



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Universitat Politècnica de València

Facultat de Belles Arts Sant Carles

Programa de Doctorado en *Arte: Producción e Investigación*

TESIS DOCTORAL:

La videoinstalación como *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, a partir del concepto *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze.

Propuestas creativas propias (2001-2017)

Presentada por:

Paweł Franciszek Anaszkiwicz Graczykowska

Dirigida por:

Dr. Miguel Molina Alarcón

Dra. Rocío Garriga Inarejos

Valencia, julio 2017

ISBN: 978-84-17098-14-8

Agradezco a Dr. Miguel Molina Alarcón y la Dra. Rocío Garriga Inarejos
por ayudarme en formular los enfoques de la presente investigación,
a los Evaluadores externos de la Tesis Doctoral:
Dr. Josu Rekalde, Dr. Jesús Segura, Dr. Pau Pascual,
a los miembros del Tribunal:
Dra. Blanca Montalvo, Dr. Vicente O. Sausor, Dr. Juan A. Crego
por sus valiosos comentarios,
a mi hija Adela por las correcciones de estilo,
y al Dr. Daniel T. Marquina por la traducción
del resumen al valenciano.

Esta tesis se realizó con apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes
de México a través del Programa del Sistema Nacional de Creadores de Arte 2015.

“Si el cine ha podido producir algo que Deleuze ha llamado imágenes-cristal que capturan en un instante los mecanismos internos del tiempo mismo, entonces las posibilidades temporales del *otro cine*, para explorar las más intrincadas formas de paralelismos y sincronización de los tiempos, son todavía mayores.”

Daniel Birnbaum, *Chronology*, 2005

RESUMEN (CASTELLANO)

La videoinstalación como *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, a partir del concepto *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze.

Propuestas creativas propias (2001-2017)

A partir del concepto de *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze, desarrollado originalmente para enriquecer el discurso analítico sobre el cine, proponemos un modelo metodológico del análisis de la videoinstalación. Una parte de nuestro argumento se fundamenta en las ideas de simultaneidad e yuxtaposición de distintas narrativas visuales y sonoras que se crean en una obra mediática y la otra en las sensaciones y pensamientos de su espectador/escucha/partícipe, quien como un dinámico y creativo receptor de la videoinstalación, edita sus propias narrativas e interpretaciones deambulando entre las videoproyecciones.

Los objetivos generales de nuestra investigación son:

1. Crear un modelo metodológico del análisis de la videoinstalación, que llamamos *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*. Tal denominación enfatiza los aspectos temporales y espaciales propios de la videoinstalación: simultaneidad de diferentes narrativas visuales y sonoras distribuidas en el espacio y el papel activo de su espectador/escucha/partícipe.
2. Presentar nuestras propias videoinstalaciones y videoesculturas, contrastándolas con conocidas obras de videoarte, aplicando en sus análisis el modelo metodológico propuesto.

Para alcanzar nuestros objetivos en primer lugar contextualizamos el análisis de videoesculturas y de videoinstalaciones mostrando las actividades de proyección, programación y recepción de los videos en áreas y formatos que no están dentro de los objetivos principales de nuestra investigación y donde no aplica el modelo metodológico propuesto. Después convalidamos el modelo metodológico sugerido con algunos argumentos filosóficos sobre tiempo y espacio, también con el pensamiento sobre temporalidad en la crítica artística de las instalaciones - de la relación entre

imagen electrónica y el tiempo: y finalmente, lo aproximamos los discursos sociológicos y existenciales de hoy, en particular hacia aquellos que han desarrollado la metáfora de lo líquido como cambio y volatilidad. En tercera instancia extrapolamos los significados del concepto *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze al modelo metodológico propuesto. A diferencia del análisis del cine, mostramos que el término *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* no es solamente una figura metafórica de formación del tiempo en el cristal, entre la cara virtual y real de una videoproyección, sino también presenta diferentes narrativas visuales y sonoras, contrapuestas en el espacio real de la videoinstalación y en el espacio mental de su espectador, escucha y partícipe. Después de introducir nuestro modelo metodológico del análisis de las obras de videoarte, lo aplicamos al estudio de las diferentes videoinstalaciones y videoesculturas que crean constelaciones al compartir características temporales comunes. Estos discursos sobre las obras mediáticas de los distintos artistas, nos sirven como referencia y contexto de análisis de nuestra propia creación artística.

Como resultado de la presente investigación y de nuestra experiencia en la producción y exposición de obras mediáticas, concluimos que el modelo metodológico de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* enfatiza de manera significativa las características temporales de narrativas visuales y sonoras simultáneas distribuidas en el espacio de la videoinstalación además de subrayar, por otra parte, el papel activo de su espectador/escucha/partícipe, que vincula las imágenes en movimiento de las videoproyecciones con sus propios flujos de pensamiento y sensaciones.

PALABRAS CLAVE: videoinstalación, videoarte, cristal de tiempo, cristal líquido de los tiempos cruzados, espectador/escucha/partícipe.

RESUM (VALENCIÀ)

La videoinstal·lació com a *crystal·líquid dels temps creuats en l'espai*, a partir del concepte *crystal·líquid de temps* de Gilles Deleuze.

Propostes creatives pròpies (2001-2017)

A partir del concepte de *crystal·líquid de temps* de Gilles Deleuze, desenvolupat originalment per a enriquir el discurs analític sobre el cinema, proposem un model metodològic d'anàlisi de la videoinstal·lació. Una part del nostre argument es fonamenta en les idees de simultaneïtat i juxtaposició de diferents narratives visuals i sonores que es creen en una obra mediàtica i l'altra en les sensacions i pensaments del seu espectador/escolta/partípic, qui com a un dinàmic i creatiu receptor de la videoinstal·lació, edita les seues pròpies narratives i interpretacions passejant entre les videoprojeccions.

Els objectius generals de la nostra recerca són:

1. Crear un model metodològic de l'anàlisi de la videoinstal·lació, que anomenem *crystal·líquid dels temps creuats en l'espai*. Tal denominació emfatitza els aspectes temporals i espacials propis de la videoinstal·lació: simultaneïtat de diferents narratives visuals i sonores distribuïdes en l'espai i el paper actiu del seu espectador/escolta/partípic.
2. Presentar les nostres pròpies videoinstal·lacions i videoescultures, contrastant-les amb conegudes obres de videoart, aplicant en el seu anàlisi el model metodològic proposat.

Per a aconseguir els nostres objectius en primer lloc contextualitzem l'anàlisi de videoescultures i de videoinstal·lacions mostrant les activitats de projecció, programació i recepció dels vídeos en àrees i formats que no estan dins dels objectius principals de la nostra recerca i on no s'aplica el model metodològic proposat. Després convalidem el model metodològic suggerit amb alguns arguments filosòfics sobre temps i espai, també amb el pensament sobre temporalitat en la crítica artística de les instal·lacions - de la relació entre imatge electrònica i el temps: i finalment, ho aproximem als discursos

sociològics i existencials d'avui, en particular cap a aquells que han desenvolupat la metàfora d'allò líquid com a canvi i volatilitat. En tercera instància extrapolem els significats del concepte cristall de temps de Gilles Deleuze al model metodològic proposat. A diferència de l'anàlisi del cinema, vam mostrar que el terme *cristall líquid dels temps creuats en l'espai* no és solament una figura metafòrica de la formació del temps en el cristall, entre la cara virtual i real d'una videoprojecció, sinó que també presenta diferents narratives visuals i sonores, contraposades en l'espai real de la videoinstal·lació i en l'espai mental del seu espectador, escolta i partícip. Després d'introduir el nostre model metodològic de l'anàlisi de les obres de videoart, ho apliquem a l'estudi de les diferents videoinstal·lacions i videoescultures que creen constel·lacions que comparteixen característiques temporals comunes. Aquests discursos sobre les obres mediàtiques dels diferents artistes, ens serveixen com a referència i context d'anàlisi de la nostra pròpia creació artística.

Com a resultat de la present recerca i de la nostra experiència en la producció i exposició d'obres mediàtiques, concloem que el model metodològic de cristall líquid dels temps creuats en l'espai emfatitza de manera significativa en les característiques temporals de les narratives visuals i sonores simultànies distribuïdes en l'espai de la videoinstal·lació a més de subratllar, d'altra banda, el paper actiu del seu espectador/escolta/partícip, que vincula les imatges en moviment de les videoprojeccions amb els seus propis fluxos de pensament i sensacions.

PARAULES CLAU: videoinstal·lació, videoart, cristall de temps, cristall líquid dels temps creuats, espectador/escolta/partícip.

SUMMARY (ENGLISH)

The video installation as a *Liquid Crystal of the Crossed Times in Space*, based on the concept of *Crystal of Time*, of Gilles Deleuze.

Own creative proposals (2001-2017)

We propose a methodological model to analyze video installation, based on the concept of *Crystal of Time*, of Gilles Deleuze, originally developed to enrich the analytic discourse about cinema. The idea of simultaneity and juxtaposition of distinct visual and sound narratives that is created in the work of media art outlines one part of our argument; the other is formed by the sensations and thoughts of its spectator/listener/participant, one dynamic and creative recipient of the video installation, who edits his own narratives and interpretations, wandering between video projections.

There are two general objectives of our investigation:

1. To create a methodological model of the analysis of the video installation, named by us *Liquid Crystal of the Crossed Times in Space*, that emphasizes its time features: simultaneity of different visual and sound narratives spread out in the space and active role of its spectators/listeners/participants.
2. To show our own creations of video installations and video sculptures in relation to the known works of video art, applying in their analysis, the methodological model we propose.

To reach our objectives, the analysis of the video installations and video sculptures we put in the context of activities of projections, programming and receptions of the videos in the areas and formats which are not included in the principal objectives of our investigation and where our suggested methodological model do not apply. We validate a proposed methodological model by some philosophical arguments about time and space, by thoughts about temporality in the art criticism of the installations, the

relation between electronic image and time and finally about the liquid as a metaphor of change and volatility in the sociological and existential discourses of today. We extrapolate different meanings of the concept of *Crystal of Time*, of Gilles Deleuze, to the suggested methodological model. Unlike the analysis of cinema, we demonstrate that the expression *Liquid Crystal of Crossed Times in Space* is not only a metaphorical image of the formation of time in the crystal, between its virtual and actual faces of one video projection, but also shows the different visual and sound narratives placed facing each other in the real space of the video installation and in the mental space of its spectator, listener and participant. After introducing our methodological model of the analysis of the works of video art we apply it to study different video installations and video sculptures, which create constellations of shared time characteristics. These discourses about the media works of art of the distinct artists are useful as a reference and context of the analysis of our own art creations.

As a results of present investigation of the analysis of the works of video art and our experience in the production and exhibition of works of media art we came to conclusion that the proposed methodological model of *Liquid Crystal of Crossed Times in Space* emphasize in the significant manner the temporal features of the simultaneous visual and sound narratives, distributed in space of the video installations and the active role of its spectator/listener/participant who links moving images of video projections with his own flow of thoughts and sensations.

KEY WORDS: video installation, video art, crystal of time, liquid crystal of crossed times in space, spectator/listener/participant.

STRESZCZENIE (POLSKI)

Wideo-instalacja jako *Płynny kryształ skrzyżowanych czasów w przestrzeni*, oparty o koncept *Kryształu czasu*, Gilles'a Deleuza. Własne propozycje twórcze (2001-2017)

Proponujemy metrologiczny model analizy wideo-instalacji, oparty o koncept *Kryształu czasu*, Gilles'a Deleuza, rozwinięty pierwotnie dla wzbogacenia analitycznej rozprawy o filmie. Nasze opracowanie składa się z dwóch części : pierwsza jest ukształtowana na bazie idei jednoczesności i zestawienia różnych narracji wizualnych i dźwiękowych, które pojawiają się w pracy medialnej, a druga na podstawie wrażeń i myśli jej obserwatora/słuchacza/uczestnika, odbiorcy dynamicznego i twórczego, który przechadzając się między wideo-projekcjami, redaguje swoje własne interpretacje i narracje.

Nasze rozprawa ma dwa główne cele:

1. Stworzyć metodologiczny model analizy wideo-instalacji, nazwany przez nas *Płynnym kryształem skrzyżowanych czasów w przestrzeni*, który podkreśla jej aspekty czasowe: jednoczesność różnych narracji wizualnych i dźwiękowych, rozmieszczonych w przestrzeni i aktywną rolę jej obserwatora/słuchacza/uczestnika.
2. Przedstawić własną twórczość wideo-instalacji i wideo-rzeźby w zestawieniu ze znanymi pracami sztuki wideo, stosując w ich analizie zaproponowany model metodologiczny.

Dla osiągnięcia założonych zamierzeń na początku przedstawiamy analizę wideo-rzeźb i wideo-instalacji w kontekście projekcji, programowania i odbioru wideo w obszarach i formatach które nie są zawarte w głównych zadaniach naszych badań i gdzie nie ma zastosowania sugerowany model metodologiczny. Uwiarygodnimy następnie

proponowany model metodologiczny wybranymi opracowaniami z filozofii o czasie i przestrzeni, myśli o czasie i przestrzeni w krytyce sztuki instalacji, rozważań o stosunku między obrazem elektronicznym i czasem a na koniec, o płynności, jako przenośni lotności i zmiany w dzisiejszych rozprawach socjologicznych i egzystencjalnych. Ekstrapolujemy znaczenie konceptu *Kryształ czasu*, Gilles'a Deleuza, na zaproponowany model metodologiczny. W odróżnieniu od analizy filmowej, wskazujemy że termin *Płynny kryształ skrzyżowanych czasów w przestrzeni* nie jest tylko figurą metaforyczną formownia się czasu w kryształ, między jego ścianami, wirtualną i aktualną jednej wideo-projeckji, ale że przedstawia także różne narracje wizualne i dźwiękowe, zestawione w realnej przestrzeni wideo-instalacji i w przestrzeni mentalnej jej obserwatora, słuchacza i uczestnika. Po wprowadzeniu naszego modelu metodologicznego analizy prac sztuki wideo, stosujemy go przy badaniach różnych wideo-instalacji i wideo-rzeźb które tworzą konstelacje poprzez dzielenie podobnych charakterystyk czasowych. Te opracowania o pracach medialnych różnych artystów służą nam jako odniesienie dla analizy naszej własnej twórczości artystycznej.

Wyniki przedstawionych badań analizy prac sztuki wideo i nasze doświadczenia w produkcji i wystawianiu prac medialnych pozwalają stwierdzić, iż zaproponowany model metodologiczny *Płynny kryształ skrzyżowanych czasów w przestrzeni* podkreśla w znaczący sposób charakterystyki czasowe jednoczesnych narracji wizualnych i dźwiękowych, rozmieszczonych w przestrzeni wideo-instalacji i aktywną rolę jej obserwatora/ słuchacza/uczestnika w łączeniu ruchomych obrazów i dźwięków wideo-projeckji ze strumieniem własnych wrażeń i myśli.

KLUCZOWE SŁOWA: wideo-instalacja, sztuka wideo, kryształ czasu, płynny kryształ skrzyżowanych czasów w przestrzeni, obserwator/słuchacz/uczestnik

ÍNDICE

página

INTRODUCCIÓN	15
Antecedentes y estado actual.....	15
Hipótesis y objetivos de la investigación.....	18
Metodología.....	20
Estructura de los contenidos.....	23
Notas sobre bibliografía y videografía.....	24
1. LAS ESFERAS DE VIDEO	26
1.1. Un televisor de la marca JVC.....	27
1.2. Las videoinstalaciones interactivas de inmersión.....	28
1.3. La videoanimación digital, los videojuegos y el videoarte interactivo con la estructura de un videojuego.....	35
1.4. Videoperformance.....	46
1.5. Videodanza.....	61
1.6. Videomapping.....	68
1.7. Las esferas de video en Internet.....	77
1.7.1. Desde los inicios del Internet al videoblog.....	77
1.7.2. Un programa para navegar entre los videos.....	81
1.7.3. Las burbujas de eventos digitales.....	83
1.7.4. Los flujos e interacciones sociales.....	86
2. TIEMPO, ESPACIO, ARTE DE INSTALACIÓN Y VIDEO	97
2.1. Algunos discursos filosóficos sobre tiempo y espacio.....	97
2.2. Arte de instalación, el espacio y el tiempo.....	114
2.3. La imagen electrónica y el tiempo.....	120
2.4. Polivisión y pensamiento sobre temporalidad en el análisis de las videoinstalaciones.....	130

3. EL CONCEPTO DE <i>CRISTAL DE TIEMPO</i>, DE GILLES DELEUZE.....	140
3.1. Algunas imágenes y signos presentes en los discursos de Deleuze sobre el cine.....	140
3.2. Las imágenes-pensamiento.....	147
3.3. <i>Los cristales de tiempo</i> , sus caras, circuitos cristalinos y estados.....	152
3.4. La pantalla desbordada y dividida en el cine, y <i>el cristal de tiempo</i> polifacético.....	164
4. LA VIDEOINSTALACIÓN COMO <i>CRISTAL LÍQUIDO DE LOS TIEMPOS</i> <i>CRUZADOS EN EL ESPACIO</i>.....	174
4.1. Las condiciones líquidas de la vida contemporánea.....	174
4.2. Lo líquido, acuático y cristalino como imágenes metafóricas en las obras de videoarte.....	181
4.3. <i>Cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio</i> como un modelo metodológico en análisis de videoarte.....	191
5. ALGUNAS ESPECIES DE <i>CRISTALES LIQUIDOS DE LOS TIEMPOS</i> <i>CRUZADOS EN EL ESPACIO</i> FORMADOS POR LAS OBRAS DE <i>VIDEOARTE DE REFERENCIA Y EN LAS PROPUESTAS PROPIAS</i>.....	204
5.1. Los flujos no-lineales de la consciencia.....	205
5.2. Las heridas del tiempo: la edición de las narrativas cinematográficas.....	216
5.3. El tiempo solar.....	223
5.4. La memoria, la retención y la postmemoria.....	231
5.5. Las constelaciones de los tiempos inscritos en los cuerpos humanos en movimiento.....	238
5.6. El mismo tiempo visto desde diferentes perspectivas espaciales.....	247
5.7. La red de los tiempos divergentes, convergentes y paralelos.....	255
5.8. La simultaneidad de las historias narradas.....	264
5.9. Los tiempos instalados en el espacio.....	274
5.10. Los tiempos de las proyecciones envolventes.....	282
5.11. Los tiempos futuros.....	291

6. UN EJEMPLO DEL PROCESO CREATIVO QUE CONDUJO A LA REALIZACIÓN DE LAS OBRAS DE VIDEOARTE: UNA NARRATIVA AUTOETNOGRÁFICA.....	298
CONCLUSIONES.....	306
ANEXO: FICHA TÉCNICA DE OBRAS PROPIAS DE VIDEOARTE (2001-2017)	321
BIBLIOGRAFÍA.....	371
SITIOS DE INTERNET CONSULTADOS.....	391
LISTA DE AUTORES E ILUSTRACIONES.....	402

**La videoinstalación como *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* a partir del concepto *crystal de tiempo*, de Gilles Deleuze.
Propuestas creativas propias (2001-2017)**

INTRODUCCIÓN

Antecedentes y estado actual

En el año 1999 fuimos invitados a impartir clases en el Centro de Capacitación Cinematográfica, del Centro de las Artes, en la Ciudad de México. Algunos ejercicios que desarrollamos entonces, para la materia *Tres dimensiones en la imagen del cine*, consistían en las realizaciones de videos para proyecciones simultáneas en distintas configuraciones espaciales de las pantallas. Nuestro objetivo fue sensibilizar a los alumnos, a los espacios fuera de encuadre de la cámara y en consecuencia fuera de la pantalla de proyección. Estos experimentos en una escuela del cine y nuestras previas creaciones en los medios de escultura e instalación inspiraron nuestros primeros proyectos de videoarte. *En virtud de los actual* (2001-2003) es una instalación donde contrastamos las imágenes de videoanimaciones de las esculturas con las esculturas mismas. La obra formó parte de nuestra exposición individual en el Museo de Arte Contemporáneo CHOPO, en la Ciudad de México, titulada *Memoria blanca de los nahuales* (2002-2003). En esta muestra se confrontaban las esculturas con sus imágenes en fotografías y videoproyecciones. Las imágenes de las esculturas en las fotografías monumentales y en las pantallas de las proyecciones tenían similar peso visual al de las esculturas expuestas en el mismo espacio. El título de la exposición así como sus estrategias curatoriales invitaban al espectador a desplazarse tanto en el espacio del museo como en el tiempo: las imágenes en las proyecciones presentaban la historia pasada de las esculturas, cuando fueron expuestas bajo la nieve en un parque, en Polonia. Esta muestra constituye un testimonio de nuestro interés por los problemas de la mirada y del tiempo, por los problemas de la percepción de los objetos tridimensionales en sus representaciones proyectadas en los planos y en sus contextos de los espacios reales. Los comentarios críticos de la exposición y de aquellas que la

siguieron se centraban en las imágenes fijas de las fotografías y esculturas; cuando se intentaba buscar el sentido de los videos se omitían sus aspectos temporales. Ya desde entonces nos preguntábamos si se pueden analizar las videoinstalaciones en otros términos distintos a los de discursos sobre las instalaciones escultóricas, cine o el video monocal.

En el año 2010 presentamos la tesis de Master en Producción Artística titulada *La videoinstalación como caja de resonancia*, en ella y en análisis de los artistas de referencia, nos apoyamos en la terminología de las percepciones sonoras. Después de ser revisado, este texto fue publicado en forma de libro (Ciudad de México, Juan Pablos Editor, 2012, ISBN: 978-607-711-083-5). Recientemente hemos publicado otro libro, titulado *Articulaciones del tiempo* (Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2014, ISBN: 978-607-8332-93-9), que presenta nuestro proceso creativo al realizar la videoescultura *Tiempo en muletas* (2013). Esta obra tiene como fin subrayar la diferencia entre el tiempo en la pantalla y el que se da fuera de ella, es decir, la diferencia entre el tiempo dislocado en la clínica de rehabilitación y el tiempo en el que nuestro cuerpo funciona de manera normal.

Como antecedentes de investigaciones teóricas en el análisis de las videoinstalaciones que toman en cuenta sus aspectos temporales y espaciales, podemos mencionar los escasos textos críticos que aparecen principalmente en los catálogos de las exposiciones de importantes artistas de videoarte, y también algunos libros y artículos, como por ejemplo, de Josu Rekalde Izaguirre, *Video, un soporte temporal para el arte* (1995), de Mieke Bal, *Thinking in Film: The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila* (2013), de Philip Mink, *Double Cross. The Hollywood Films of Douglas Gordon* (2003) o de Jesús Segura Cabañero, “Tiempo narrativa y espectador en la obra de Dough Aitken”, en: *Arte y sociedad, revista de investigación*, número 4, abril 2013. En 2005, en el Museo Tate de Londres se presentó una exposición colectiva de videoinstalaciones titulada *Time Zones. Recent Film and Video at Tate Modern*, que por su tema tomó los aspectos temporales de las obras de videoarte. La exposición fue acompañada por un catálogo que recogía textos sobre el discurso central de la muestra. En pocas ocasiones el asunto que es objeto de nuestra tesis doctoral fue tratado por los

artistas de videoarte. Bill Viola en su libro *Reason for Knocking at the Empty House* (1995) habla del tiempo como característica principal del videoarte y se refiere a él como incrustación en el movimiento de las corrientes eléctricas, el verdadero soporte de las obras mediáticas, que las diferencia del cine, según su punto de vista. Recientemente surgieron varios libros especializados en la crítica de obras mediáticas, y en algunas secciones contemplan los aspectos temporales y espaciales de las videoinstalaciones. Entre ellos, es importante mencionar el de Kate Mondloch *Screens, Viewing Media Installation Art* (2010), de Maeve Connolly *The Place of the Artists' Cinema. Space, Site and Screen* (2009), el capítulo "Time @ Cinema Future: New Media Art and the Thought of Temporality" en el libro de Timothy Murray *Digital Baroque. New Media Art and Cinematic Folds* (2008), también *Las tres eras de la imagen* (2010) de José Luís Brea. En el análisis de los aspectos temporales de las videoinstalaciones cabe subrayar además, un pequeño libro de Daniel Birnbaum titulado *Chronology* (2005).

No obstante de los relativamente pocos ejemplos de investigaciones que toman en cuenta la especificidad tanto temporal como espacial de las obras mediáticas y siendo creador de videoesculturas y videoinstalaciones, comparto la frustración de muchos artistas contemporáneos de medios tecnológicos al leer los textos críticos sobre sus obras, textos que son en su mayoría, intentos de adecuar la terminología del análisis de los medios visuales tradicionales, en los que se extrapolan conceptos de un medio determinado al otro multimediático. Por ejemplo, hablando de videoinstalación se aplica el análisis de la narrativa del video monocal, o alternativamente, de la instalación escultórica, cuando la obra multimediática surge a menudo de la necesidad de expandir las limitaciones expresivas de tales medios. Esta desilusión con la crítica del videoarte queda reflejada, por ejemplo, en los comentarios a propósito de la videoinstalación *Tall Ships* (1992), de Gary Hill. George Quasha y Charles Stein lo expresaron de siguiente manera: "[...] la escritura crítica sobre la pieza tendió a interrumpirse en este punto preciso donde lo que nos interesa apenas empieza."¹ En este sentido, consideramos que algunos conceptos del análisis cinematográfico como el de *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze, que no han sido extrapolados y ampliados al campo del videoarte, podrían ser

¹ George Quasha y Charles Stein, *Tall Ships, Gary Hill's Projective Installations – Number 2*, Barrytown, Station Hill Arts Barrytown Ltd., 1997, p. 28 (trad. nuestra)

muy útiles especialmente a la hora de contemplar la transición de sus características de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo.

El estado actual de los estudios teóricos en torno del análisis de las obras de videoarte, nuestros antecedentes en la investigación artística así como la experiencia de crear y exponer obras de videoarte propias nos han mostrado una carencia importante en sus herramientas críticas. Esto nos motivó a formular las siguientes preguntas: ¿Es posible crear un modelo de análisis de videoinstalación que enfatice sus aspectos temporales? ¿Aspectos tales como la simultaneidad de las narrativas visuales y sonoras distribuidas en el espacio, y el papel activo de sus espectadores/escuchas/participes en crear sus propias narrativas vinculando de manera libre las imágenes en movimiento con sus propios flujos de pensamientos y sensaciones? ¿Se puede extrapolar el término *crystal del tiempo* del análisis del cine de Gilles Deleuze, al análisis de las obras de videoarte?

Hipótesis y objetivos de la investigación

Para intentar responder las preguntas formuladas anteriormente, la presente investigación plantea la hipótesis de que se puede construir y aplicar un modelo del análisis de videoinstalaciones y videoesculturas llamado *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, extrapolarlo y ampliando el modelo temporal de análisis del cine, de Gilles Deleuze y específicamente su concepto de *crystal de tiempo*.

A partir del concepto de Deleuze, de *crystal de tiempo*, desarrollado originalmente para enriquecer el análisis cinematográfico, proponemos construir un discurso crítico sobre las videoinstalaciones propias y de los artistas de referencia. Una parte de nuestro análisis se fundamenta en la idea de simultaneidad y yuxtaposición de las distintas narrativas visuales y sonoras que se desarrollan en la videoinstalación, y la otra en las sensaciones y pensamientos de su observador/escucha/participes. Los objetivos generales de nuestra investigación se definen en los siguientes términos:

1. Crear un modelo del análisis de videoinstalaciones llamado *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* que enfatice sus aspectos temporales: la simultaneidad

de las narrativas visuales y sonoras distribuidas en el espacio así como el papel activo de sus espectadores/escuchas/participes.

2. Presentar la producción propia de las videoinstalaciones, contrastándola con la obra de artistas de videoarte, de referencia, aplicando en sus análisis el propuesto modelo metodológico.

Como objetivos específicos proponemos los siguientes:

- Contextualizar el análisis de videoinstalaciones y videoesculturas con los discursos sobre el video en sus diferentes esferas de aplicación: instalaciones de inmersión, interactivas, videojuegos, videoperformance, videodanza, videomapping y circulación en Internet.

- Situar el modelo propuesto del análisis temporal de las videoinstalaciones en el marco de algunos discursos filosóficos sobre el tiempo y el espacio así como de la crítica artística de las instalaciones enfocada en los mismos temas.

- Presentar la especificidad de la relación de la imagen electrónica con el tiempo y del pensamiento sobre temporalidad en el análisis de las obras de videoarte.

- Convalidar la extrapolación del modelo de *crystal de tiempo*, del análisis temporal de algunas obras del cine, propuesto por Gilles Deleuze, al modelo *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* del análisis temporal de las videoinstalaciones, vinculando las estrategias cinematográficas de crear imágenes-pensamiento con la yuxtaposición de las proyecciones en las videoinstalaciones.

- Presentar el concepto de lo líquido como imagen de cambio, central en los discursos sociológicos que caracterizan el mundo contemporáneo, y como imagen metafórica de algunas obras de videoarte.

- Introducir el modelo del análisis *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, en las obra de videoarte, comparando sus principales características con las del modelo de *crystal de tiempo*, de Gilles Deleuze, del análisis de obras cinematográficas, y aplicarlo en los discursos sobre algunas obras propias y de los artistas de referencia.

- Presentar algunos tipos de *crisales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* formados por las obras de videoarte propias y de los artistas de referencia, aplicando el propuesto modelo metodológico, mostrando los distintos aspectos temporales de las narrativas de las obras de videoarte así como las posibles interpretaciones de sus espectadores, escuchas y partícipes que deambulan entre sus pantallas.
- Mostrar los ensayos y ejemplos que hemos realizado, esto es, el proceso creativo propio que condujo a la realización de varias obras de videoarte, en el marco de la presente investigación.

Metodología

Para alcanzar nuestros objetivos en primer lugar contextualizamos el análisis de videoesculturas y de videoinstalaciones entre las distintas áreas/esferas de circulación de los videos mostrando las actividades de proyección, programación y recepción de los videos en áreas y formatos que no están dentro de los objetivos principales de nuestra investigación y donde no aplica el modelo metodológico propuesto. Esto lo hacemos con el fin de subrayar, por contraste con los medios de reproducción anteriores, que hoy la experiencia de la imagen audiovisual es otra. Aquí, las fuentes principales son los textos, ordenados de acuerdo con nuestras necesidades y no por su importancia: Oliver Grau, *Virtual Art. From Ilusion to Immersion* (2003); Katie Salen Tekinbas y Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003); Graham Coulter-Smith, *Deconstructing Installation Art* (2006); Timothy Murray, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds* (2008); Michael Fried, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon* (2011); Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site for Choreography* (2000), Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2001); Andreas Treske, *The Inner Life of Video Spheres* (2013); Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo 1, 2 y 3* (1994, 1996 y 2001, respectivamente) y José Luís Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era de capitalismo cultural* (2004).

Después, para proporcionar un fundamento teórico a nuestro análisis y práctica de producción de obras de videoarte, presentamos una breve aproximación a algunos discursos filosóficos sobre el tiempo y el espacio así como a la crítica centrada en los mismos conceptos en el entorno de las instalaciones artísticas. En estas partes nuestras principales referencias bibliográficas son las siguientes: Giacomo Marramao, *Minima temporalia. Tiempo, espacio, experiencia* (1990); Filip Kobiela, *Filozofia czasu Romana Ingardena* (2011); David Wood, en quien decidimos detenernos ampliamente por la proximidad de sus intereses con los nuestros, con los títulos *The Deconstruction of Time* (1989) y *Time after Time* (2007); Frederic Jameson, *The End of Temporality* (2003); Henri Lefebvre, *The Production of Space* (1974); Claire Bishop, *Installation Art* (2010) así como Claire Bishop, *El arte de instalación y su legado* (2006) y Kate Mondloch, *Screens, Viewing Media Installation Art* (2010). Después pasamos a mostrar la relación entre la imagen electrónica y el tiempo, tanto en la naturaleza como en los dispositivos tecnológicos de formación de imágenes. Ilustramos esto con ejemplos de obras de videoarte en los inicios de la historia de este medio y en trabajos recientes. En este capítulo, hablando de los vínculos de la imagen electrónica con el tiempo, acudimos a nuestro propio libro *La videoinstalación como caja de resonancia* (2012), al libro de Bill Viola, *Reason for Knocking at the Empty House* (1995), al de Yvonne Spielmann, *Video: The Reflexive Medium* (2008) y al de Roberto Simanowski, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations* (2011). Situamos nuestro modelo metodológico de *crystal líquido de tiempos cruzados en el espacio* entre los discursos sobre lo líquido como una figura de cambio y volatilidad, una constante en los discursos sociológicos y existenciales de nuestra contemporaneidad, metáfora de transitoriedad en algunas obras mediáticas. Al final de este capítulo presentamos el *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* como un modelo metodológico del análisis de obras de videoarte. Para esta parte de investigación acudimos principalmente a los libros y artículos de Zygmunt Bauman: *Tiempos líquidos. Vivir una época de incertidumbre* (2006), *Modernidad líquida* (2000) *Arte, ¿Líquido?* (2013) y “On Art, Death and Postmodernity and What They Do To Each Other” (1998).

En tercera instancia, para crear nuestro modelo *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* del análisis de las videoinstalaciones, extrapolamos el concepto de *crystal de tiempo*, de Gilles Deleuze, que enriquece el análisis cinematográfico al ilustrar transición de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo. Esto nos permite vincular la estrategia cinematográfica de crear rupturas en narrativas racionales - que tienen por objetivo acompañar los pensamientos del espectador - con las estrategias de los videoartistas, al contraponer varias narrativas en diferentes pantallas distribuidas en el espacio. En nuestro modelo, a diferencia de lo que se hace en el análisis del cine, mostramos que la figura del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* no es solamente una imagen metafórica del tiempo en su formación sino que presenta también las diferentes narrativas contrapuestas en el espacio real de las videoinstalaciones y en el espacio mental de sus espectadores, escuchas y partícipes.

Para convalidar la extrapolación del modelo deleuziano de *crystal de tiempo* al modelo del análisis de la videoinstalación, primero presentamos algunas imágenes y signos presentes en los discursos de Deleuze sobre el cine. Después nos detenemos a mostrar con más detalle su concepto de las imágenes-pensamiento y sus relaciones con la imagen-movimiento y la imagen-tiempo. A continuación explicamos, basándonos en algunos ejemplos de obras del cine, el concepto deleuziano de *crystal de tiempo*, y por último, presentamos los ejemplos de la pantalla dividida en el cine y su relación con el concepto del *crystal de tiempo* multifacético. Al introducir el concepto *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze y su vinculación con la práctica y teoría del cine, las referencias bibliográficas evidentes son sus dos libros: *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (1983) y *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (1985). En el mismo capítulo citamos los libros de ensayos de D. N. Rodowick *Gilles Deleuze's Time Machine* (1997), y de Gregory Flaxman (Ed.), *The Brain is the Screen. Deleuze and the Philosophy of the Cinema* (2000).

Después de presentar y proponer nuestro modelo metodológico del análisis de las obras de videoarte, pasamos a aplicarlo al estudio de las diferentes videoinstalaciones y videoesculturas que crean constelaciones al compartir características temporales comunes. Estos discursos sobre las obras mediáticas de los distintos artistas, nos sirven

como referencia y contexto de análisis de nuestra propia creación artística. Empleamos nuestro modelo metodológico en el subcapítulo donde lo introducimos y en el otro que presenta los ejemplos de distintos tipos de *crisales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio*. La catalogación de diferentes especies de *crisales líquidos* se rige por algunos matices de las temporalidades evidentes en los ejemplos de las videoinstalaciones discutidas. Seguidamente pasamos a presentar el proceso creativo propio que condujo a la realización de las obras mediáticas de la serie *Paja: videoescultura Paja 1* (2016) y videoinstalación *Paja 2* (2016), que forman el núcleo del proyecto creativo vinculado con la presente tesis. Las fichas técnicas de las obras de videoarte propias realizadas entre los años 2001 y 2017 se presentan de manera cronológica en el ANEXO. Algunas de estas obras se estudian, aplicando el modelo metodológico propuesto, en el cuerpo de la tesis.

Estructura de los contenidos

El cuerpo de la tesis podría dividirse según sus contenidos, en la teoría donde contextualizamos, convalidamos y construimos nuestro modelo del análisis de videoinstalaciones; y en la propuesta creativa donde, aplicando el modelo propuesto, analizamos las obras de videoarte propias contrastadas con obras importantes de los artistas de nuevos medios.

En la primera parte, presentamos diferentes esferas de circulación de los videos que contextualizan nuestro estudio y producción de las obras de videoarte con las actividades de proyección, programación y recepción de los videos en áreas y formatos que no forman parte principal de nuestra investigación y donde no aplica modelo de análisis sugerido. Al final de este capítulo, abrimos nuestro discurso al futuro, hablando sobre videos que circulan en los espacios de Internet. En la siguiente sección contextualizamos teóricamente la práctica de realizaciones de arte mediático con algunos discursos filosóficos sobre el tiempo y el espacio así como de la crítica de instalaciones artísticas. Después hablamos sobre las relaciones de la imagen electrónica y el tiempo, la polivisión y pensamiento sobre temporalidad en el análisis de las videoinstalaciones. Una vez completado lo anterior introducimos el concepto de *crystal*

de tiempo, de Gilles Deleuze, contextualizándolo con sus discursos semióticos sobre el cine y su relación con los experimentos en pantalla desbordada y dividida. Este apartado nos lleva al siguiente, donde presentamos los conceptos de lo líquido y de hielo quebradizo como figuras de cambio e inestabilidad en los actuales argumentos sociológicos, y como metáforas que aparecen en las obras de videoarte. Concluimos nuestro discurso teórico con la introducción de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* como un modelo metodológico del análisis de las obras de videoarte.

La segunda parte de la tesis presenta nuestra propuesta creativa de videoinstalaciones, contrastadas con obras de importantes artistas de videoarte. Aplicamos nuestro discurso crítico y el modelo metodológico propuesto de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* a una serie de trabajos de videoarte, tanto de artistas de referencia como a los propios, agrupados en constelaciones de características temporales similares. La aplicación de nuestra metodología nos permite construir aquí once especies de *crystal líquido de tiempo* diferentes que se forman en las obras de videoarte. Los aspectos temporales de las videoinstalaciones como: ritmo, duración, sincronía, simultaneidad y yuxtaposición de las distintas narrativas visuales y sonoras, forman una parte de estos análisis y descripciones. Por otra parte se fundamenta el papel creativo que tiene el espectador/escucha/partícipe a la hora de vincular los discursos visuales y sonoros, deambulando entre las proyecciones. Finalmente presentamos una narrativa auto-etnográfica de nuestro propio proceso creativo, que condujo a la realización de algunas obras de videoinstalaciones, de serie *Paja*, producidas en el marco de la presente investigación.

Nos gustaría advertir que para hacer nuestro discurso más fluido abreviaremos nuestro concepto de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* a *crystal líquido de los tiempos cruzados* o a *crystal líquido*.

Notas sobre bibliografía y videografía

El diccionario de Real Academia Española permite dos versiones de escritura de la palabra video: con o sin tilde, dependiendo si es en Hispanoamérica o en España. En

nuestra tesis esta palabra y todas las palabras compuestas: videoinstalación, videoescultura, videoarte etc., hemos decidido escribirlas sin tilde, al ser redactada nuestra tesis doctoral mayormente en México.

Al citar las fuentes bibliográficas seguimos la norma ISO-690, en su variante del sistema cita-nota de pié de página, con nombre del autor seguido por apellido, para no diferenciarlas de las múltiples referencias videográficas –los envíos a sitios web de Internet, donde se presentan de esta manera los nombres de artistas. En el listado, de las fuentes bibliográficas al final de la tesis, utilizamos el sistema de apellidos de autores en mayúsculas, seguido por sus nombres.

Para mostrar la ubicación temporal de una fuente bibliográfica, después de la mención en el texto al título en cursiva, indicamos el año de su primera edición en idioma original.

Algunas de nuestras referencias bibliográficas están en formato electrónico *Kindle*, que no tiene numeración de páginas. En estas ocasiones, para ubicar la cita, proporcionamos el porcentaje de avance en el texto.

En mayoría de los casos, cuando presentamos algunas obras de videoarte, hacemos un envío a pie de página donde colocamos un vínculo para el sitio en *Youtube* o *Vimeo* donde se muestran al menos algunos de sus fragmentos.

Nuestra producción artística de videoarte se presenta en la página personal de Internet:
www.pawelanaszkiewicz.com

También en el canal de *Youtube*: <https://www.youtube.com/user/pawelanasz>

Los sitios de Internet consultados y cuyos vínculos se colocaron a pié de página del texto se muestran en una lista ordenada según nombres propios de los artistas, grupos e instituciones, después de BIBLIOGRAFÍA bajo el nombre: SITIOS DE INTERNET CONSULTADOS.

1. LAS ESFERAS DE VIDEO

Lo que tienen en común las imágenes televisivas, de Internet, de videoperformance, de videodanza, de videomapping o de videoproyecciones simultáneas en las instalaciones artísticas son los videos proyectados en sus distintos universos, que se podrían llamar *esferas de videos*. Este capítulo contextualiza nuestro análisis y producción de las videoinstalaciones y videoesculturas con las actividades de proyección, programación y recepción de los videos en las áreas y formatos que no constituyen el objetivo principal de nuestra investigación.

Toda obra de arte es interactiva en el sentido que estimula nuestros receptores sensoriales y mentales para provocarnos reflexiones. Sin embargo, con la llegada de nuevas tecnologías electrónicas, la obra interactiva, en el sentido de los nuevos medios, se comprende como una que se activa con respuestas tanto corporales como mentales de sus observadores/escuchas/partícipes. La videoinstalación como cualquier otra obra de arte requiere una participación activa de su observador/escucha/partícipe pero en este capítulo vamos a presentar las videoinstalaciones de inmersión o de Internet que rebasan la simple noción de instalación. Un ejemplo aquí es la instalación interactiva de Stelarc *Prosthetic Head*² (2003) [Fig.1] donde el observador/escucha/partícipe conversa mediante un teclado de ordenador con la proyección virtual de una cabeza, de videoanimación que muestra varios gestos faciales como sorpresa, disgusto, alegría, risa, consternación, entre otros, al mismo tiempo que articula verbalmente sus enunciados por medio de un sintetizador de voz.

No obstante, a pesar de que existan numerosos ejemplos de obras de arte interactivo muy sofisticadas, nuestras interacciones más básicas que suceden en Internet como cuando reenviamos un video que nos parece interesante a nuestros amigos de *Facebook*, podrían tener consecuencias políticas y sociales que no tendría nuestra visita a una exposición con una videoinstalación interactiva de tintes políticos.

² Stelarc, introducción del artista a su instalación interactiva *Prosthetic Head*, 2003: <https://vimeo.com/50887327> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

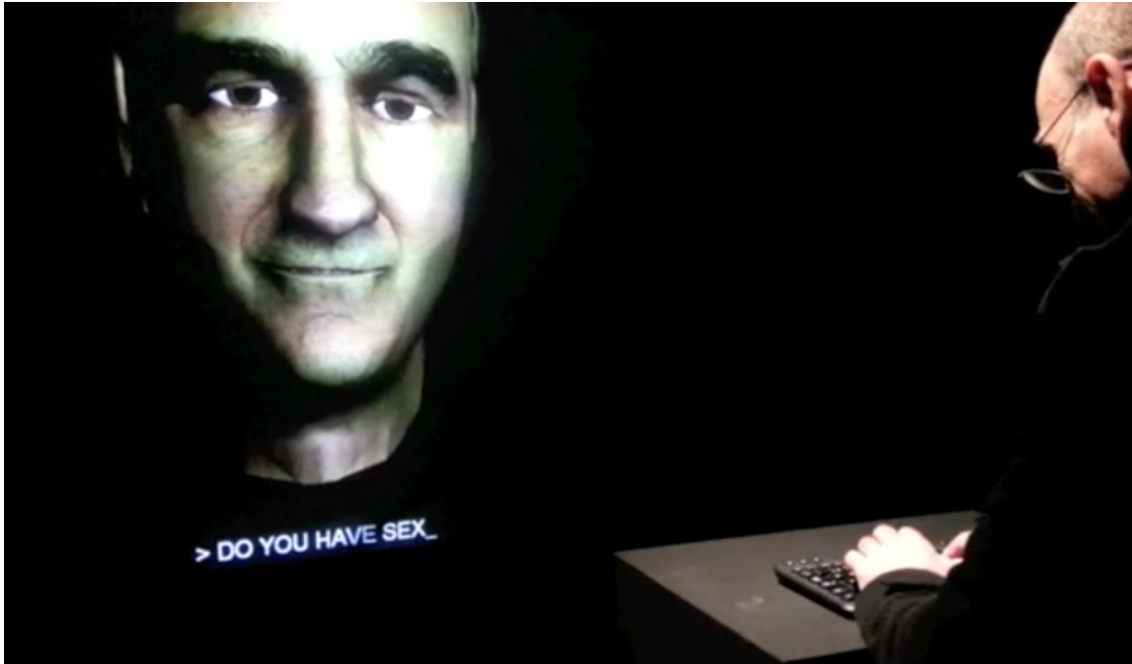


Fig. 1. Foto de la instalación interactiva *Prosthetic Head*, Stelarc, 2003.

Para contrastar estas diferentes esferas de interactividad con los videos empezaremos con un aparato televisivo que en sus modelos CRTTV, Cathode Ray Tube TV (televisor del tubo, de rayos catódicos) no promovía mucha interactividad con los espectadores.

1.1. UN TELEVISOR DE MARCA JVC

En 1970, la compañía JVC introdujo al mercado de Estados Unidos un televisor modelo *Videosphere* (Esfera de video) [Fig. 2 A]. Este modelo aseguró su trascendencia gracias al trabajo titulado *TV Buddha* (1974) [Fig. 2 B], de videoartista Nam June Paik. La forma del aparato se asemeja al casco del uniforme espacial de los astronautas norteamericanos que tan solo uno año antes habían caminado, por primera vez en la historia, sobre la superficie de la luna. Este TV/casco sugiere cierta fragilidad de la videoimagen que necesita protección y suministros desde fuera para su supervivencia. Así como los humanos necesitan aire, la imagen video necesita corriente eléctrica para su existencia. Los rayos catódicos no pueden desplegarse en una atmósfera de aire; necesitan un tubo de vacío que los proteja.

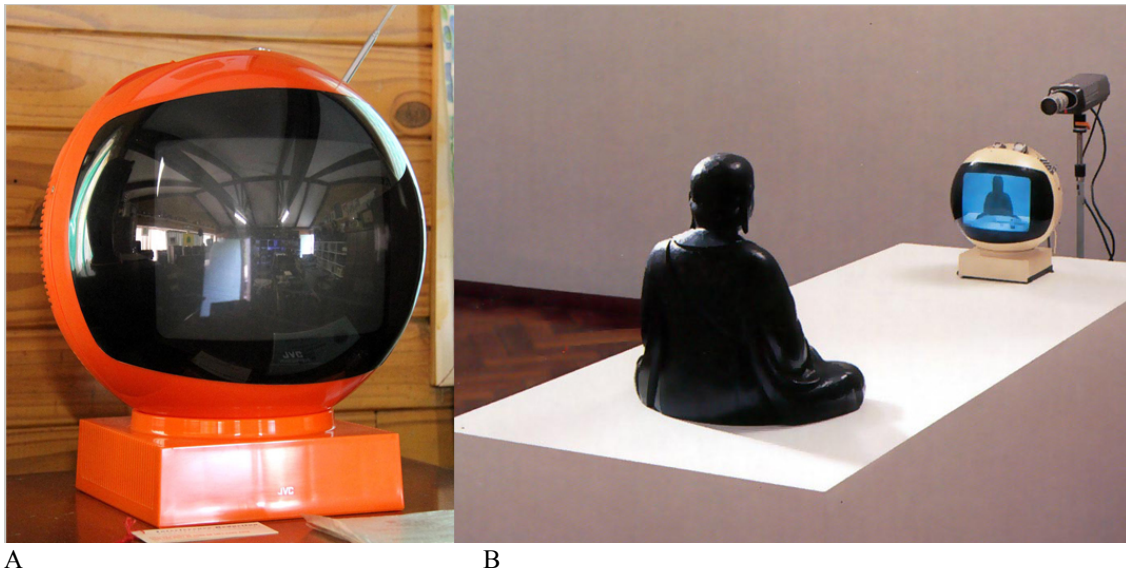


Fig. 2. A. - *Videosphere* – modelo del TV de la marca JVC introducido en el año 1970.
 B. – Foto de la videoescultura de circuito cerrado *TV Buddha*, Nam June Paik, 1974.

La videoinstalación de circuito cerrado de Nam June Paik contrasta la imagen material del Buddha con su imagen electrónica. La temporalidad de la primera imagen sugiere eternidad mientras que la segunda presenta un tiempo circular de renovación (renovación de la imagen electrónica por el barrido de rayo catódico). Por otro lado, la instalación de un circuito cerrado de televisión es una muestra de la preocupación de los artistas de videoarte, durante los primeros años de su historia, por mostrar la diferencia entre la imagen electrónica registrada y transmitida por una cámara TV con la imagen reflejada en un espejo³.

1.2. LAS VIDEOINSTALACIONES INTERACTIVAS DE INMERSIÓN

Las videoinstalaciones interactivas de inmersión conforman otra *esfera de video*. La tesis doctoral de Francisco Martí Ferrer, dirigida por Dr. Emilio Martínez Arroyo, *Inmersión en la imagen visual: espacio, visión y presencia* (2008), es una muestra de la extensa investigación sobre este tema. Francisco Martí ilustra, con una de las obras de

³ Véase cita de - Dan Graham en la página 135

Jeffrey Shaw *Configuring the CAVE*, (*Configurando la CUEVA*, 1996)⁴ [Fig. 3] los conceptos de interacción e integración del cuerpo y la visión en una instalación mediática de inmersión.



Fig. 3. Foto de la videoinstalación interactiva de inmersión *Configuring the CAVE*, Jeffrey Shaw, 1996.

La pieza muestra diferentes mundos audiovisuales que constituyen un discurso conceptual y estético sobre la conjunción del cuerpo y la visión. Las imágenes abstractas combinadas con las representativas, y apoyadas en un evocativo sonido electrónico, crean una estructura narrativa abierta que cada espectador/escucha/partícipe puede configurar individualmente. En el centro de la instalación, de cuatro paredes cubiertas con las proyecciones, se encuentra un maniquí que los espectadores/escuchas/partícipes pueden manipular para controlar los videos. Así se

⁴ Jeffrey Shaw, *Configuring the CAVE*, 1996:
<http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/configuring-the-cave/>
[Última consulta: 18 de abril de 2017]

pueden explorar los siete diferentes mundos virtuales, envolventes. En cada uno de estos mundos, ocurren diferentes reacciones causadas por la manipulación de las extremidades. El espectador/escucha/partícipe de esta videoinstalación interactiva explora cómo el sonido y las imágenes en movimiento se transforman conforme a las modificaciones de los gestos y posturas del maniquí.

Otra instalación de inmersión de Jeffrey Shaw que se relaciona de manera más directa con el concepto de *esfera de video* es la instalación mediática *EVE* (1994) - *Extended Virtual Environment* (Ambientación Virtual Extendida) [Fig. 4].

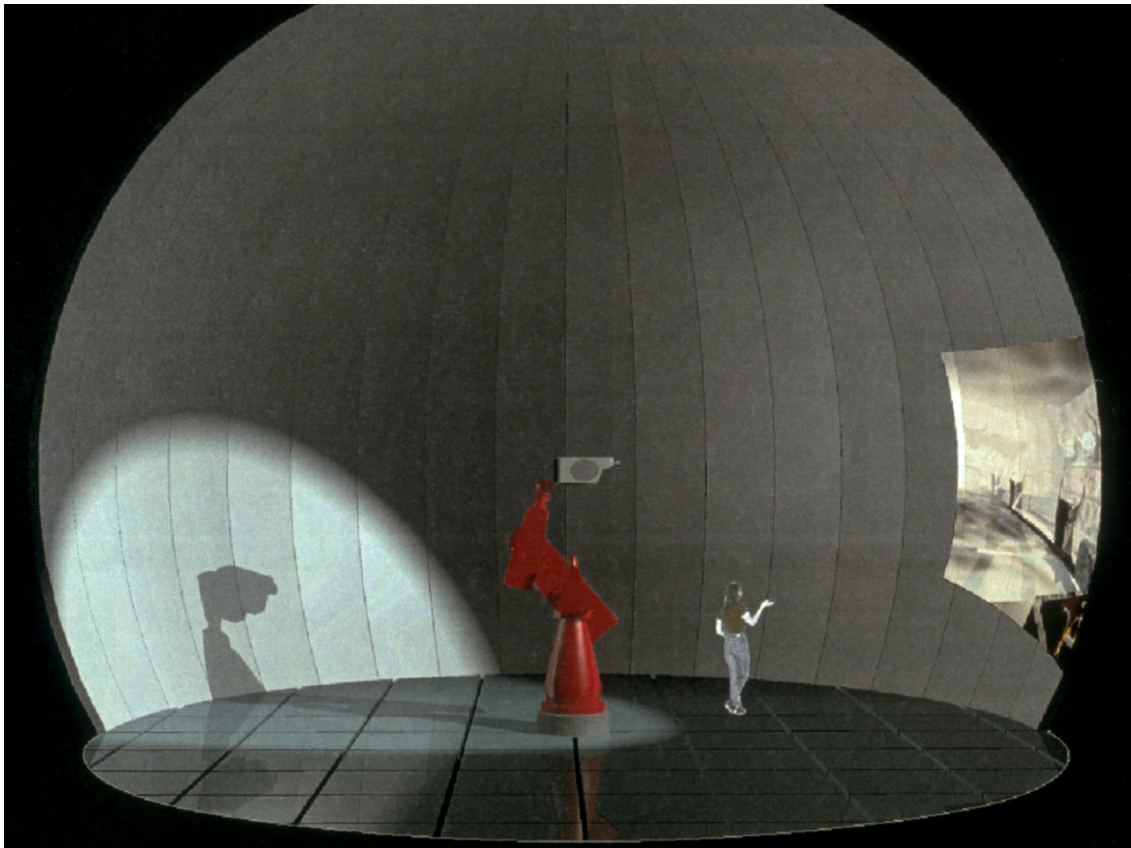


Fig. 4. Foto de la videoinstalación interactiva de la inmersión *EVE* (*Extended Virtual Environment*), Jeffrey Shaw, 1994.

La instalación está constituida por un domo esférico inflable en cuyo centro se encuentra un brazo robótico con dos videoproyectores capaces de situar las videos en cualquier lugar de la superficie interior del domo. Las dos imágenes conforman una sola imagen estereoscópica que los observadores/escuchas/partícipes pueden ver en 3D

usando unas lentes polarizadas especiales. El espectador lleva puesto un casco con un dispositivo de seguimiento espacial que identifica la posición de su cabeza. El dispositivo del casco controla la posición del brazo robótico con los videoproyectores, así que la videoimagen proyectada siempre sigue la mirada del espectador. De esta manera, el espectador explora de manera interactiva las escenografías virtuales y los videos, generados en una computadora, que siempre son más amplios que la imagen proyectada extendiéndose fuera de sus límites. Adicionalmente el espectador/escucha/partícipe lleva en mano una palanca de mando con la cual puede navegar dentro de la imagen sin mover su cabeza.

Una versión todavía más avanzada de la videoinstalación de inmersión virtual es *Osmose*⁵ de Charlotte Davis. Esta ambientación virtual recibió más atención que cualquier otra obra entre los investigadores y críticos del arte mediático, que discutieron si este tipo de trabajos reemplazan la percepción de realidad o si la expanden. *Osmose* es una simulación virtual de espacios naturales estilizados, de esferas intangibles sin límites: espacios terrenales, subacuáticos, del aire, agua, como también de textos y sonidos, sus imágenes en movimiento se generaron a partir de computadoras. El espectador/escucha/partícipe interactúa con estos espacios por medio de los sensores de posición espacial colocados en su casco, a través de tecnología HMD – Head Mounted Display (casco de realidad virtual) [Fig. 5] y sensores colocados en su chaleco. La respiración del espectador/escucha/partícipe transforma los mundos navegables. Por ejemplo: inhalando subimos hasta llegar a las “nubes”, exhalando bajamos a “cuevas subterráneas” [Fig. 6]. Oliver Grau proporciona un esquema de esta interacción⁶ [Fig. 7] donde en el eje horizontal tenemos inclinaciones del cuerpo y/o cabeza con el casco HMD y en el eje vertical movimientos producidos por la respiración. En el centro del diagrama vemos etiquetas de los diferentes espacios por los que se puede navegar en la videoinstalación *Osmose*.

⁵ Charlotte Davis, instalación mediática *Osmose*, 1995: <https://www.youtube.com/watch?v=54O4VP3tCoY> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

⁶ Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2003, p. 196



Fig. 5. HMD - Head Mounted Display
/casco de realidad virtual/



Fig. 6. La imagen fija de los videos generados por computadora para la videoinstalación de inmersión virtual *Osmose*, 1995, de Charlotte Davis, John Harrison, George Mauro, Dorota Blaszczyk Rick Bidlak.

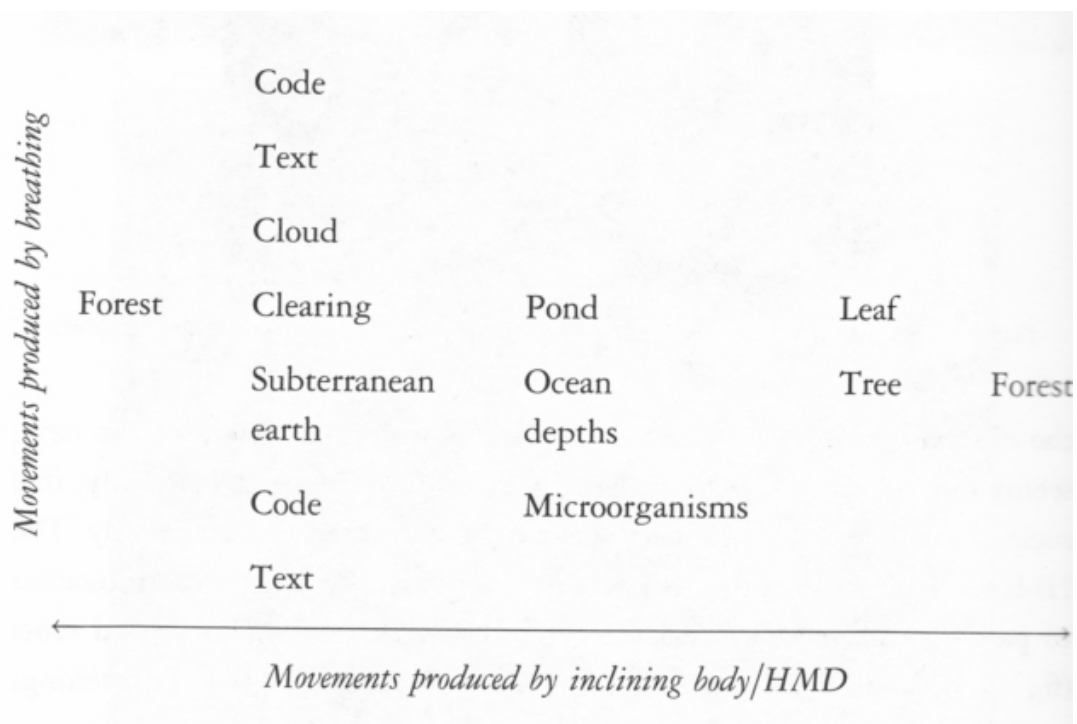


Fig. 7. Esquema de interacción del espectador/escucha/partícipe de la instalación de inmersión virtual *Osmose*, Oliver Grau, 2003.

La respiración, un acto esencial en nuestra vida no solamente constituye aquí una técnica de navegación en el mundo virtual sino que permite lograr unas experiencias de bienestar en el ambiente irreal. Como lo indicaron sus espectadores/escuchas/partícipes, durante la experiencia de la inmersión ocurre un desplazamiento de la conciencia desde una urgencia de actuar, común en muchas obras de arte de interacción tecnológica, hacia un “caída libre contemplativa”⁷. Por otro lado, Charlotte Davis comenta que ha observado que sus espectadores/escuchas/partícipes salían visiblemente conmovidos: “Al salir algunas personas lloraban de manera inexplicable.”⁸

El mismo título *Osmose* sugiere un acto de interpenetración de líquidos/soluciones entre entornos distintos por medio de la membrana que separa ambientes distintos. Podríamos interpretarlo como una penetración del espectador/escucha/partícipe en las videoesferas

⁷ Charlotte Davis, sitio dedicado a la instalación mediática *Osmose*, 1995: <http://www.immersence.com/osmose/> [Última consulta: 17 de abril de 2017] (trad. nuestra)

⁸ Molly Gottschalk, *Virtual Reality Is the Most Powerful Medium of Our Time*: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-virtual-reality-is-the-most-powerful-artistic-medium-of-our-time> [Última consulta: 17 de abril de 2017] (trad. nuestra)

de imágenes gráficas y sonoras en movimiento, generadas por computadoras que responden al movimiento de sus cuerpos. Oliver Grau describe las sensaciones del navegante por estos espacios:

El interactuante como un buceador, solitario e ingrávido, planea primero fuera de la cuadrícula de las coordenadas cartesianas hacia los escenarios virtuales: un abismo oceánico sin límites, franjas iridiscentes de las nubes opacas, pasando calladamente brillantes gotas de rocío y enjambres translúcidos de los insectos generados por computadora, hacia los matorrales de un bosque denso. El paso de un escenario al otro es suave y fluido⁹.

En su presentación abierta al público, la instalación mediática *Osmose* incluye una videoproyección estereoscópica y estereofónica con imágenes y sonidos transmitidos en tiempo real desde el punto de vista del espectador/escucha/partícipe que se encuentra “sumergido”, esto permite que a una audiencia adicional acompañe el viaje de inmersión utilizando lentes polarizadas. El público puede seguir también los gestos corporales del “actuador/buzo” a través de una pantalla semitransparente donde se proyecta la sombra de su silueta [Fig. 8].



Fig. 8. Foto de la instalación mediática *Osmose*, espacio público de seguimiento de la experiencia del “navegante”, Charlotte Davis, 1995.

⁹ Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2003, p. 193 (trad. nuestra)

1.3. LA VIDEOANIMACIÓN DIGITAL, LOS VIDEOJUEGOS Y EL VIDEOARTE INTERACTIVO CON LA ESTRUCTURA DE UN VIDEOJUEGO

La afinidad del videoarte interactivo y de la videoanimación se hace evidente si estudiamos la carrera profesional de la artista Charlotte Davis, coordinadora del proyecto mediático interactivo *Osmose* (1995) que presentamos a detalle en el capítulo anterior. Después de completar sus estudios de pintura, cinematografía y humanidades en 1987 se integró a la pequeña compañía *Softimage* - de apenas tres integrantes - que diseñaba los programas computacionales de gráficos digitales en Montreal, Canadá. Cuando su equipo, ya entonces conformado por 200 trabajadores, creó los dinosaurios animados para la película *Parque Jurásico* de Steven Spielberg, que se estrenó en 1993, Bill Gates, dueño de Microsoft, compró *Softimage* manteniendo a Charlotte Davis como su directora artística. Durante toda su carrera profesional como desarrolladora de complejos programas de videoanimación por computadora, la artista también ha producido obras de videoarte y de gráfica digital, por las cuales ha recibido notable reconocimiento en varios premios en los festivales de arte electrónico¹⁰.

La percepción de los dinosaurios animados y su impecable integración en las secuencias reales de la película de Steven Spielberg cambió radicalmente la apreciación de la animación digital y provocó que la industria filmica abandonara las técnicas tradicionales de la animación. Así, en 1995 se estrena *Toy Story*, el primer largometraje de animación digital creado en su totalidad en las computadoras de la compañía *Pixar*. A partir de entonces se volvieron cada vez más sofisticados los programas de animación digital en tres dimensiones, al igual que las estrategias para usarlos en el cine: desde emplear modelos de captura de movimientos a partir de estructuras esqueléticas de los cuerpos y expresiones faciales creadas en la computadora, hasta llegar a la captura de lenguaje corporal y expresiones faciales específicos de actores reales y transferirlas a las figuras animadas.

¹⁰ *Ibid.*, p. 197

La historia de la imagen electrónica en la pantalla nos muestra que sus aplicaciones tempranas en televisión se centraban en el monitoreo de la señal en vivo con una cámara. Nuestra comprensión del uso de la pantalla de video se asemeja mucho todavía a este modelo y la interactividad o navegación entre múltiples pantallas no nos parece todavía natural. Sin embargo, esta situación cambia si la pantalla no solamente recibe una transmisión unidireccional sino que permite que se dé un grado de interactividad con sus espectadores, a través de decisiones conscientes o por medio de los sensores que identifican sus sensaciones o reflejos inconscientes, como en algunos videojuegos. Este último término abarca todos los juegos que se desarrollan en plataformas electrónicas que incorporan circuitos de lógica computacional, una interface para que uno o más jugadores interactúen con el dispositivo y que los resultados se desplieguen en una pantalla.

Esta nueva esfera de videos de la industria del entretenimiento, que implica el desarrollo de programas computacionales y la creación de ambientes virtuales animados en las diferentes plataformas de los dispositivos electrónicos se pueden dividir en aquellos que están destinados exclusivamente a reproducir videojuegos, en los que comparten algún elemento que tiene otros usos, como, por ejemplo, un televisor, y otros aparatos que se integran a plataformas de aplicaciones generales como las computadoras personales y los teléfonos inteligentes.

Los dispositivos electro-mecánicos, llamados en inglés *Arcade Game Machine*, ubicados en los espacios públicos como centros comerciales, bares, restaurantes, etc., tuvieron un auge de popularidad en los años ochenta y noventa del siglo pasado. Estos aparatos fueron antecesores de los dispositivos destinados exclusivamente a reproducir videojuegos en forma de consolas estacionarias o portátiles. Estas últimas, y las máquinas recreativas *Arcade* utilizan videoanimaciones bidimensionales y solamente, de manera excepcional, tridimensionales. Actualmente las consolas portátiles fueron reemplazadas casi totalmente por los teléfonos inteligentes y los tablets. Las consolas de videojuegos están diseñadas para conectarse a la pantalla de televisor visualizando allí sus imágenes. Entre los videojuegos para las plataformas de computadoras personales destacan actualmente aquellos que se juegan en línea, entre varios participantes, por

medio de Internet. En la última década, además del mercado de videojuegos dominado por grandes distribuidores comerciales se desarrollaron videojuegos independientes, también conocidos como videojuegos *indie*.

El fenómeno de los videojuegos se ha estudiado de manera amplia tanto en sus aspectos técnicos de diseño, como en sus aspectos sociales y psicológicos. Importantes universidades, como por ejemplo MIT (Masachusetts Institute of Technology), ofrecen cursos y desarrollan investigaciones en torno a esta materia¹¹. El teórico y creador de videojuegos Jasper Jull considera que quienes hablan sobre los juegos se dividen en dos grupos: unos que dicen que *todo es un juego* (como la política, la guerra o la vida misma) y otros que dicen que *el juego es X*, la función de una actividad específica (el juego es como un niño aprende las reglas, el juego es un medio interactivo para contar las historias, etc.)¹². Para indicar las complejidades de los estudios que se vinculan con los videojuegos basta con citar algunos nombres de capítulos y/o subcapítulos del libro de Katie Salen Tekinbas y Eric Zimmerman *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), que es un referente bibliográfico básico de los cursos de Laboratorio de Juegos de MIT. Aquí tenemos: “El significado y el juego”, “El significado emerge cuando el signo se interpreta”, “El modelo multivalente de la interactividad”, “¿Que no es la complejidad?”, “Los juegos como sistemas de inseguridad”, “Los juegos como sistemas teóricos de información”, “Los juegos como sistemas de conflicto”, “Los juegos como juegos de significados”, “Los juegos como juegos de narrativas”, “El juego como juego de simulación”, “El juego como juego social”, “El juego como cultura abierta”, “El juego como resistencia cultural”, etc. Las materias citadas, son solamente algunas, seleccionadas por nosotros, entre muchas más. Para estos temas los matices de significados entre términos *play* y *game* tienen mucha importancia. Estos matices entre las palabras no tienen equivalencia en el español.

Aunque la creación de los videojuegos implica a varias áreas complejas de matemática, teoría de informática, semiótica, programación computacional..., y aunque una grande

¹¹ Masachusetts Institute of Technology Game Laboratory: <http://gamelab.mit.edu/about/>
[Última consulta: 17 de abril de 2017]

¹² Katie Salen Tekinbas y Eric Zimmerman *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2003, p. 3

cantidad de juegos contienen elementos artísticos tradicionales como gráfica, música e historia narrativa, su estatus como arte causa controversias, muchos lo niegan e incluso afirman que por sus estructuras nunca va a ser posible considerarlos como tal. El artista de videoarte Stan Douglas comenta sobre su relación con videojuegos:

[...] muchos juegos para computadora, proponen la noción de las posibilidades sin límites cuando, en efecto, todas posibilidades son predeterminadas, incluso cuando son moduladas por un elemento aleatorio. El jugador no es de ninguna manera libre; él o ella es como una rata en el labirinto. Raramente me divierto con los videojuegos, pero cuando lo hago, trato de averiguar cómo ésta estructurada. Una vez lo hago, pierdo interés.¹³

Para la mayoría de los opositores del estatus artístico de los videojuegos es representativa la voz de unos de los más importantes críticos del cine Robert Ebert:

Una diferencia evidente entre el arte y el juego es que uno puede ganar el juego. Tiene reglas, puntos, objetivos y el resultado. Santiago puede citar el juego de inmersión sin puntos y reglas pero yo digo que entonces deja ser un juego y se convierte en una representación, una historia, una novela, una obra dramática, un baile, o película. Estos son las cosas que uno no puede ganar; únicamente se pueden experimentar.¹⁴

Sin embargo, incluso en el comentario de Ebert se puede apreciar que la frontera entre arte interactivo y videojuego está borrosa¹⁵. Algunas importantes instituciones culturales reconocen el videojuego como arte. Entre ellas, la Secretaría de Cultura de Francia, La Fundación Nacional para las Artes de Estados Unidos (National Endowment for the Arts), el Museum of Modern Art en Nueva York o el Smithsonian American Art Museum. Estas y muchas otras instituciones otorgan reconocimientos y becas para los creadores de videojuegos, organizan exposiciones y recopilan los juegos digitales en el rubro de las artes.

¹³ Dough Aitken, *Broken Screen, Expanding the Image, Breaking the Narrative, 26 Conversations with Dough Aitken*, New York, Distributed Art Publishers Inc., 2006, p.104 (trad. nuestra)

¹⁴ Roger Ebert, *Video games can never be art*, CHICAGO SUN TIMES, 16 abril, 2010 (trad. nuestra) - en el artículo Ebert hace referencia la presentación de Kellee Santiago, diseñadora y productora de videojuegos, en la Conferencia TED (Tecnología, Entretenimiento, Diseño)

¹⁵ Véase la descripción de la videoinstalación de inmersión virtual en: "Charlotte Davis: *Osmose*", en: Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion, Op. cit.*, pp. 193-202

Graham Coulter Smith en su libro *Deconstructing Installation Art* (2006) introduce el concepto de juegos de arte. Aunque el autor utiliza este término y lo ilustra con muchos trabajos de artistas contemporáneos en la introducción y en varios capítulos de su libro, es en el subcapítulo “Art Games” (Juegos de arte) donde presenta al observador/escucha/partícipe de estos juegos con un nombre genérico de *lector*, y al artista como *diseñador* así como jugador de *los juegos de arte*. Para definir su concepto de *juegos de arte* Coulter Smith los compara a los juegos deportivos:

La diferencia crucial entre arte y el deporte es que en el deporte el atleta juega el juego con unas reglas fijas. El atleta se celebra por su destreza en jugar un juego específico según unas reglas fijas. En el arte la situación es totalmente diferente porque las reglas de juego no son fijas. Hay casos cuando algunos artistas juegan los juegos de arte con casi ningunos cambios de reglas, y hablamos que su trabajo es “poco original”. Esto es un criticismo basado en el hecho que *esperamos* que los artistas cambien las reglas de juego, o de género. Sin embargo, fundamentalmente parece razonable sugerir que cuando hablamos de la creatividad artística, hablamos de los juegos de arte o de los juegos de lenguaje de arte.¹⁶

En algunos ejemplos de arte digital interactivo, realizados en discos CD-ROM, tanto el artista como su lector son los jugadores de los juegos de arte. Tal es el caso de la obra interactiva *Viceversa* (1998) [Fig. 9], de la artista mexicana Grace Quintanilla.¹⁷ Se trata de un documental interactivo sobre la vida pasada y los sueños actuales de la familia de la artista: de sus envejecidos tíos Chelo y Roberto Cobo, actores y artistas de farándula. Estando convencida de que la memoria es multisensorial y no lineal, Grace Quintanilla realizó esta pieza experimental donde en un *clic* de la computadora se puedan ligar las emociones, los pensamientos y las anécdotas de acuerdo con la parte del cuerpo que el espectador desee indagar. La obra interactiva sobrepasa las reglas de un documental tradicional, contando las historias de las vidas a partir de varias pistas de acceso: las fotografías existentes del pasado, los videos, y las imágenes manipuladas digitalmente.

¹⁶ Graham Coulter-Smith, libro en línea *Deconstructing Installation Art*, 2006, <http://www.installationart.net/index.html> [Última consulta: 17 de abril de 2017] capítulo 4 – RECOMBINATION: Demystifying creativity, subcapítulo: Art Games

¹⁷ Grace Quintanilla, *Viceversa*, 1998: <http://www.gracequintanilla.net/viceversa> [Última consulta: 17 de abril de 2017]



Fig. 9. Foto fija de la obra interactiva en un CD-ROM *Viceversa*, Grace Quintanilla, 1998.

La obra está estructurada a partir de dos secciones principales: una donde los protagonistas hablan de su niñez y su carrera, y la otra, profunda, donde hablan de sus pensamientos personales, de sus miedos y fantasías. Para tener el acceso a las historias del pasado se pulsa en las fotos de los álbumes, y para sus historias actuales se pulsa en partes de sus caras. El acceso a la sección de los miedos y fantasías está permitido a los usuarios que ya conocieron las historias pasadas y actuales. Traspasando este umbral de juego, su observador/escucha/partícipe puede conocer los pensamientos íntimos de las protagonistas a partir de las diferentes perspectivas a sus cuerpos: detrás, de frente, de cerca y de lejos. El usuario está invitado para pulsar en las partes de los cuerpos envejecidos para conocer más en profundidad sus vidas. Timothy Murray reflexionando sobre la pieza de Grace Quintanilla dice:

¿Y cuál es el resultado de un “click”, de entrada a los comentarios performativos de los actores sobre las relaciones autobiográficas con las partes de cuerpo específicas? Realmente, y aquí está la trampa digital, realmente no se trata de nada otro que lo igualmente contemporáneo, el metraje burlesco que ya ha confrontado

al usuario en los álbumes anteriores sobre lo pasado y lo presente. Aquí lo profundo hace juego de palabras no simplemente con la pérdida de la vida sino de manera más importante sobre la pérdida del código. Lo que vemos ya no se lee en relación a los códigos naturalizados del cine y su relación melancólica con los partes del cuerpo. En su lugar se coloca un gesto performativo, de alucinación hiperrealista, en la cual un sitio tabú del cuerpo envejecido usurpa los códigos públicos y privados de su horror y secreto.¹⁸

La obra de Gary Hill *Withershines* (1995) [Fig. 10] es otro buen ejemplo del videoarte con estructura de videojuego.



Fig. 10. Foto de la instalación interactiva *Withershines*, Gary Hill, 1995.

Es una instalación interactiva basada en sonidos de voz de mujer o de hombre. Dependiendo de cuál es el lado por el que el espectador/escucha/partícipe entra al laberinto que tiene dos entradas/salidas. En una de las dos videoproyecciones simultáneas que ocurren en paredes opuestas, se ven manos que utilizan lenguaje de

¹⁸ Timothy Murray, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008, p. 151 (trad. nuestra)

señas en frente de su torso y en la otra, se ven los gestos de la persona, que también practica lenguaje de señas, vista desde la parte posterior de su cabeza. El laberinto, de tamaño aproximado de 7.6 x 10.7 m. está construido con perfiles tubulares de aluminio. Cuando un espectador/escucha/partícipe transita esta estructura, activa unos sensores ubicados cada 76 cm. que generan en los cuatro altavoces, las frases pronunciadas por un hombre y/o mujer. Estas mismas frases se proyectan en lenguaje de señas en las dos pantallas. El sistema electrónico de esta instalación incluye: interruptores electrónicos, un distribuidor de sonido controlado por computadora, cuatro altoparlantes, dos computadoras con tarjetas de sonido, dos videoproyectores, dos reproductores de video y un sincronizador de dos canales. Este conjunto de instrumentos puede seguir los pasos de dos participantes simultáneamente, generando a la vez el pronunciamiento de los textos. Los enunciados tratan sobre lo diestro y lo siniestro y juegan con las palabras bíblicas de San Mateo “Y cuando la mano derecha no sabe que hace la mano izquierda”, contienen muchos juegos de palabras, repeticiones y espejismos autoreflexivos. Estas expresiones se generan en las computadoras y se reproducen de acuerdo a los pasos de los observadores/escuchas/partícipes, que se registran en el interior del laberinto. Gary Hill afirma que los textos tienen seis niveles de profundidad en términos de programación computacional, así que incluso cuando uno se traslada en el laberinto de ida y vuelta el texto se genera cada vez incluye nuevos enunciados.¹⁹ En ocasiones una persona puede controlar ambos textos, femenino y masculino, y entonces se pueden escuchar las dos voces creando unos retrasos sutiles entre amabas. Los enunciados proyectados en lenguaje de las señas son derivados de los mismos textos pronunciados, que es una combinación de 420 frases guardadas en la memoria de la computadora. Como ejemplo presentamos unas líneas:

...and if
the right hand
was ingrown
backhandedly
and what if
the left hand
knows
what the right hand

¹⁹ Robert C. Morgan, (Ed.), *Gary Hill*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2000, p. 236

is doing?
is left undone
and what if
the left hand
was ingrown
deep in the mind
speaking in
many handed ways...²⁰

El título de la instalación *Withershins* es significativo: deriva de las palabras, del viejo idioma anglo-sajón, *whith sigh*, que se refiere a “caminar en contrasentido” o “caminar contrarreloj”. Esta caminata “contra el sol” representa lo negativo y lo antinatural y se utiliza en ritos de brujería para apartar los hechizos y maleficios, pero también de embrujar.²¹

Los juegos lingüísticos de Gary Gill ponen el cuerpo del jugador, del observador/escucha/partícipe en el centro de un proceso que vincula al lenguaje con la imagen, las palabras pensadas y pronunciadas con los gestos que las encarnan. El artista describe así su postura frente a la mente, el lenguaje y el cuerpo: “Debo convertirme en un luchador de la autoconsciencia y mover mi cuerpo para mover mi mente para mover mis palabras para mover mi boca para hacer girar la espuela del momento”²².

Otro ejemplo de obra interactiva exitosa, que tiene algunos elementos de los pasajes laberínticos y decisiones intuitivas propios de los jugadores de videojuegos, es la obra de Toni Dove *Artificial Changelings* (1998) [Fig. 11]. Aunque se inauguró en el festival del cine Rotterdam Internacional Film Festival y haya sido presentada por los críticos como una película interactiva; por su soporte y estructura puede ser considerada como un ejemplo de videoinstalación interactiva que tiene algunos elementos estructurales del videojuego.

²⁰ Görner, Veit, Holger Broeker et al., catálogo de la exposición *Gary Hill. Selected Works*, Kunstmuseum Wolfsburg, DuMont Literatur und Kunst Verlag, 2001, p. 189

²¹ James R. Lewis, *Witchcraft Today. An Encyclopedia of Wiccan and Neopagan Traditions*, Santa Barbara, ABC-CLIO. Inc., 1999, p. 304

²² Robert C. Morgan (Ed.), *Gary Hill, Op. cit.*, p. 1, (trad. nuestra)



Fig. 11. Foto de la videoinstalación interactiva *Artificial Changelings*, Toni Dove, 1998.

El observador/escucha/partícipe de la obra *Artificial Changelings* es llamado a interactuar con dos narrativas cinematográficas que representan las miradas de dos protagonistas o dos puntos de vista que se superponen: una pertenece a la mujer llamada Arathusa, una cleptómana que vive en el s. XIX y en las imágenes aparece transitando por las tiendas departamentales de sus tiempos; el otro punto de vista pertenece a Zilith, un hacker informático del s. XXI, que aparece en los sueños de Arathusa. En su narrativa la obra contiene un discurso sobre la economía del consumidor; incide en cómo se moldeaban y cómo se moldearán nuestras identidades desde s. XIX hasta un futuro impredecible.

Las zonas que se sitúan enfrente de la pantalla retro-proyectada, de curvatura convexa, corresponden a los diferentes puntos de vista de los protagonistas, y están activadas por medio de un sistema de sensores. Cuando el observador/escuchas/partícipe de la obra está cerca de la pantalla, escucha el monólogo interno de Arathusa. Cuando retrocede, la protagonista lo interpela directamente. Retocediendo todavía más, aparece un mundo de sus sueños. Ya en cuarta zona, más alejada de la pantalla, el observador se encuentra en el s. XXI. Sin embargo, para entrar a la zona del punto de vista del Zilith se necesita de nuevo el acercamiento a la pantalla. El espectador, al pararse, “congela” la imagen y

para activarla es preciso que mueva otra vez su cuerpo. Los sensores de posición y movimiento traducen los desplazamientos del cuerpo del observador/escucha/partícipe y reproducen distintos segmentos de los videos.

En la obra hay segmentos de los videos y sonidos que representan paisajes o entornos cambiantes y los diferentes comportamientos de los protagonistas. Muchos momentos de este video interactivo reflejan *encarnaciones transferenciales de los conectados, pero sin embargo separados espectadores de la obra, como por ejemplo, cuando en el primer plano Arathusa despalaza sus ojos a la izquierda y a la derecha, como si en sincronía con los observadores, o como se mueve entrando y saliendo fuera del campo al ritmo que imita el del usuario interactivo*²³. Al mismo tiempo, los protagonistas se comportan como los títeres con respuestas impredecibles y solo los controlan parcialmente los movimientos de los observadores. Toni Dove describe cómo el observador/escucha/partícipe experimenta su instalación:

Tu cuerpo esta sujetado a la película, una parte de él, perdida en tiempo y espacio. Esto tiene efecto en la manera como el espectador se mueve y posiblemente como podemos pensar sobre el cuerpo – sus fronteras y bordes se hacen suaves... esta combinación de la acción y la sensación corporal induce a un estado parecido al trance, físicamente conectado al soporte que contribuya a espacialización de la experiencia narrativa y a la perturbación de la noción linear y sequencial del argumento²⁴.

El sistema de sensores llamado *Very Nervous System (El sistema muy nervioso)*²⁵, que utiliza la videoinstalación *Artificial Changelings* (1998), fue diseñado por David Rokeby entre 1982 y 1991. Originalmente lo creó para una instalación sonora interactiva. En una página web su creador lo describe como un sistema que se opone la lógica computacional, al mismo tiempo que la utiliza: así como una computadora nos aleja de nuestro cuerpo, su sistema nos vincula de nuevo con él. El lenguaje del sistema es intuitivo, y aunque *la computadora es objetiva y desinteresada, la experiecia que*

²³ Timothy Murray, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, *Op. cit.*, p. 185

²⁴ Toni Dove, *Artificial Changelings* – curso “Introducción to Media & Performane”, School of Art, Nanyang Technological University, Singapore <http://oss2014.adm.ntu.edu.sg/blog/introduction-to-media-performance/> [Última consulta: 17 de abril de 2017] (trad. nuestra)

²⁵ David Rokeby, video donde su autor interactua con su interfase *Very Nervous System* <https://vimeo.com/8120954> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

crea es íntima²⁶. Para la instalación de video interactivo *Artificial Changelings* son importantes las características de la interfaz de sensores, de David Rokeby:

La interfaz es poco usual porque es invisible y muy difusa, ocupando un grande volumen del espacio, en cuando la mayoría de las interfases son enfocadas y precisas. Aunque difuso, la interfase es vivaz y considerablemente matizado en el tiempo y el espacio. La interfase crea una zona de experiencia del encuentro multi-dimensional. El lenguaje del encuentro es inicialmente poco claro, pero evoluciona en la medida que uno explora y sienta.²⁷

Con la videoinstalación *Artificial Changelings* (1998) su autora se aleja del paradigma de la instalación interactiva con las elecciones preprogramadas, para acercarse a una donde las experiencias de su observador/escucha/partícipe están determinadas en parte, como en un juego, por el azar.

1.4. VIDEOPERFORMANCE

La otra esfera de video que no está dentro del principal enfoque de nuestra investigación es la videoperformance. Como su mismo nombre lo indica pertenece a un área más amplia de la performance, territorio de producción artística limítrofe con muchos otros soportes: como el happening, arte procesual, el teatro experimental, la instalación escultórica y sonora... entre otros. La performance podría definirse como un arte de acción que involucra uno o más artistas que se presentan ante un público, a diferencia de happening, que involucra a su público. Según este criterio básico podíamos dividir las obras de videoperformance del siguiente modo: las que involucran uno o más artistas, aquellas en las que el artista delega su obra a otra persona y aquellas en las que el artista delega su obra a varias personas. Las videoperformance que involucran varias personas en una acción que se graba con una cámara de video o con cámara de video en circuito cerrado no necesariamente crea un happening. Muchas de estas obras son de

²⁶ David Rokeby, página web de la obra interactiva *Very Nervous System*:
<http://www.davidrokeby.com/vns.html> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

²⁷ *Ibid.*, (trad. nuestra)

carácter interactivo y caben también en la noción de videoperformance *delegado* o creado con muchos participantes.

El video forma parte sustantiva de la plataforma híbrida de la videoperformance y no documenta solamente una acción. El indiscutible pionero de este medio Nam June Paik, ya desde 1969, creaba las videoperformance que unían las videoproyecciones en monitores video y las acciones de una chelista. Estas obras se crearon para Charlotte Moorman, músico profesional y compañera de Paik en la ejecución de los performances de música experimental. Una de las primeras videoperformances que Paik creó para Moorman fue *TV Bra for Living Sculpture (TV sostén para escultura viviente)* (1969) [Fig. 12 A].



Fig. 12 A.

B.

A. Foto de la videoperformance *TV Bra for Living Sculpture*, Nam June Paik y Charlotte Moorman, 1969.

B. Foto de la videoperformance *Concerto for TV Cello and Video Tape*, Nam June Paik y Charlotte Moorman, 1971.

En el folleto que anunciaba la primera exposición de esta videoperformance, Nam June Paik escribió:

TV Brasierre for Living Sculpture (Charlotte Moorman) es también un ejemplo nítido de como humanizar lo electrónico... y la tecnología. Utilizando TV como sostén... más íntima propiedad de ser humano, vamos a demostrar el uso humano de la tecnología y vamos estimular también los observadores NO para algo infame sino estimular su fantasía para buscar las nuevas maneras imaginativas y humanísticas de aplicar nuestra tecnología.²⁸

No obstante, a pesar de las buenas intenciones de Paik, según muchos críticos de arte, en lugar de erotizar la tecnología se lograba convertir el cuerpo de la mujer en un objeto más²⁹.

En otra videoperformance de Paik, *Concierto for TV Cello and Video Tape* (1971), [Fig. 12B] Moorman utiliza un dispositivo que genera los sonidos como un instrumento musical pero también imágenes video. De manera parecida que *TV Bra for Living Sculpture* (1969), la pieza puede ser utilizada en cuatro variaciones: en las tres pantallas se pueden proyectar los programas de TV actuales, los videos pregrabados y la señal de la videocámara en circuito cerrado, que muestra el músico tocando. Estas tres variantes de imagen-video pueden ser distorsionados con la señal electrónica de sonido, del instrumento.

El videoperformance delegado a un músico fue creado por varios artistas, entre ellos, por Eugènia Balcells, que en su *Indian Circle*³⁰ (1981) colabora con el saxofonista Peter Van Riper. El trabajo fue realizado para ser proyectado en una pantalla y consiste en un video, en el cual se produce un diálogo entre el sonido improvisado y la cámara que explora el espacio donde sucede la improvisación. Otro ejemplo más reciente, de este tipo de videoperformance es *Long Sorrow*³¹ (2005) [Fig. 13] de Anri Sala. En el video se presenta un contraste entre un edificio multifamiliar inhóspito, de la era comunista, al que los habitantes de Berlín (Alemania) llamaron Long Sorrow, y el solitario saxofonista, Jameel Mandoc, suspendido fuera de la ventana del último piso

²⁸ Edith Decker-Philips, *Paik Video*, Barrytown, Barrytown Ltd., 1998, p.124 (trad. nuestra)

²⁹ Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois y Benjamin H.D. Buchloh, *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*, Madrid, Ediciones Akal S.A., 2006, p. 560

³⁰ Eugènia Balcells, información sobre el video *Indian Circle*: <http://www.eugenibalcells.com/videos/indian/content.html> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

³¹ Anri Sala, videoperformance *Long Sorrow*: https://vk.com/video146524930_160766225 [Última consulta: 17 de abril de 2017]

improvisando un solo. Michael Fried dedica en uno de sus libros³² dieciocho páginas al análisis de esta obra de Anri Sala.



Fig. 13. Foto fija de la videoperformance *Long Sorrow (Lamento largo)*, Anri Sala, 2005.

El interés de Sala por el acontecimiento presente de la producción del sonido se aprecia en su propio comentario al videoperformance *Long Sorrow*:

Estoy interesado en el sonido cuando se convierte en música. *Long Sorrow* muestra boca y no el saxófono. Aunque lo que uno escucha provoca que uno “vea” el sax, lo que uno realmente ve es boca y la cara [únicamente en unos momentos y solo partidos, quiero añadir]. (...) Lo que me interesa es esta materia del aire cuando se vuelve música. (...) Esto es como filmando la intención, la necesidad de la música, más que la música misma, el momento preciso de la fracción de segundo cuando el sonido es todavía una actividad y aún no es música...³³

Aunque Paik, Balcells y Sala en sus videos, presentan a la persona del músico como a un artista delegado de la performance, la mayoría de los artistas que utilizaban el video en los principios de la historia de videoarte grababan sus propios actos. La práctica fue

³² Michael Fried, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, New Heaven and London, Yale University Press, 2011, pp. 31-49

³³ *Ibid.*, p. 47 (trad. nuestra)

tan extendida que Rosalind Krauss la describió, en su importante ensayo sobre video, como narcisista.

...la mayoría de los trabajos producidos en el breve periodo de existencia del videoarte ha utilizado el cuerpo como su instrumento central. En el caso de los trabajos grabados en la cinta, a menudo se ha tratado del cuerpo de artista-ejecutante. En el caso de las videoinstalaciones este fue generalmente el cuerpo de un espectador receptivo.³⁴

Los trabajos de videos que analiza Krauss pertenecen al corto periodo entre 1971 y 1974. Los artistas que entran en su canon narcisista son: Vito Acconci, Bruce Nauman y Lynda Bengelis. Las obras de los artistas que escapan de esta clasificación, según palabras de Krauss, de manera tangencial, son de Richard Serra, Joan Jonas, Peter Campus y solo algunos trabajos de Bruce Nauman. En su ensayo Krauss distingue tres tipos de trabajos: los videos que aprovechan el medio para criticarlo desde dentro, los videos que representan un ataque físico al mecanismo del video para liberarse de la perspectiva psicológica, y por último, las videoinstalaciones que utilizan el medio como una subespecie de pintura o escultura. Como ejemplo del video del primer tipo, Krauss menciona la obra *Boomerang* (1974), de Richard Serra. Su protagonista, Nancy Holt, habla, al tiempo que las palabras se reproducen, con retraso, en sus propios oídos que están cubiertos con unos audífonos. La protagonista describe su situación como una en la que el sonido interfiere con su proceso de pensar. Se siente encapsulada en su propio cuerpo y mente. Krauss considera esta auto-encapsulación como un atributo que está presente en la mayoría de las obras del videoarte. El segundo tipo lo ejemplifica la obra *Vertical Roll* (1972), de Joan Jonas, donde ocurre una transición rítmica de la imagen de la mano hacia arriba del encuadre que es causada por una desincronización premeditada entre la videocámara y la pantalla lo que hace que los movimientos de la mano se vuelven invisibles. Como ejemplo del tercer tipo, las videoinstalaciones que utilizan el medio para dialogar con pintura y escultura, Krauss presenta algunas obras de Peter Campus que, según ella, caracterizan una constante confrontación entre los valores temporales de la conciencia y lo estático del fetiche mercantil. Aunque en su texto Rosalind Krauss analiza dos de las obras performáticas de video de circuito cerrado de

³⁴ Rosalind Krauss, *Video: The Aesthetic of Narcissism*, en: *October*, Vol.1, Cambridge, Mass., MIT Press, 1976, p. 52 (trad. nuestra)

Campus tituladas *Mem* y *Dor*, ambas de 1974, aquí presentamos primero una de sus obras más conocidas *Three Transitions*³⁵ (*Tres transiciones*, 1973) [Fig. 14]. El video muestra tres episodios donde el artista ensaya tres tipos de interacción consigo mismo a partir de diferentes trucos visuales del medio del video. Gracias a las técnicas de croma o llave de color Campus sobrepone varias capas del video en la misma imagen. Este videoperformance usa recursos experimentales del medio de video para reflexionar sobre la percepción y la identidad.



Fig. 14. Foto fija de la videoperformance *Tres transiciones*, Peter Campus, 1973.

En la vídeoinstalación interactiva en circuito cerrado *Mem* [Fig. 15] Peter Campus delega la realización del performance a su observador/partícipe. La obra consiste en la interacción con videocámara, videoprojector y la pared/pantalla. Para estar en el plano enfocado de la cámara el observador/partícipe necesita acercarse a la pared que

³⁵ Peter Campus, *Three Transitions*, 1973:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

impide que tenga visión plena de la imagen proyectada, que se distorsiona debido a la proyección angulada respecto a la pared/pantalla. Si, en cambio, se aleja de la pared, la imagen queda fuera del foco o desaparece. En esta situación se incrustan dos tipos de invisibilidad: la ausencia de observador en la imagen proyectada y la ausencia de su mirada en la proyección, que se produce cuando se acerca demasiado al muro para que lo registre la cámara en el circuito cerrado.



Fig. 15. Foto de la videoperformance *Mem*, Peter Campus, 1974.

Rosalind Krauss opina que esta videoperformance pretende lograr, que el performer/observador reconozca que la superficie de su propio cuerpo y la superficie del plano de su imagen proyectada son dos áreas totalmente distintas aunque ambas residen en su propia imagen.³⁶

El ejemplo donde el artista del performance utiliza el dispositivo del video como un apoyo a su acto es la obra *Sintaxi*³⁷ (1994) [Fig. 16] de Bartolomé Ferrando.

³⁶ Rosalind Krauss, *Video: The Aesthetic of Narcissism*, *Op. cit.*, p. 62

³⁷ Bartolomé Ferrando, *Sintaxi*, 1994: <https://vimeo.com/3274287> [Última consulta: 17 de abril de 2017]



Fig. 16. Foto de videoperformance *Sintaxi*, Bartolomé Ferrando, 1994.

En la performance, el autor declama en valenciano su poema, siendo acompañado por su propia voz, que emite un televisor colocado en su cabeza con la imagen de su boca pronunciando las palabras en un video pregrabado. Esta declamación en el video repite, solapa y a veces contradice las palabras pronunciadas en vivo. El texto declamado enuncia consonantes, vocales, sílabas y palabras, sin sentido evidente, donde la interferencia de las dos voces subraya la fragmentación de la comunicación verbal para mostrar su estructura. La declamación a dos voces fragmenta y repite los versos sincopados consiguiendo que “el significado de las palabras se expanda más allá de su significado, que el tiempo se dilate, retroceda e incluso pretenda detenerse”³⁸. Sobre la poesía sonora fragmentaria el artista de performance dice:

La obra fragmentaria, pues, está construida desde la dispersión y emite su habla desde una pluralidad de voces independientes, organizada sobre la base de una

³⁸ Eduardo Jesús Marín Sánchez, *La poética del fragmento y del intervalo en la poesía experimental sonora de Bartolomé Ferrando*, Tesis doctoral dirigida por Dr. Josep Pérez y Tomàs, Facultad de Bellas Artes, Universidad Miguel Hernández, 2013, p. 603

unidad irregular y asimétrica que se dilata y contrae ininterrumpidamente. Y esos residuos o trozos de habla dicen más allá del significado habitual. Suenan de otro modo, nunca oído, organizados en grumos de voz no clasificables ni catalogables...³⁹

Gary Hill es un artista de videoarte que activa con su propio cuerpo una de sus obras performáticas interactivas, *Writing Corpora* (2012) [Fig. 17].



Fig. 17. Foto de la videoperformance *Writing Corpora*, Gary Hill, 2012.

La obra fue creada para la exposición colectiva *Presencia activa, acción, objeto y público* (2012), en el Museo de Arte Contemporáneo de Vigo (España). La pieza contiene elementos de la performance y de videoinstalación donde los gestos corporales del performer activan los textos, videos y los enunciados en audio en inglés y en gallego que se relacionan con las expresiones idiomáticas vinculadas con el cuerpo humano como, por ejemplo, “meter la pata”. Para la pieza se crearon varios software especiales que permitían generar una proyección en el suelo de “sopa de letras” que se “congregaban” en unas frases y palabras legibles cuando se presionaban algunas áreas

³⁹ Bartolomé Ferrando, *El arte de la performance. Elementos de la creación*, Valencia, Ediciones Mahali, 2009, pp. 61-62

del piso. Al mismo tiempo que se formaban las frases de las letras se generaban también sus enunciados en audio. Otro software y un sistema de cámaras permitían el seguimiento de las distancias entre las articulaciones del esqueleto del performer que en su turno controlaban los sonidos y las proyecciones de los videos en una de las tres pantallas. En la cuarta pantalla se proyectaba en tiempo real el conjunto de líneas luminosas que representaban las relaciones entre las articulaciones del artista. Los software utilizados en la pieza fueron creados por Joseph Gray, el artista y diseñador de los nuevos media. En sus primeras presentaciones, en febrero del 2012, Gary Hill activaba la videoperformance. En algunas de sus presentaciones posteriores su activación fue delegada a la artista sueca Paulina Wallenberg-Olsson⁴⁰.

El artista belga, radicado en México, Francis Alÿs es conocido por sus videoperformances realizados para ser presentados como un video monocal. Uno de los más conocidos es *Paradox of Praxis I: Sometimes Making Something Leads to Nothing*⁴¹ (*Algunas veces haciendo algo se llega a nada*), 1997) [Fig. 18].



Fig. 18. Foto fija de la videoperformance *Paradox of praxis I: Sometimes Making Something Leads to Nothing*, Francis Alÿs, 1997.

⁴⁰ Gary Hill, videoperformance *Writing Corpora* (2012) activada por la artista Paulina Wallenberg-Olsson: <https://www.youtube.com/watch?v=ZyDnsYtzvbl> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

⁴¹ Francis Alÿs, la videoperformance *Sometimes Making Something Leads to Nothing*, 1997: <http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

En el video el artista está empujando un bloque de hielo por las calles de la Ciudad de México hasta la pieza se derrite completamente. Para realizar la pieza de videoperformance de 10 minutos de duración el artista actuaba durante nueve horas. En este sentido, una de las posibles reflexiones que puede provocar este videoperformance se relaciona con el dogma de eficiencia omnipresente en el sistema económico contemporáneo, incluso entre los artistas.

Al final de un encuentro con los alumnos de Academia de Bellas Artes en Varsovia (Polonia)⁴² en el año 2014, le preguntaron a Francis Alÿs sobre la producción de sus videoperformances: al hacerlas ¿No actúa para la cámara, contraviniendo la supuesta espontaneidad del medio? El artista explicó que es inevitable el aprendizaje de actuación instintiva hacia la cámara y que es consciente de que solamente al principio de su carrera, tanto él como su camarógrafo, lo hacían de manera inocente. En el caso de videoperformance *Paradox of praxis I* (1997) su camarógrafo estaba grabando video por primera vez en su vida. En una entrevista con Russell Ferguson realizada para incluirse en un libro sobre Francis Alÿs, el artista asegura, que realizando el trabajo de videoperformance *Re-enactments* (2000) abordaba este tema de manera muy puntual: por un lado producía un video sobre una caminata con pistola en la mano por las calles de la Ciudad de México y sus consecuencias reales y por otro hacía su reconstrucción, grabada el día siguiente, cuando todos fueron avisados e incluso los policías reales jugaban su papel. Este último videoperformance presenta, en el tiempo de su realización, según palabras del artista, *una necesidad de abordar de nuevo su relación con el medio de performance, que supuestamente tiene como su característica la condición subyacente de la inmediatez, del inminente sentido de riesgo y fracaso*⁴³.

Uno de los videoperformances de Francis Alÿs protagonizados por actores no profesionales es *Reel-Unreel*⁴⁴ (2011) [Fig. 19], realizado en Kabul, Afganistán. Francis Alÿs, siendo invitado a la residencia artística como parte del proyecto

⁴² Francis Alÿs, encuentro con los alumnos de Academia de Bellas Artes, de Varsovia, Polonia (2014): <https://vimeo.com/110576935> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

⁴³ Cuahthémoc Medina, Russell Ferguson y Jean Fisher, *Francis Alÿs*, New York, London, Phaidon Press, 2007, p. 42

⁴⁴ Francis Alÿs, videoperformance *Reel-Unreel*, 2011: <http://francisalys.com/reel-unreel/> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

DOCUMENTA 13 (2012) , realizó esta videoperformance como una reflexión sobre la imagen real/irreal de Afganistán que transmitían los medios en Occidente⁴⁵. El artista se inspiró en la habilidad de los niños del lugar para jugar con palo y aro. Sin embargo, en la videoperformance las ruedas fueron sustituidas por los carretes de películas; el primer niño desenrolla la tira de película mientras otro lo sigue rebobinándola. Todo esto sucede en las polvorientas calles de los barrios pobres de Kabul.



Fig. 19. Foto fija de la videoperformance *Reel-Unreel (Enrollar-desenrollar)*, Francis Alÿs, 2011.

Al final del video se proporcionan algunos datos que muestran el motivo de usar los carretes de películas: en 2001 los talibanes confiscaron miles de similares carretes de películas del Archivo Nacional del Cine, las mismas que fueron quemadas en las afueras de Kabul. El final de esta historia tiene un acento optimista: los talibanes fueron engañados, quemaron los positivos de las películas mientras que los negativos permanecían todavía a salvo.

Muchos de los videoperformances realizados por Alÿs involucran acciones dirigidas, realizadas por grandes grupos de personas. Por ejemplo, en la videoperformance multitudinaria *The Modern Procession* (2002) encargada por Fondo Público del Arte de

⁴⁵ Francis Alÿs, *Relato de una negociación*, México D.F., Museo Tamayo, 2015, p. 171

Estados Unidos y el Museo de Arte de Nueva York para marcar el traslado temporal de la colección del Museo, de Manhattan a su lugar provisional en Queens. El acto tomó la forma de un peregrinaje religioso: una selección de modernas obras maestras como por ejemplo piezas de escultura de Giacometti o de Duchamp fueron llevadas por la multitud en palanquines. A lo largo de camino se esparcían los pétalos de rosas y una banda de música peruana tocaba sus instrumentos de viento.

Otra de las acciones multitudinarias, organizadas por Alÿs, fue la videoperformance *When Faith Moves Mountain*⁴⁶ (2002) [Fig. 20], realizada con la ayuda de quinientos voluntarios, estudiantes universitarios de Lima (Perú), para “palear” en una línea, con el fin de desplazar una duna por unos 10 cm. respecto a su posición original. El *motto* de la acción, como dice su autor, fue: “Máximo esfuerzo, mínimo resultado”, el mismo que se puede adjuntar a muchas otras videoacciones del artista.



Fig. 20. Foto fija del videoperformance *When Faith Moves Mountain* (*Cuando la fe mueve montañas*) Francis Alÿs, 2002.

⁴⁶ Francis Alÿs, videoperformance *When Faith Moves Mountain*, 2002:
<http://francisalys.com/when-faith-moves-mountains/> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

Una videoperformance multitudinaria más reciente fue *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River*⁴⁷ (*No cruzarás el puente antes de llegar al río*, 2008) [Fig. 21], presentada en el año 2015, en la exposición titulada *Francis Alÿs: Relato de una negociación. Una investigación sobre las actividades paralelas del performance y la pintura*, en el Museo Tamayo Arte Contemporáneo de la Ciudad de México, en forma de dos grandes proyecciones simultáneas en las paredes que coincidían en una esquina, creando un espacio envolvente. La estructura de la obra fue en principio similar a la acción *Bridge/Puente* (2006), realizada simultáneamente con apoyo de los pescadores locales en dos sitios Cayo Hueso, Florida (Estados Unidos) y La Habana (Cuba) donde se creó una ilusión de un puente flotante entre Estados Unidos y Cuba, con una cadena de barcos que se dirigía hacia horizonte del Golfo de México desde dos puntos en las playas. En el caso de *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River* (2008) la idea original de la pieza consistió en realizar una acción similar en el Estrecho de Gibraltar entre España y Marruecos.



Fig. 21. Dos fotos fijas del videoperformance de dos canales *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River*, Francis Alÿs, 2008.

Sin embargo, por los problemas logísticos relacionados con las rivalidades de las comunidades pesqueras marroquíes y españolas de Tánger y Tarifa, las fuertes corrientes marítimas y el “juego de intereses” de los sindicatos y jefes políticos que

⁴⁷ Francis Alÿs, videoperformance *Don't Cross de Bridge Before You Get to the River*, 2008: <http://francisalys.com/dont-cross-the-bridge-before-you-get-to-the-river/> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

deseaban apropiarse del proyecto en beneficio de la geopolítica local⁴⁸, Francis optó por presentar dos filas de los niños entrando al mar en las playas de ambos lados del Estrecho con unos barquitos de juguete realizados con sandalias, convirtiendo la acción en un juego infantil, creando la ilusión de que los dos grupos se encontrarían en el horizonte.

[...] filas de niños entran incesantemente en el mar / las olas rompen la fila y jalan a los niños de vuelta a la orilla / los niños regresan al mar / las olas los arrastran jalan de nuevo a la orilla / regresan / vuelven [...]⁴⁹

Francis Alÿs no comercializa sus vídeos – las presenta en las exposiciones y en su página personal en Internet. Para tener fondos para su equipo de trabajo de grabación, cada vez más profesional, vende cuadros, dibujos y objetos vinculados con los proyectos.

Nuestra presentación de las videoperformances no pretende ser exhaustiva: marca solamente otra de las esferas de video que contextualiza nuestro discurso y producción de las videoinstalaciones. Si hemos presentado más obras de Francis Alÿs que del resto de artistas se debe a su reconocimiento internacional, también porque conocemos al artista personalmente. Ambos llegamos aproximadamente en el mismo tiempo a México y desde entonces somos residentes de este país. Los dos, al finales de los años ochenta del siglo pasado, empezamos a exponer en las muestras colectivas del grupo *Salón d'ès Aztecas*.

⁴⁸ Francis Alÿs, *Relato de una negociación*, *Op. cit.*, p. 119

⁴⁹ *Ibid.*, p. 143

1.5. VIDEODANZA

La videodanza tiene muchos antecedentes en el cine. Para incluirlos en una historia conjunta varios investigadores anglosajones utilizan los términos *screendance* o *screenchoreography*⁵⁰ (danza para la pantalla o coreografía para la pantalla). Fuera del círculo del cine comercial, Maya Deren fue una de las más destacadas realizadoras de coreografías modernas para la pantalla del cine. Un ejemplo de su producción es *A Study In Choreography For Camera*⁵¹ (1945). Sobre la influencia del cine y el video sobre la danza nos dice:

El cine y el video engendraron totalmente nuevas formas de danza, creadas cuando el director y coreógrafo van más allá de los límites del cuerpo y encuentran nuevas maneras de registrar el movimiento humano. Tanto herramienta de documentación como apoyo del estudio o un medio creativo, la imagen registrada del movimiento ha cambiado para siempre la manera como percibimos y experimentamos la danza.⁵²

Así como desde principios de historia de videoarte algunos videos que mostraban a los músicos también presentaban a los bailarines. El pionero de videoarte Nam June Paik, en colaboración con John Godfrey, realizó una obra precursora de videodanza *Global Groove*⁵³ (1973) [Fig. 22]. El video, en algunos de sus fragmentos, muestra a una pareja bailando al ritmo de música rock, en un espacio artificial y manipulado en postproducción. Estas imágenes se editan junto con otras de bailes tradicionales coreanos, videos de artistas como John Cage, Merce Cunningham, Alen Ginsberg, las performances de Nam June Paik con Charlotte Moorman, y también con publicidad de Pepsi-Cola e incluso el rostro de Richard Nixon en una imagen televisiva alterada.

⁵⁰ Douglas Rosenberg, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, 2012

⁵¹ Maya Daren: *A Study In Choreography For Camera* (1945):

https://www.youtube.com/watch?v=OnUEr_gNzww [Última consulta: 17 de abril de 2017]

⁵² Maya daren citada en: Marion Poeth, *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, Tesis de Master in Theatre Studies, realizada bajo tutoría del Dr. Chiel Kattenbelt, Utrecht University, 2011, p. 4 (trad. nuestra)

⁵³ Nam June Paik y John Godfrey, *Global Groove*, 1973, fragmento de aprox. 3 min. de un video de 28 min.: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhlQsYXY> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

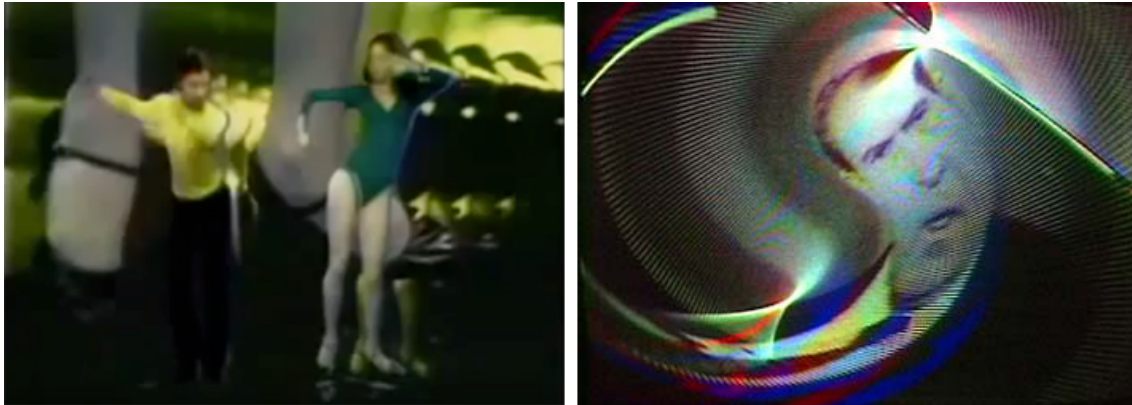


Fig. 22. Dos fotos fijas del video *Global Groove*, Nam June Paik y John Godfrey, 1973.

Se trata de un *pastiche* en una representación electrónica, hecho a partir de los contenidos multiculturales de la televisión global, una suerte de manifiesto visionario, acerca de la comunicación en un mundo saturado de medios masivos. El video de Paik y Godfrey empieza con una declaración: “Este es un vistazo al videopaisaje de la mañana cuando vas a poder sintonizar con cualquier estación TV del planeta y el Tele-guía va ser tan grueso como el directorio telefónico de Manhattan.”⁵⁴

La videodanza evolucionó rápidamente como soporte independiente, un sitio para la coreografía hacia la lente y no solamente una documentación del baile. Douglas Rosenberg la define como una práctica para *un sitio específico del video, un lugar de encuentro entre tiempo, espacio y movimiento*⁵⁵. La videodanza se articula con la experimentación en las localizaciones, los ángulos de cámara, la composición de las tomas y las técnicas de postproducción. Jorge Coscia, entrevistado en la película documental *Videodanza argentina*⁵⁶ (1993), habla sobre los inicios de este medio en Argentina y describe la videodanza como un arte donde en la cabeza de sus realizadores existen dos lenguajes: la danza y el cine. Confirma también que es más fácil que coreógrafos y bailarines aprendan a filmar que los cineastas aprendan coreografiar o bailar.

⁵⁴ *Ibid.*, (trad. nuestra)

⁵⁵ Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site for Choreography*, en: *Leonardo*, Vol. 33, Núm. 4, 2000, p. 275

⁵⁶ Alejandra Ceriani, Daniela Muttis, Osvaldo Ponce y Claudia Sánchez *Videodanza argentina*, 1993: <https://www.youtube.com/watch?v=tiQ82AopEqw> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

Algunas plataformas para la exposición de la videodanza son sus numerosos festivales. Uno de los más reconocidos en latino-américa es el Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires (Argentina) que funciona desde el año 1995. En su edición del año 2005 se presentó un trabajo bajo la dirección Marilén Iglesias-Breuker, titulado *El escape* (2005) [Fig. 23]. Esta videodanza se realizó en un taller de reparación de los escapes de los coches, donde dos protagonistas femeninas, interpretan un baile caracterizadas como unas muñecas mecánicas, parchadas y desechables como los repuestos rotos.



Fig. 23. Foto fija de la videodanza *El escape*, Marilén Iglesias-Breuker, 2005.

Este ejemplo de videodanza nos introduce a la discusión presente entre los artistas que se preguntan si esta forma de expresión necesita verse como un tipo de danza. La artista Amy Geenfield sugiere, por ejemplo, que la danza para la pantalla puede *no tener el*

*parecido de la danza y sin embargo, tener un impacto de cinestesia, una sensación de los movimientos de su propio cuerpo y del significado de la danza*⁵⁷.

Otra pregunta presente en las discusiones entorno de videodanza es si los cuerpos humanos son indispensables: si son aceptables las coreografías de animales u objetos. Como un ejemplo presentamos aquí la videodanza de David Hinton titulada *Birds*⁵⁸ (2000) [Fig. 24].



Fig. 24. Foto fija de la videodanza *Birds*, David Hinton, 2000.

Para su realización el autor se apropia de algunos cortes de películas documentales de la BBC sobre pájaros y, con ayuda de una coreógrafa, los edita para crear unos bucles rítmicos tanto visuales como sonoros, mostrando a los pájaros de cada continente bailando. David Hinton se refiere a su película de videodanza como *docu-coreografía*⁵⁹.

⁵⁷ Amy Greenfield, *Artist Statement*, Filmdance Festival Catalogue, New York City, Public Theatre, 1983, en: Claudia Keppenbergl “Does Screendance Need to Look Like a Dance?”, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Vol. 5, 2009, p. 26

⁵⁸ David Hinton, videodanza *Birds*, 2000: fragmentos:
<https://www.youtube.com/watch?v=VPAPKuRpDfk> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

⁵⁹ Marion Poeth *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, *Op. cit.*, p. 38

Una interesante videodanza con la coreografía de los movimientos humanos en conjunto con los de grandes molinos de viento para la producción de energía eléctrica, es la pieza del valenciano Vicent Gisberg titulada *Back*⁶⁰ (2011) [Fig. 25], galardonada en 2015, en el Festival Internacional de Videodanza Experimental en la Rioja (España) con el Premio de Mejor Obra Nacional. Es una realización de un *hombre-orquesta* que él mismo la dirigió, interpretó, filmó y posprodujo, creando su pista sonora con unos pocos ayudantes de cámara, sonido y postproducción. El último proceso fue clave en la creación de esta pieza porque el conjunto de sus protagonistas está formado por medio de la sobreposición de varias capas en las que aparece el mismo intérprete. Sus movimientos son una inversión de los brincos y los movimientos naturales.



Fig. 25. Foto fija de la videodanza *Back*, Vicent Gisberg, 2011.

La película de videodanza *The Cost of Living*⁶¹ (2004) [Fig. 26] es una exitosa producción del grupo dancístico *DV8 Physical Theatre, DV8 Films Ltd.* y el Canal 4, emisora pública de la televisión británica.

⁶⁰ Vicent Gisberg, videodanza *Back*, 2011: http://fiverdance.com/portfolio_page/back/
[Última consulta: 17 de abril de 2017]

⁶¹ Lloyd Newson, videodanza *The Cost of Living*, 2004: <https://vimeo.com/74966965>
[Última consulta: 17 de abril de 2017]



Fig. 26. Dos fotos fijas de la videodanza *The Cost of Living*, Lloyd Newson, 2004.

La película fue filmada en Inglaterra, en un centro turístico de la playa y es protagonizada por una pareja de amigos, bailarines y artistas de la calle. Uno de ellos se distingue por la determinación de no permitir que la sociedad lo discrimine por no tener las piernas y el otro por ser astuto y confrontacional. La película nos presenta, entre otros, los problemas de valoración de las personas y de uno mismo por medio de las actuaciones, los bailes coreografiados y los diálogos, estos últimos siendo algo excepcional en una videodanza. Este trabajo fue galardonada con casi veinte premios en varios festivales del cine y de videodanza. La película, de 35 minutos de duración, fue realizada con diez bailarines y el presupuesto de 250 mil libras esterlinas. Su dirección, coreografía y guión se pueden atribuir a una persona: Lloyd Newson, director y uno de los fundadores en 1986 del grupo dancístico *DV8 Physical Theatre*. Es una producción de gran envergadura por su colectivo de intérpretes, realizadores y técnicos, de escala muy distinta que la de videodanza *Back*, de Vicent Gisberg, creada prácticamente en su totalidad por el mismo.

Aunque videodanza *The Cost of living* (2004) es muy propositiva en términos de su narrativa, locaciones y coreografías, en su filmación se aplican los medios tradicionales del cine, de la cámara que tiene movimientos y tomas de ángulos clásicos desde un dolly o steadycam. En este aspecto es muy diferente la videodanza *Retrograde*⁶² (2010) [Fig. 27] de la directora, Júlíanna Lára Steingrimsdóttir y las coreógrafas Helgi Magnusson e Inga Maren Rubardottir, de Islandia.

⁶² Júlíanna Lára Steingrimsdóttir, avance-fragmento de videodanza *Retrograde*, 2010:
<https://www.youtube.com/watch?v=Nme9kKiHcdU>
 [Última consulta: 17 de abril de 2017]

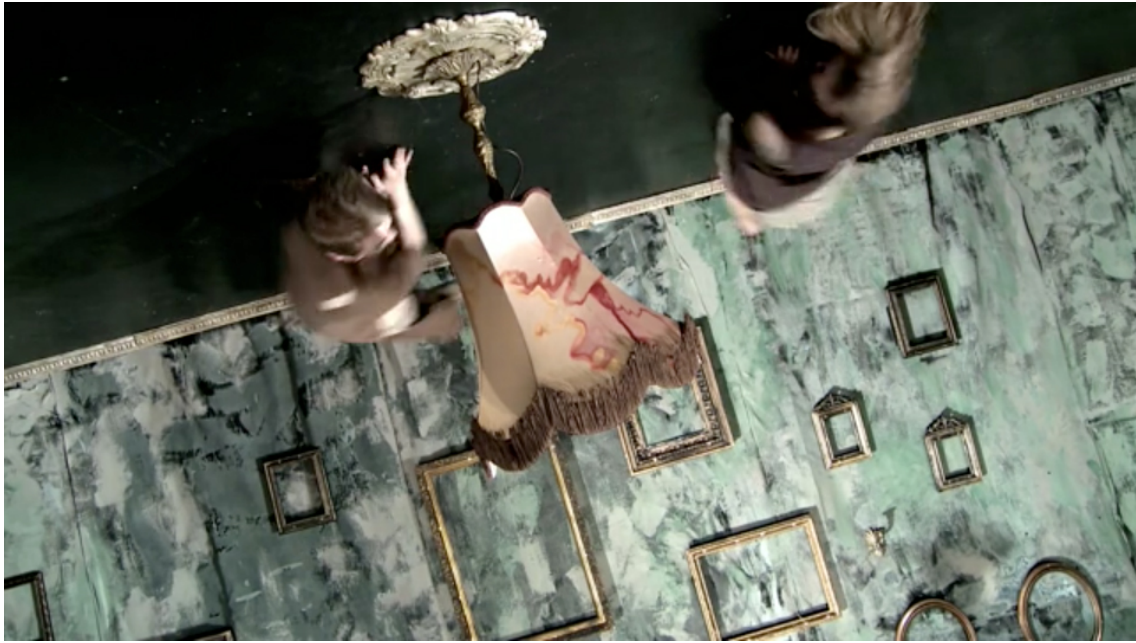


Fig. 27. Foto fija de la videodanza *Retrograde*, Júlíanna Lára Steingrimsdóttir, 2010.

En esta filmación se usan varios ángulos de la cámara para mostrar la lucha de una pareja de bailarines, en un cuarto donde la gravedad se ha revertido. En esta ocasión, los creadores de videodanza, presentan un estilo particular de filmación, de los encuadres y movimientos, de la cámara. Los observadores de la danza en un espacio movedizo pierden las referencia de las direcciones arriba y abajo. Así lo describe Marion Poeth:

La directora muestra la lucha de ellos filmando desde varios ángulos y girando la cámara. Especialmente el ángulo oblicuo, llamado también ángulo holandés, es un ángulo donde el horizonte no es derecho sino un poco inclinado. Esto hace que el espacio donde se encuentran los bailarines se nos presenta como inestable. Los movimientos de los bailarines también parecen ser afectados por estos ángulos de la cámara. Cuando la cámara es un poco inclinada a la izquierda, desplazando el horizonte hacía lo diagonal, los bailarines ruedan abajo por este diagonal. Es como si el encuadre de la cámara fuera también el encuadre donde se mueven los bailarines. El desplazamiento de la cámara parece controlar el movimiento del cuarto.⁶³

La videodanza *Retrograde* (2010) es un buen ejemplo de la cooperación, de la coreografía de los movimientos de la cámara y de los bailarines. La creación de este

⁶³ Marion Poeth *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, *Op. cit.*, p. 24 (trad. nuestra)

tipo de obras exige una estrecha colaboración entre los cineastas, coreógrafos, compositores de música, los interpretes de los movimientos y los especialistas de sonido, edición y postproducción. Como existe una tendencia en la coreografía contemporánea hacia lo abstracto y no-narrativo⁶⁴ en la creación de videodanza, generalmente no se utiliza guión, con algunas excepciones como la producción de película *The Cost of Living* (2004). Por ello se requiere que tengan conocimientos de filmación los coreógrafos y bailarines; y de coreografía, los cineastas y especialistas de postproducción, además un sentido de intuición compartido por todo equipo. Para superar los posibles conflictos entre la coreografía de la cámara y de los bailarines se necesita, según las palabras de Douglas Rosenberg “una encarnación del cuerpo” por medio de técnicas de la filmación⁶⁵. El editor del videodanza, también utiliza los conocimientos del coreógrafo, de la escritura del movimiento en el espacio del encuadre. En este sentido la videodanza no es ni el video ni la danza sino una forma híbrida que no necesita parecerse a un baile en un escenario teatral ni a una película narrativa, es una forma artística aparte.

1.6. VIDEOMAPPING

Esta esfera de video conocida también como *Projection Mapping* o en castellano como *Mapeo de proyección*, es una técnica utilizada para convertir los objetos tridimensionales y/o de superficies irregulares en pantallas de proyección para el video creando a veces un poderoso espectáculo de luz y sonido. En muchos casos se realiza sobre superficies monumentales del entorno urbano, pero también en los espacios de las artes escénicas, teatro, ópera o ballet. Tiene como antecedente en el interesante proyecto artístico de proyección filmica sobre relieve de Michael Neimark, *Displacements*⁶⁶ (1980) [Fig. 28]. Originalmente producido para Aspen Center for the Arts (1980) tenía también su exposición en el San Francisco Museum of Modern Art (1984) y su versión

⁶⁴ Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site for Choreography*, *Op. cit.*, p. 280

⁶⁵ *Ibidem.*, p. 280

⁶⁶ Michael Neimark, *Displacements*, 1980, documentación de la instalación filmica: https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE [Última consulta: 17 de abril de 2017]

en video en Art Center College of Design en Pasadena (2005). Para la obra, en el espacio de su presentación, se escenificó un cuarto típico de una casa norteamericana de clase media.

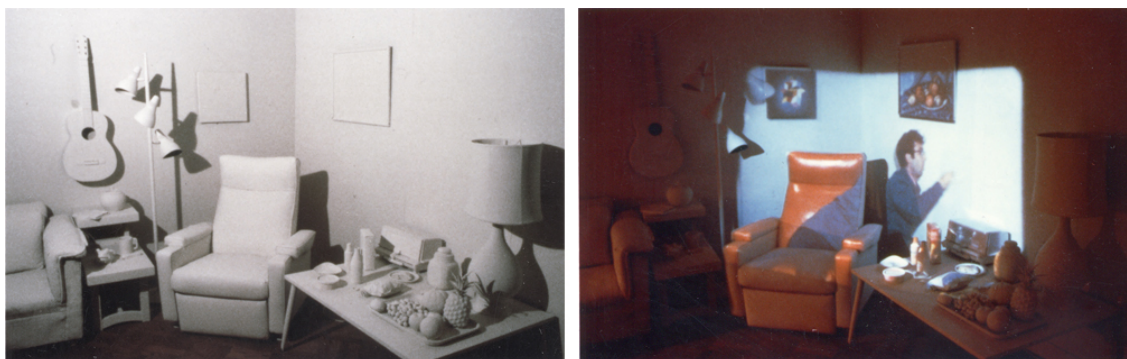


Fig. 28. A

B

A. La sala pintada para la instalación filmica *Displacements*, Michael Neimark, 1980.

B. Foto de la instalación filmica *Displacements*, Michael Neimark, 1980.

En este espacio se filmaron a dos actores con una cámara de rotación continua, de 16 mm, colocada en el centro de la sala. Después de la filmación todo el cuarto fue pintado con pintura blanca de aerosol [Fig. 28 A] y en su centro se colocó un aparato de proyección en bucle con la misma rotación que la cámara [Fig. 28 B]. En la instalación todos los objetos tridimensionales fijos parecían muy naturales excepto los actores que tenían una presencia fantasmal.

Un buen ejemplo reciente del uso de videomapping en la escena de una danza donde el artista interactúa con las animaciones proyectadas es *Levitation*⁶⁷ (2016) [Fig. 29], del grupo ruso SILA SVETA, que produce espectáculos de luz y sonido. El proyecto de videomapping *Levitation* se realizó para una producción televisiva de Ballet Bolshoi. Tanto la pared como el piso de escena eran planos y sin embargo se requería una sofisticada producción para sincronizar las proyecciones y el baile, para crear un mundo de formas tridimensionales animadas y la ilusión de la levitación del bailarín.

⁶⁷ SILA SVETA, videomapping y danza *Levitation*: <https://vimeo.com/158647901>
[Última consulta: 17 de abril de 2017]



Fig. 29. Foto de la danza con videomapping *Levitation*, SILA SVETA, 2016.

Con la llegada, al final del s. XX, de la tecnología de los videoproyectores de alta potencia se multiplicó el número de compañías comerciales de videomapping para cubrir la gran demanda para los espectáculos de luz y sonido monumentales, comerciales y políticos. No es diferente el perfil la compañía rusa SILA SVETA, dentro de su producción el proyecto *Levitation* (2006) es más bien una excepción; en su propia página lo califican como una obra de experimentación.

La mayoría de sus producciones monumentales de videomapping son comerciales, presentan nuevos modelos de coches de Mercedes o BMW u obras con un claro perfil de propaganda política, debido a las circunstancias de su producción, aunque eso no se refleje explícitamente en sus temas. Su obra *Constallations*⁶⁸ (2015) se puede considerar como un ejemplo de esta clase de espectáculo. Con ella lograron registrar un record Guinness por realizar la proyección más grande del mundo, que abarcaba más de 19 mil metros cuadrados de superficie del Edificio del Ministerio de Defensa de Rusia, sincronizando 140 proyectores Panasonic de 20 mil lúmenes c/u y reuniendo según las fuentes a poco más de un millón de espectadores. Esta proyección tenía un claro fin

⁶⁸ SILA SVETA, videomapping *Constallations* : <https://vimeo.com/155969729>
[Última consulta: 17 de abril de 2017]

propagandístico, se “encubrían” con un espectáculo las acciones militares rusas en Ucrania y Siria, en un momento en que habría cabido calificar al Ministerio de Defensa de Rusia como Ministerio de Guerra. Una obra con motivaciones sería el videomapping que hizo Krzysztof Wodiczko sobre monumento del Domo de Bomba Atómica en Hiroshima (Japón)⁶⁹ (1999) [Fig. 30].



Fig. 30. Dos fotos de la videoproyección en Hiroshima, Krzysztof Wodiczko, 1999.

El artista, famoso por sus proyecciones a gran escala, con contenidos políticos, se involucró en el proyecto cuando recibió el Premio Hiroshima, que es otorgado a los artistas que promueven la causa de paz en el mundo. En una entrevista Wodiczko dijo que no pensaba que tuviera suficientes méritos para ello; sin embargo, lo aceptó para esforzarse con el fin de merecerlo⁷⁰. El proyecto surgió como una colaboración entre el artista y la Fundación del Domo de la Bomba Atómica. La estructura es una de las pocas en Hiroshima que permaneció en pie después de la explosión de la bomba y fue

⁶⁹ *Projection in Hiroshima: Krzysztof Wodiczko*, película documental de Yasushi Kishimoto: <https://vimeo.com/ondemand/wodiczko/124369762> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

⁷⁰ Krzysztof Wodiczko: “Hiroshima Projection”, entrevista con el artista, ART 21: <http://www.art21.org/texts/krzysztof-wodiczko/interview-krzysztof-wodiczko-hiroshima-projection> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

dedicada a la memoria de más de 160 mil víctimas. El trabajo de Wodiczko es una proyección de los gestos de las manos de algunos de los sobrevivientes, imágenes tomadas de sus entrevistas filmicas cuyo audio se reproduce en la instalación por medio de altavoces. La proyección se despliega en los cimientos de la estructura, casi a la línea con el nivel del agua del río que corre bajo del Domo. Las manos en movimiento y la voz de los testigos transforman el lugar, confiriéndole personalidad:

Las manos por debajo del domo han transformado a la estructura en algo como un ser hablante, un cuerpo extraño, destruido y ahora reverberando con vida y voz... Convirtió el monumento en la prótesis para la condición mutilada del discurso público.⁷¹

Un ejemplo de un proyecto artístico de videomapping complejo es la instalación interactiva titulada *Under Scan (Siendo escaneado)*⁷² (2005-2008) [Fig. 31], de Rafael Lozano-Hemmer.n

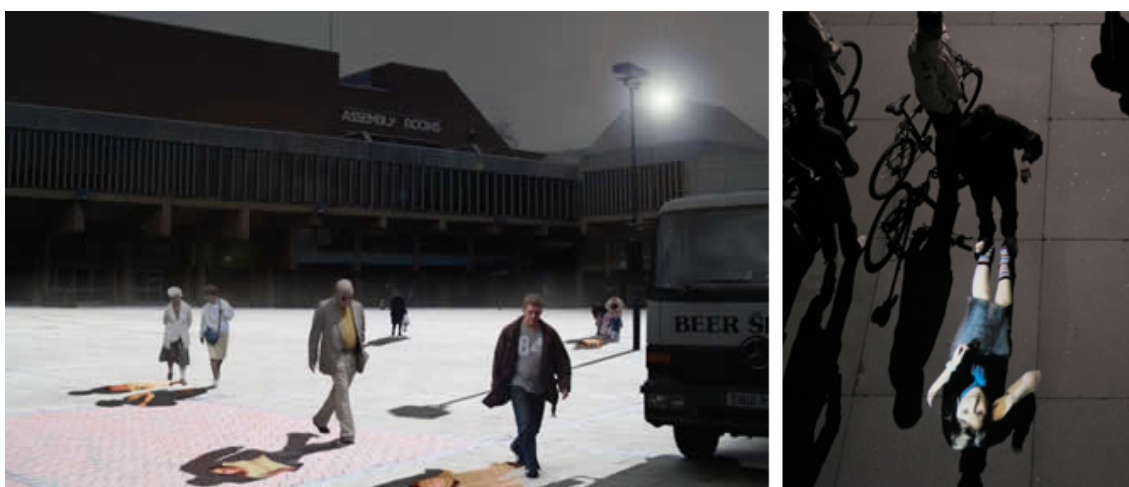


Fig. 31. Dos fotos de fragmentos de la instalación interactiva de videomapping *Under Scan*, (*Siendo escaneado*), Rafael Lozano-Hemmer, 2005-2008.

Se trata de una obra para un espacio público urbano, de la serie que el artista denomina *Arquitecturas relacionales*. En la instalación, los transeúntes son identificados por un

⁷¹ George Baker, Review: *Krzysztof Wodiczko*, en: *Art Forum International*, Vol. 39, December, 2000

⁷² Rafael Lozano-Hemmer, instalación interactiva de videomapping *Under Scan* 2005-2008: http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php [Última consulta: 17 de abril de 2017]

sistemas computarizado de rastreo que activa los videoretratos en sus sombras. Se mapean las sombras en movimiento y se proyectan en ellas los videos, escogidos de manera aleatoria del banco de datos, de una computadora. El sistema detecta los trayectos de los transeúntes e incluso estima las posiciones futuras de sus sombras. Para la obra, que por primera vez fue instalada en el campus de la Universidad de Bradford en Lincoln (Reino Unido), en el año 2005, se realizaron más de mil videoretratos de voluntarios. En cuando la proyección empieza, el personaje del video, que establece un contacto de mirada con el dueño de la sombra. Si el dueño de la sombra se aleja, la persona en la proyección mira al otro lado y eventualmente desaparece. No se impusieron otras normas de actuación para los retratados y por esto se registraron muchas acciones diferentes. El sistema escala y alinea automáticamente cada proyección para que quepa en la sombra. En la instalación funcionan simultáneamente catorce videoproyectores robotizados independientes que pueden proyectar los videos en cualquier lugar de la plaza.

En una entrevista Rafael Lozano-Hemmer comentando sobre el papel de sombra en su instalación *Under Scan* (2005-2008) dijo:

...la sombra es un dispositivo muy intuitivo – uno que es expresivo y que tiene un amplio vocabulario de interacción, gracias a la experiencia personal que cada uno tiene con su sombra como también a las sofisticadas tradiciones de sombras de las marionetas que se encuentran en la mayoría de las culturas... En nuestra época de vigilancia, globalización y la homogeneización urbana, creo que hay una necesidad de reconectar la gente con su entorno.⁷³

URBANSCREEN es un colectivo multidisciplinario de artistas que representan diferentes disciplinas: arquitectura, música, artes de los medios, escenografía y coreografía. Producen grandes proyecciones en los espacios urbanos, la escultura expandida y el teatro virtual. Como dicen en su sitio web “investigan los fenómenos que ocurren cuando el mundo material es sobrepuesto por digital y cuando, de manera

⁷³ Rafael Lozano-Hemmer en: “Electronic Artist Rafael Lozano-Hemmer to flood Trafalgar Square, November 2008”, *Art Observed*, August 12, 2008 <http://artobserved.com/2008/08/electronic-artist-rafael-lozano-hemmer-to-flood-traffic-square-november-2008/> [Última consulta: 17 de abril de 2017] (trad. nuestra)

inversa, lo digital se ve traslapado por la realidad.”⁷⁴ Su centro de trabajo está en Brema (Alemania). A diferencia de muchos grupos de videomapping no tienen el perfil comercial, habitual de los realizadores de espectáculos de luz y sonido, y aunque también los producen. Sus obras, ellos los imprimen con unas características artísticas que los distinguen y que los han hecho merecer muchos premios en categorías relacionadas con el arte de la luz, lo multimedia y la dirección de arte. Uno de sus proyectos ganadores fue *555 KUBIK*⁷⁵ (2009) [Fig. 32] realizado en las fachadas del Museo de Arte Contemporáneo, en Hamburgo (Alemania). La proyección transforma la cuadrícula de piedra, de la fachada, dándole diferentes profundidades y texturas que se mueven constantemente, acompañadas por sonidos de piedras que se frotran unas sobre las otras. Para la participación en una exposición colectiva *Red Never Follows* en Galería *Saachi* en Londres construyeron una maqueta del edificio del Museo de Hamburgo y realizaron una proyección a pequeña escala.

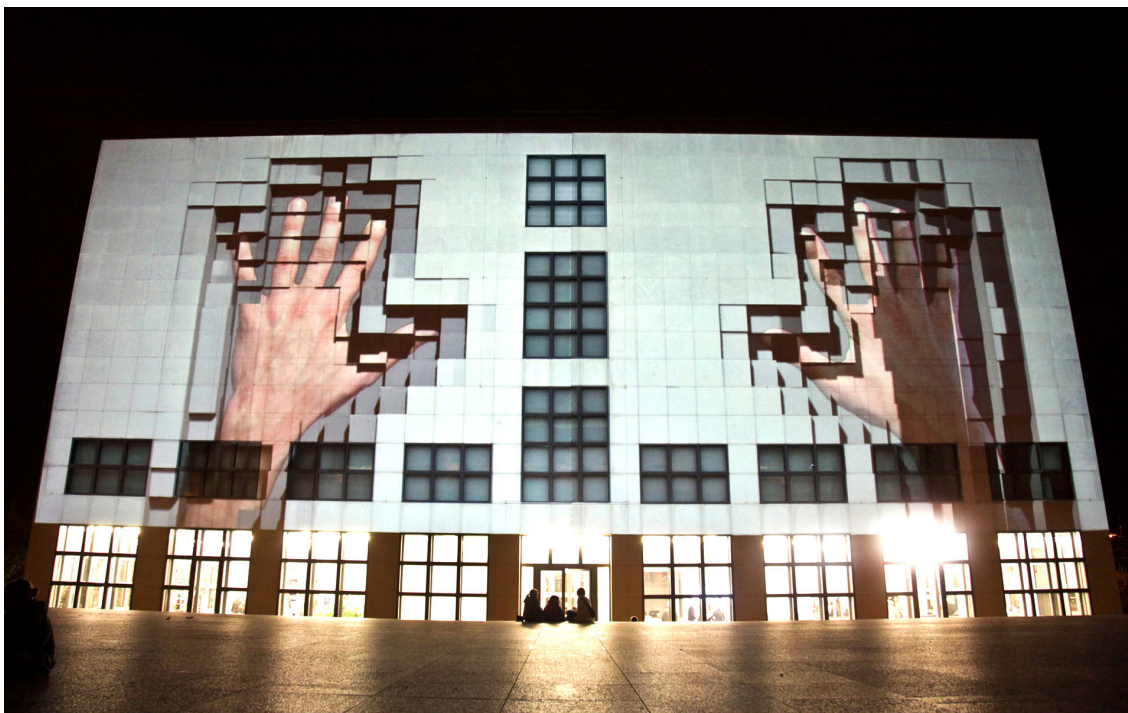


Fig. 32. Foto del proyecto de videomapping *555 KUBIK*, URBANSCREEN, 2009.

⁷⁴ URBANSCREEN, About us: <http://www.urbanscreen.com/insight/> [Última consulta: 17 de abril de 2017] (trad. nuestra)

⁷⁵ URBANSCREEN, *555 KUBIK | facade projection*, 2009: <https://vimeo.com/5595869> [Última consulta: 17 de abril de 2017]

Otro exitoso proyecto de escala monumental realizado por el grupo URBANSCREEN fue la proyección sobre el icónico edificio de Opera de Sídney en Australia *Lighting the Sails*, (*Iluminando las velas*, 2012)⁷⁶ [Fig. 33].



Fig. 33. Dos fotos del proyecto de videomapping *Lighting the Sails*, URBANSCREEN, 2012.

Es un homenaje poético al arquitecto danés Jørn Utzon y a su visión del edificio como un conjunto de las grandes velas. Algunos miembros del grupo URBANSCREEN

⁷⁶ URBANSCREEN, *Sydney Opera House | Facade projection*, 2012: <https://vimeo.com/45835867>
[Última consulta: 17 de abril de 2017]

entrevistados con ocasión de la inauguración del proyecto, hablaron sobre las dificultades provocadas por las curvaturas de las formas arquitectónicas, mencionando también sus intenciones de combinar en las proyecciones la transformación visual de las superficies del edificio con los movimientos de los bailarines: “imaginando el edificio como una escena, como un circo... y los bailarines tratando de explorar la forma”.⁷⁷

La proyección en el Edificio de Ópera en Sídney nos muestra la complejidad técnica de algunos proyectos de videomapping: son una combinación de desarrollo de los programas de software especializados, producción de animaciones y videos así como la sincronización de muchos proyectores de alta potencia (en el caso del Ópera de Sídney fueron catorce). En las primeras etapas del desarrollo de un proyecto para una superficie específica se crea su virtual modelo tridimensional. En la siguiente se crean las “máscaras” de cada una de las proyecciones que coincidirán con el elemento parcial iluminado y por último se programan las posiciones espaciales virtuales de los proyectores. En la escena de la instalación los ajustes se realizan manualmente. La complejidad técnica no intimida mucho a los artistas de nuevos medios. En términos generales, este tipo de arte se produce en colectivos de varios especialistas: técnicos, especialistas de software, coreógrafos, entre muchos otros. El artista de videomapping lanza las ideas y coordina la realización del proyecto de manera similar a un director de cine.

⁷⁷ Adam Fulton, “Many Hands Will Make Lights Work”, en: *The Sydney Morning Herald*, 9 de mayo 2012, <http://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/many-hands-will-make-lights-work-20120508-1yat2.html> [Última consulta: 18 de abril de 2017] (trad. nuestra)

1.7. LAS ESFERAS DE VIDEO EN INTERNET

1.7.1. DESDE LOS INICIOS DE INTERNET AL VIDEOBLOG

Internet es una red mundial de conexión entre los ordenadores que despegó entre los usuarios particulares en la década de los noventa del siglo pasado, a partir de las redes locales que ya existían desde años sesenta. Entre los investigadores existe una disputa sobre sus inicios y las primeras redes locales que lo habilitaron. Sin embargo, sus orígenes militares están bien documentados, como por ejemplo lo hace Janet Abbate en su libro *Inventing the Internet*⁷⁸ (2000). En este texto la autora discute algunas primeras redes locales, dando primacía, en las etapas iniciales de Internet, al grupo de científicos que trabajaban en Suiza, en el CERN: las siglas que corresponden a su nombre en francés *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*. Entre estos científicos fue Tim Berners-Lee quien en 1990 escribió el programa llamado World Wide Web:

Una de las cosas que los ordenadores no hicieron para el proceso de organización, es ser capaz de guardar las asociaciones aleatorias entre las cosas disimilares que, sin embargo, es algo que la mente hace relativamente bien. En 1980 jugaba con los programas para guardar la información con los *links* aleatorios, y en 1989, cuando trabajaba en el Laboratorio Europeo de la Física de Partículas, propuse la creación del espacio del hipertexto global en el cual, cualquier información accesible a la red pudiera ser referida por un “Identificador Universal del Documento”. Con autorización de mi jefe, Mike Sendall, para realizar el experimento, escribí en 1990 un programa llamado “WorldWideWeb”, un editor de texto *apunta y haga click* que corrió en la machina “NeXT”. Este, junto con el servidor de la Red, lancé primero en la comunidad de la Física de Altas Energías, y en las comunidades NeXT y de hipertexto, en el verano del 1991.⁷⁹

Desde sus inicios, Internet funcionaba con los sitios de boletines informativos donde se subían los documentos e imágenes fijas. Los seguían los *wikis*, páginas web, que podían editar sus usuarios. Esta forma de interacción en Internet fue fundamental para la

⁷⁸ Janet Abbate, *Inventing the Internet*, Cambridge, MA, MIT Press, 2000

⁷⁹ Tim Berners-Lee. *The World Wide Web: A very short personal history*: <https://www.w3.org/People/Berners-Lee/ShortHistory.html> [Última consulta: 18 de abril de 2017] (trad. nuestra)

creación de Wikipedia. Sin embargo, el programa Blogger, lanzado en 1999, cambió la manera en que la gente interactuaba en Internet: *cuando los miembros de las comunidades tempranas en Internet se interesaron en la Red en general, los nuevos bloggers trataban sus sitios como si fueran diarios, escribían comentarios y reflexiones que fueron actualizando seguido hasta llegar a hacerlo varias veces al día*⁸⁰.

Se puede pensar sobre los boletines informativos, las páginas *wiki* y los *blogs* como los formatos en la historia de Internet, que ayudaron en el proceso de la transformación de los lectores pasivos en los usuarios activos, productores de la información. Estos formatos de interacción en Internet fueron los antecedentes de los videoblogs que surgieron por primera vez en el año 2000. En el mismo año Adrian Miles estableció unas reglas de videoblog:

respetar ancho de banda
no es un video en línea (esto no es una reinención de la televisión)
usa el video o el audio performativo
es personal
usa la tecnología accesible
experimenta con la narrativa del video y el audio (en original: *experiments with writerly video and audio*)
se encuentra entre la escritura y lo televisivo
explora la distancia de aproximación de las palabras y los medios en movimiento
es dziga vertov con el mac y el modem (Miles, 2000, formato original)⁸¹

Aunque Gilles Deleuze afirma que una obra de arte no tiene nada que ver con la comunicación⁸², Claire Bishop se pregunta si la comunicación entre los usuarios de Internet puede ser considerado como un objeto estético:

En 2001, Lev Manovich ha notado de manera provisoria que al poner en el primer plano la comunicación en dos sentidos como la fundamental actividad cultural (en la oposición al flujo en un sentido de la película ó un libro), el Internet nos pide a

⁸⁰ Trine Bjørkman Berry, *The Film of Tomorrow: A cultural History of Videoblogging*, tesis doctoral (PhD), Universidad de Sussex, Reino Unido, 2014, p. 93

⁸¹ *Ibid.*, p. 94, (trad. nuestra)

⁸² “La obra de arte no es un instrumento de comunicación. La obra de arte no tiene nada que hacer con la comunicación. La obra de arte no contiene la menor información. En cambio, hay una afinidad fundamental entre la obra de arte y el acto de resistencia.” Gilles Deleuze, *¿Qué es la información?*, en: *Archipiélago*, núm. 25, Barcelona, 1995

reconsiderar el mero paradigma del objeto estético: ¿Puede la comunicación entre los usuarios convertirse en un objeto estético? ...Y en un pasaje anterior: ...lo digital es en un nivel profundo una condición formativa – incluso una paradoja estructural – que determina las decisiones artísticas de trabajar con unos formatos y medios.⁸³

Parece que la idea de comunicación es fundamental para la estética digital del videoblog, incluso más ahora, cuando está presente también en las pantallas de los teléfonos inteligentes.

La historia de los videoblogs o sitios donde se podían subir y ver los archivos de videos se vinculan con los algoritmos de su compresión — *los códecs* —, que establecen como normas ciertos formatos de compresión y sus correspondientes programas de registro y lectura. Uno de los primeros, de acceso popular, fue el QuickTime, introducido por Apple en 1991. Sobre la importancia de este programa habla Lev Manovich en su libro *The Language of New Media* (2001):

[...], la introducción de QuickTime en 1991 se puede comparar con la del cinetoscopio en 1892. Ambos se utilizaban para presentar pequeños bucles, presentaban imágenes de tamaño aproximado de 5 por 8 centímetros, y establecían una visión privada en vez de colectiva. Las dos tecnologías parecen incluso desempeñar un papel cultural parecido. Si a comienzos de la década de los 1880, el público frecuentaba los salones de cinescopio, donde unos aparatos con agujero para mirar les ofrecían la última maravilla - unas diminutas fotografías en movimiento dispuestas en pequeños bucles - exactamente cien años después, los usuarios de ordenador estaban igualmente fascinados con las diminutas películas en QuickTime que convertían el ordenador en un proyector de cine, por imperfecto que fuera.⁸⁴

Los videoblogs contemporáneos utilizan en su mayoría los formatos de códec de Flash o MPEG-4, de QuickTime. Trine Bjørkman Berry estima que la actividad creadora de la comunidad de los *videobloggers* fue más intensa en el periodo desde 2004 a 2009 gracias a que Apple, en este periodo, se abstuvo de actualizar los códecs de QuickTime, concentrándose en los cambios de los microprocesadores.⁸⁵

⁸³ Claire Bishop, “Digital Divide, Claire Bishop on Contemporary Art and New Media”, en: *Artforum*, September 2012 (trad. nuestra)

⁸⁴ Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005, p. 389

⁸⁵ Trine Bjørkman Berry, *The Film of Tomorrow: A cultural History of Videoblogging*, *Op. cit.*, p. 189

La estética de los videoblogs en gran medida depende de un compromiso entre la calidad del video, el peso de su archivo, su velocidad de procesamiento y la facilidad de distribución. Muchos de los *videobloggers* escogen los archivos de mayor peso, lo que implica que sus videos no se puedan ver en línea. Sin embargo, descargados se reproducen con mayor calidad. La mayoría de los creadores de los videoblogs utilizan, para grabar las pequeñas cámaras digitales, una minoría usa cámaras digitales profesionales de alta definición HD y otros pocos usan teléfonos inteligentes. Los videos se editan por medio de los programas más comunes de la plataforma Mac⁸⁶. Existen diferentes sitios para subir los videos a páginas de la comunidad de los *videobloggers*. Uno de los más comunes actualmente es, por ejemplo, Ourmedia.org. La comunidad de los *videobloggers* considera *Youtube* como una plataforma restrictiva que se enfoca en contenidos con una amplia audiencia para atraer a los anunciantes, sacrificando así la calidad de los videos. Sin embargo, la producción y el mantenimiento de un videoblog personal requiere un nivel de competencia bastante alto en comparación con el mantenimiento de un canal en *Youtube*.

Aunque muchos de los creadores y observadores/escuchas/lectores de los videoblogs los consideran como una ocupación personal cotidiana, con las fronteras desdibujadas entre el arte y el archivo de la memoria, el simple hecho de estar presente en Internet ubica al videoblog en la esfera de la comunicación social. La plataforma del videoblog es una etapa reciente en el desarrollo de nuestra cultura mediática. Así define este proceso Lev Manovich:

[...] podemos decir también que nos graduamos de la película/video del siglo 20 y llegamos hacia el video social del principio del siglo 21 [...] (y más adelante:) [...] En cuando el típico video diario o dibujo animado japonés en Youtube, pueden no ser muy sobresalientes, son bastantes. De hecho, en todos medios donde las tecnologías de la producción fueron democratizadas (el video, la música, la animación, el diseño gráfico, etc.), me he encontrado con muchos proyectos que no solamente rivalizan con aquellos producidos por las compañías comerciales más conocidas y los artistas más conocidos, sino exploran también áreas nuevas, todavía no exploradas, por los que son dotados con grandes cantidades del capital simbólico.⁸⁷

⁸⁶ *Ibid.*, pp. 115-116

⁸⁷ Lev Manovich, "The Practice of Every (Media) Life", en: in Lovink, Geert and Niederer, Sabine (Eds), *Video Vortex Reader, Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute for Networked Cultures. 2008, pp. 33-43 (trad. nuestra)

1.7.2. UN PROGRAMA PARA NAVEGAR ENTRE LOS VIDEOS

Bestiario es una compañía española, con sedes en Barcelona (España) y Bogotá (Colombia), de difusión y búsqueda de contenidos en Internet. *Videosphere*⁸⁸ (2008) es uno de sus programas interactivos, creado para navegar entre contenidos mediáticos a través de una esfera que conecta videos entre si, y con información relacionada. Para ello usan una metáfora no lineal basada en una red esférica y un conjunto de etiquetas descriptivas. En la página web del programa vemos una foto fija del video que se conecta con otras por medio de los hilos (que se pueden ocultar). Con un control que define el radio de la *esfera de video* podemos acercarnos (hacer zoom) a cualquiera de las fotos fijas de video o expandirse viendo todo el mapa esférico de videos interconectados. Haciendo uso de otro control podemos ver este mismo mapa, desde su interior [Fig. 34] y desde su exterior [Fig. 35].



Fig. 34. *Videosphere*, 2008 – programa de búsqueda de los videos en Internet, de Bestiario - interior de la esfera de video – captura de pantalla.

⁸⁸ Bestiario, sitio de programa interactivo *Videosphere*, de búsqueda de los videos en Internet: <http://www.bestiario.org/lab/research/videosphere/> [Última consulta: 24 de abril de 2017]

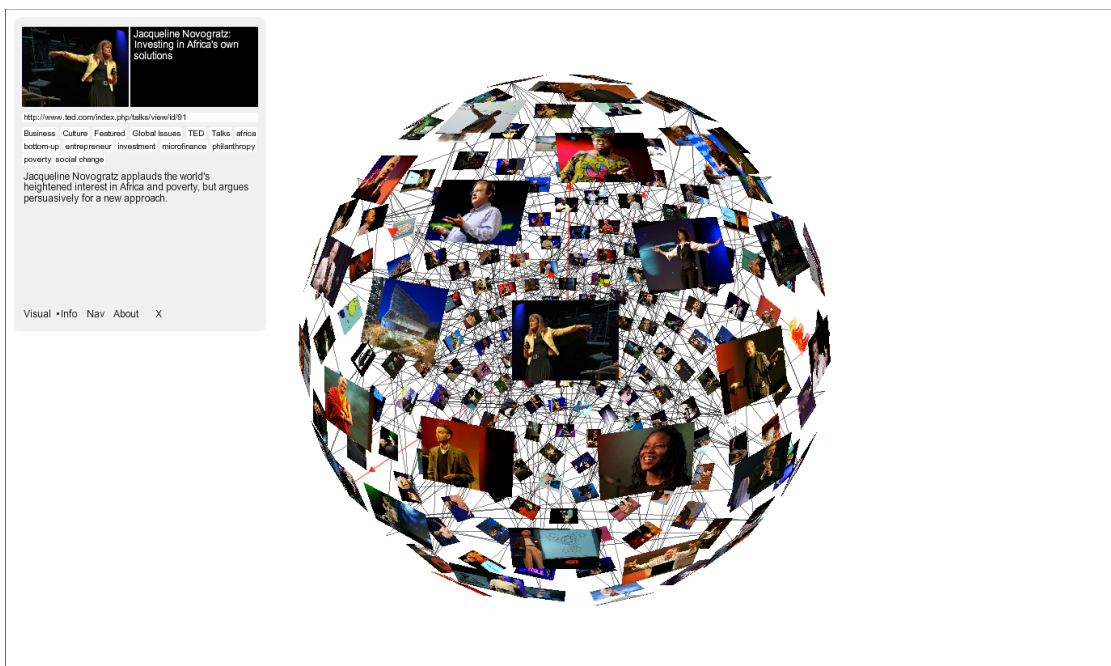


Fig. 35. *Videosphere*, 2008 – programa de búsqueda de los videos en Internet, de Bestiario – exterior de la esfera de videos – captura de pantalla.

El usuario/navegante, apuntando hacia cualquier imagen de la esfera, recibe la información sobre el contenido del video y su video vecino/relacionado, y pulsando en el link, puede reproducirlo. Este programa crea una *conversación* entre los videos de contenidos artísticos, científicos, tecnológicos y sociales que conforman unas constelaciones de significados compartidos. Cuando navegamos por esta red esférica podemos notar que ninguno de los videos existe por separado; todos están interconectados. Esto es tan válido en este programa específico como en cualquier otro sistema de presentación de videos en línea, como por ejemplo *Youtube*. Siempre, a un lado, se nos presenta un grupo de videos de la misma “familia” o constelación de contenidos. Todo esto muestra que la práctica de ver los videos en Internet es distinta de ver cine o la televisión.

La manera clásica es observar un objeto temporal, película, video o imagen televisiva en vivo, es verlos uno a la vez, en una misma pantalla. Estos medios fueron diseñados para mostrar los objetos temporales, singulares, organizados de manera secuencial, aplicando un estilo lineal de la programación donde los objetos temporales forman entidades cerradas. En algunos de los televisores inteligentes de hoy podemos ver múltiples

pantallas de diferentes canales. Sin embargo, esta tecnología viene de la práctica de ver imágenes en pantallas de computadoras donde no es infrecuente abrir varias pantallas a la vez, incluyendo las pantallas con diferentes videos o transmisiones en vivo (*streaming*).

1.7.3. LAS BURBUJAS DE EVENTOS DIGITALES

La práctica de ver los videos en línea, involucra casi siempre lectura de contenidos simultáneos, como textos e imágenes a su lado. Por ejemplo, cuando el video está incrustado en un artículo periodístico o en medio de las imágenes fijas que se alternan con escenas en movimiento de anuncios publicitarios. La experiencia de lectura en computadora mezcla muchas veces esta información con imágenes simultáneas desplegadas en varias zonas de la pantalla. Para el usuario de Internet, observar una imagen completa de un objeto temporal o de una imagen fija, en la práctica, es una excepción.

Como ya lo discutimos con anterioridad, el video en línea nunca existe por si solo. Al menos esta formando un dúo, del video y su link. Esta pareja forma un espacio mínimo de signos alfanuméricos e imágenes en movimiento y existen programas que permiten transformarlos casi inmediatamente. Por ejemplo, al insertar un vínculo de *Google maps*, que muestre el sitio de un suceso que grabamos con nuestro teléfono móvil o añadiendo los videos e imágenes ya existentes en el Internet. Estas operaciones se pueden efectuar en línea, permitiendo así, que la red sea parte de nuestro video, que subiremos instantes después a la misma. El video en línea, con todos sus links, referencias y transformaciones de otros datos digitales, subido en el espacio de memoria digital de la nube, conforma un evento digital. Todos los eventos digitales definidos así se despliegan en el tiempo pero también tienen cierto grosor de capas de datos que hace de ellos unos objetos espaciales, hablando aquí de un espacio digital. La operación que acabamos de describir Andreas Treske la llama *engrosar la imagen*:

[...] Ahora podemos añadir la tercera operación, una que de manera simultánea junta las capas de objetos como mapas, mensajes de Twitter, otros encuadres o aún otras pantallas como la pantalla de mi computadora y pantalla de mi teléfono móvil, juntos en la mesa, pero manteniendo sus distintas identidades. Si el eje-x está definido por el tiempo y eje-y está definido por forma y capa; falta un simple paso para añadir eje-z para la imagen en movimiento, construyendo un objeto tridimensional – una esfera. Llamo esta operación *engrosar la imagen*. La imagen esta todavía original, pero se expande en el espacio 3D afuera de ella. Engrosar podía ser igual a esculpir o modelar la imagen en un objeto esférico.⁸⁹

La cita anterior supone un apoyo para confirmar que el video en línea existe de manera cercana a un ambiente esférico, ese espacio lo conforman sus relaciones con otros videos de la red y también con los elementos relativos que la red construye al tiempo de la publicación, en el momento de su recepción o en el tiempo que hay entre los dos. Esto indica que otros eventos digitales de la red pueden ser parte de las actualizaciones constantes de los videos en línea. Los videos en línea se crean, muchas veces, por medio del proceso de composición y superposición de varias capas de imágenes en movimiento, sonidos, de las imágenes fijas, de textos escritos y pronunciados, por medio de los procedimientos de edición no-lineal. La edición lineal, de los cortes entre diferentes secciones de imágenes en movimiento, aparece en este proceso como un procedimiento secundario y lo que destaca es la fluidez con que ocurren varios eventos digitales.

La edición no-lineal, de los videos en línea se diferencia también de la edición no-lineal de los programas ya existentes de edición de videos; los editores de los videos en línea mantienen una relación distinta con sus fuentes. Los videos y otros eventos digitales subidos en *la nube* no cambian durante el proceso de la edición y es posible de editarlos de muchas maneras y de nuevo subirlos a *la nube* en sus nuevas versiones que existirán allí, a un lado de sus fuentes, como bloques de datos digitales. El almacenamiento de bloques de datos digitales en la nube no distingue si estos son datos fijos o si se despliegan en el tiempo. Esta distinción se vuelve notoria solamente para un usuario de la red cuando lee la pantalla de su computadora.

⁸⁹ Andreas Treske, *The Inner Life of Video Spheres*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2013, p. 23 (trad. nuestra)

En una obra de net-art ingeniosa e irónica titulada *Dance with US* (2008) [Fig. 36] el artista francés Grégory Chatonsky creó una burbuja de datos alrededor de un video *engrosando su imagen*, según terminología de Andreas Treske.

Al crear esta pieza, su autor se apropió de una secuencia de la película *Shall We Dance* de 1937, dirigida por Fritz Frelong y Mark Sandrich, donde Fred Astaire ejecuta un solo de baile sobre la cubierta de un barco. El video de este corte fílmico está vinculado, en tiempo real, con la actividad de Bolsa de Valores de Estados Unidos. El índice comercial cambiante influye en la velocidad de reproducción del video. Si la actividad comercial es más volátil, en otras palabras, si las transacciones en el mercado son más aceleradas, Fred Astaire baila de manera más fluida.



Fig. 36. Foto de la videoinstalación de la red *Dance with US*, Grégory Chatonsky, 2008.

Tanto en página de Internet⁹⁰ como en su versión para exposición en galería [Fig. 36] junto a la secuencia del baile de Fred Astaire, controlado por el mercado, se expone el

⁹⁰Grégory Chatonsky, obra de net-art *Dance with US*: <http://chatonsky.net/dance-with-us/>

dato numérico de la Bolsa de Valores, que se actualiza en tiempo real por medio de Internet.

Las distintas capas de los eventos digitales en la red, constituidas por los bloques de datos numéricos, pueden ser formadas por separado. Este procesamiento no-lineal de los datos digitales que se despliegan en el tiempo, denotan varios procesos de escritura y programación electrónica que no componen un video como su salida final, sino más bien un ambiente de su visualización y de su escucha.

1.7.4. LOS FLUJOS E INTERACCIONES SOCIALES

Los videos compartidos en la red nos hablan más de relaciones entre las personas que de una representación de tales relaciones. Vistos así, los videos en línea son medios de socialización. Anteriormente eran proyecciones visitadas de vez en cuando en las galerías, pero se convirtieron, con la tecnología de Internet y de los teléfonos móviles, en acompañantes frecuentes de la vida diaria, de muchos de nosotros. El video visto antes solo como un tipo de tecnología, en actualidad se ha vuelto también una esfera de interacción social. Esta actividad la promueven las mismas redes, preguntando constantemente, automáticamente, si queremos compartir tal video, imagen o mensaje. Sin embargo, existen diferencias entre estos dos modelos: de las redes y de las esferas. Las subraya Bruno Latour:

La palabra “red” se volvió una designación ubicua para referir una infraestructura tecnológica, relaciones sociales, geopolíticas, mafias y evidentemente nuestra nueva vida en línea. Sin embargo, las redes, en la manera que son dibujadas usualmente, tienen un defecto visual siendo “anémicos” y “anoréxicos”, en las palabras de filósofo Peter Sloterdijk quien concibió la filosofía de *esferas y envolturas*. A diferencia de redes, las esferas no son “anémicas”, no solamente son puntos y vínculos, sino unos ecosistemas complejos en las cuales las formas de la vida definen su “inmunidad” ideando las paredes protectoras e inventando elaborados sistemas de aire acondicionado. Dentro de estas artificiales esferas de existencia, por medio del proceso que Sloterdijk llama “anthropotecnics”, los humanos nacen y crecen. Los dos términos de redes y esferas están claramente en

[Última consulta: 18 de abril de 2017]

contradicción uno con otro: en cuando las redes son buenas en descripciones de las conexiones inesperadas y de larga distancia partiendo de unos puntos focales, esferas son útiles en describir unas locales, frágiles y complejos “condiciones atmosféricas” – otro término de Sloterdijk. Redes son buenas para enfatizar los bordes y movimientos; las esferas en acentuar las envolturas y matrices.⁹¹

Citado profusamente por Latour, el filósofo alemán contemporáneo Peter Sloterdijk desarrolla una fenomenología del espacio que ha denominado esferología, esta teoría ha quedado plasmada en su trabajo más ambicioso hasta la fecha: *Esferas*, una trilogía compuesta por *Esferas I. Burbujas. Microesferología* (1998), *Esferas II. Globos. Macroesferología* (1999) y *Esferas III, Espumas. Esferología plural* (2004), donde reescribe la historia de la humanidad desde una perspectiva que combina filosofía, sociología, psicología e historia. Sus esferas son espacios de coexistencia humana donde las personas son igualmente sus creadoras como sus dependientes. Existen las esferas grandes de coexistencia en las sociedades, como también burbujas íntimas como una que se forma alrededor de una madre e hijo. En el segundo tomo de su trabajo titulado *Globos* analiza los estados, imperios y totalitarismos como esferas de interacción social que proyectan los modelos de esferas de familia a las macro esferas de los Estados. En su tercer tomo presenta el modelo de espumas como representación de combinación de relaciones del mundo actual. Estas esferas existenciales, Peter Sloterdijk, las describe así:

Esferas son los espacios donde la gente vive realmente. Quería mostrar que los seres humanos fueron, hasta la hora, incomprendidos porque el espacio donde viven siempre fue asumido sin ser hecho consciente o explícito. Y este lugar o espacio llamo esfera para indicar que nunca estamos de facto desnudos en su totalidad, en algún ambiente físico o biológico sino que somos nosotros los seres creadores-de-espacio, y que no podemos existir de otra manera que en estos espacios auto-animados⁹².

Las esferas de video creadas por los humanos en Internet se ven reflejadas en esta definición. En estos espacios, las personas comparten no solamente las grabaciones de

⁹¹ Bruno Latour, *Some Experiments in Art and Politics*, e-flux Journal, No 23, marzo 2011, <http://www.e-flux.com/journal/some-experiments-in-art-and-politics/> [Última consulta: 18 de abril de 2017] (trad. nuestra)

⁹² Peter Sloterdijk citado por Esther Weltervrede en: *On Spheres and Media Theory*: <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/04/06/on-spheres-and-media-theory/> [Última consulta: 18 de abril de 2017] (trad. nuestra)

acontecimientos de su vida privada sino videos subidos por otros, acompañados por comentarios, diálogos, citas y opiniones en un momento vivido colectivamente, creando las burbujas auto-animadas de convivencia social. La participación en estas burbujas de videos es voluntaria. En cualquier momento por falta de participantes la esfera termina su vida como si se tratara de una burbuja de jabón. Esta metáfora es la que utiliza también Peter Sloterdijk en su primer tomo de *Esferas*, para visualizar la fragilidad de los espacios creados alrededor de las relaciones íntimas entre los seres humanos.

Al participar en las *esferas de video* de Internet, tenemos también libertad de reeditar y compartir nuestras grabaciones, expandiendo así el espacio y temporalidad de su existencia. Los eventos que compartimos no son necesariamente personales; pueden ser políticos como vimos en el caso de los eventos realcionados con la primavera árabe, o pueden corresponder a grupos, de movimiento-protesta, como de *Occupy*. Algunos participantes de estas esferas de videos graban y transmiten imágenes por medio de teléfonos móviles; otros los ven y comparten. A veces estas esferas de interacción social crecen como bolas de nieve, formando una avalancha de videos que se expande de manera viral, creando unas burbujas instantáneas.

La mayoría de las grabaciones compartidas son videos musicales de los artistas Pop, lo que nos dice mucho sobre el perfil de los usuarios masivos de Internet; son adolescentes susceptibles a seguir las modas de los ritmos populares del momento y que reproducen los videos en los teléfonos inteligentes. Como ejemplo, basta con recordar una burbuja de interés que creció entre la comunidad de Internet en el año 2012, con el video musical *Gangnam Style* (2012) [Fig. 37] del cantante surcoreano PSY, que tuvo más de 2,6 mil millones de reproducciones en *Youtube*. Se logró un record histórico, pues si tenemos en cuenta datos estadísticos recientes, en junio del 2016 había en el mundo aproximadamente 3,6 mil millones de usuarios de Internet, de ellos, casi mitad se encuentran en Asia, solamente 17% en Europa y menos de 9% en Estados Unidos⁹³.

⁹³ Estadísticas mundiales del Internet - 2016: <http://www.exitoexportador.com/stats.htm>, [Última consulta: 18 de abril de 2017]



Fig. 37. Captura de una parte de pantalla, de una PC, de la reproducción del video musical *Gangnam Syle*, PSY, 2012.

De nuestra propia experiencia de ser usuarios de plataformas sociales como *Facebook*, sabemos que las esferas de interacción tienen una relativa estabilidad, aunque normalmente se expanden: el diámetro de las esferas se puede medir por la longitud de las listas de amigos. Estas esferas se tocan en varios puntos y a veces solamente en uno, por una persona que tenemos en común en nuestras esferas de amigos. De estas esferas circundantes de amigos, de vez en cuando, nos llegan eventos digitales compartidos por personas que no conocemos.

Aunque los ejemplos de esferas de videos, de interacción social como *Facebook* o *Youtube*, nos confirman que muchos de estos espacios están controlados por las compañías que proporcionan estas plataformas o simplemente por los productores de mensajes publicitarios, podemos hablar sobre creación de consciencia comunitaria entre sus usuarios/navegantes. Robbert Vandebeken acuña un término relacionado *eclipsing*⁹⁴, y lo describe como una manera de opacar la realidad experimentada por una

⁹⁴ Robbert Vandebeken, "Web Video and the Screen as a Mediator and Generator of Reality" en: Geert Lovink and Rachel Somers Miles (Eds.), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*,

persona, mediante otra, moldeada por los medios audiovisuales en general, y por videos en línea, en específico. Las pantallas exponen lugares y personas nunca antes visitados o confrontados. Si esta visita o encuentro nos sucediera en la vida real, nos parecería poco natural o falso.

Otro concepto importante para definir nuestra relación con medios audiovisuales, especialmente con la televisión, es el que Slavoj Žižek presenta como *interpassivity*⁹⁵. Este término se refiere a la manipulación de los espectadores. Como ejemplo podríamos hablar de la *risa enlatada* de los espectáculos televisivos que reemplaza nuestra propia reflexión y reacción frente a un chiste. Según Žižek los programas televisivos, pero también películas y por extensión los videos en línea moldean a los espectadores enseñándoles cómo pensar, sentir e incluso como fantasear. Este proceso, en su última consecuencia crea un espectador pasivo que termina por depender en sus sensaciones y reacciones vitales, de los medios audiovisuales. Vandebeeken presenta todavía otro término vinculado con los medios: *truth procedure*⁹⁶ (*procedimiento de veracidad*). Lo que es suficientemente visible en las noticias parece tener una presencia real y ser verídico. De manera opuesta, consideramos que aquello que no se publica o no se muestra en los medios es información poco confiable. Esto nos dice que consideramos la pantalla y no necesariamente los presentadores y comentaristas que aparecen en ella, como una autoridad máxima.

Esta nueva consciencia e inconciencia colectiva de los objetos temporales creados por los medios audiovisuales de difusión masiva, estaba ya estudiada por Bernard Stiegler. En sus tres tomos *Técnica y el tiempo*, editados originalmente por Editions Galilée en Francia entre 1994 y 2001, su autor discute la influencia de la tecnología en las humanidades y específicamente su relación con la filosofía. En el primer tomo subtulado *El pecado de Epimeteo*⁹⁷ (1994), Stiegler argumenta que tecnología constituye uno de los elementos fundamentales del ser humano. En su discurso

Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, p. 36

⁹⁵ Robert Pfaller, “Interpassivity and Misdemeanors: the Analysis of Ideology and the Žižekian Toolbox”, en: *International Journal of Žižek Studies*, 2007

⁹⁶ Robbert Vandebeeken, *Op. cit.*, p. 37

⁹⁷ Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo, 1: El pecado de Epimeteo*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2002

reinterpreta el conocido mito de Prometeo y confronta y critica la idea perpetrada en la filosofía occidental del ser humano como un ente originalmente sin vínculos con tecnología (el fuego como una donación posterior de Prometeo). En el segundo volumen titulado *La desorientación*⁹⁸ (1996), se enfoca en las implicaciones que tiene el desarrollo de la tecnología en la percepción del tiempo y en la idea ilusoria de un tiempo original. Bernard Stiegler considera que la consciencia y memoria humanas pueden acceder a la percepción del tiempo solamente con apoyo de dispositivos tecnológicos, como por ejemplo la escritura. En su texto considera que los descubrimientos tecnológicos anteceden la construcción de nuevas formas sociales y de la consciencia humana:

La historia del hombre es la de la técnica como proceso de exteriorización en el que la evolución técnica está dominada por unas tendencias con las que las sociedades humanas deben negociar constantemente. El "sistema técnico" entra regularmente en evolución y hace caducar a los "otros sistemas" que estructuran la cohesión social. El devenir técnico es originariamente un desgarramiento y la sociogénesis es lo que esta tecnogénesis se reapropia. Pero la tecnogénesis va estructuralmente por delante de la sociogénesis - la técnica es invención y la invención es novedad -, y el ajuste entre evolución técnica y tradición social siempre conoce momentos de resistencia porque, dependiendo de su alcance, el cambio técnico conmociona más o menos los parámetros definidores de toda cultura.⁹⁹

En tercer libro de la serie, *La técnica y el tiempo: El tiempo del cine y la cuestión del malestar*¹⁰⁰ (2001), Stiegler presenta los inventos tecnológicos, en particular el cine y la televisión, como unas nuevas maneras de exteriorizar la consciencia humana. Desarrolla una idea de conciencia cinematográfica con ayuda de los análisis detallados de las películas de Hitchcock, Fellini y Antonioni, y a través de lecturas e interpretaciones críticas de los textos filosóficos de Kant, Husserl, Adorno, Horkheimer y Barthes. Stiegler formula unos nuevos esquemas de la conciencia considerando el papel fundacional de los inventos tecnológicos. Para su autor no existe tal cosa como una percepción pura,

⁹⁸ Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo, 2: La desorientación*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2002

⁹⁹ *Ibid.*, pag. 8

¹⁰⁰ Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo, 3: El tiempo del cine y la cuestión del malestar*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2004

desligada de sus mediadores, como por ejemplo el cine y la televisión. Los desgarramientos de los sistemas sociales por nuevos inventos tecnológicos su autor considera como naturales en historia de humanidad y que estos procesos ayudan a desarrollar sistemas legales, de educación y representación política que se ajustan a los nuevos recursos tecnológicos. Sin embargo, Sieglar considera que en nuestros tiempos este proceso está en peligro, por los desajustes demasiado grandes entre los sistemas sociales mencionados y la consciencia colectiva exteriorizada en los nuevos medios. En este entorno tecnológico, el sistema de valores del capitalismo globalizado no tiene contrapeso para su equilibrio y transforma sin remedio las consciencias individuales y colectivas.

Aunque los libros de Bernard Stiegler se refieren principalmente al cine y televisión podemos aplicarlos a la influencia de los nuevos entornos tecnológicos de las redes y esferas de videos de Internet como espacios que influyen a la consciencia de las generaciones actuales, mucho más que los inventos tecnológicos anteriores, debido a la distribución de sus mediadores tecnológicos como teléfonos móviles; que son al mismo tiempo masivos e individualizados. El autor de *La técnica y el tiempo* dice:

[...] la velocidad que el desarrollo técnico ha ido adquiriendo desde la revolución industrial y que no deja de aumentar, ahondando dramáticamente el retraso entre sistema técnico y organizaciones sociales como si, al parecer imposible la negociación, tuviera que consumarse la separación.¹⁰¹

Y más adelante:

Las *industrias de programas* y, más particularmente, la *industria mediática de la información radiotelevisada*, producen en masa objetos temporales que tienen la característica de *ser oídos o mirados simultáneamente por millones, a veces decenas, centenas e incluso miles de millones de "conciencias"*: esta *coincidencia temporal masiva* domina la nueva estructura del acontecimiento a la que corresponden nuevas formas de consciencia y de inconsciencia colectivas¹⁰².

Para Stiegler el objeto es temporal cuando su flujo coincide con el flujo de la consciencia de su receptor (por ejemplo: una melodía, película, etc.). La industrialización de producción y distribución de tales objetos, se identifica con la industrialización de la relación del ser humano con el tiempo, lo que resulta en la

¹⁰¹ Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo, 2: La desorientación*, *Op. cit.*, p. 10

¹⁰² *Ibid.*, p. 370

industrialización de su memoria. Este proceso es peligroso en tanto que estandariza las consciencias individuales que ahora emplean los objetos temporales de distribución masiva como prótesis de sus consciencias.

Las nuevas consciencias e inconsciencias individuales dan paso a las colectivas, evidentes en los nuevos movimientos sociales que se parecen a los flujos de información audiovisual. Este último flujo se ve reforzado por la accesibilidad que proporciona la telefonía móvil. Los eventos que antes pasaban muchas veces sin dejar huella, ahora viven en la esfera de la percepción de las multitudes; muchos programas informativos se alimentan de estas grabaciones subidas a la red, que en anteriores circunstancias tecnológicas fueron inaccesibles para los equipos de reporteros. La acción de grabar con teléfonos móviles y la reproducción de los videos en vivo debe también parte de su impacto a la difusión en la redes.

Las videoesferas de interacción social que aquí describimos son unos espacios de eventos temporales construidos por los seres humanos *armados* con grabadoras y difusoras de medios audiovisuales. En las esferas de video, estos últimos ya no son objetos temporales discretos para ser contemplados de manera separada de su entorno. Sus actantes/actores, inmersos en estos espacios informáticos de múltiples puntos de entrada, los navegan al mismo tiempo que los construyen, subiendo los paquetes de video y de información que los rodea.

En este contexto de las esferas de relaciones en Internet, el artista interviene como facilitador o mediador, y se convierte en un creador de dispositivos de relaciones comunicativas para producir una *esfera pública autónoma*¹⁰³. Estas formas de actividad social ya las había conceptualizado Hakim Bay como Zonas Temporalmente Autónomas¹⁰⁴ (1991) y las describía como un ideal de comunidad de comunicación anarquista sin jerarquías impuestas externamente y donde todo receptor puede

¹⁰³ José Luís Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era de capitalismo cultural*, Murcia, CENDEAC, 2004, p. 96

¹⁰⁴ Hakim Bay, *T.A.Z. Temporary Autonomous Zone. Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, <http://nomadicartsfestival.com/wp-content/uploads/2015/02/Taz.pdf>
[Última consulta: 18 de abril de 2018]

constituirse como emisor. En el entorno virtual de Internet, estas comunidades se desarrollaron en principio como *Tablero de boletín informativo* (Bulletin Board) precursor de los sitios web, foros en línea y blogs. Sin embargo, este sueño de participantes/emisores de Internet se desvanece muy rápido debido a la *desertización por ruido*¹⁰⁵ que se lleva a cabo por sobresaturación de mensajes irrelevantes, y como dice José Luis Brea porque las nacientes comunidades de “*productores de medios*” se transforman en meros “*usuarios de medios*”.

Una de las esferas de Internet que sigue siendo muy fructífera es la producción artística en línea *net.art*, que incluye grupos que se oponen a la comercialización del arte, como por ejemplo el grupo de artistas que se formaron alrededor del dominio *hell.com* (existente entre 1995 y 2009) o Antoni Abad, que crea foros de comunicación entre distintos grupos sociales: jóvenes gitanos, taxistas, sexoservidoras, trabajadores migrantes, refugiados, mensajeros motorizados, etc. Desde 2004, su proyecto *megafone.net*¹⁰⁶ (2004-2016) [Fig. 38] invita a estas personas, pertenecientes a grupos marginalizados socialmente, principalmente en grandes urbes como Madrid, Barcelona, Ciudad de México, San Paulo, Nueva York o Montreal, a usar a sus teléfonos móviles para crear grabaciones de audio, videos, textos e imágenes fijas para publicarlos inmediatamente en la página de la red que ha sido creada específicamente para ellos. Los participantes transforman sus teléfonos móviles, muchas veces proporcionados por Abad, en megáfonos metafóricos pues se sirven de ellos para ampliar las voces de los grupos e individuos que muchas veces están olvidados o malinterpretados por los medios masivos. Este proyecto se expuso de manera más completa en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (febrero – junio 2014)¹⁰⁷

Los proyectos de *net-art* nos dicen mucho sobre el impacto que pueden tener los nuevos medios en el futuro. Los discursos artísticos vinculados a los de problemas

¹⁰⁵ José Luis Brea, *Op. cit.*, p. 103

¹⁰⁶ Antoni Abad, *Megafone.net*, 2004-2016: <https://megafone.net/site/index>
[Última consulta: 17 de abril de 2017]

¹⁰⁷ Antoni Abad, *Megafone.net/2004-2014/*: <https://www.youtube.com/watch?v=nlepNcjbOj4>,
[Última consulta: 17 de abril de 2017]

sociales, son importantes en la medida que están disponibles. La visibilidad está condicionada por la accesibilidad.



Fig. 38. Captura de una parte de pantalla, de una PC, de la página <https://megafone.net> de acceso a los proyectos inspirados por Antoni Abad, 2004 – 2016.

La esfera del video comprendida de esta manera, ofrece la oportunidad de crecimiento tanto de la audiencia como de su consciencia sobre los problemas del planeta y de comunidades locales, y esto desemboca en la creación de esferas públicas autónomas. Así, las nuevas esferas de videos son tanto el resultado de los desarrollos y mejoras de las técnicas de comunicación, como de su efectividad política, que es al mismo tiempo su base.

El video como medio electrónico tiene un lugar privilegiado entre los mecanismos de la comunicación: empezando por la televisión satélite y continuando con las redes de Internet, está presente en la transmisión directa de la información audiovisual en tiempo real, en el mundo entero. Teniendo como base de estos desarrollos tecnológicos se liberan las condiciones para crear nuevas formas estéticas de expresión en video, en la medida que su generación, transmisión y proyección se transforman y expanden continuamente.

2. TIEMPO, ESPACIO, ARTE DE INSTALACIÓN Y VIDEO

2.1. ALGUNOS DISCURSOS FILOSÓFICOS SOBRE TIEMPO Y ESPACIO

Un análisis extenso de las concepciones del tiempo y espacio en los discursos filosóficos está fuera de alcance de la presente tesis. Nos limitaremos aquí, de entre los numerosos alegatos filosóficos, a tratar de modo muy general algunos de los que examinan aspectos temporales y espaciales que nos parecen pertinentes para contextualizar nuestra disertación sobre la creación y recepción, de las obras del videoarte.

Giacomo Marramao en su libro *Minima temporalia. Tiempo, espacio, experiencia*¹⁰⁸, (*Minima temporalia. Tempo, spazio, esperienza, primera edición: 1990*), al comenzar su discurso sigue una larga tradición del pensamiento filosófico sobre el tiempo, que tiene un punto pivotante en las reflexiones de San Agustín, donde sucede una bifurcación de la presentación del concepto de tiempo en dos ramos: entre la representación del tiempo y su experiencia por un sujeto. La primera rama de esta divergencia se vincula con el sentido del tiempo que ha sido exteriorizado y espacializado, en cuando a la segunda rama el tiempo se experimenta como una vivencia interna. Marramao subraya que entre los dos se da una tensión indisoluble: mientras en el plano de experiencia percibimos el tiempo como algo autónomo al respecto del espacio en el plano de representación seguimos con las metáforas y las referencias espaciales¹⁰⁹.

Otra de las bifurcaciones que se producen en la historia de filosofía moderna comienza con Immanuel Kant, quien según Max Weber, fundó dos tradiciones: una, de la analítica de la verdad, que se pregunta sobre cuáles son las condiciones que permiten el

¹⁰⁸ Giacomo Marramao, *Minima temporalia, Tiempo, espacio, experiencia*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2001

¹⁰⁹ *Idem.*, p. 18

verdadero conocimiento; y la otra que esta vinculada a una ontología del presente¹¹⁰. Kant considera que el tiempo y espacio son intuiciones de la sensibilidad pura, y hacen posible la experiencia de los fenómenos. Ambos, el tiempo y el espacio se dan *a priori* y son según sus palabras, *formas puras de conocimiento sensible*. El tiempo, para Kant, no puede ser un concepto empírico derivado de la experiencia externa; es una intuición interna previa a la comprensión de otros conceptos vinculados como el cambio o movimiento. Esta relación Kant define en las siguientes palabras:

Aquí solo agrego que el concepto del cambio y con él el concepto del mudanza, y con el concepto de movimiento (como mudanza de lugar) solo es posible mediante la representación del tiempo, y en ella, que si esta representación no fuera intuición (interna) a priori, ningún concepto, sea el que fuere, podrá hacer comprensible la posibilidad de una mudanza es decir, de un enlace de predicados opuestos contradictoriamente (p. ej. el ser [de una cosa] en un lugar, y el no ser de la misma cosa en ese mismo lugar) en uno y en el mismo objeto.¹¹¹

En siglo XX varios filósofos han sometido a revisión la postura de Kant en torno a las intuiciones, pues estas hacen comprensibles los conceptos pero que al mismo tiempo son *menos reales*.¹¹² Henri Bergson, por ejemplo, considera que la duración es una realidad temporal en contraste con una visión estática del mundo que, según él, es solamente una construcción mental. Esta convicción de Bergson, de que el tiempo es una realidad y no un fantasma subjetivo, la comparte el filósofo polaco Roman Ingarden, alumno de Husserl. La obra más notable de Ingarden es *La controversia acerca de la existencia del mundo*, (*Spór o istnienie Świata*, primera edición: volumen I - 1947, volumen II - 1948). En el texto se aborda un análisis de posibles mundos hipotéticos, que revelan sus contradicciones internas. Con ello el autor trata de llegar a la única estructura ontológica del mundo¹¹³. Su postura sobre la experiencia subjetiva del tiempo es cercana a la de San Agustín: “Vivimos en el tiempo y lo sabemos”¹¹⁴, y distingue dos modos de experiencia del tiempo: uno de ellos es en el que somos

¹¹⁰ *Ibid.*, pp. 67-68

¹¹¹ Immanuel Kant, *Kritik der reinen Vernunft* (1781), *Crítica de la razón pura*, Buenos Aires, Ediciones Colihue, 2007, p. 101

¹¹² “El problema de la realidad del espacio y del tiempo”, en: W.S. Körner, *Kant*, Madrid, Alianza Editorial, 1977, pp. 35-37, primera edición en inglés - 1955

¹¹³ Filip Kobiela, *Filozofia czasu Romana Ingardena*, Kraków, Universitas, 2011. p. 39

¹¹⁴ Roman Ingarden, “Człowiek i czas”, en: *Książeczka o człowieku*, Kraków, WL, 1987, p. 41 (trad. nuestra)

nosotros lo que existe “realmente” y el tiempo es solamente un derivado del proceso de nuestras vidas, y el segundo; donde el tiempo y los cambios que se efectúan en él son la única realidad, y nosotros somos quienes “desaparecemos” en sus transformaciones¹¹⁵.

Desde nuestro punto de vista y de acuerdo con los intereses que afectan propósito en la presente tesis, consideramos términos más importantes utilizados por Roman Ingarden en relación con el tiempo son: la actualidad, la fragilidad y la apertura de dilatación, donde la actualidad de un ser está caracterizada por su fragilidad y por la apertura de dilatación. El primero de estos dos términos está aplicado en función del tiempo existencial donde un ser admite, desde su esencia, la posibilidad de su propia destrucción. El segundo, apertura de dilatación, describe el presente como una fase dilatada en el tiempo, un fenómeno distinto al de un punto temporal.

Stanisław Lem es un escritor polaco que vivió, al igual que Ingarden, en Cracovia. Conoció bien el trabajo del filósofo así lo testifican algunos de sus textos publicados¹¹⁶. Varias de sus obras literarias son claramente influenciadas por los pensamientos de Ingarden sobre el tiempo; entre ellas el cuento *Ciento treinta y siete segundos*¹¹⁷, (*Sto trzydzieści siedem sekund*, primera edición: 1977) que explica el término de *apertura de dilatación temporal*. En este texto un parodista descubre que su computadora presenta una relación verdadera de los acontecimientos en el periodo de 137 segundos, que siguen después de su desconexión, de una fuente de información en línea, un dispositivo del fax. En el cuento de Lem un físico llamado Hart explica el problema de la siguiente manera:

Hart considera que no es el ordenador quien prevé el futuro, sino que somos nosotros los que, en cierto modo, tenemos nuestras limitaciones a la hora de percibir el universo. Cito textualmente: «Si imaginamos el tiempo como una línea recta, tendida desde el pasado hacia el futuro, nuestra consciencia es como una rueda que girará por esta línea y que estuviera en contacto con ella siempre en el mismo punto. Denominamos a este punto «el presente» que inmediatamente se convierte en un instante pasado y cede sitio a otro posterior. Las investigaciones de

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 41

¹¹⁶ Stanisław Lem, *Filosofia przypadku*, Kraków, WL, 1968

¹¹⁷ Stanisław Lem, “Ciento treinta y siete segundos”, en: Stanisław Lem, *Máscara*, Madrid, Editorial Impedimenta, 2013

los psicólogos han demostrado que lo que consideramos el momento presente, desprovisto de toda extensión temporal, se prolonga en realidad un poco más de lo que suponíamos y abarca algo menos que medio segundo. Es posible que el contacto con la línea que representa el tiempo pueda ser más amplio, y que también se pueda permanecer en contacto con un tramo mayor que él de forma simultánea, y que las dimensiones máximas de éste intervalo equivalgan precisamente a ciento treinta y siete segundos».

[...] El ordenador se halla, simplemente, en su presente físico y este presente posee una extensión temporal mayor que la nuestra [...] Hart supone que cuanto mayor sea el tamaño de un cerebro, o un sistema semejante al mismo, más amplia será el área de su contacto con el tiempo, o su así llamado «presente».¹¹⁸

Esta sería la analogía de las distintas áreas del roce con la línea de tiempo, en términos de Ingarden: los seres con diferentes aperturas de dilatación, es proporcional al radio de la “rueda”, que a su vez depende de la complejidad de la estructura de los seres. En tal camino de pensamiento (transitando desde la rueda a la esfera) uno puede llegar a la descripción de Dios como una esfera con la apertura de dilatación hacia un presente infinito, su centro está en todas partes y la superficie en ninguna¹¹⁹.

En contexto de los discursos de Roman Ingarden sobre los problemas ontológicos del tiempo, son importantes sus investigaciones sobre los objetos, procesos y eventos, existentes en el tiempo. Aquí, mencionamos su esquema de clasificación de los seres, según sus relaciones con el tiempo¹²⁰ [Fig. 39].

Ingarden divide las estructuras de existencia en cuatro, según sus relaciones con el tiempo: seres absolutos — arriba del tiempo, seres ideales — fuera del tiempo, seres reales — definidos por el tiempo y por último, seres intencionales — cuasi-temporales. Estos últimos tienen para nuestra investigación una importancia especial porque se refieren a los productos culturales.

¹¹⁸ *Ibid.*, pp. 298-299

¹¹⁹ Filip Kobiela, *Filozofia czasu Romana Ingardena*, *Op. cit.*, p. 273

¹²⁰ Filip Kobiela, *Filozofia czasu Romana Ingardena*, *Op. cit.*, p. 249, (trad. nuestra)

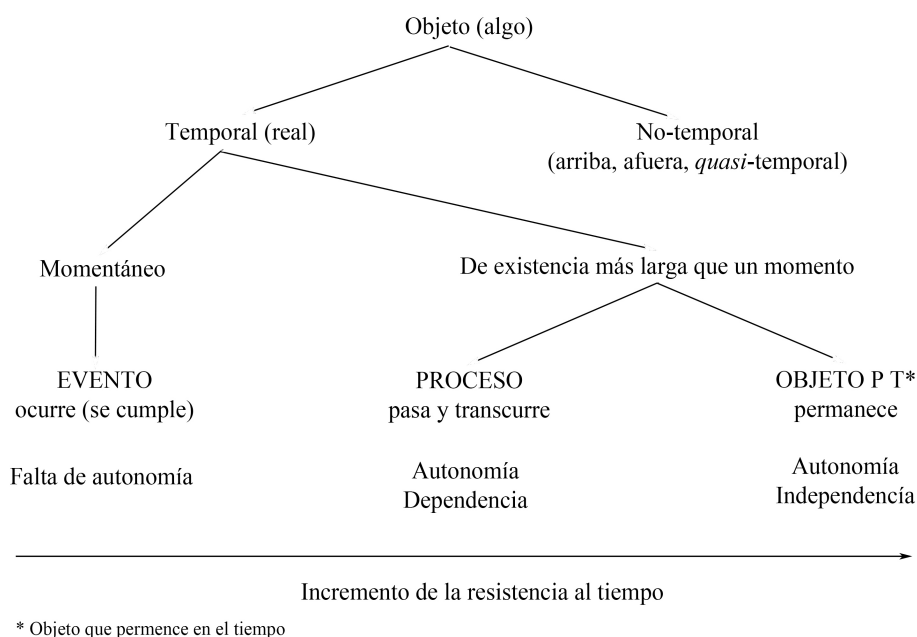


Fig. 39. Esquema de clasificación de los seres, según sus relaciones con el tiempo, Roman Ingarden.

Ingarden describe la relación de estas creaciones intencionales con el tiempo en las siguientes palabras:

Las obras de arte literario o las obras de arte en general [...] como solamente las creaciones intencionales no se encuentran en el tiempo en el sentido correcto [...] la obra literaria es solamente en un tiempo “supuesto” y en esta supuesta existencia [...] no puede alcanzar la actualidad, algo real en un correcto sentido de lo real.

Y más adelante:

No todo el mundo que nos rodea, que a nosotros los hombres, nos parece real “en realidad” es así. [...] en el mundo circundante se puede separar “el mundo real” en el sentido exacto, esto es [...] el mundo, en el cual la forma de existencia difiere, de manera fundamental, de la manera de existencia de las creaciones culturales. En caso contrario todo el mundo circundante debería ser [...] de la misma clase que “el mundo” de nuestros poemas, obras musicales etc. Esto es un punto principal de la controversia sobre la existencia del mundo.¹²¹

¹²¹ Roman Ingarden, *Spór o istnienie świata*, Warszawa, PWN, 1987, pp. 241-242 (trad. nuestra)

Aunque, en el contexto de sus investigaciones estéticas Roman Ingarden analiza con detalles las creaciones musicales, deja posibilidad de extrapolar su organización del tiempo a otras expresiones artísticas:

Se puede y se debe generalizar el de la idea de música, encontrando el fenómeno de lo musical también allí, donde el “material” que conduce a la organización del tiempo son las creaciones del completamente distinto territorio cualitativo.¹²²

Gilles Deleuze es un filósofo que proporciona a nuestra tesis un punto de partida con su modelo metodológico del análisis temporal de las películas que él llama *crisales de tiempo*. A partir de este concepto desarrollamos nuestro patrón, de los *crisales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio*, que aplicamos al análisis de las obras de videoarte. Discutiremos con más detalle el modelo del Gilles Deleuze en el subcapítulo *Los crisales de tiempo, sus caras, circuitos y estados* [pág. 152].

Es difícil comentar la extensa obra de Deleuze en unos cuantos párrafos. Sin embargo, hay ciertos tópicos que se pueden identificar como centrales en sus discursos, como por ejemplo, el tiempo, la identidad y la naturaleza del pensamiento, que son discutidos en el plano de inmanencia, de lo real empírico. El filósofo produce su exposición más contundente en la obra *Diferencia y repetición*, »Différence et répétition« (1968), donde los conceptos titulares sirven como puntos de atracción alrededor de los cuales circulan los otros. Dice Deleuze:

Que la identidad no es primera, que existe como principio, pero como segundo principio, como principio devenido, que gira en torno de lo Diferente, tal es la naturaleza de una revolución copernicana que abre a la diferencia la posibilidad de su concepto propio, en lugar de mantenerla bajo el dominio de un concepto en general planteado ya como idéntico.¹²³

Lo mismo sucede con el tiempo que Deleuze hace circular alrededor del concepto de repetición. Como el concepto del tiempo se vincula, vía repetición (y diferencia), con el de la identidad, la reflexión sobre la última lo lleva a la revisión del concepto de tiempo.

¹²² Roman Ingarden, “Utwor muzyczny i sprawa jego tożsamości”, en: *Studia z estetyki*, t.2, Warszawa, 1958, pp. 311-312, (trad. nuestra)

¹²³ Gilles Deleuze, *Différence et répétition* (1968), *Diferencia y repetición*, Madrid, Amorrortu Editores, 2009, p. 79

Esta revisión presenta en tres modalidades, todas ellas relacionadas con la repetición¹²⁴. La primera es de un tiempo circular, del sol, de las estaciones de año, de los mitos y de las celebraciones religiosas. Cuando el tiempo es considerado de esta manera la repetición se traduce en un hábito. La segunda se relaciona con el proceso lineal, desvinculado de los ciclos, donde nada regresa. Deleuze vincula esta modalidad del tiempo con la memoria como un proceso de síntesis de los momentos que pasaron para crear el sentido y Deleuze analiza las novelas de Marcel Proust como ejemplos profundos de esta modalidad de tiempo¹²⁵. La relación de este tiempo con la repetición es similar a tiempo cíclico, la tercera modalidad: la repetición está al servicio de estas modalidades de tiempo y es secundaria al tiempo. Sin embargo, en el tercer modelo se hace de la misma repetición una modalidad del tiempo. En ella se relacionan los conceptos de repetición y diferencia, y en ella la diferencia queda arraigada en la repetición. Deleuze claramente relaciona esta modalidad del tiempo con *eterno retorno*, de Friedrich Nietzsche:

[...] el círculo del eterno retorno, el de la diferencia y de la repetición (que deshace el de lo idéntico y lo contradictorio), es un círculo tortuoso, que no dice lo Mismo más que de lo que difiere.¹²⁶

La modalidad del tiempo de la repetición revela las diferencias entre los seres y deja de ser la repetición de lo mismo. A diferencia de las dos primeras modalidades del tiempo que se relacionan respectivamente con el presente y el pasado, la tercera, la de la repetición, la del *eterno retorno*, se relaciona con el tiempo futuro, donde los seres van a retornar en la medida que se auto-diferencian.

Otro filósofo contemporáneo, que se dedica a los conceptos del tiempo desde hace más de treinta años es el norteamericano David Wood. Su libro del 2007 *Time After Time (Tiempo después del tiempo)* examina, como el mismo título sugiere, los tiempos de repetición y el tiempo original. De manera similar a la modalidad de tiempo de repetición de Deleuze, el tiempo de repetición de Wood no es idéntico al tiempo

¹²⁴ Internet Encyclopedia of Philosophy – “Gilles Deleuze” <http://www.iep.utm.edu/deleuze/>

[Última consulta: 17 de abril de 2017]

¹²⁵ Gilles Deleuze, *Proust et les signes* (1964), *Proust y los signos*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1972

¹²⁶ Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*, *Op. cit.*, pp. 102-103

original sino que se apropia de algún sustrato de él para inaugurar su nueva configuración. En este libro se abordan revisa los temas ya tratados por el autor en los textos anteriores como por ejemplo, en *The Deconstruction of Time* (1989) (*La deconstrucción del tiempo*), donde se subraya el mismo proceso de revisión¹²⁷. Otro tema importante en Wood es la pluralidad de los tiempos en los cuales los eventos, procesos y cosas, utilizando la terminología de Roman Ingarden, se desenvuelven: el tiempo cósmico, el tiempo dialéctico, el tiempo fenomenológico, el tiempo existencial y el tiempo del signo, entre otros.

El tiempo cósmico, según la clasificación de Wood, puede ser representado como una secuencia de instantes, caracterizados por su singularidad, homogeneidad, transitividad o direccionalidad (asimetría). Este ordenamiento serial no tiene un punto u orientación privilegiada; por lo que no puede acomodarse a una estructura tradicional del pasado/presente/futuro, y tampoco reconoce una intencionalidad¹²⁸. La serialidad del tiempo cósmico es la misma del tiempo de la Física, de una necesidad de las funciones matemáticas involucradas. Sin embargo, estas estructuras temporales, exigidas por los modelos científicos no constituyen, según Wood, una prueba de verdades profundas y últimas sobre el tiempo. En las presentaciones de discursos científicos definitivos sobre el tiempo, Wood ve el intento de convertir la Física en metafísica¹²⁹. Giacomo Marramao comparte su punto de vista; el texto donde discute la reflexión de Ilya Prigogine sobre el tiempo se titula de manera significativa: *Los engaños de la flecha*¹³⁰. Prigogine, en sus dos libros *La nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia*, (*La Nouvelle Alliance: Métamorphose de la science*, primera edición: 1979) y *El tiempo y la eternidad*, (*Entre le temps et l'éternité*, primera edición: 1988) escritos junto con Isabelle Stengers, configura una nueva alianza entre distintas ciencias. Fundamenta su discurso en la oposición de las descripciones científicas del pasado, estáticas con las de hoy, centradas en el tiempo: visiones de termodinámica, mecánica cuántica, relatividad y probabilística, donde la flecha del tiempo reversible tiene un papel primordial. Sin embargo, existe una contradicción irresoluble en estas cuestiones que todavía hoy se

¹²⁷ Richard Polt, "Time Fractured, Time Regained", en: *Research in Phenomenology*, No. 39, 2009, p. 316

¹²⁸ David Wood, *The Deconstruction of Time*, New York, Humanity Books, 1991, p. 321

¹²⁹ *Ibid.*, p. 322

¹³⁰ Giacomo Marramao, *Minima temporalia, Tiempo, espacio, experiencia, Op. cit.*, p. 24

mantiene: experimentamos la vida y el universo esencialmente como asimétricos respecto al tiempo y las leyes de la Física que los describen son simétricas respecto al mismo tiempo. Para contrarrestar la visión optimista de Prigogine y Stengers sobre la unificación de los saberes bajo la tutela de las ciencias, Giacomo Marramao cita a Husserl: “[...] con una civilización occidental colonizada por prácticas científicas que al abandonar la perspectiva filosófica han fracasado existencialmente”¹³¹.

Volviendo de nuevo a las observaciones de David Wood, cabe señalar que este define el tiempo dialéctico como aquel donde lo importante no es una sucesión cuantitativa sino una transformación cualitativa, como ejemplos podrían referirse los eventos históricos del mundo, los cambios políticos, los sucesos traumáticos en la vida de una persona, las narrativas de las obras de arte..., entre otros. Estos tiempos dialécticos se hacen evidentes por medio de los diferentes lenguajes de conflicto, oposición, lucha, contradicción, desarrollo, etc. Wood distingue aquí dos dialécticas distintas y señala los tiempos derivados de ellas: la primera es una dialéctica idealista que tiene una perspectiva universal y una forma abstracta, la segunda es una dialéctica materialista con una perspectiva más reducida, y específica. De la última es posible formular hipótesis sobre los tiempos futuros a partir las situaciones restrictivas presentes, que se pueden desarrollar dialécticamente.

El tiempo fenomenológico en la tipología de Woods, se describe mejor en la filosofía de Husserl, en su texto *Fenomenología de la consciencia del tiempo inmanente*¹³² (1928). Podría decirse la fenomenología se ve a sí misma como una perspectiva privilegiada del conocimiento, por restringirse a los datos de la consciencia. Husserl se interesó, entre otras cuestiones, por los recuerdos y la memoria, por la percepción de la imaginación, y se dedicó a estas materias desde la perspectiva de la consciencia. Siguiendo este planteamiento, Wood, para mostrar que los datos de la consciencia no tienen el monopolio en la descripción de los fenómenos temporales, presenta la temporalidad del

¹³¹ *Ibid.*, p. 27

¹³² Edmund Husserl, *Fenomenología de la consciencia del tiempo inmanente*, Buenos Aires, Editorial Nova, 1959

cuerpo, de la inconsciencia y el tiempo de este mundo (*worldly time*). Este último como ejemplo del tiempo de sueño, de la muerte o de la sorpresa, entre otros.

Con el tiempo de este mundo se vincula el tiempo existencial, cuya característica principal es la participación vivencial de los sujetos que son tratados como seres corporales y mortales. Wood asocia el discurso de esta modalidad del tiempo con el análisis del ser humano que hace Martin Heidegger en su obra *Ser y tiempo* (1927).

La última modalidad del tiempo que discute Wood es el tiempo del signo. Esta temporalidad Wood encuentra principalmente en el concepto *différance* de Derrida, que tiene una temporalidad incrustada en el sentido de su emplazamiento. Otro de los conceptos conocidos de Derrida que trata Wood es la “huella” como presencia imaginaria o virtual. A partir de los discursos de Derrida, Wood concluye que el proceso de significación, los signos y el lenguaje involucran temporalidades imaginarias o virtuales¹³³. Según él, la variedad de las temporalidades de los signos permite las múltiples lecturas interpretativas tanto de los textos como, en términos generales, de las obras de arte y del mundo considerado como texto multidimensional.

En el mundo, según Wood, interactúan las diferentes *economías temporales*, donde *economía* es un no-concepto que elude las expectativas futuras y entonces toda conceptualización. No es el tiempo mismo lo que escapa a la conceptualización, sino la temporalización, que es polifónica, pues varias temporalidades están en una constante tensión, compitiendo por ser dominantes¹³⁴. Wood define las *economías temporales* locales como *escondites del tiempo* (*time-shelters*), estos tienen una frágil integridad y están formados por “el grupo de los procedimientos de manejo de la otredad”¹³⁵. Estas formas temporales persisten de alguna manera en la discontinuidad generalizada de los eventos en el mundo. Para permanecer establecen ritmos, regularidades y reglas que instauran unas organizaciones locales del tiempo. Wood presenta algunos ejemplos de los *escondites del tiempo*: los campus universitarios, partidos de fútbol, conciertos de

¹³³ David Wood, *The Deconstruction of Time*, *Op. cit.*, p. 330

¹³⁴ David Wood, *Time after Time*, Bloomington, Indiana University Press, 2007, p. 51-52

¹³⁵ *Ibid.*, p. 26-27, (trad. nuestra)

música o reacciones químicas. En un *escondite del tiempo* pueden interactuar los diferentes flujos temporales. Por ejemplo, en un campus universitario coexisten los ritmos de cambios estacionarios de las plantas con los ritmos de semestres, cadencias de coloquios, exámenes e incluso eventos culturales y deportivos¹³⁶.

La heterogeneidad de las temporalidades que presenta Wood, cultiva el modelo de la diversidad del mundo y no es su intenciones encontrar una especie de esencia. En el libro *Time After Time* (2007), Wood discute los elementos de los alegatos de Martin Heidegger, Jacques Derrida y Friedrich Nietzsche con la intención de presentar la complejidad temporal de nuestro mundo y para mostrar cómo la repetición puede preservar a la invariabilidad y cómo la creatividad puede interrumpir el flujo del tiempo. Tengamos en cuenta que este elemento perturbador del tiempo puede ser una obra de arte. Wood discute esta función en el capítulo *El arte y el tiempo*, y en el subcapítulo *Pensando de manera excéntrica sobre el tiempo. Los bucles extraños en Escher y Calvino*¹³⁷ el filósofo cita al escritor italiano para mostrar que entre artistas existen preocupaciones por las relaciones de las obras de arte contemporáneo con el tiempo:

Las novelas largas escritas hoy son posiblemente una contradicción: la dimensión del tiempo se ha roto, no podemos amar o pensar excepto en fragmentos de tiempo donde cada uno de ellos va por su propia trayectoria y desaparece inmediatamente. Podemos redescubrir la continuidad del tiempo solamente en las novelas de este periodo cuando el tiempo no parecía todavía detenido y todavía no parecía reventar, el periodo que duró no más de cien años.¹³⁸

En el subcapítulo *Arte como evento* Wood reflexiona sobre la pintura de Barnett Newman y la obra Robert Smithson y sus relaciones con el tiempo. En lo referente a Newman, Wood basa su análisis en los textos de Jean-François Lyotard editados en el libro *Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo, (L'inhumain: Causeries Sur Le Temps, primera edición: 1988)*, y especialmente en sus subcapítulos *El instante. Newman y Lo sublime y la vanguardia*. Lyotard afirma ahí, por ejemplo, que mientras para Marcel Duchamp la imperceptibilidad del instante es un tema, Newman lo ejecuta. Su pintura

¹³⁶ Richard Polt, *Time Fractured, Time Regained, Op. cit.*, p. 318

¹³⁷ David Wood, *Time After Time, Op. cit.*, p. 170, (trad. nuestra)

¹³⁸ Italo Calvino, "If on the Winter's Night Traveller", en: David Wood, *Time After Time, Op. cit.*, p. 177 (trad. nuestra)

es una encarnación del evento. Este presente pictórico interrumpe en el caos de las narrativas contemporáneas:

Cualquier instante, con la condición de que se capte según su *quod* más que por su *quid*, es el comienzo. Sin este relámpago, no habría nada o habría caos. El relámpago está “todo el tiempo” allí (como el instante) y jamás lo está. El mundo no deja de comenzar. En Newman, la creación no es el acto de alguien, es lo que sucede (esto) en medio de lo indeterminado¹³⁹.

Robert Smithson, al contrario de Newman, parece rechazar el tiempo como evento. Una postura que compartía con los artistas de arte minimalista de su periodo, quienes rechazaban cualquier tipo de narrativa. Sin embargo, la negación del tiempo como un evento, en sus obras y las contribuciones teóricas de Robert Smithson tienen otros matices. Se advierte una preferencia por tiempo que se cierra en bucle, que se detiene y que nos permite ver nuestra experiencia como estructurada por los patrones atemporales:

La corriente del río nos llevaba a buena velocidad. Los pequeños remolinos que burbujeaban de repente, hasta que se agotaban solos y se convertían en rápidos, aturdirían las percepciones. Ningún momento aislado en el río, ni puntos fijos, sólo instantes temblorosos de duración tumefacta.¹⁴⁰

Wood considera el trabajo de Smithson como un injerto material en el pasado, como una apropiación de la segunda ley de la termodinámica que versa sobre un incremento del desorden con el paso del tiempo. Su metafísica de la ruina, como la llama Wood, presente en su ensayo *Incidentes de viajes-espejo en Yucatán, (Incidents of Mirror-Travel in the Yucatan*, primera edición: 1968), es solamente un escenario, o marco para la práctica de Smithson. El artista busca de manera constante respuestas creativas a las situaciones en las que se encuentra y estas respuestas crean eventos artísticos aunque él mismo no los reconozca de esta manera. En sus escritos Smithson menciona de manera recurrente la intemporalidad: “La intemporalidad se encuentra en los momentos caducos de la percepción, en la pausa común que se divide en una

¹³⁹ Jean-Francois Lyotard, *Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo*, Buenos Aires, Manantial, 1998, p. 89

¹⁴⁰ Nancy Holt, *The writings of Robert Smithson (1979)*, Robert Smithson. Selección de escritos, Ciudad de México, Alias, 2009, p. 140

tormenta de arena de infinitas pausas”¹⁴¹. Los espejos que coloca entre la naturaleza tienen función de dispersar una interpretación unificadora. En este contexto es significativa una de las citas del libro *El pensamiento salvaje* (1962), de Claude Levi-Strauss, que Robert Smithson sitúa al principio de su texto *Incidentes de viajes-espejo en Yucatán*:

El rasgo característico del pensamiento salvaje es su intemporalidad: su objetivo es captar el mundo tanto como una totalidad sincrónica como diacrónica, y el conocimiento que de ahí rescata es similar al que ofrecen, de una habitación, espejos colocados en muros opuestos, que se reflejan el uno al otro (así como los objetos ubicados en el espacio que los separa), pero sin ser rigurosamente paralelos.¹⁴²

Wood, que además de filósofo del tiempo es escultor; en la portada de su libro *Time After Time* reproduce la fotografía de su obra, de Land Art, *Angel Spiral* (2004) [Fig. 40].



Fig. 40. Foto de la instalación *Angel Spiral*, David Wood, 2004.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 135

¹⁴² *Ibid.*, p. 133

Es un ejemplo de la función perturbadora de un evento o imagen artística, que en relación con el tiempo, nos puede proporcionar la posibilidad del futuro.

[...] la potencia distintiva del arte para actuar de manera contraria a nuestras tendencias naturales para adaptación; para una repetición ciega; para trabajar, pensar, ver dentro de las restricciones basadas en las reglas, para presentar eventos que nos abren a *otros mundos*, otras maneras de ver, otras distribuciones¹⁴³.

De algunos indicios que presentan las expresiones comunes sobre el tiempo, como por ejemplo, aquellas sobre *el curso* y *el fluir del tiempo*, Giacomo Marramao deduce que en nuestras representaciones el espacio y tiempo se nos muestran como unas coordenadas que se cruzan en el punto constituido por el sujeto que experimenta las sensaciones. Sin embargo, los estudios lingüísticos sobre el tiempo, en su variante fenomenológica, se quedan sin un resultado claro, manifestando la imposibilidad de sacar unas descripciones definitivas del tiempo al comparar sus experiencias en la propia dimensión del tiempo: de los tiempos y eventos memorizados. En su discurso Marramao expresa la relación entre la experiencia del tiempo y la del espacio: “no hay experiencia del tiempo que se puede expresar fuera del uso culturalmente determinado del espacio”¹⁴⁴, en otras palabras, cualquier experiencia del tiempo puede ser descrita en términos espaciales, con ayuda de la semiótica del espacio. Así sucede con la proxémica que, por ejemplo, estudia las relaciones entre las personas y los objetos durante sus interacciones.

Louis Althusser afirma que cada forma de producción laboral genera su única y específica temporalidad, sugiriendo que el modo de producción predominante en un periodo histórico tiene influencia sobre la manera en que la gente vive y conceptualiza el tiempo¹⁴⁵. De modo análogo podemos decir que cada producción laboral, o de manera más amplia, cada modo de vida crea su espacio específico. Henri Lefebvre habla sobre el espacio como un producto social que acontece en un periodo específico de la historia, y sobre su materialización en formas determinadas de organización de un territorio¹⁴⁶.

¹⁴³ David Wood, *Time After Time*, *Op. cit.*, p. 198, (trad. nuestra)

¹⁴⁴ Giacomo Marramao, *Minima temporalia*, *Tiempo, espacio, experiencia*, *Op. cit.*, p. 20

¹⁴⁵ Frederic Jameson, “The End of Temporality”, en: *Critical Inquiry*, Summer 2003, p. 707

¹⁴⁶ Henri, Lefebvre, *La production de l'espace* (1974), *The Production of Space*, Cambridge, Mass., Blackwell, 1991, p. 84

Lefebvre dice que cada sociedad produce un espacio según sus condicionamientos históricos en un proceso sustentado en el conjunto de tres conceptos: los espacios de representación, las representaciones de espacio y las prácticas espaciales, en otras palabras: el espacio percibido, el espacio concebido y el espacio vivido. El primero de los tres, el espacio percibido es para Henri Lefebvre el experimentado por sus habitantes, para cumplir con sus necesidades cotidianas entre las formas materiales como casas, caminos, carreteras, pero también templos, fábricas, hospitales, oficinas, edificios de gobierno, centros culturales y deportivos, bancos, educativos, parques recreativos, etc. Los especialistas intentan codificar y racionalizar estos espacios para la vida y el trabajo. El segundo, de las representaciones, es el espacio concebido por los arquitectos y urbanistas en mapas, maquetas, discursos y descripciones. El tercero, el espacio vivido, está relacionado con las prácticas de su penetración espacial: con los traslados en los vehículos o caminatas y paseos pero también con las prácticas de culto religioso, educación, deporte, trabajo, comida, entre otras actividades cotidianas. Las relaciones entre los tres espacios definidos por Lefebvre son inestables e incluso conflictivas. Lo señala David Baringo Ezquerro, siguiendo los comentarios de Michael Dear:

[...] Lefebvre insiste sobre el hecho de que el espacio es vivido antes de ser percibido, y que es producido antes de haber podido ser leído, poniendo de esta manera en duda la virtud de legibilidad de los espacios urbanos.

Y más adelante:

Para el autor, el espacio vivido suele ser el espacio dominado y experimentado de forma pasiva por la gente, por lo que con frecuencia acaba siendo “objeto del deseo” por parte de las clases dominantes y sus tecnócratas (los especialistas) que intentan codificarlo, racionalizarlo, y finalmente tratan de usurarlo con sus planos, proyectos y discursos¹⁴⁷.

Otro pensador francés que se ocupaba del espacio social es Pierre Bourdieu. Su concepto de *habitus* nos puede ayudar de comprender las relaciones entre las tres esferas espaciales de Lefebvre. Los habitantes de un espacio lo producen a partir de su *habitus*, comprendido como *disposición* y *esquema*; formas de sentir y percibir pero

¹⁴⁷ David, Baringo Ezquerro, *La tesis de producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración*, en: QUID 16, Revista del Área de Estudios Urbanos, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, 2013, p. 125

también de pensar y actuar a partir de sus circunstancias¹⁴⁸. Estas ideas entran en resonancia con los términos *existencia* y *circunstancia* en el discurso del artista Robert Irwin¹⁴⁹ donde la existencia y la circunstancia constituyen un contexto tanto para la actividad artística como para la recepción del arte. Este marco señala un proceso de diálogo entre nuestra cultura reflexiva, *la existencia*, y nuestra inmediata presencia, *la circunstancia*. La existencia encarna, por ejemplo, tanto para los creadores de las obras de arte como para sus espectadores/escuchas/partícipes una serie de historias genéticas, culturales y personales. La circunstancia, por su parte, comprende las condiciones que producen el contexto real de nuestra existencia en el mundo: por ejemplo, nuestro estado de ánimo o de salud, el día de visita a una exposición.

El pasado de los creadores así como de los espectadores/escuchas/partícipes está enterrado en cualquier escenario. Esto incluye, entre otras cosas, sus características heredadas, estudios y experiencias vividas. En otras palabras, estas historias están siempre presentes cuando producimos las obras, cuando las analizamos e interpretamos. Los procesos de existencia y circunstancia son nuestro más básico y natural marco perceptivo, se trata de algo que hacemos en cada momento, sin pensarlo y al mismo tiempo constituye nuestra fuente de recursos para la actividad de interpretación y de reflexión.

En sus aproximaciones a las ideas predominantes de nuestra época, Federic Jameson afirma que actualmente vivimos en una realidad espacial más que temporal. En su ensayo *The End of Temporality (El fin de la temporalidad)* (2003), argumenta que los modernos estaban obsesionados con los secretos del tiempo, y que los posmodernos lo están con los del espacio. Los primeros comenzaron preguntándose qué es el tiempo y terminaron con “experimentos de lenguaje” en varios medios. Por otra parte, al contrario del régimen del tiempo, que se gobierna por la realidad interior, el espacio es

¹⁴⁸ Gilberto Giménez, *La sociología de Pierre Bourdieu*, Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM, México, 1997, p. 6

¹⁴⁹ Robert Irwin, “Being and Circunstance. Notes Toward a Conditioned Art”, en: VV AA, *Theories and Documents of Contemporary Art*, Berkeley, University of California Press, 1996, p. 573

el dominio de la exterioridad, y en él se incluyen las ciudades, la globalización, la gente y la naturaleza¹⁵⁰, temas muy populares en la reflexión contemporánea.

Los productos culturales, las películas, se sobreponen a los argumentos filosóficos y presentan los mejores síntomas del carácter de nuestra época. Jameson discute un ejemplo de una película de violencia suspendida donde un autobús no puede bajar de velocidad para evitar su propia explosión, una reducción extrema del tiempo a la tensión del presente, una alegoría de la época del capitalismo tardío con su afán por la perpetuidad de un presente, como el del reino animal que vive en el espacio pero sin tiempo.

El rasgo común de los discursos filosóficos contemporáneos, presentados arriba, es la pluralidad de los tiempos en los cuales los eventos, procesos y cosas se desenvuelven. Vemos esta multiplicidad de los tiempos en las disertaciones de Ingarden, Deleuze y Wood. Los discursos de Giacomo Marramao sobre el tiempo en el plano exteriorizado u objetivo y en el plano subjetivo o de la percepción, y de Federic Jameson sobre nuestros tiempos contemporáneos como una era de la espacialidad, nos sirven, junto con los anteriores como punto de partida para el análisis de los mecanismos temporales en las instalaciones artísticas. La afirmación de Louis Althusser de que las distintas temporalidades son productos de los modos de producción laboral en los diferentes periodos históricos, la extrapolamos a la producción de arte contemporáneo: las nuevas tecnologías crean distintas temporalidades que en turno crean diferentes modos de producción artística, donde proliferan nuevas plataformas de expresión, entre ellas las instalaciones, que cambian de manera decisiva las relaciones temporales y espaciales entre las obras de arte y sus observadores/escuchas/partícipes.

¹⁵⁰ Federic Jameson, *The End of Temporality*, *Op. cit.*, p. 697

2.2. ARTE DE INSTALACIÓN, EL ESPACIO Y EL TIEMPO

Claire Bishop, al definir el *arte de instalación*, lo distingue de la instalación de arte. En esta última la disposición espacial de las obras de arte individuales tiene menor importancia que las obras contenidas. En cambio, en el *arte de instalación* el espacio y los objetos forman una obra integral donde todos sus elementos tienen igual importancia. A diferencia de los medios tradicionales, la instalación se dirige a su observador como a una presencia literal en el espacio. Bishop en su libro sobre arte de instalación *Installation Art* (2005) se aleja de la historia cronológica del soporte considerando que esta actitud de la crítica no aporta mucho a una clarificación del término *arte de instalación*, por forzar similitudes entre obras dispares que tienen diferentes influencias y ascendencias como por ejemplo arquitectura, land art, performance, teatro, cine, etc.¹⁵¹ En este sentido es más importante una reseña de las experiencias del espectador/escucha/partícipe, de las instalaciones, que las descripciones de sus espacios, objetos y materiales de los cuales los artistas las compongan. Así mismo, el tiempo experimentado en las instalaciones por sus observadores/escuchas/partícipes tiene mayor relevancia que el tiempo representado.

La actitud fenomenológica hacia la producción de las instalaciones es muy marcada entre los artistas norteamericanos, desde los años sesenta del siglo pasado. Se la adjudica a menudo a la llegada en el año 1962, a los Estados Unidos, de la traducción del libro *Phenomenology of Perception (Fenomenología de la percepción)*, (*Phénoménologie de la perception*, primera edición: 1945), de Maurice Merleau-Ponty. En este periodo Richard Serra es uno de los más reconocidos artistas: produce instalaciones escultóricas, pero también películas experimentales, con un interés constante por las sensaciones perceptuales del espacio y el tiempo. Este artista contempla el espacio en términos temporales como coexistencia:

[...] pero la coexistencia, aquello que de hecho define el espacio, no es ajena, al tiempo, sino es una realidad de dos fenómenos pertenecientes a la misma onda temporal.¹⁵²

¹⁵¹ Claire Bishop, *Installation Art*, London, Tate Publishing, 2010, p. 8

¹⁵² Rosalind Krauss, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths* (1985),

Las teorías de la escultura y de la instalación se vinculan a menudo con los ritos de su percepción espacial. Así, por ejemplo, Rosalind Krauss en su libro *Pasajes en la escultura moderna*¹⁵³ (1977) considera que la escultura contemporánea está obsesionada con la idea de la temporalidad del recorrido y encuentra entre artistas como Bruce Nauman, Robert Morris, Richard Serra o Robert Smithson motivaciones y objetivos comunes: todos ellos inducen al espectador a transitar por los espacios de sus obras. En términos similares Claire Bishop se refiere a la percepción de las instalaciones:

La cuestión es, pues, que las instalaciones presuponen un sujeto observador que se adentra físicamente en la obra para experimentarla, y que es posible clasificar las instalaciones según el tipo de experiencia que estructuran al espectador¹⁵⁴.

Describiendo las sensaciones de un observador/partícipe en una instalación específica titulada *Clara-Clara*, puesta por Richard Serra en Jardín de las Tullerías, en París, Guitemie Maldonado dice:

Lo que emerge de la participación física del observador en la obra es una transformación radical de la percepción del lugar por medio de una experiencia paradójica enraizada en el tiempo que se asocia con el equilibrio y desequilibrio, pesadez y ligereza.¹⁵⁵

Fabien Faure, al dar cuenta de las experiencias al pasar por otra instalación de Richard Serra, *La materia del tiempo* [Fig. 41], en el Museo Guggenheim Bilbao, describe sus formas fluidas de acero como las de un barco, donde se materializa la constelación del tiempo y el espacio: *En ellas el espacio y el tiempo se encarnan, creando un equilibrio perfecto. Para describir nuestros movimientos instintivos entre estas elipsis torcidas su autor habla sobre “navegar el espacio”*¹⁵⁶.

La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos, Alianza Forma, 1996, pp. 287 y 288

¹⁵³ Rosalind Krauss, *Pasajes de la escultura moderna*, Madrid, Akal, 2002

¹⁵⁴ Claire Bishop, *El arte de instalación y su legado*, catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección de la IVAM*, Valencia, 2006

¹⁵⁵ VV AA, *Richard Serra. The Matter of Time*, Connaissance des Arts, París, 2006, p. 15, (trad. nuestra)

¹⁵⁶ *Ibid.*, p. 32



Fig. 41. Instalación *La materia del tiempo*, Richard Serra, 1997 – 2005

Los diferentes emplazamientos espaciales de los elementos materiales, de una instalación, por importantes que sean no constituyen su principal característica. Esta, la podemos localizar, según palabras de Claire Bishop, en el tratamiento del espectador, que es en última instancia, presencia literal en el espacio y no solamente “un par de ojos incorpóreos”¹⁵⁷, o en su caso un par de orejas o una nariz incorpórea. Las instalaciones en lugar de representar espacios, texturas, sonidos, olor, luz etc., se presentan para ser experimentadas. Esto implica la activación sensorial del espectador, análoga a su compromiso con el mundo, en contraste con el arte que solamente espera de él, un acto de contemplación.

Con la presencia de videoproyecciones la instalación se expande a videoinstalación. Como ejemplo emblemático podemos presentar *Hors-Champs* (1992) de Stan Douglas [Fig. 42].

¹⁵⁷ Claire Bishop, *El arte de instalación y su legado*, *Op. cit.*



Fig. 42. Foto de la videoinstalación *Hors-Champs (Fuera de campo)*, Stan Douglas, 1992

La pieza consiste en dos proyecciones simultáneas, de dos videos distintos, de una misma performance de *free jazz*, en ambas caras de una pantalla, suspendida en el centro de una sala vacía. Stan Douglas presenta aquí dos diferentes principios de la construcción del relato que se filmó, de manera simultánea, con dos cámaras. Por un lado una versión lineal, a la manera de las clásicas emisiones televisivas que transmiten los conciertos de jazz, favoreciendo los primeros planos y los rostros de los músicos y de sus instrumentos, mientras están tocando. Por otro lado, una versión que muestra las imágenes de los músicos en reposo, cuando no están tocando. Ambas versiones visuales tienen como fondo la misma pista sonora.

La instalación cuestiona la validez de un concepto de narración por medio de una cámara principal que comúnmente se presenta en los medios como el único relato legítimo. El título de la instalación parece referirse a la presentación de los

acontecimientos fuera del campo de observación de la cámara, a los márgenes invisibles del espectáculo.

El espectador/escucha/partícipe de la instalación circulando por la sala puede ver dos caras diferentes, por separado, de las imágenes en movimiento, del mismo acontecimiento, reproduciéndose los mismos sonidos para ambas proyecciones. La videoinstalación es legible solamente para un observador/escucha/partícipe que cambia su punto de vista en el espacio de la exposición, comparando las dos proyecciones. Así, al escuchar el desarrollo de la pieza musical, que suena en todo el espacio de la videoinstalación, el observador/escucha/partícipe entra en diferentes zonas de afectación visual. En otras palabras, no se puede captar el sentido de la pieza desde un único punto en el espacio. Para hacerlo se necesita mover el cuerpo, alrededor de la pantalla que tiene dos caras.

Paralelamente, a la proliferación de las instalaciones, en los años sesenta de s. XX, se fue difundiendo la crítica de los conceptos del sujeto cartesiano centrado y de su mirada pasiva. Los post-estructuralistas como por ejemplo Félix Guattari y Gilles Deleuze presentaban al *esquizofrénico* como un sujeto ideal, un verdadero “héroe del deseo”. *No un enfermo sufrido, pero un sujeto abierto con los rasgos sublimados de esquizofrenia, en oposición a un ego encerrado de un paranoico como fuente de los fascismos y totalitarismos*¹⁵⁸. En el mismo periodo se hace popular la crítica de los planteamientos convencionales de la relación del observador con el arte. Se denuncian las nociones de su dominio visual, punto de vista central, perspectiva racional, etc., contrastándolo con un sujeto fragmentado y descentrado. Las instalaciones, con sus múltiples perspectivas que han subvertido el modelo del sitio privilegiado del observador, parecen ser realizadas a la medida de este observador/escucha/partícipe del arte ideal. Sus experiencias de dislocación pueden ser de todo tipo de órdenes: conceptual, sensorial, político o social. Sin embargo, para percibir las perspectivas descentradas, reales o metafóricas, de las instalaciones necesitamos a un observador/escucha/partícipe, centrado, distanciado y no dislocado o desorientado. En otras palabras, para poder experimentar lo que ofrecen las instalaciones como una experiencia de dislocación necesitamos tener nuestra mente y los sensores perceptivos en alerta.

¹⁵⁸ Frederic Jameson, *The End of Temporality*, *Op. cit.*, p. 710

Reconociendo que la especificidad de un lenguaje mediático no se puede resumir en la descripción de sus soportes, podemos afirmar, sin embargo que la videoinstalación en gran medida, se puede definir como un medio de videoproyecciones simultáneas, distribuidas en el espacio por donde deambula su observador/escucha/partícipe. Estos aspectos la distancian tanto del cine como del video monocanal, proyectados ambos en una sola pantalla, como también de las instalaciones realizadas con objetos e imágenes fijas. El espectador móvil de la videoinstalación, en contraste con el espectador inmóvil del cine, crea su propia lectura, conjugando sus impresiones del espacio real con los espacios y personajes y/o objetos en movimiento, proyectados.

Con la presencia de videoproyecciones, la noción de la instalación se expande a la de videoinstalación, así también con *la transformación de una estructura volumétrica singular con una o más pantallas de video, la noción tradicional de la escultura se expande a la de videoescultura. Esto cambia su apariencia objetual creando una relación entre este ente escultórico y el contenido de uno o más videos.*¹⁵⁹ Un ejemplo temprano de videoescultura es el chelo en la obra *Concerto for TV Cello and Video Tape* (1971), de Nam June Paik y Charlotte Moorman, [pp. 47 y 48, del presente documento, Fig. 12 B]. Este instrumento tiene una caja de resonancia formada por tres televisores de distintos tamaños en los cuales se muestran los videos de la señal TV, video pregrabado o la señal de la cámara en circuito cerrado. Es una muestra de permeabilidad entre distintos soportes de videoarte, en este caso, entre videoperformance y videoescultura. Sin embargo, en la percepción de la videoescultura, a diferencia de lo que sucede en la videoinstalación, la posición de su observador/escucha es externa y no importa su presencia literal en el espacio.

¹⁵⁹ Eugeni Bonet, “La instalación como hipermedio (una aproximación)”, en: Claudia Gianetti (Ed.), *Media Culture*, Barcelona, L’Angelot, 1995, p. 37

2.3. LA IMAGEN ELECTRÓNICA Y EL TIEMPO

La mayoría de las propiedades de la imagen electrónica derivan de los atributos de la corriente eléctrica —la más importante causante de su aparición. Por su definición, la corriente eléctrica está en un movimiento constante de circulación a causa de las cargas eléctricas en los materiales que las conducen. De aquí proviene el principal vínculo de la imagen electrónica con el tiempo: no es estática, como la de pintura o la fotografía, aunque con la última comparte la historia del desarrollo de la imagen tecnológica, paralela a la de investigaciones en Física y Química.

Existen las imágenes naturales producidas por corriente eléctrica o cargas eléctricas en movimiento, como por ejemplo los relámpagos o auroras boreales. Tales de Mileto observó alrededor del año 600 A.C. cómo las chispas eléctricas se crean con una varilla de ámbar frotada con lana o piel. Ámbar, en griego electrón, proporciona nombre al fenómeno que provoca: la corriente eléctrica. Los relámpagos de las tormentas se forman con la corriente eléctrica que pasa por atmosfera ionizando las partículas de aire. Las auroras boreales son provocadas por la colisión de partículas de gas, entre otras las del oxígeno, en altos niveles de atmosfera, con las partículas cargadas de electricidad. Estas partículas cargadas llegan desde el sol a la vecindad de la tierra atraídas por su campo magnético.

Las primeras imágenes electrónicas producidas en el laboratorio tienen un mecanismo de aparición similar a las imágenes electrónicas naturales: las imágenes de rayos producidos por descargas eléctricas entre los materiales de diferentes potenciales eléctricos o colisiones de rayos de partículas cargadas que provocan emisiones puntuales de la luz. En 1897 Karl Ferdinand Braun, Premio Nobel de Física del año 1909, inventó el primer tubo de rayos catódicos CRT (Cathode Ray Tube). En este dispositivo se disparan rayos de electrones oscilantes, por medio de los deflectores, hacia una pantalla que está recubierta de fósforo. Todo este dispositivo estaba encapsulado en un tubo de vidrio. Fue un antecedente del osciloscopio y de la pantalla televisiva. El barrido del haz de los electrones de la pantalla entubada de un televisor sería remplazado con posterioridad por el barrido de cargas eléctricas en los materiales

semiconductores. Este último proceso tiene su aplicación en las pantallas televisivas, pantallas gigantes de anuncios, de videoproyectores, de computadoras, de tabletas, de teléfonos móviles, de cámaras televisivas y de videocámaras, entre otros muchos dispositivos más. Sin embargo, el principio de formación de una imagen electrónica sigue igual: un escaneo de pantalla por medio de una carga eléctrica. Este escaneo causa una imagen móvil en constante formación o se puede decir: en una constante renovación, realizada por la carga eléctrica secuencial. El escaneo de la carga eléctrica es tan rápido que no lo percibimos. Esta oscilación constante de la imagen provocada por el desplazamiento de la carga eléctrica entre los píxeles de una pantalla tiene sus consecuencias: la imagen es visible a su espectador solamente en la presencia de la señal eléctrica en movimiento. Si algo impide esta señal en su generación, grabación, transmisión, detección o proyección en la pantalla, como por ejemplo la falta de energía eléctrica en uno de los dispositivos de su cadena de transmisión y/o generación, la imagen desaparece.

Aunque la imagen electrónica a veces nos parece estática, cuando por ejemplo vemos en pantalla una fotografía, es solamente una ilusión provocada por la inercia de respuesta perceptiva de nuestros ojos. Esta ilusión de lo inmóvil de la imagen electrónica es contraria a la ilusión del movimiento de la serie de cuadros fijos del cine.

Las imágenes electrónicas, basándose en las señales eléctricas, pueden ser transmitidas a largas distancias después de ser codificadas como señales electro-magnéticas. La velocidad de estas transmisiones es cercana a la velocidad de la luz. Sobre la progresiva velocidad de tránsito o portabilidad de las imágenes técnicas, que podemos extrapolar a las imágenes electrónicas, ya hablaba Vilém Flusser en su libro, describiéndolas como imágenes incorpóreas:

Entre otras cosas la imagen es un mensaje. Tiene un remitente y busca un destinatario. Esta búsqueda es el problema de su portabilidad. Las imágenes son superficies. ¿Cómo transporta uno las superficies? Esto depende de los cuerpos físicos a los cuales son adheridos [...] Recientemente, se descubrió algo nuevo. Las imágenes incorpóreas, las superficies *puras*, y todas las imágenes que hasta ahora existieron pueden ser traducidas (tras-codificadas) en imágenes de nuevo tipo. En esta situación los destinatarios ya no necesitan ser transportados. Estos imágenes

son oportunamente reproducidos y transmitidos a un destinatario individual, donde sea se encuentre. Sin embargo, el problema de portabilidad es un poco más complicado que lo descrito aquí. La fotografía y la película son unos fenómenos transitorios en algún lugar entre telas enmarcadas e imágenes incorpóreas. Sin embargo, hay una tendencia inequívoca: las imágenes se volverán progresivamente aún más portátiles y los destinatarios aún más inmóviles.¹⁶⁰

Esta codificación de las imágenes en imágenes electrónicas y especialmente su digitalización permite que se las guarde, manipule y transforme por medio de varias herramientas electrónicas como discos de memoria, mezcladoras de señales y programas de transformación y edición. Uno de los primeros ejemplos de estas aplicaciones, todavía en forma de manipulación de las imágenes electrónicas análogas aparece ya en el trabajo de Bill Viola titulado *Il Vapore* (1975) [Fig. 43]. Un trabajo sobre el que ya reflexionábamos en el libro *Videoinstalación como caja de resonancia*¹⁶¹. El texto que sigue a continuación es una versión revisada y ampliada.

Il Vapore es una instalación multimedia que incorpora una cámara de video, conectada en circuito cerrado con un monitor de video, un reproductor de video pregrabado, un mezclador de imágenes video (que reúne imágenes pregrabadas y registradas en vivo) y un caldero con agua caliente y hojas de eucalipto, ubicado en medio de la sala. Para componer esta instalación Bill Viola se grabó a sí mismo en un video de una hora de duración. Es una performance solitaria donde el artista está de rodillas en frente de un caldero. Se le ve ocupado en la acción de beber agua de un cubo para después escupirla en un caldero. Después, el protagonista echa las hojas del eucalipto al caldero y lo calienta hasta hervir. Los espectadores, que entran en la sala de la instalación, llena del olor de eucalipto, ven el caldero en el centro y un monitor donde pueden observar imágenes de ellos mismos en vivo, de la cámara en circuito cerrado, mezcladas con el video de la performance de Bill Viola. Esta imagen en el monitor TV crea confusión entre los espectadores, que no ven a Bill Viola al lado del caldero en el centro de la sala

¹⁶⁰ Vilém Flusser, “Bilder in den neuen Medien”(1989), “Images in the New Media”, en: Andreas Ströl (Ed), *Vilém Flusser. Writings*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002, p. 70 (trad. nuestra)

¹⁶¹ Pawel Anaszkievicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, Ciudad de México, Juan Pablos Editores, 2012, pag. 51

pero sí en el monitor en el cual ven sus propias imágenes, en vivo, rodeando a Viola en su acción de preparar el agua con eucalipto.



Fig. 43. Foto de la instalación multimedia *IL Vapore*, Bill Viola, 1975

En la sala se reproduce el sonido del video que es otra huella de la previa presencia corporal del protagonista. Confrontando las presencias sutiles de los olores y sonidos con las presencias y ausencias corporales, la instalación induce a reflexionar sobre nuestro proceso de desvanecimiento; sobre los cambios graduales hacia nuestra

ausencia corporal y el ritmo de la vida, cuestiones difíciles de percibir, por estar ocultas en un continuo proceso de apreciación de nuestras sensaciones.

La inspiración para la pieza fue el poema de un místico islámico :

Aunque se encierre el agua en un
embalse
Todavía el aire la va absorber, por ser su
sostén;
La libera y la conduce hacia su
origen,
Poco a poco, así que no ves
el proceso
De manera similar, este aliento nuestro
gradualmente
Sustrae nuestra alma de
la prisión de la tierra¹⁶²

Jalladhudín Rumi (1207-1273)

A partir de la idea de que el pensamiento no es un objeto temporal Bill Viola afirma que trabajando con el tiempo, como es el caso del trabajo con la imagen electrónica del video, uno entra en el espacio conceptual.¹⁶³ Las imágenes electrónicas son vinculadas intrínsecamente con el tiempo, donde las imágenes en movimiento encarnan los movimientos de la consciencia humana. Uno de los principales elementos de la pintura o la fotografía es la disposición de sus áreas luminosas. En la imagen electrónica la luz es también importante, pero el tiempo es fundamental. Los elementos técnicos por medio de los cuales se graba, manipula, transmite y se despliega esta imagen pueden ser muchos pero su elemento principal es el tiempo. La misma secuencia de impulsos eléctricos se puede transformar en sonido, cuando se conecta a un sistema de audio, en una imagen, cuando se conecta a un monitor video, o en un diagrama de energía, cuando la conectamos a un osciloscopio. Bill Viola hace una interesante analogía entre estas tres salidas de la señal eléctrica y las tres representaciones de la deidad en la tradición tántrica de la India: la imagen antropomorfa, la representación sonora, *mantra*

¹⁶² Viola, Bill, *Reason for Knocking at the Empty House*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 1995, p. 38, (trad. nuestra)

¹⁶³ *Ibid*, pag. 173

y representación esquemática de su energía, *yantra*.¹⁶⁴ Por otro lado Yvonne Spielmann, conocida investigadora del arte del video define este medio con las siguientes palabras:

Video es un medio electrónico. Esto significa que en sus orígenes depende de la transferencia electrónica de las señales. Video consiste en las señales mantenidos en un movimiento constante. Las señales de video son generados dentro de la cámara y pueden circular entre los equipos de grabación y de reproducción (circuito cerrado). Pueden ser modificados de manera variada por los procesadores y teclados de interruptores, y transmitidos tanto de manera auditiva como visual. El video es primer medio verdaderamente audiovisual, que en contraste con película, no genera las imágenes como unidades y no despliega la materialidad de la tira de película que hace uso de una pista para la imagen y otra para el sonido. De esta manera, el procesamiento electrónico de la señal electrónica, produce – en la grabación, transmisión y proyección – los estados inestables de lo pictórico, que son variables en términos de su escala, forma, direccionalidad y despliegue en tres dimensiones [...] La manera como las señales electrónicas son procesados y alterados en el audio y el video denotan las condiciones tecnológicas del medio y sus formas de exhibición derivan directamente de estos procesamientos de la señal electrónica.¹⁶⁵

La misma condición de la señal electrónica cambiante del video es la que le otorga la calidad de una efeméride que transita entre los medios del cine y la fotografía con sus constantes posibilidades de transformación. Lo cual la ubica entre los medios, en un sitio intermedio, como lo indica Yvonne Spielman.

Una de las formas más destacadas de los videos y de los sonidos en la forma de señales electrónicas son sus bucles. Lev Manovich les concede el poder de transformación de los mecanismos narrativos en los nuevos medios. En el subcapítulo *La nueva temporalidad: el bucle como máquina narrativa*, de su libro *El lenguaje de los nuevos medios* se pregunta: “¿Puede el bucle ser una nueva forma narrativa adecuada para la era del ordenador?”¹⁶⁶ Para responder esta pregunta retórica, que es más bien una afirmación, nos recuerda que el bucle dio origen tanto al cine análogo como a la programación informática. Manovich describe también varios proyectos interactivos que utilizan videos en bucle. Entre otros, un programa de televisión interactivo *Akvarrio*

¹⁶⁴ *Ibid*, pag. 107

¹⁶⁵ Yvonne Spielmann, *Video: The Reflexive Medium*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 1 (trad. nuestra)

¹⁶⁶ Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, *Op cit.*, p. 393

(2000), realizado por los estudiantes de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki, Finlandia. Los tele-espectadores de este programa se hacen cargo de un personaje de ficción. Con uno entre varios botones que aparecen en la pantalla controlan la motivación del personaje. Pulsando alguno de esos botones añaden al video que se reproduce otro extraído de la base de datos de videos pregrabados. Si no se vuelve a pulsar otro botón la historia se vuelve repetir. Como dice Manovich: “En *Akvaario*, la narración nace de un bucle, y vuelve al bucle”¹⁶⁷.

Nuestra actual convivencia diaria con Internet por medio de los teléfonos inteligentes y ordenadores nos hace convivir, muchas veces sin darnos cuenta, con innumerables programas que procesan con ejecución rápida series de bucles informáticos y visuales, que son de varios tamaños y que incluyen además otros bucles. Sucede lo mismo con las animaciones digitales, videojuegos, arte interactivo, y de forma más general, con todas las obras de videoarte digital. Lo que los unifica es la forma digital del archivo que permite su manipulación y programación fácil, de los distintos bucles visuales y sonoros.

La alta velocidad de transmisión, cercana a la de la luz, de las imágenes electrónicas codificadas en las ondas electro-magnéticas, permite su ubicuidad: estar presente de manera instantánea en muchas partes del sistema transmisor/receptor a la vez. Las podemos detectar de manera simultánea en múltiples puntos del espacio terrestre e incluso cósmico. Es el caso de la imagen televisiva y de las imágenes transmitidas y recibidas en la red de Internet por las innumerables pantallas de computadoras y/o teléfonos móviles. La instalación *Listening Post*¹⁶⁸ (2001) [Fig. 44] de Mark Hansen y Ben Rubin visualiza esta ubicuidad de las imágenes y sonidos electrónicos. En la instalación algunas computadoras analizan, en el tiempo real, muchos sitios de Internet: foros de intercambio de información o sitios de diálogo (chat rooms). Los fragmentos de textos/conversaciones, grabados en los sitios, son transmitidos a los dispositivos de análisis estadístico, que seleccionan de manera automática algunas frases para ser

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 395

¹⁶⁸ Mark Hansen y Ben Rubin, *Listening Post*, 2001: <https://vimeo.com/93514236>
[Última consulta: 18 de abril de 2017]

desplegadas en 243 pantallas, leídas con ayuda de sintetizadores de voz en ocho altavoces simultáneamente.

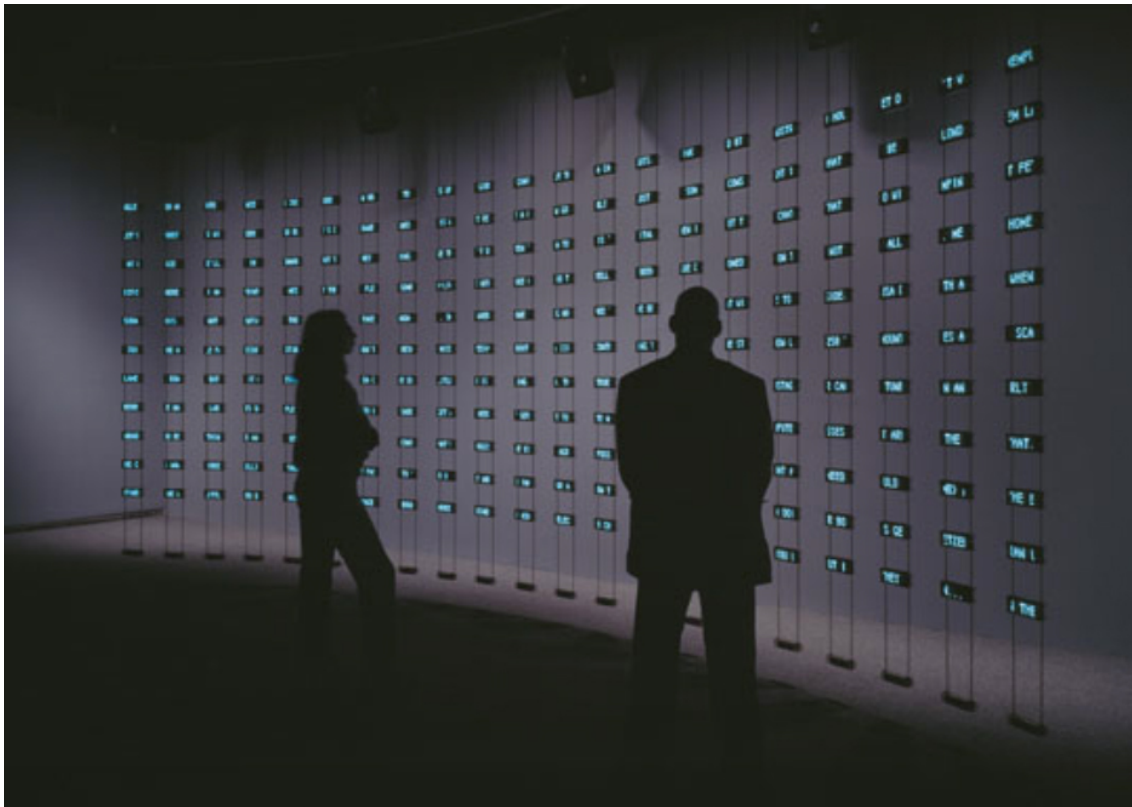


Fig. 44. Foto de instalación multimedia *Listening Post*, Mark Hansen y Ben Rubin, 2001.

La pieza surgió de una colaboración del artista multimedia Ben Rubin con el técnico de estadística Mark Hansen. Desde su creación fue exhibida en muchos sitios museísticos de prestigio. Entre otros, en el Whitney Museum en Nueva York (2003) y en el Museo Reina Sofía en Madrid (2008). En el Concurso Internacional *Ars Electrónica* en Linz (Austria) la pieza ganó en el año 2004 el trofeo *Golden Nica*, uno de más importantes premios en artes electrónicas, en el mundo.

En la exhibición la pieza está organizada en seis ciclos que forman un bucle de aproximadamente diecisiete minutos. El primer y segundo ciclo son silenciosos y presentan el desplazamiento de unas palabras en la matriz de las pantallas: de arriba abajo, de abajo hacia arriba y de los lados al centro. En el tercero, los textos se mueven de manera horizontal, de izquierda a la derecha, como objetos visuales ilegibles. En el

cuarto ciclo los textos son legibles y se organizan en grupos tópicos que empiezan con la expresión *I am (Soy)*. En el quinto los textos en cada pantalla se desplazan con alta velocidad, parándose de vez en cuando, lo que permite la lectura de algunos recortes de conversaciones, de los distintos sitios de Internet. Al comienzo del ciclo sexto las 231 pantallas están vacías para ser *invadidas* poco a poco por los textos, acompañados con su lectura de voces generadas por sintetizadores, creando, en el proceso, disonancias de múltiples sonidos sobrepuestos que se reproducen simultáneamente en ocho altavoces. Ben Rubin explica las intenciones de la instalación:

Mi lugar de inicio fue simple curiosidad: ¿Cómo suena cien mil personas platicando en Internet? Una vez Mark y yo empezamos escuchar, en principio a las representaciones estadísticas en los sitios web, y después al lenguaje actual de *foros de pláticas (chats rooms)*, empezó a emerger algo como música. Los mensajes empezaron a formar un gigantesco poema de collage de recortes, unos fragmentos sobrepuestos de los discursos formando una extraña colcha de comunicación. Esto me recuerda los noches que pasaba siendo niño, escuchando a la banda ciudadana del radio, fascinado con voces anónimas chisporroteantes entre las interferencias. Ahora las interferencias se han ido y las palabras llegan como paquetes mudos de datos, y la escala es inmensa. Y así mi curiosidad cedió el paso a mi deseo de responder a este estado de las cosas.¹⁶⁹

Otra obra de net-art que monitorea, en tiempo presente, los mensajes en Internet es *Netsea*¹⁷⁰ [Fig. 45]. Una pieza que Gregory Chatonsky ha realizado en cooperación con Oliver Alary, en la parte de audio. Es una maquinaria de extracción de sentimientos, del flujo de los comunicados en la red local de Internet, en vecindad de la galería donde se presenta. El autor afirma que para tal fin utiliza un software de espionaje del FBI, de monitoreo de comunicaciones electrónicas. Los eventos digitales captados son traducidos en la imagen de la superficie ondulante de un océano artificial. De estos datos son extraídos los comunicados relacionados con los sentimientos y presentados en forma escrita sobre la imagen del océano, y con la voz del sintetizador. El espectador/escucha de estos mensajes, los vincula entre sí y con sus comunicados

¹⁶⁹ Simanowski, Roberto, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations (Electronic Mediations)*, Minneapolis, Minnesota University Press, 2011, pág. 192, (trad. nuestra)

¹⁷⁰ Grégory Chatonsky, *Netsea*, 2015: <http://chatonsky.net/netsea/> [Última consulta: 18 de abril de 2017]

mentales, crea algo que Chatonsky llama “la ficción sin narrativa”¹⁷¹. Como dice Pau Waelder en su artículo en una revista digital australiana: “el murmullo de datos se convierte en la historia misma sin guía de un narrador”¹⁷².



Fig. 45. Foto fija de la obra mediática *Netsea*, Grégory Chatonsky, 2015.

Al comentar sus propias obras de net-art Chatonsky desarrolló el concepto de *Flussgeist* que designa mejor, de acuerdo con él, el espíritu de nuestros tiempos de flujos y cambios constantes, que el concepto *Zeitgeist*, sobredeterminado por la Historia. Una de sus obras de net-art se titula *Flussgeist: The Spirit of the Network* (2009) (*Flussgeist: El espíritu de la red*)¹⁷³. Comentando esta obra su autor dice que no es un dispositivo de interface, con los datos visuales en la red, sino un sitio que genera ficciones no-narrativas a partir de flujos de los eventos digitales en Internet. Los videos que presenta no tienen fin y se desarrollan conforme a los datos que entran desde la red en tiempo real. En muchas de sus obras Chatonsky nos muestra que los datos digitales transmitidos en Internet no son solamente series de valores de uno y cero sino fragmentos de nuestras

¹⁷¹ Pau Waelder, *The Constant Murmur of Data*, <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/228/0>
[Última consulta: 18 de abril de 2017]

¹⁷² *Ibid.* (trad. nuestra)

¹⁷³ Grégory Chatonsky, *Flussgeist: The Spirit of the Network*, 2009: <http://chatonsky.net/flussgeist/>
[Última consulta: 18 de abril de 2017]

experiencias y sentimientos¹⁷⁴ revelando así el espíritu de nuestros tiempos como flujos de afectaciones en Internet.

2.4. LA POLIVISIÓN Y EL PENSAMIENTO SOBRE TEMPORALIDAD EN EL ANÁLISIS DE LAS VIDEOINSTALACIONES¹⁷⁵

En el capítulo “Instalando el tiempo. El tiempo espacializado y la duración exploratoria”, de su libro *Screens, Viewing Media Installation Art* (2010)¹⁷⁶ (*Las pantallas. Viendo arte de la instalación multimedia*) Kate Mondloch analiza de manera extensa el tiempo en la percepción de las videoinstalaciones, en las cuales se recibe una polifonía de voces narrativas de los videos, y no necesariamente de las imágenes sonoras. Esta polifonía de varias narrativas visuales simultáneas se relaciona con el concepto de *polivisión* que menciona Bonet al hablar de experimentos de cine de múltiples pantallas del siglo pasado, por ejemplo, en la película *Napoleón* (1927)¹⁷⁷ [Fig. 58, p. 167] de Abel Gance.

La polivisión de las múltiples narrativas en las obras de videoarte se ilustra bien con la obra de la artista finlandesa Elja-Liisa Ahtila: *Anne, Aki and God* [Fig.46]. Es una videoinstalación/performance de siete videos reproducidos simultáneamente en las siete pantallas y una guía/actriz/performer. Los videos en bucle de 30 min. c/u. se muestran en cinco monitores de televisión y dos pantallas de mayor tamaño. La videoinstalación utiliza videos de ficción, videos documentales y una actriz/performer que reúne dos caracteres: uno ficticio, de Anne y el otro, de la actriz que ganó su papel en un concurso

¹⁷⁴ Jesús Segura Cabañero, Toni Simó Mulet y Gerardo Robles Reinaldo, “Intersections Between Film and Video Art Installation: Spatial Temporary and Contexts in the Spectator”, en: *The International Journal of the Image*, Volumen 4, 2014, p. 93

¹⁷⁵ En este subcapítulo presentamos una versión revisada y ampliada de nuestro texto que se publicó originalmente en el libro *Videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editor, 2012

¹⁷⁶ Kate Mondloch, *Screens, Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010, pp 40-59

¹⁷⁷ Eugeni Bonet, “La instalación como hipermedio (una aproximación)”, en: Claudia Giantetti (Ed.), *Media Culture*, Barcelona, L’Angelot, 1995, p. 31

de reparto al presentarse entre otras seis actrices. La actriz/*performer* tiene también el papel de guía por la instalación.



Fig. 46. Foto de un fragmento de la videoinstalación de siete canales *Anne, Aki and God*, Elja-Liisa Ahtila, 1998.

El protagonista de la instalación llamado Aki representa a un personaje de la vida real, un hombre que después de abandonar el trabajo de diseñador del software para la compañía Nokia se vuelve esquizofrénico: cobran vida sus antecedentes autobiográficos imaginarios y el personaje inventado de su novia.

En la videoinstalación, en los cinco monitores se presentan, de manera simultánea, las cinco entrevistas del concurso de reparto, con los candidatos para el papel de Aki. En una de las dos pantallas grandes se presenta al Dios, hablando con Aki a través de dos personas: una masculina y la otra femenina. En la séptima pantalla se presentan, de manera secuencial, las entrevistas con las siete candidatas para el papel de Anne, la novia imaginaria.

La instalación muestra una estructura del mundo interior que contiene una variedad de las narrativas y los diferentes tiempos: pasados, presentes y futuros. Daniel Birnbaum en su ensayo “Cristales del tiempo” (2002), publicado en el catálogo de una exposición, de las video-instalaciones de Elja-Liisa Ahtila, habla de una polifonía de voces interiores y cita al filósofo Edmund Husserl en referencia a los diferentes tiempos de las narrativas interiores del sujeto: “Estoy siempre en el presente, pero todavía en el pasado y ya en el futuro”¹⁷⁸. Birnbaum afirma que nuestra personalidad emerge en ese dinámico sitio, donde surgen estas diferentes narrativas temporales, y que nuestro ego tiene el control sobre ellas. Cuando estas historias corren sin control, como en la instalación de Ahtila, entramos en un estado de locura.

La videoinstalación crea una visión múltiple o polivisión de las narrativas que representan los posibles personajes del mundo interior de Aki. El espectador/escucha/partícipe preparado para las lecturas lineales de la literatura, el cine o de las piezas musicales está abrumado y tiene en principio una sensación de confusión. La videoinstalación de Ahtila induce a su espectador a una empatía con los actores que se presentan para los papeles de los personajes, más que con los personajes mismos. La artista construye una caja de resonancia donde reverberan las múltiples voces interiores: los diálogos con los otros, con Dios y con uno mismo. La obra provoca a su espectador/partícipe a una reflexión sobre la realidad de las múltiples narrativas y voces en nuestro interior que escuchamos/vemos de manera automática sin ser conscientes de ello, y sobre una frontera difusa entre la realidad de una enfermedad y de una conducta sana.

La presentación de las variadas voces interiores simultáneas es posible gracias a los bucles de los videos que se facilita con la señal electrónica; los bucles de las instalaciones filmicas de las cintas de celuloide son posibles y se han hecho, pero son mucho más susceptibles a los fallos mecánicos. Un ejemplo contemporáneo de instalación filmica es la pieza titulada *The Band* (2002) [Fig. 47], del artista polaco Wilhelm Sasnal. La pieza actualmente forma parte de la colección permanente del

¹⁷⁸ VV AA, catálogo de la exposición *Fantasied Persons and Taped Conversacions*, de Eija-Liisa Ahtila, Helsinki, Kiasma Museum of Contemporary Art, 2002, p. 202

Museo Jumex en México. Consiste en tres proyecciones simultáneas, de películas superocho con unos largos bucles de celuloide.



Fig. 47. Foto del fragmento de la instalación filmica de tres canales, *The Band*, Wilhelm Sasnal, 2002.

El tiempo como coexistencia de varias narrativas es el tema implícito de la instalación filmica de Wilhelm Sasnal; o de la videoinstalación, *Anne, Aki and God* de Elja-Liisa Ahtila. En cambio, la instalación *Present Continuous, Past(s)* de 1974 [Fig. 48], de Dan Graham tiene el tiempo como tema explícito y central. Es una videoinstalación realizada con el video en circuito cerrado y unos grandes espejos. La imagen video fue producida con un monitor, una cámara de TV en blanco y negro y un circuito de retraso en transmisión de la imagen electrónica. La instalación está ubicada en un cuarto, en el cual dos paredes adjuntas están revestidas por espejos.



Fig. 48. Foto de la videoinstalación en circuito cerrado de TV (CCTV) *Present Continuous Past(s)*, [*Pasado(s) en presente continuo*], Dan Graham, 1974.

La cámara y el monitor están situados en la tercera pared sin espejo y la cuarta pared marca la entrada. La cámara graba todo frente a ella: tanto la imagen del espectador como la del cuarto con los reflejos en los espejos. Entre ellos se encuentra la imagen del monitor. La información de la cámara se reproduce en el monitor con un retraso de ocho segundos, que introduce una serie de imágenes extendidas en intervalos de ocho segundos, presentados en el monitor como una serie de reflejos sin fin, en la profundidad de la perspectiva. En un catálogo la instalación se describe según los siguientes términos:

Los espejos reflejan el presente. La cámara de video registra lo que sucede inmediatamente delante de ella y todo lo que se refleja en el espejo de la pared opuesta. La imagen vista por la cámara (que refleja toda la estancia) aparece ocho segundos después en el monitor de video. Si el cuerpo del espectador no obstruye directamente la visión reflejada por el monitor (que muestra el instante grabado ocho segundos antes). Una persona que contempla el monitor ve su propia imagen ocho segundos antes y el reflejo del monitor en el espejo.¹⁷⁹

¹⁷⁹ VV AA, catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005*, Barcelona, Fundación “La Caixa”, 2005, p. 81

Los espectadores son interpelados por las imágenes de sus cuerpos en movimiento, en el tiempo presente, confrontados con las imágenes de otros miembros del público en el presente y en el pasado, e incluso con las imágenes de los espectadores que ya no están presentes en la sala.

Dan Graham ha considerado con atención la diferencia entre la imagen en el espejo y en la pantalla. En la entrevista que le realizó una crítica de arte en 1975, explica la diferencia de la experiencia de los espectadores con los espejos y las pantallas:

Los espejos reflejan el tiempo instantáneo sin duración, mientras (las pantallas) separan totalmente nuestra conducta exterior de nuestra conciencia interior, en cuando la retroalimentación del video (en la instalación) produce exactamente lo opuesto; relaciona los dos, en un cierto modo, en un continuo fluir del tiempo.¹⁸⁰

La instalación forma un aparato de auto-observación del espectador/partícipe, que además de reflejos espaciales del tiempo presente, proporciona reflejos temporales en un bucle continuo de retroalimentación visual. Esta serie de reflejos muestra por medio de las imágenes una continuidad espacial en profundidad, la infinitud del tiempo en dirección al pasado. En la instalación, las imágenes de los espectadores en los espejos producen una sensación del desplazamiento espacial y las imágenes del video con un retraso temporal en bucle, producen sensaciones de desplazamiento tanto en el tiempo como en el espacio. Las imágenes en el monitor reverberan con la persistencia de la presencia de los espectadores en el pasado y entran en resonancia con las imágenes de su presencia inmediata. La instalación de Dan Graham nos induce a reflexionar sobre la presencia espacio-temporal de nuestro cuerpo y sobre temporalidad de nuestra identidad. La obra nos propone experimentar nuestra presencia y nuestro tiempo existencial de diferente manera: nuestras imágenes retroalimentadas con retraso están puestas para contemplación de manera simultánea con nuestro presente inmediato, reflejado en los espejos.

La coexistencia de los flujos temporales, o en otras palabras la polivisión de diferentes narrativas, tiene implícita la crítica de linealidad de los tiempos del cine y nos hace

¹⁸⁰ Kate Mondloch, *Op. cit.*, p. 36 (trad. nuestra)

conscientes de que la construcción de nuestra identidad es un proceso en sí mismo, abierto a una variedad de los flujos temporales, de nuestra consciencia. Así, por ejemplo, entramos en resonancia con los ritmos temporales de la vida de nuestros seres cercanos, con los sucesos en nuestra comunidad, del tiempo del partido del fútbol, de nuestro país, de la tierra, etc. Algunas de nuestras percepciones de los flujos temporales simultáneos son conscientes y otras suceden de manera automática. Annie Friedberg en su libro *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft* (2006)¹⁸¹ (*La ventana virtual. De Alberti a Microsoft*) habla de nuestra relación cotidiana con los tiempos de las pantallas, comparando nuestras experiencias con las de un *flaneur* francés del siglo XIX, y su pariente contemporáneo, el observador que deambula por los sitios de Internet, y de los programas de televisión en el proceso de “*window shopping*” — mirar los escaparates. En estas circunstancias de la vida contemporánea, nos parece nuestra consciencia se aproxima más al modelo temporal no-lineal de las videoinstalaciones que a la linealidad narrativa del cine tradicional.

Paralelamente a los tiempos de las imágenes proyectadas en las videoinstalaciones, existe el tiempo del espectador/escucha/participe que hace su entrada, recorrido y salida, a su propio ritmo. Es difícil de controlar, al contrario de lo que sucede en las salas de proyecciones de las películas. El tiempo en las videoinstalaciones está siempre entrelazado con el espacio, este último como ya indicamos siendo definido por Richard Serra, como una coexistencia¹⁸². Sin embargo, así como un artista puede controlar los tiempos de las imágenes visuales que coexisten en el espacio de una instalación, el tiempo de sus enlaces, su edición temporal depende del recorrido de su observador, que de esta manera concluye la obra. En algunas instalaciones el artista es capaz de modelar sus espacios de tal manera que sugiere las secuencias de los traslados, pero queda la duda de si el control del ritmo de su recorrido es incluso deseable. En los parques de diversión los tiempos controlados de recorridos en vehículos inducen a la observación pasiva. Uno puede imaginar tal dispositivo en una videoinstalación solamente como un pastiche; como un irónico gesto de crítica de la diversión sin reflexión. En cambio, un

¹⁸¹ Friedberg, Anne, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2006

¹⁸² Krauss, Rosalind, *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Forma, 1996, pp. 287-288

recorrido atento por la instalación puede describirse como un acto creativo, hasta como una *performance*. Este es el caso de la videoinstalación de Bruce Nauman, realizada con cuatro circuitos cerrados de TV (CCTV) titulada *Going around The Corner Piece* (1970) (*Pieza de girar la esquina*) [Fig. 49]. En la ilustración se observan solamente dos de los cuatro conjuntos de las cámaras y monitores TV, colocadas en cada una de las paredes del cubo.



Fig. 49. Foto de la videoinstalación de circuitos cerrados TV (CCTV) *Going Around the Corner Piece* (*Pieza de girar a la esquina*), Bruce Nauman, 1970.

La pieza invita al espectador/participante, a un paseo vigilado por las cámaras en el exterior de una enorme caja. La instalación en el espacio geométrico del exterior, conduce al mundo interior del participante. El recorrido con la imagen poco usual de la figura de nuestra persona en movimiento, en vivo y de espaldas, induce a una auto-análisis psicológico. Esta *performance* se puede asociar también con algunos rituales de meditación religiosa, donde los movimientos repetitivos pueden inducir a una

percepción distinta de la realidad. En el texto del catálogo de la exposición se dice lo siguiente:

Es un cuadrado cerrado por cuatro paredes blancas de madera contrachapada, de una altura igual a la mitad de su longitud. Un poco debajo del punto más alto de cada pared, cuatro cámaras observan como buitres al acecho. Las presas somos nosotros, los visitantes del museo. La víctima digerida (nuestra imagen en blanco y negro tomada desde atrás) parece delante nuestro, en cuatro monitores situados en el suelo al final de cada pared.¹⁸³

Al perseguir, alrededor del cubo blanco, la imagen electrónica de nosotros mismos, tenemos la sensación de opresión y de una cierta manía de persecución, lo que provoca la pregunta: ¿Cómo deshacernos de nosotros mismos? Samuel Beckett ha presentado magistralmente esta agonía de la auto-persecución, en su película *Film* (1965), donde el único actor de película, Buster Keaton, visto casi todo el tiempo de espaldas, está perseguido, en sus recorridos, por la cámara. La película *Film*, de Beckett y sus afectaciones, similares a las de la instalación de Nauman, es analizada por Gilles Deleuze para ejemplificar sus conceptos de imagen-percepto e imagen-afecto¹⁸⁴.

La instalación *Going Around de Corner Piece* (1970), induce en su observador/partícipe una sensación de dislocación en su identidad psicológica y corporal. En la pieza de Nauman las cámaras son mediadoras de nuestra auto-vigilancia y en un modo figurado, de nuestra consciencia. La instalación proporciona una estructura espacial y topológica para nuestros tiempos corporales y mentales sin transmitir un mensaje definitivo.

Las videoproyecciones simultáneas o proyecciones de imágenes televisivas de circuito cerrado son los sitios de los tiempos simultáneos, que su observador/partícipe vincula entre sí. Esta polivisión está acompañada por los tiempos internos de su observador. Los flujos de sus pensamientos y sensaciones son mediados por los tiempos de su recorrido: el ritmo de sus pasos y la cadencia de sus miradas a las proyecciones.

¹⁸³ VV AA, catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005, Op. Cit.*, p. 123

¹⁸⁴ Gilles Deleuze, *L'image-mouvement. Cinéma 1* (1983), *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1984, pp. 101-104

3. EL CONCEPTO DE *CRISTAL DE TIEMPO*, DE GILLES DELEUZE

Cine no solamente pone movimiento en la imagen, pone también movimiento en la mente. La vida espiritual *es* el movimiento de la mente. Uno va de manera natural de la filosofía al cine, pero también del cine a la filosofía. El cerebro es una unidad. El cerebro es una pantalla. No creo que la lingüística y psicoanálisis ofrezcan mucho al cine. ... Debemos comprender cine no como un lenguaje, sino como una materia señalética.¹⁸⁵

Gilles Deleuze

3.1. ALGUNAS IMÁGENES Y SIGNOS PRESENTES EN LOS DISCURSOS DE DELEUZE SOBRE EL CINE

El cine produce imágenes y signos en movimiento, en otras palabras, imágenes y signos que se desarrollan a través del tiempo. Dado que los pensamientos también se despliegan en el tiempo, el cine ha sido un medio muy interesante para la filosofía. En sus dos volúmenes de estudios sobre el cine (*La Imagen-movimiento* y *La imagen-tiempo*), Gilles Deleuze presenta los discursos sobre los signos e imágenes cinematográficas, plantea una especie de semiótica del cine. No obstante, aunque su discurso no está ilustrado con imágenes, y sigue siendo una construcción hecha a partir de palabras, está lejos de los estudios semiológicos sobre signos discutidos desde una perspectiva lingüística influenciada por las ideas de Ferdinand de Saussure. Como dice R. N. Rodowick al comentar los textos de Gilles Deleuze en su libro *Gilles Deleuze's Time Machine* (2000):

La semiología es inadecuada para la comprensión de las relaciones entre imagen y tiempo. El tiempo, en relación con el movimiento se suprime, porque la *grande syntagmatique* inmoviliza la imagen como segmentación fija y categórica del espacio. El tiempo como un proceso abierto de la evolución creadora es reemplazado por una búsqueda por un *lengue* (un término de lingüística francesa similar al *lenguaje*) subyacente, que reduce las imágenes a variantes cambiantes de una estructura invariable. Además, esta estructura es inmóvil e atemporal. Deleuze cree que la imagen se conceptualiza mal al reemplazarla por *énoncé* (un término

¹⁸⁵ Gregory Flaxman (Ed.), *The Brain is the screen: Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, pp. 366-368 (trad. nuestra)

lingüística francesa similar al *enunciado*) porque se pierde su característica más perceptible e inmanente: el movimiento.¹⁸⁶

La preferencia de Deleuze por la semiótica es comprensible si consideramos que su enfoque es más amplio que el de la semiología o la lingüística, pues abarca la antropología, la sociología, la filosofía y las artes visuales, entre otras disciplinas. Esto hace que sus discursos lo acerquen más a la teoría de signos y a los argumentos de Charles Sanders Peirce: para quien los signos lingüísticos son solamente un sistema de signos entre otros y no necesariamente el más importante. Los signos son conceptualizados por Pierce a partir de las imágenes y de sus relaciones mutuas. Para Pierce una de las características cruciales de la interpretación/pensamiento, es su movimiento, pues considera que es un acto que se despliega en el tiempo. Pierce dice también que los signos son equivalentes al pensamiento y no al lenguaje: “cada pensamiento es en signos”¹⁸⁷ Esto es muy evidente en el proceso de semiosis, que es el procedimiento de producción de sentido que ocurre en la mente de un observador/intérprete de un signo fijo o en movimiento. Este proceso se desarrolla como un tipo de presencia perceptiva y concluye cuando se da una interpretación en forma de otro signo. Este proceso, en apariencia, podría continuar de manera infinita intercambiando unos signos por otros. Pierce ofrece también una clasificación de las imágenes, dividiéndolas en tres categorías principales, de acuerdo con las interpretaciones por sus intérpretes. *La primeridad* es una categoría de existencia de la imagen o un signo que funciona de manera independiente de cualquier otro ser o cosa. *La secundaridad* es un concepto de existencia en relación a otra cosa y la *terceridad* es una mediación o síntesis entre las dos primeras y nos remite a un tipo de vinculación.

La *primeridad*, *secundaridad* y *terceridad* de Pierce tienen correspondencia, de acuerdo con Deleuze, a los siguientes tipos de imágenes: imagen-afección (*primeridad*), imagen-acción (*secundaridad*) e imagen-relación (*terceridad*)¹⁸⁸. Todas ellas se derivan de la imagen-movimiento si interpretamos la materia fílmica mediante la imagen-percepción. Deleuze afirma, que a partir de sus relaciones mutuas, se pueden definir seis tipos distintos de imágenes: la imagen-percepción, la imagen-afección, la imagen-pulsión (intermediaria entre la imagen-afección y la imagen-acción), la imagen-acción, la

¹⁸⁶ D.N. Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, Duke University Press, 1997, p. 42 (trad. nuestra)

¹⁸⁷ James Hoops (Ed.) *Peirce on Signs*, Chapel Hill, University of North Carolina, 1991, p. 49, (trad. nuestra)

¹⁸⁸ Gilles Deleuze, *L'image-temps. Cinéma 2* (1985), *La imagen-tiempo, Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986, p. 52

imagen-reflexión (intermediaria entre la imagen-acción e la imagen relación) y la imagen-relación. Estas seis especies de las imágenes, que se infieren a partir de la imagen-movimiento, forman la materia signalética de la imagen cinematográfica.

En el cine, a la imagen percepción la conforma el *decisigno* que nos remite a la percepción de la percepción misma. Es posible identificarlo en una toma, cuando la cámara registra a un protagonista en la acción de ver u observar. Otro signo de la percepción, *reume* remite a la percepción fluida del espacio a través de la lente de la cámara. La imagen-afección corresponde a las cualidades y potencialidades expresivas de un rostro. La imagen-pulsión se forma, según Deleuze, a partir signos de síntomas del Bien y el Mal, es decir, de signos-fetiches.

A la imagen-acción la conforman dos signos: el *synsigno* y el *índice*, que revelan una parte de una situación o imagen-acción, que, a su vez, se produce por una actualización que revela una situación completa. Para explicar el sentido del *synsigno*, Deleuze se apoya en la definición de Pierce y habla de un *conjunto de cualidades-potencias en cuanto a actualizaciones en un medio*¹⁸⁹, es decir, habla de una situación que engloba a la acción y amplía su campo de significado por medio de otro signo que designa un duelo: *el binomio*. Este signo nos remite a una fuerza antagónica. Un ejemplo típico sería un duelo entre dos individuos en un *western*, pero también lo sería la lucha que se da en un ambiente social o natural hostil. Para ilustrar los dos variantes de *synsigno*, Deleuze describe las escenas de la película *El viento* (1928) de Victor Sjöström, donde aparece un viento omnipresente que sopla sobre las llanuras de Arizona, emplazamiento ideal de varias luchas existenciales, de una joven que llega de otra parte.

El *índice* es otro signo de composición de la imagen-acción. Tiene dos aspectos diferentes, uno que va desde la situación hacia la acción, modificando a la primera, y otro, contrario, que va desde la situación a la acción y crea una nueva situación. Estos encadenamientos de situaciones provocados por la acción, se designan como SAS y de acciones desencadenadas por la situación ASA¹⁹⁰. Para ejemplificar el *índice* en la imagen-acción, Deleuze describe una secuencia, de la película de Ernst Lubitch, *Una mujer para los dos* (1933) donde una camarera abre una cómoda y accidentalmente expone un cuello de camisa de hombre, revelando así la relación íntima de la protagonista.

¹⁸⁹ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*, Op Cit., p. 205.

¹⁹⁰ *Ibid.*, p. 227

La imagen-reflexión, intermediaria entre la acción y la relación, se construye a partir de signos que se forman cuando la acción y la situación se relacionan directamente: son signos de atracción o inversión. La imagen-relación conecta el movimiento con el mundo que la película crea, por medio de los signos de la circunstancia, con los cuales, las dos imágenes se unen, estableciendo una relación natural. Esta misma imagen se crea con signos diferentes cuando las imágenes de una secuencia no tienen una relación natural.

El discurso de Deleuze sobre la imagen-movimiento tiene dos caras: una, de acuerdo al mundo que crea y la otra, correspondiente a los objetos entre los cuales ocurre. La segunda cara implica un movimiento relativo entre partes inmóviles de objetos y los espacios de un escenario. Sin embargo, una toma no solamente presenta un escenario en movimiento. De manera indirecta, también se refiere a una totalidad del mundo cambiante de la película. La imagen-movimiento no solamente reproduce el mundo real, sino que crea el suyo, dirigido al espectador y a su mundo particular. En este sentido, hablamos de una toma media entre las dos caras de la imagen-movimiento. A este aspecto de la creación de la imagen cinematográfica el filósofo lo llama el proceso de *diferenciación*.

Si nos referimos a los distintos intervalos temporales de la imagen-movimiento aparecen distintas especies de imágenes, como las seis señaladas en el párrafo anterior, con los diferentes signos que las componen. Deleuze se refiere a este último procedimiento como a un proceso de *especificación*. Las partes de la imagen-movimiento que surgen en los procesos de *diferenciación* y *especificación* constituyen la materia signalética de la imagen cinematográfica:

Estos compuestos de la imagen-movimiento, desde el doble punto de vista de la especificación y la diferenciación, constituyen una «materia signalética» que implica rasgos de modulación de toda clase, sensoriales (visuales y sonoros), kinésicos, intensivos, afectivos, rítmicos, tonales e incluso verbales (orales y escritos). Eisenstein los comparó primero con ideogramas y después, más profundamente, con el monólogo interior como protolenguaje o lengua primitiva. Pero, todavía con sus elementos verbales, no es ni una lengua ni un lenguaje. Es una masa plástica, una materia a-significante a-sintáctica, una materia no lingüísticamente formada, aunque no sea amorfa y esté formada semiótica, estética y pragmáticamente.¹⁹¹

¹⁹¹ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, Op cit.*, p. 49

Los signos de las imágenes-movimiento encuentran su materia signalética en la materia en movimiento. El tiempo está representado en ellas solamente de manera indirecta, por medio del procedimiento de cortes y montaje. La imagen-tiempo que Gilles Deleuze discute en su segundo libro sobre el cine no es una categoría de imagen que reemplace a la imagen-movimiento. Más bien la enriquece con las imágenes directas del tiempo.

El tiempo en las imágenes-tiempo se manifiesta por medio de sus propios signos, su propia materia signalética, sus propios *índices*. La imagen-tiempo se compone de situaciones ópticas y sonoras puras, de *opsignos* y *sonsignos* pero también, como afirma Deleuze, de *tactisignos*. Estos últimos, cuando por ejemplo en las películas *Al azar Baltazar* y *Pickpocket*, de Robert Bresson, una mano en movimiento reemplaza a una cara en la construcción de un espacio afectivo.

Los *opsignos* y *sonsignos* puros reemplazan los signos que crean las situaciones sensoriomotrices de las imágenes-movimiento. En estas últimas, los objetos y espacios de las tomas pueden tener su realidad propia. Sin embargo, se subordinan a los requerimientos de la acción. En las películas de Visconti, Antonioni o Bresson, entre otros, los objetos y/o espacios cobran una realidad material propia. Por ejemplo, en la película de Michelangelo Antonioni *Cronaca di un amore* (1950), la imagen cinematográfica no tiene ninguna función narrativa. Son puros *opsignos*, y sin embargo, es una película de acción, donde se investiga un asesinato. Noël Burch describiendo la película dice:

[...] Antonioni ha compuesto, entre sus personajes que hablan y la cámara que los mira hablar, un tipo de relación que no sabríamos calificar de otra manera que con la palabra *ballet*. Y es un ballet a la vez de una riqueza y un rigor sin precedentes...

Y más adelante:

El desarrollo dinámico del “ballet” es esa constante renovación de la imagen obtenida por todos los procedimientos imaginables, el reencuadre, el paso de figurantes, y sobre todo por los cambios de tamaño del plano y las entradas y salidas del campo. El encuadre está en constante evolución, y éste es el hecho plástico esencial de ese film.¹⁹²

Un claro ejemplo de *sonsigno* autónomo en una película, es el bramido del burro al principio de la película de Robert Bresson *Al azar Baltazar* (1966), que aparece antes de

¹⁹²Noël Burch, *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 2008, pp. 83 y 84

cualquier imagen en movimiento, antes incluso que el título y los créditos. Sobre las imágenes dirigidas al ojo y oído Bresson dice:

Cuando se solicita sólo al ojo se suscita la impaciencia del oído, cuando se solicita sólo al oído se suscita la impaciencia del ojo. *Utilizar estas impaciencias*. Potencia de cinematógrafo, que se dirige a dos sentidos *de manera regulable*.¹⁹³

En las imágenes-tiempo que se forman por *sonsignos*, *optisignos* y *tactisignos*, se aprecia el tiempo de forma directa en signos cristalinos con dos caras: de lo actual y de lo virtual, del germen y del medio y de lo opaco y lo transparente/brillante. De las imágenes cristalinas o *cristales de tiempo*, sus caras y sus circuitos de funcionamiento, vamos a hablar con más detalle y con ejemplos en el subcapítulo 3.3.

Además de *cristales de tiempo*, las imágenes-tiempo se manifiestan de forma directa por medio de *cronosignos* donde el tiempo ya no es subordinado al movimiento y lo que sucede es más bien lo contrario: los movimientos son subordinados a la imagen-tiempo. Los *cronosignos* muestran, entre otras cosas, la coexistencia de varias capas del pasado y evidencian como dice Deleuze: “[...] la transformación topológica de estas capas y la superación de la memoria psicológica hacia una memoria-mundo (este signo puede ser llamado capa, aspecto o *facies*)”¹⁹⁴ Para este tipo de signo ya no es importante la diferencia entre lo imaginario y lo real sino entre lo verdadero y lo falso. Un ejemplo de película donde aparecen este tipo de *cronosignos* es, según Deleuze, *El año pasado en Marienbad* (1961), de Alain Resnais [Fig. 52].

Otro tipo de *cronosigno* que describe Deleuze es el *genesigno* o el tiempo como serie. Son dos series de imágenes en movimiento que muestran los tiempos de antes y después. Sin embargo, estos antes y después no se determinan por una sucesión en el transcurso del tiempo, ni como en un *cristal de tiempo* de una coexistencia o simultaneidad de los tiempos, sino como unas series que ejercen un “juicio” sobre la verdad. Podemos encontrar ejemplos de este tipo de *cronosigno* en muchas películas de Orson Welles, encarnados en personajes que permiten que el mundo sea percibido como una fábula o un mito.

Los *noosignos* y *lectosignos* son otros tipos de *cronosignos*. En caso de *noosignos* la imagen-tiempo se desborda hacía algo que solamente se puede pensar, ya no percibir.

¹⁹³ Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, Árdora Ediciones, 2007, p. 51

¹⁹⁴ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, *Op. cit.*, p. 364

Estos signos incluyen los cortes irracionales entre las imágenes y sonidos. Deleuze presenta un ejemplo, la ya mencionada película de Michelangelo Antonioni *Cronaca di un amore* (1950), donde la cámara posee una extraña autonomía, renunciando a seguir los movimientos de personajes. Los *noosignos* se crean gracias a la lente de la cámara, con sus movimientos erráticos y los reencuadres constantes que se podrían considerar como funciones del pensamiento, tanto de personajes como del director de la película. Otro aspecto del *noosigno* de la imagen-tiempo es que sucede en un afuera asimétrico con respecto a la película, y tiene poco que ver con un *afuera del campo*, pues se relaciona con el pensamiento interior de los protagonistas.

Los *noosignos* no solamente producen imágenes-tiempo. Existen otros, que corresponden a la imagen clásica, la imagen-movimiento. En esta variante, las imágenes se encadenan por cortes racionales y crean un mundo continuo y prolongable. A diferencia del *noosigno* de la imagen-tiempo, estos otros se caracterizan por el tiempo subordinado al movimiento, creando así un sistema de conmensurabilidad donde un mundo exterior corresponde a la consciencia interior de los protagonistas.

Los *lectosignos* construyen las imágenes directas del tiempo a través del espacio estratigráfico, un espacio de varias capas de lectura/interpretación. Estos signos deben ser leídos y vistos al mismo tiempo a partir de la disyuntiva irracional entre sonido e imagen, donde el sonido se compone de capas de enunciados de voz en off, sonidos ambientales y música.

En este panorama de una variedad de signos que constituyen tanto las imágenes-movimiento como las imágenes-tiempo, muchos de ellos pueden ser interpretados como enunciados indirectos de los pensamientos del director y/o de los protagonistas de la película que inducen a los espectadores a una reflexión.

3.2. LAS IMÁGENES-PENSAMIENTO

Uno de los primeros libros de Deleuze sobre imágenes y signos en el arte es la obra editada en francés en 1964, *Proust y los signos*. En este trabajo, Deleuze realiza un análisis semiótico de la famosa novela dividida en siete partes *En busca del tiempo perdido*, de Marcel Proust, escrita entre 1908-1922. La conclusión del libro de Deleuze, que tiene por subtítulo *La imagen del pensamiento*, muestra que Proust tenía la intención de erigir una imagen-pensamiento que se opone al pensamiento filosófico. Para Deleuze, el pensamiento filosófico es forzado y comunica significados arbitrarios partiendo de que existe una convención de buena voluntad al pensar. En cambio, para el poeta la verdad no se comunica, al contrario, se interpreta de manera indirecta y de manera involuntaria. Lo esencial está afuera del pensamiento y más bien lo estimula. En palabras del filósofo: “Mucho más importante que el pensamiento «es lo que da a pensar»; mucho más importante que el filósofo, el poeta.”¹⁹⁵ Respecto a esto resulta muy elocuente la cita de la novela de Marcel Proust:

Las verdades que la inteligencia capta directamente sin dificultad en el mundo de plena luz tienen algo de menos profundo, de menos *necesario* que las que la vida nos ha comunicado *a pesar nuestro* en una impresión, material porque ha entrado en nuestros sentidos, pero en la que podemos liberar el espíritu... Era necesario intentar interpretar las sensaciones como los *signos* de otras tantas leyes e ideas, procurando pensar, es decir, hacer salir de la penumbra lo que yo había sentido, convertirlo en un equivalente espiritual... Fueran las reminiscencias del tipo del ruido del tenedor o del gusto de la magdalena, o de las verdades escritas con la ayuda de figuras cuyo sentido intentaba yo buscar en mi cabeza, *donde*, campanarios, malezas, componían un grimorio complicado y florido, su primer carácter era que *yo no era libre* de escogerlas, simplemente me eran dadas. Y yo sentía que en esto debía consistir la señal de su autenticidad. Yo *no había ido a buscar* las dos losas del patio donde tropecé. Pero justamente la forma fortuita. Inevitable, en que había vuelto a encontrar esta sensación, controlaba la verdad de un pasado que aquella resucitaba, de las imágenes que desencantaba, puesto que sentimos su esfuerzo para remontarse hacia la luz, sentimos la alegría de lo real reencontrado... Para leer libro interior de estos *signos* desconocidos (*signos* en relieve, al parecer, que mi atención iba a buscar con los que tropezaba, a los que contorneaba como un nadador que bucea), nadie podía ayudarme con ninguna regla, ya que esta lectura consiste en un acto de creación en el que nadie puede suplicarnos, ni siquiera colaborar con nosotros... las ideas formadas por la

¹⁹⁵ Gilles Deleuze, *Proust y los signos*, *Op. cit.*, p. 178

inteligencia pura sólo poseen una verdad lógica, una verdad posible, su elección es arbitraria. El libro de caracteres figurados, *no trazados por nosotros*, es nuestro único libro. No porque las ideas que formamos no pueden ser justas lógicamente, sino porque no sabemos si son verdaderas. Solo la impresión, por endeble que parezca la materia, por inverosímil que parezca la traza, es un criterio de verdad y por ello es la única que merece ser aprehendida por el espíritu, ya que es la única capaz, si sabe librar esta verdad, de llevarla a una mayor perfección y de darle un puro gozo.¹⁹⁶

De la cita se desprende que las imágenes-pensamiento, construidas por los artistas con los signos *destilados* de la vida cotidiana, son aquello que nos fuerza a pensar. Parece que el libro *Proust y los signos* (1964) constituya una teoría semiótica de los signos artísticos que se derivan de la vida misma. Estos signos forman las imágenes-pensamiento que Deleuze encuentra en las obras de arte, en este caso de literatura, pero que podemos extrapolar, tomando como base a sus siguientes libros, a la pintura y a cine.

Los estudios sobre el cine de Gilles Deleuze surgieron, en buena medida, por la frustración del filósofo con la aplicación los conceptos lingüísticos al cine, porque estos reducen la imagen cinematográfica a un enunciado, dejando fuera sus características principales: el movimiento y el tiempo¹⁹⁷. Al analizar el cine de postguerra, Deleuze encuentra varios elementos que rompen los esquemas y las teorías de la relación de la imagen cinematográfica con el tiempo: cortes irracionales entre las imágenes que se vuelven una constante en las películas de los directores como Godard o Resnais. Estas rupturas de continuidad de las narrativas racionales, intentan construir las secuencias de imágenes en movimiento que tienen por objetivo acompañar los pensamientos del espectador. Similares funciones tienen en estas películas las conexiones irracionales entre las pistas sonoras y las imágenes que las acompañan.

En el subcapítulo “Cinema and the Brain: «What is Intellectual Cinema?»” (“Cine y el cerebro: «¿Qué es el cine intelectual?»”) del ensayo *Cinema and the Outside* (2000) (“Cine y la exterioridad”) Gregg Lambert se pregunta lo siguiente: “¿Qué tipo de

¹⁹⁶ Marcel Proust, *En busca del tiempo perdido*. 7. *El tiempo recobrado*, Alianza Editorial, 1969, pp. 179-180

¹⁹⁷ Gilles Deleuze, *Conversaciones*, Valencia, Pre-textos, 1996, pp. 95-131

imagen se puede deducir del pensamiento y cómo es que la imagen determina al mismo? En primer lugar, ¿cómo es que la imagen adquiere su poder sobre pensamiento para provocar en el sujeto un “evento” conocido como pensamiento?”¹⁹⁸ Buscando respuestas, cita a Deleuze:

El cerebro es unidad. El cerebro es una pantalla. No creo que la lingüística y el psicoanálisis le ofrezcan mucho al cine. En cambio, la biología del cerebro - la biología molecular - lo hace. El pensamiento es molecular. Las velocidades moleculares conforman a los lentos seres que somos. Como dijo Michaux: “El hombre es un ser lento, solamente posible gracias a las velocidades fantásticas”. Los circuitos y las conexiones del cerebro existen antes que los estímulos, corpúsculos y partículas [granos] que los rastrean. El cine no es un teatro; más bien, con los granos hace cuerpos. Las conexiones son muchas veces paradójicas y las asociaciones sencillas se desbordan por todas partes. El cine, precisamente porque pone a la imagen en movimiento, o más bien, dota la imagen de automovimiento (*auto-mouvment*), nunca deja a trazar los circuitos en el cerebro. Esta característica se puede manifestar tanto de manera positiva como negativa. Para decir, la pantalla puede ser un cerebro deficiente de un idiota o así de simple un cerebro creativo [de un pensador].¹⁹⁹

Así, en vez de ver un cerebro como un órgano, lo podemos considerar como una pantalla que intercede entre el mundo exterior y el mundo interior de una persona. De manera similar, la pantalla del cine podría ser vista como una extensión de la pantalla de nuestro cerebro. Sin embargo, seguiría siendo válido preguntar por qué muchas de las películas contemporáneas reproducen los mecanismos de este teatro mental. Greg Lambert parafraseando a Deleuze responde: *esto sucede porque, la memoria moderna es, en un alto grado, cinematográfica, y el cerebro del mundo está hecho de cine.*²⁰⁰

La filosofía, según Deleuze no tiene otra función que la creación continua de los conceptos para trazar unos planos en medio del caos²⁰¹. De manera similar, el pensamiento tiene la función continua de provocar su propio renacimiento. Las imágenes tienen por objetivo movilizar el pensamiento, y el pensamiento nos lleva de regreso a las imágenes. Una de las suposiciones que hace Deleuze, es que la teoría del cine es parte de la filosofía: pues se crean conceptos en torno a las imágenes del mundo en movimiento.

¹⁹⁸ Gregg Lambert, *Cinema and the Outside*, en: Gregory Flaxman (Ed.), *The Brain is the Screen. Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 281, (trad. nuestra)

¹⁹⁹ *Ibid.*, p 283 (trad. nuestra)

²⁰⁰ *Ibid.*, p 284

²⁰¹ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 2005, p. 203

Las imágenes directas del tiempo son conceptos filosóficos que se unen con los procesos del pensamiento. Estas imágenes en movimiento no nos proporcionan conocimientos sobre las cosas del mundo, como, por ejemplo, las funciones de la ciencia, sino que hacen visibles los poderes del pensamiento; son unos *autómatas espirituales*²⁰², porque las ideas en estas imágenes son causas que se encadenan unas con otras.

Las dos obras de Gilles Deleuze sobre el cine describen las imágenes-movimiento y las imágenes-tiempo, conceptos que son diferentes en cuanto a sus relaciones con el pensamiento. Siguiendo a las imágenes-movimiento se activa en el observador, un mecanismo psicológico de respuestas automáticas. En cambio, en lo que respecta a las imágenes-tiempo, estas provocan en él, un proceso por el cual sus pensamientos se transforman. Ahí las imágenes dejan de ser vinculadas por cortes racionales y pasan a ser intervalos o cortes irracionales. Deleuze llama este tipo de montaje, diferencial, porque no lo prosigue una sucesión lineal respecto al espacio y cronológica respecto al tiempo, sino la inconmensurabilidad del espacio y el tiempo en cada uno de los intervalos irracionales. Las estrategias diferenciales producen eventos narrativos inexplicables, lo indiscernible de lo real y lo imaginario, y la incompatibilidad de los mundos y tiempos narrados, entre otros. Estas secuencias filmicas inspiran pensamientos sobre lo impensable. La imagen-tiempo confronta al pensamiento con el horizonte absoluto formado por las virtualidades. R.N. Rodowick parafraseando a Gilles Deleuze y Félix Guattari explica las diferencias entre el horizonte relativo y el absoluto:

El horizonte relativo es terrestre, se centra en lo humano, está anclado en una perspectiva estable que asegura una continuidad de la visión. Pero el horizonte absoluto es independiente de cualquier observador o perspectiva terrestre. La distinción entre estas dos perspectivas divide los eventos en los vistos y los no vistos, los comunicables y los no comunicables Sin embargo, lo que no es observable o lo no comunicable sigue siendo un evento, una potencialidad o un evento por venir. Aquí, el horizonte absoluto se muestra como una reserva infinita de eventos y como un plano de inmanencia que incluye potencias de pensamiento todavía no realizadas o de lo no pensado en el pensamiento.²⁰³

En la cita anterior lo no pensado se define como *una forma vacía del tiempo que*

²⁰² Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, *Op. cit.*, p. 210

²⁰³ D.N. Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine*, *Op. cit.*, p.180 (trad.nuestra)

*constituye la Diferencia en el pensamiento: la contemplación de lo indiferenciado de un abismo sin fundamento*²⁰⁴.

Mediante la ruptura de las imágenes-tiempo con los encadenamientos sensoriomotrices de las imágenes-movimiento, el cine confronta lo impensable e intolerable. Lo intolerable ya no es una injusticia suprema de los mitos, sino una banalidad cotidiana. El autómatas espiritual del cine se queda trabado sin poder de reaccionar. Este estado, la crisis de pensamiento que ocurre en el cine, Deleuze la ilustra tomando como ejemplos las películas de Carl Theodor Dreyer. En ellas, las momias, como autómatas espirituales toman consciencia de lo impensable. Dreyer pone al hombre en situaciones de *opsignos* y *sonsignos* puros. Lo que vemos en estas y otras películas de imágenes-tiempo es un rompimiento entre el hombre y el mundo, donde ya no caben pensamientos sino sólo creencias. Estas últimas enlazan de nuevo al hombre con las cosas que ve y escucha.

En síntesis, la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, estudiadas por Gilles Deleuze en sus dos libros sobre el cine, tienen cada una, sus respectivas imágenes-pensamiento. La primera, una imagen-pensamiento orgánica y la segunda una imagen-pensamiento cristalina. Para Deleuze, los directores de las obras cinematográficas son creadores de arte pero al mismo tiempo son filósofos: además de producir perceptos y afectos, como todos los artistas, crean también imágenes-pensamiento, que son equivalentes a los conceptos y planos de inmanencia, de los filósofos. Los grandes artistas del cine practican los conceptos cinematográficos cuando crean sus obras: sin embargo, *cuando hablan de ellas se convierten en filósofos*²⁰⁵.

Deleuze, en sus discursos sobre el cine discute muchos otros signos e imágenes, además de las presentadas en los dos subcapítulos anteriores. La muestra que realizamos no pretende ser exhaustiva, pues únicamente tiene por función contextualizar, en medio del discurso semiótico del filósofo, las imágenes y signos de nuestro mayor interés: *los cristales del tiempo*.

²⁰⁴ *Ibid.*, p. 238

²⁰⁵ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, Op. cit.*, p. 370

3.3. LOS CRISTALES DE TIEMPO, SUS CARAS, CIRCUITOS CRISTALINOS Y ESTADOS

El capítulo cuatro del libro *Imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2* (1985), de Gilles Deleuze, tiene por título *Los cristales de tiempo*. Se trata de una teoría de imágenes cristalinas, inventada por el autor del libro, y que ayuda a analizar el tiempo en el cine que emergió después de Segunda Guerra Mundial aunque ya en algunas películas anteriores Deleuze localice ejemplos de estas imágenes; en las cintas dirigidas por Yashujiro Ozu, Jean Renoir u Orson Welles. El filósofo define a la imagen-cristal y sus relaciones con el tiempo, de la siguiente manera:

Lo que constituye a la imagen-cristal es la operación más fundamental de tiempo: como el pasado no se constituye después del presente que él ha sido sino al mismo tiempo, es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante en presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza o, lo que es equivalente, es preciso que desdoble al presente en dos direcciones heterogéneas, una que se lanza hacia el futuro y otra que cae en el pasado. Es preciso que el tiempo se escinda al mismo tiempo que se afirma o desenvuelve: se escinde en dos chorros asimétricos, uno que hace pasar todo el presente y otro que conserva todo el pasado. El tiempo consiste en esta escisión, y es ella, es él lo que se «ve en el cristal». La imagen-cristal no era el tiempo, pero se ve al tiempo en el cristal.²⁰⁶

Las imágenes cristalinas forman parte de un grupo más amplio de imágenes-tiempo que Deleuze discute en su libro *Imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*. Lo inherente a estas imágenes es la imposibilidad de distinguir entre lo real y lo imaginario, lo virtual y lo actual. Estas imágenes indistintas, indiscernibles, no se proyectan solamente en nuestra mente o en el espíritu sino que constituyen el carácter objetivo de algunas imágenes existentes. Los cineastas utilizan estas últimas como imágenes directas del tiempo y Deleuze las contrapone a las imágenes de tiempo indirectas, existentes en las películas donde prevalecen las imágenes-movimiento. Estas últimas tienen dos aspectos: uno, en relación con los objetos y sus posiciones relativamente cambiantes en el espacio de una toma cinematográfica; y otro, que se define en el mundo que crea el director de la película, por medio del montaje. El flujo del tiempo está representado indirectamente por vínculos entre las distintas tomas realizadas con los cortes. Gilles Deleuze subraya las diferencias que hay entre las distintas escuelas, así como las

²⁰⁶ *Ibid.*, pp. 113-114

estrategias de montaje, por ejemplo: entre el estilo de la escuela rusa de Vertov, Eisenstein, de los directores de cine silente, de Hollywood y del cine impresionista francés. Aunque de manera indirecta todos ellos producían imágenes-tiempo, su mayor preocupación era el movimiento subordinado al montaje.

Después de la Segunda Guerra Mundial, cambió el paradigma de la *mirada imaginativa*²⁰⁷, de los cineastas. Ejemplo de ello es cine neorrealista italiano, de Roberto Rosellini, Vittorio De Sica o Luchino Visconti quienes representan, según Deleuze, la crisis del cine de la acción, o de la imagen-movimiento. Las acciones lineales se transforman de repente en unos pasajes sin sentido aparente a causa de la narrativa de la película. Como muchos de los vínculos entre las tomas ya no eran motivados por la acción o el movimiento, los espacios representados se convierten en vacíos donde solamente pasa el tiempo; aparecieron entonces las imágenes-tiempo directas:

El esquema sensoriomotor ya no se ejerce, pero tampoco se lo rebasa ni supera. Se rompe por dentro. Quiere decir que las percepciones y acciones ya no se encadenan, y los espacios ya no se coordinan ni se llenan. Los personajes, apresados en situaciones ópticas y sonoras puras, se ven condenados a la errancia o al vagabundo. Son puros videntes que ya no existen más que en el intervalo de movimiento y que tampoco tienen el consuelo de lo sublime, que les permitiría volver a unirse a la materia o conquistar el espíritu. Quedan más bien abandonados a algo intolerable que es su misma cotidianeidad.²⁰⁸

El discurso sobre las causas de esta situación se encuentra fuera del alcance de nuestro estudio. Sin embargo, podríamos señalar una de las causas posibles que se llevaron a cabo durante la Segunda Guerra Mundial, el horror impensable de los genocidios masivos. Todo aquello minó, sin duda alguna, la fe que se tenía en el pensamiento racional de los seres humanos. En este sentido, cabe interpretar que para muchos de los creadores de cine de arte ya no fuera atractivo el racionalismo del pensamiento lineal que involucraba el cine de acción y movimiento.

Aquí es pertinente hacer un comentario sobre las ilustraciones que de aquí en adelante acompañarán nuestro discurso. El filósofo Gilles Deleuze no ilustra sus dos libros sobre el cine con las imágenes de fotos fijas. Sin embargo, su libro sobre la pintura: *Francis Bacon. La lógica de sensación*, en su primera edición francesa de 1981, fue

²⁰⁷ D.N. Rodowick. *Op. cit.*, p.13

²⁰⁸ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2, Op. cit.*, p. 63

acompañada con casi cien imágenes²⁰⁹. Parece entonces que editar libros sobre cine sin ilustraciones fue intencional y estratégico. Las imágenes fijas del cine no nos ayudan a comprender las imágenes y signos en movimiento, de los cuales hablan los libros de Deleuze. Las descripciones estáticas que proporcionan unas cuantas imágenes fijas sacadas del contexto de sus secuencias, no le parecían a Deleuze adecuadas para ilustrar las relaciones temporales, centrales para sus estudios semióticos del cine. En contraste, los enunciados hechos mediante las palabras, que se desarrollan en el tiempo, si son pertinentes para acompañar las secuencias de imágenes que crean imágenes-pensamiento, dado que el pensamiento mismo también se despliega en el tiempo. Sin embargo, en nuestro discurso utilizamos algunas fotografías fijas, de las películas y videoinstalaciones. Siendo artista visual y de instalaciones, considero válido que nuestro discurso se ilustre acompañado de imágenes fijas y en movimiento (con vínculos a sitios de Internet). Nuestra intención es que las imágenes funcionen como germen para la reflexión que apoyen nuestras palabras y que a su vez contextualicen nuestra producción visual.

Gilles Deleuze nos presenta una serie de ejemplos de imágenes cinematográficas donde se muestran los estados consolidados de lo actual al lado de lo virtual. Algunos de ellos se forman por medio de las imágenes de los espejos de diferentes configuraciones al lado de los personajes, objetos y espacios reflejados. Entre estas imágenes se crea un circuito de intercambios: la actualidad del reflejo virtual empuja la imagen actual fuera del campo, especialmente si este primero es superior en número y/o tamaño, como por ejemplo en la película de Orson Welles *Dama de Shanghai* (1947) [Fig. 50] donde en una de las secuencias, la multiplicidad de las imágenes virtuales en los espejos, de los dos protagonistas, supera y confunde su presencia actual.

Los *cristales del tiempo* de la película de Welles adquieren también la carga metafórica de ser una descripción multifacética de los personajes. Esta última es la función principal de otro *cristal del tiempo* que Deleuze encuentra en la película de Krzysztof Zanussi *La estructura de cristal* [Fig. 51] donde la imagen-tiempo cristalina está formada por la ciencia proyectada en las vidas de dos hombres. A partir de la existencia de un par de científicos y sus respectivas posturas contrarias en torno a los valores más importantes de la vida, se forman las dos caras de un cristal metafórico que funge como escenario para dos papeles distintos: uno de los protagonistas se inclina más por su rol público, en apariencia, su lado más brillante, mientras que el otro atesora los valores

²⁰⁹ D.N. Rodowick. *Op. cit.*, p. 37

privados, que son supuestamente más opacos. Sus decisiones permanecen ambiguas. Como dice Deleuze: “La imagen virtual del rol público deviene actual, pero con respecto a la imagen virtual de un crimen privado, imagen que se vuelve actual a su vez y reemplaza a la primera. Ya no se sabe donde está el rol y dónde el crimen.”²¹⁰



Fig. 50. Foto fija de la película *Dama de Shanghai*, Orson Welles, 1947.



Fig. 51. Foto fija de la película *La estructura de cristal*, Krzysztof Zanussi, 1969.

²¹⁰ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, Op. cit., p. 103

Deleuze distingue tres circuitos de intercambio o funcionamiento de las imágenes cristalinas en el cine: el circuito de lo actual con lo virtual, el circuito de lado opaco con el de lado luminoso, y el circuito de un germen respecto al medio. Los espejos en *Dama de Shanghai* ejemplifican el primer circuito de los mencionados y las caras opacas y luminosas de la existencia de los protagonistas de la película de Zanussi, *La estructura del cristal*, es ejemplo para el segundo. La función tercera, de intercambio entre el germen y el medio, Deleuze la encuentra, entre otros ejemplos, en *Solaris* (1972) de Andrei Tarkovsky, asignando al pensamiento del protagonista el papel de germen, y a la inteligencia alienígena en forma de océano protoplasmático en el planeta, el papel de medio. En muchas de películas de Tarkovsky se presentan los *cristales de tiempo* que encierran la búsqueda del espíritu en imágenes materiales.

Estos circuitos de intercambio en las imágenes cristalinas del cine no son exclusivos, es decir, varios de ellos pueden funcionar simultáneamente en una película. En *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles, además de la imagen cristalina clásica donde sucede un intercambio entre lo virtual y lo actual, cuando el protagonista pasa entre los espejos, Deleuze encuentra el circuito cristalino entre en el germen virtual de “Rosebud” — “capullo de rosa”, última palabra pronunciada por el protagonista en momento de la muerte —, palabra-indicio de la imagen pintada en su trineo de niño, y, la vida del ciudadano Kane como un medio de actualización.

Entre muchos ejemplos de estos intercambios cristalinos, el autor de *La imagen-tiempo* describe la película de Alain Resnais *Un año pasado en Marienbad* (1961) [Fig. 52].



Fig. 52. Foto fija de la película *Un año pasado en Marienbad*, Alain Resnais, 1961.

El hotel de Marienbad es un gran *crystal de tiempo* con sus intercambios constantes entre las caras luminosas y opacas. Además de estos circuitos entre lo opaco y lo transparente, Deleuze localiza otro circuito cristalino entre lo virtual y lo actual en la imagen del teatro, un gran espejo metafórico de su público.

Los tres aspectos de intercambio, que describimos arriba, en los circuitos cristalinos: entre lo actual y virtual, el germen y el medio, y entre lo opaco y brillante remiten a las propiedades de signos cristalinos. Las imágenes-tiempo cristalinas son un sistema bifásico, donde lo virtual y lo actual aparecen en el mismo tiempo y no como en las imágenes-movimiento, donde las imágenes virtuales de los sueños, *flash-backs* o recuerdos se encadenan secuencialmente con las imágenes actuales.

En el signo cristalino, *hialosigno*, como lo llama Deleuze, ya no se distingue lo virtual de lo actual, sus caras que se vuelven indiscernibles y desbordan el sistema de la lógica de las acciones y el curso lineal del tiempo. Se salen también de la representación indirecta del tiempo que crean los cortes y las elipsis del montaje. En esta nueva imagen vemos al tiempo de manera directa, en su desdoblamiento original: el presente que pasa y el pasado que permanece.

Gilles Deleuze formula cuatro estados de las imágenes-cristal. El primero de ellos es un estado de un *crystal de tiempo perfecto*. Su ejemplo es la película *Lola Montes* (1955) de Max Ophüls [Fig. 53].

En una pista circular del circo, las imágenes virtuales corren tras las actuales en un sistema cristalino cerrado como una en una jaula de vidrio. En este *crystal de tiempo perfecto* el personaje principal solo puede dar vueltas. No tiene salida e igual que en un *crystal de tiempo perfecto* no tiene un afuera. Todos los presentes, pasados y futuros de la protagonista de la película de Ophüls están atrapados en la pista del circo, en la que el maestro de ceremonias narra al público la vida escandalosa de Lola Montes mientras ella realiza acrobacias.



Fig. 53. Foto fija de la película *Lola Montes*, Max Ophüls, 1955.

El *crystal de tiempo fisurado* es imperfecto porque tiene una salida. No es un circuito totalmente cerrado de intercambios cristalinos entre lo actual y lo virtual. Tiene una fisura, una fuga. En este estado cristalino, el desdoblamiento del tiempo puede culminar precisamente por la existencia de una salida al circuito cerrado de la realidad, pues es posible producir una nueva, todavía no existente.

Uno de los ejemplos del estado *de cristal de tiempo fisurado*, que discute Deleuze, es uno que se forma en la película de Jean Renoir *La regla de juego* (1939) [Fig. 54], en ella el director plantea una división entre dos mundos que conviven en un castillo: la aristocracia, que mantiene las apariencias racionales viviendo entre engaños, y la servidumbre, que se deja guiar por las pasiones. Allí coexisten, la imagen actual de los amos y la imagen virtual de los criados; la imagen real de los personajes junto a la imagen virtual de sus roles durante la fiesta; la imagen actual de los vivos y la virtual de los autómatas, entre otros.

Todos estos circuitos quedan incluidos en la escena gracias a la profundidad de campo, pero hay una fisura metafórica hacia el fondo, por donde se puede escapar la única figura que no participa en el juego de reflejos del castillo y que está siempre en el segundo plano: el guardabosques. Los circuitos cristalinos formados entre lo actual y lo virtual sirven en esta película, según Deleuze, para ensayar los papeles que permitirían huir del circuito encantado de las apariencias por una fisura en el *crystal del tiempo*.



Fig. 54. Foto fija de la película *La regla del juego*, Jean Renoir, 1939.

Existe otro estado del cristal que se percibe durante su crecimiento: estado de *cristal en formación*. Como dice Deleuze, ningún cristal está acabado, todos están formándose con gérmenes que se incorporan al entorno y lo hacen cristalizar. En este estado del cristal, es importante para sus protagonistas saber, contrariamente a lo que sucede con *cristal fisurado*, cómo entrar en él. Podemos identificar ejemplos de este *cristal en formación*, de muchas entradas, en varias películas de Federico Fellini. En *Los clowns* (1970) [Fig. 55], las entradas de los clowns equivalen a los gérmenes de cristalización, cuando, por ejemplo, un recuerdo de la infancia cristaliza en la impresión de pesadillas que ocurre con la aparición del clown que tiene retraso mental. Otra entrada de los clowns sucede durante la entrevista con el equipo de filmación y cristaliza en un desastre. Una tercera entrada se relaciona con los registros televisivos, muestra su inutilidad en presentar un arte donde lo importante es relación en vivo con el público.



Fig. 55. Foto fija de la película *Los clowns*, Federico Fellini, 1970.

La cuarta aparición, cinematográfica, representa un espectáculo circense como una imagen-reflejo, un espejismo del mundo, en la que vemos la muerte del espectáculo en un movimiento automático, despersonalizado que finaliza con la muerte del clown y un silencio funerario. Al final un viejo clown protagoniza una quinta entrada, se trata de un *crystal de tiempo* sonoro, cuando invoca con su trompeta a su compañero muerto, y como un eco la otra trompeta responde, llevando consigo el sonido de un nuevo comienzo, la virtualización de la actualidad de la muerte. Este cristal nos remite al constante recomienzo de la vida, como si se tratara del *tiovivo*, y es también la imagen de *crystal de tiempo* en constante expansión y formación, imagen de la vida como un espectáculo espontáneo sin fin.

El último estado de *crystal de tiempo*, que nos presenta Deleuze, es el *crystal en descomposición*. Las obras de Luchino Visconti son los únicos filmes que el filósofo examina para ejemplificar este estado de cristal. Estos filmes retratan procesos de

decadencia envueltos en un aura de belleza. Deleuze distingue cuatro elementos que obsesionaban a Visconti y que expuso en sus películas. El primero es el mundo aristocrático de los ricos, con sus propias leyes y ritos incomprensibles para las gentes externos a ellos. Estos mundos cristalinos son inseparables de los procesos de descomposición, que son el segundo elemento obsesivo del director, embargado por una necesidad del olvido y un anhelo de la muerte, tal y como se ve en la película sobre el príncipe siciliano, *El gatopardo* (1963) [Fig. 56].



Fig. 56. Foto fija de la película *El gatopardo*, Luchino Visconti, 1963.

El tercer elemento es la Historia y su influencia en los acontecimientos presentes. El director muestra esto indirectamente en la película mencionada que presenta como transcurre el ascenso de unos nuevos ricos durante el proceso de unificación italiana del s. XIX. El cuarto elemento de las películas de Visconti es el más importante porque posibilita el flujo de los tres primeros; la revelación de que algo acontece demasiado tarde para poder impedir la descomposición del *crystal de tiempo*. Este *demasiado tarde* predomina en el ambiente de *El gatopardo* y genera un aura melancólica; se relaciona con los cambios políticos en Italia que en su momento no tienen posibilidad de detener

la decadencia del sistema social de Sicilia, y con la fascinación recíproca entre la joven novia y el Conde que llega demasiado tarde para ambos. La revelación de lo *demasiado tarde* se asemeja a la toma de conciencia del protagonista de la novela *En la busca de tiempo perdido*. Gilles Deleuze afirma que se puede establecer una lista de temas que unen las obras de Proust y Visconti²¹¹.

La imagen cristal puede existir también como *sonsigno*, definido por Félix Guattari como *ritornelo*, y, por ejemplo, se puede presentar en forma de una cancioncilla que tranquiliza al niño perdido en un caos, proporcionándole un lugar de estabilidad y seguridad²¹². El *ritornelo* tiene como papel marcar un territorio, así como sucede con el canto de los pájaros. Félix Guattari²¹³ le asigna también el papel de codificación de un medio, en tanto que un código se caracteriza por su repetición periódica. Un medio responde al caos generando un ritmo. Guattari ofrece un ejemplo de la naturaleza, señalando que, en la relación entre una araña y una mosca, la araña tiene la mosca en la mente como un *ritornelo*. Este ejemplo aproxima al coautor de *Mil mesetas* a la idea, del biólogo y filósofo alemán Jakob Johann von Uexküll, quien describe a la naturaleza como si se tratara de música compuesta por armonías y contrapuntos entre las especies biológicas y sus medios. Estos usos de *ritornelo* son más bien figurados y en estos casos se puede prescindir de la música. Sin embargo, la música utiliza el *ritornelo* en muchas ocasiones como forma de expresión. Existen casos de composiciones en donde el *ritornelo* es la materia prima: “[...] Vivaldi, cuyo proceso de composición consistía en escribir ritornelos en la partitura para luego borrar algunos y hacer variaciones sobre los mismos. Es ahí cuando el o los ritornelos se confunden, se hacen indiscernibles, porque son llevados a ser música.”²¹⁴

²¹¹ Gilles Deleuze, *Imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2, Op. cit.*, p. 133

²¹² Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Editorial PRE_TEXTOS, 1994, p. 318

²¹³ Aunque *Mil mestas. Capitalismo y esquizofrenia* fue escrito por dos autores, Deleuze en la pía de pagina 128 de *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* reporta a Guattari como un analista del *crystal de tiempo* en función de ritornelo.

²¹⁴ Angélica Patricia Gómez Rodríguez, “El tiempo musical como creación del ritornelo”, en la revista *Versiones*, Medellín, Colombia, 2014, p. 98

Félix Guattari se refiere al *ritornelo* como un *crystal de tiempo* de vibraciones harmónicas, como una harmónica de cristal²¹⁵, que incide sobre el entorno de sonido y luz, extrayendo las vibraciones y aumentando las velocidades de cambio y posibilitando las relaciones entre los elementos distintos. Los *ritornelos* evocan los personajes y paisajes pero no los producen, contrario a su relación con el tiempo, al que elaboran, y como dice Félix Guattari: “[...] el ritornelo es la forma a priori del tiempo, que cada vez fabrica tiempos diferentes.”²¹⁶ Los *ritornelos* se distinguen entre sí por tener una variedad de aspectos. El ritmo es uno de ellos, hace puentes entre los medios, como por ejemplo entre el viento y las olas del mar. Es una respuesta del ritmo al caos de la naturaleza. Otro aspecto del *ritornelo* es la expresividad de su ritmo y de sus marcas, que pueden llegar a generar territorios, como el territorio de un país, delimitado por su música folklórica. Las polonesas y mazurcas denotan mediante sus marcas el origen de las composiciones de Federico Chopin. El compositor hace que el territorio del *ritornelo* se vuelva universal por medio de las variaciones rítmicas.

En el cine, junto al *ritornelo* musical se encuentra su contraparte en forma rítmica de un galope. Deleuze señala que, en los *westerns*, ambas formas sonoras se encuentran lado a lado, un *ritornelo*, en forma de una frasecita melódica, interrumpe los ritmos galopantes.²¹⁷ La función de los galopes sonoros y de los *ritornelos* musicales pueden ser distintas, dependiendo del director. En las películas de Jean Renoir la función de los ritmos galopantes, como por ejemplo el can-can, es, según Deleuze, un signo de la vida, avance optimista hacia el futuro, mientras que un *ritornelo* melancólico es un retorno a lo mismo y al pasado. Esta relación entre *ritornelo* y ritmo galopante se invierte en las películas de Federico Fellini donde los galopes sonoros acompañan el mundo en el delirio de llegar a su fin mientras el *ritornelo* evoca un nuevo comienzo. Esta relación entre *ritornelo* y ritmos galopantes se puede volver más compleja, como por ejemplo en la película *Ensayo de la orquesta* (1970), de Fellini:

Al final de *Ensayo de orquesta* se oye primero el más puro galope de los violines, pero insensiblemente se eleva un ritornelo que le sucede, hasta que los dos se

²¹⁵ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Op. cit., p 351

²¹⁶ *Idem.*, p. 352

²¹⁷ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, Op cit., p. 128

insinúan uno en el otro en intimidad creciente, abrazándose como luchadores, perdidos-salvados, perdidos-salvados [...] Los dos movimientos musicales pasan a ser el objeto del film, y el tiempo mismo se vuelve sonoro.²¹⁸

3.4. LA PANTALLA DESBORDADA Y DIVIDIDA EN EL CINE Y *EL CRISTAL DE TIEMPO POLIFACÉTICO*

La pantalla desbordada es una técnica cinematográfica desarrollada por José Val del Omar²¹⁹ a finales de los años veinte del siglo pasado. Es uno entre varios de los elementos de su conceptualización de *espectáculo del arte total* que él mismo propuso, y que su colaborador Cristóbal Simancas definió en un artículo²²⁰. En este texto dedicado a Val del Omar como *místico del espectáculo*, Simancas presenta las primeras ideas sobre su visión cinematográfica envolvente, sin encuadre definiendo el espíritu y el cuerpo del espectador como un centro del espectáculo total:

Y habrán comprendido todos que tal desbordamiento de ambiente es provocado por dos efectos técnicos principales; por la cámara retina, es decir, por una cámara que fotografíe los objetos, sometida al mismo mecanismo de nuestra visión, sin encuadres y por juegos de altavoces [...] De esta manera no asistiríamos a la proyección de una película, sino que nuestro espíritu y nuestro organismo se convertirían en el centro de cuanto constituyera el espectáculo, transformándonos en espectadores activos, con lo que habríamos llegado al espectáculo total.²²¹

El espectáculo cinematográfico total y uno de sus elementos integrales en forma de pantalla desbordada fue presentada por Val del Omar en una ponencia del año 1957²²². Definió la pantalla desbordada en contraposición a la pantalla panorámica del cine, una novedad de entonces, la cual Van del Omar presenta como “largo antifaz con el que se cubre la real retina gigante del autómatas del cine”²²³. La imagen panorámica agrandada

²¹⁸ *Ibid.*, p. 129

²¹⁹ La contribución de este autor se encuentra estudiada dentro del Proyecto I+D ref. HAR2014-58869-P del Ministerio de Economía y Competitividad

²²⁰ Cristóbal Simancas, “El espectáculo total”, en: *Espectáculo*, No. 24, Madrid, marzo 1944

²²¹ *Idem.*

²²² José Val del Omar, *Straripamento apanoramico dell'immagine (Desbordamiento apanoramico de la imagen)*, IX Congreso Internazionale della Tecnica Cinematografica, Turín, Italia, 1957

²²³ *Idem.*

fue implementada por los productores y exhibidores del cine solamente por razones económicas; para poder competir con mayor eficacia con la televisión. En cambio, el espectáculo conocido como *desbordamiento apanorámico* fue inventado con fines artísticos y consistía en una proyección doble: una era de tamaño estándar y estaba enfocada, mientras que la otra, podía estar formada por las imágenes abstractas, de gran desbordamiento extra-foveal al techo, al suelo y a las paredes de la sala que, según el autor, constituían zonas puente entre el espectáculo y el espectador. En una gran exposición dedicada a la obra de José Val Del Omar en el Museo Reina Sofía se presentaron, entre muchas otras creaciones, tres películas de su *Tríptico elemental de España: Aguaespejo granadino* (1955), *Fuego en Castilla* (1960) y *Acariño galáico* (comenzada en 1961 y concluida en 1995, tiempo después de la muerte de autor en 1982). Cada una de ellas se presentó en una sala separada con su respectivo *desbordamiento apanorámico* [Fig. 57].



Fig. 57. Foto de la instalación fílmica, realizada según las notas de José Val del Omar sobre el *desbordamiento apanorámico* y con la proyección de su película *Aguaespejo granadino* (1955), en la muestra : *Desbordamiento de VAL DEL OMAR*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010-2011.

En su concepto de espectáculo total Val del Omar incluía efectos plurisensoriales: *sonido diafónico*, creado por fuentes sonoras en la pantalla y al fondo de la sala, *visión táctil* producida por iluminación pulsatoria táctil, regulada individualmente desde cada butaca, se proyectaban películas por medio de la luminotecnica pulsatoria sincronizada con un perfume inductor e incluso un sabor para cada película, que se entregaba en forma de aperitivo²²⁴.

El sonido diafónico fue definido por Val del Omar como una técnica que busca producir un efecto psicológico en el espectador y no solamente hacer una la representación espacial fiel del sonido como la técnica de estereofonía. En el sistema diafónico construido por Val del Omar, en una sala de proyección cinematográfica, los sonidos que salen de las fuentes colocados atrás del espectador/escucha representan el pasado, los que se aparecen en la pantalla representan el futuro y su intersección donde se sitúa el espectador/escucha define el presente²²⁵.

José Val del Omar expandió las fronteras entre la técnica y el cine, practicando en sus creaciones la mística religiosa y la poesía. En lugar de cineasta prefería que lo llamaran cinemista (alquimista del cine). Fue poeta, visionario, inventor y constructor de aparatos ópticos y acústicos. En una entrevista realizada con los comisarios de la exposición titulada : *Desbordamiento de VAL DEL OMAR* en el Museo Reina Sofía, Eugeni Bonet, hablando del título de la muestra y del término *pantalla desbordada* dijo que, para Val del Omar, tanto la pantalla como el medio del cine se quedaban pequeños²²⁶.

La aplicación del recurso de pantalla dividida o pantalla partida en el cine se remonta a la famosa producción de cine mudo *Napoleón* (1927), de Abel Glance [Fig. 34]. En ella su autor utilizó varias técnicas innovadoras para su época: tomas hechas con cámara en mano, filmación bajo el agua, secuencias de cortes rápidos, primeros planos

²²⁴ *Ibid.*

²²⁵ Fragmento de la película de Cristina Esteban *Ojalá Val del Omar*, 1994, que explica la Diafonía: <https://www.youtube.com/watch?v=zzNOPFYWEFw> [Última consulta: 19 de abril de 2017]

²²⁶ Comisarios Eugeni Bonet y Javier Ortiz-Echagüe hablan sobre la exposición : *desbordamiento de VAL DEL OMAR*, 2011: <https://www.youtube.com/watch?v=zadZRu5kOv4> [Última consulta: 19 de abril de 2017]

contrapuestos a amplias tomas de exteriores, exposición múltiple de la misma parte de la cinta filmica... entre otras.

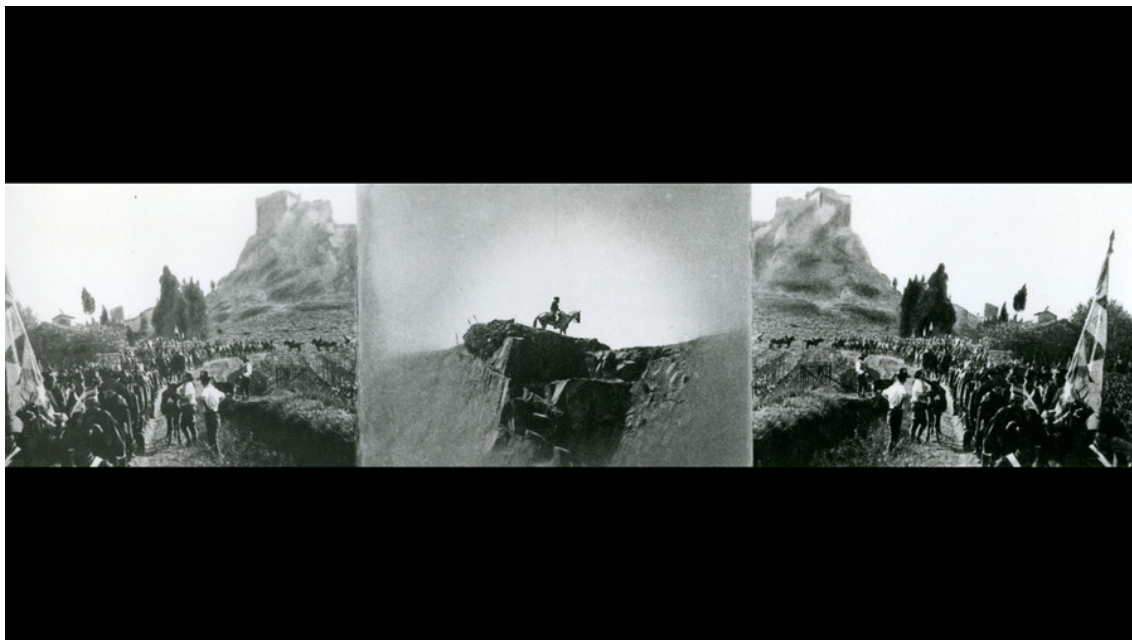


Fig. 58. Foto fija de la película *Napoleón*, Abel Glance, 1927.

Uno de los recursos inventados por su director, exclusivamente para esta producción, fue el sistema *Polyvisión* de proyección enlazada de tres películas en una sola pantalla: una al lado de la otra, consiguiendo que el formato de la imagen proyectada fuera 4:1.

Desde los años sesenta del siglo pasado aparecieron películas comerciales con la pantalla dividida, como *Indiscreta* (1958) [Fig. 59]. Su director utilizó este recurso para evitar la censura norteamericana que no permitía entonces que hubiera imágenes de las parejas en la cama. La técnica fue utilizada también en unas películas de cortometraje experimentales como *Boy Meets Girl* (1978) de Eugènia Balcells [Fig. 60], con una pantalla dividida en dos partes o *Nowa Książka* (1975) de Zbigniew Rybczynski [Fig. 61] donde la pantalla se dividió en las nueve áreas con diferentes tomas.



Fig. 59. Foto fija de la película *Indiscreta*, Stanley Donen, 1958.

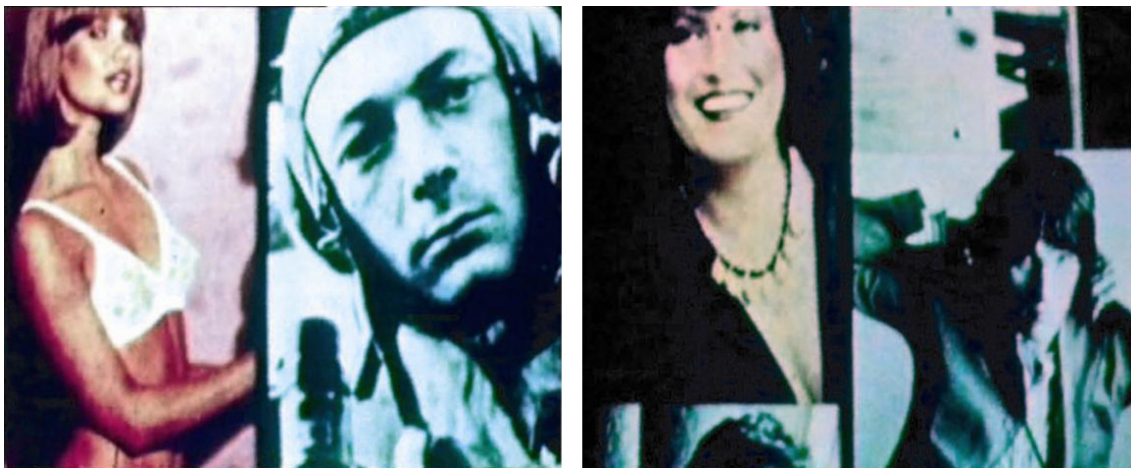


Fig. 60. Dos fotos fijas de la película *Boy Meets Girl*, Eugènia Balcells, 1978.

La cinta de Balcells fue realizada a partir de animación/repaso de muchas imágenes fijas de mujeres y hombres apropiadas de diarios, revistas, y fotografías publicitarias. Las imágenes muestran cómo se retratan ambos géneros en los medios masivos de comunicación. La mayoría de las imágenes de hombres pertenecen a personajes conocidos, en posturas relajadas, mientras que las de mujeres son de personas anónimas en poses forzadas. Eugenia Balcells divide en dos mitades la pantalla de su encuadre. De ambos lados se pasan las fotografías: del lado izquierdo de mujeres y del lado

derecho las de hombres. De vez en cuando, las imágenes que corren se paran, formando momentáneamente parejas aleatorias. Este efecto como de juego de azar, de una máquina tragamonedas está reforzado por el sonido.²²⁷. Esta confrontación de las imágenes estereotipadas tiene una fuerte carga de ironía y el título de la obra alude a los de las comedias románticas. Además cabe señalar que en el año 2014 se produjo una película comercial en Estados Unidos, con el mismo título, pero con un personaje transgénero como protagonista.

En la película *Nowa Książka (Libro nuevo)* de Rybczyński²²⁸ todas las historias corren de manera simultánea en nueve lugares diferentes de una misma plaza en la ciudad provinciana de Polonia.



Fig. 61. Foto fija de la película *Nowa Książka (Libro nuevo)*, Zbigniew Rybczyński, 1975.

²²⁷ Eugènia Balcells, *Boy Meets Girl*, 1978: <http://www.eugenibalcells.com/webingles/films/boys/content.html>
[Última consulta: 19 de abril de 2017]

²²⁸ Zbigniew Rybczyński, *Nowa Książka*, 1975: <https://vimeo.com/112661757>
Michael Foucault, "Of Other Spaces", en: *Diacritics*, no 1, 1986,

El único elemento que une las narrativas paralelas es un libro y su portador, vestido de manera llamativa, con un abrigo y un sombrero rojos, pasando entre los diferentes lugares, representados en las nueve secciones de la pantalla. En términos deluzianos de imágenes cristalinas, el libro es un germen que cristaliza el ambiente de varios espacios, representados estos por cada una de las nueve secciones de la pantalla dividida. Algunas de las caras de este cristal polifacético centellean entre lo claro y lo oscuro como, por ejemplo, el caso del espacio de un fragmento de la calle donde un niño juega con su pelota, esto representaría una cara brillante del cristal, y cuando el niño tropieza con un violinista ciego, se transformaría en una cara oscura, etc. Es evidente el tono irónico y la crítica implícita de la narrativa lineal; del libro y de la cinematografía que se apoya en un guión, en contraste con las historias simultáneas de los eventos y accidentes que suceden en los espacios de la vida real.

Con la llegada de las técnicas digitales, que facilitaron los efectos visuales y el montaje, el recurso de la pantalla dividida se utiliza en el cine con más frecuencia y con una mayor diversidad de propósitos. En la película *Requiem for a Dream* (2000), su director, Darren Aranofsky, por un lado, utiliza el recurso para mostrar los estados mentales esquizoides de un personaje bajo el efecto de las drogas [Fig. 62], y por otro, lo utiliza, en un diálogo de dos enamorados, para presentar los gestos de sus caras simultáneamente con los de sus manos [Fig. 63].



Fig. 62. Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, Darren Aranofsky, 2000.



Fig. 63. Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, Darren Aronofsky, 2000.

Sin embargo, las caras de los *crisales de tiempo* de Gilles Deleuze tienen poco que ver con las aplicaciones del recurso de pantallas desbordadas y divididas en el cine, excepto en el caso de la película experimental de Rybczyński [Fig. 61], que se puede considerar un antecedente filmico de las videoinstalaciones.

La simultaneidad de las narrativas en las películas con pantalla dividida enriquece sus discursos, pero lo que Deleuze designa como caras de una imagen cristalina en el cine se refiere más a la potencialidad polifacética de una imagen visual en movimiento para mostrar sus distintos aspectos metafóricos, que circulan entre sus dos lados: el lado virtual y el actual, el germen y el medio, la cara oscura y la brillante. Así, incluso cuando Deleuze habla de una imagen cristalina de más de dos pantallas, como sucede en el caso de la película *El espejo* (1975) de Andrei Tarkovsky [Fig. 64], se refiere a sus cuatro caras formadas por cuatro personajes: la madre del director, el niño que él mismo ha sido, su mujer y su hijo. Este cristal de cuatro caras: “[...] gira sobre sí mismo como una cabeza indagadora interrogando a un medio opaco: ¿Qué es Rusia, qué es Rusia [...]?”²²⁹.

²²⁹ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, Op. Cit., p. 106



Fig. 64. Foto fija de la película *El espejo*, Andrei Tarkovsky, 1975.

El autor del libro *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2* (1985), en sus discursos sobre imágenes cristalinas, no se refiere a las relaciones entre las secuencias específicas de imágenes como fue el caso de las imágenes-acción o de las imágenes-movimiento, sino que apunta a las imágenes-tiempo de narrativas visuales metafóricas y multifacéticas, y a sus circuitos de significados internos.

4. LA VIDEOINSTALACIÓN COMO *CRISTAL LÍQUIDO* *DE LOS TIEMPOS CRUZADOS EN EL ESPACIO*

4.1. LAS CONDICIONES LÍQUIDAS DE LA VIDA CONTEMPORÁNEA

El término *líquido* como adjetivo, actualmente tiene muchas aplicaciones. Zygmunt Bauman, sociólogo polaco, se ha dedicado a la divulgación de este término. Lo aplicaba en muchos de sus discursos sobre las condiciones contemporáneas de la vida humana que parecen no tener forma definitiva, que fluyen y se transforman constantemente: estrategias de vida profesional, de relaciones interpersonales, de identidad e incluso de motivaciones y manifestaciones de arte contemporáneo. En oposición a la noción de lo sólido, que conserva su forma y persiste en el tiempo, como las imágenes de las estructuras sociales y existenciales del pasado. A partir de esto, Bauman acuñó muchos términos que nos ayudan a comprender nuestra actualidad: modernidad líquida, amor líquido, miedo líquido, vida líquida, tiempo líquido o arte líquido. En estos conceptos, lo líquido alude a los cambios constantes que provoca la falta de estabilidad de las condiciones laborales y sociales, la indecisión y ambivalencia en las relaciones interpersonales. Lo líquido es sinónimo de cambio, de transitoriedad y volatilidad. En sus textos Zygmunt Bauman diagnostica tensiones y contradicciones de la contemporaneidad: desde los problemas existenciales en los individuos y sus maneras de relacionarse, hasta los problemas de la sociedad en general.

El discurso de Bauman sobre la vida líquida contemporánea está estructurado alrededor de varios conceptos: el individuo, la comunidad, el tiempo, el espacio social, el miedo, el trabajo y el amor, entre otros.

En su libro *Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty* (2006) (*Tiempos líquidos. Vivir una época de incertidumbre*), Bauman presenta un desarrollo de los papeles de los individuos a lo largo de la historia: desde la figura metafórica del *guardabosques*

premoderno, pasando por *el jardinero* de la modernidad sólida, hasta llegar a la figura de modernidad líquida: *el cazador*²³⁰. El papel del primero fue preservar el equilibrio natural del mundo, de Dios y la naturaleza, fuentes de toda la vida. Las creencias de *guardabosques* se basaban en la convicción de conservar el mundo tal como lo conocía, y de defenderlo de los elementos extraños y perturbadores. La función del *jardinero*, en la modernidad sólida, fue la de dominar la naturaleza y construir utopías, utilizando las herramientas inventadas por la razón.

“[...] da por sentado que no habría orden en el mundo (o al menos en aquella pequeña parte del mundo a su cargo) si no fuese por sus cuidados y esfuerzos continuados [...] Los más entusiastas y expertos (uno está tentado de decir: profesionales) creadores de utopías son los jardineros²³¹.”

A diferencia del *guardabosques* o *el jardinero*, al *cazador* no le importa el equilibrio del mundo. Motivado por el miedo, su impulso lo obliga a cazar, no por necesidad sino para no bajar al grupo de los perseguidos; lo que se interpreta como una figura metafórica del consumidor sin límite, que engrandece su ego, manteniendo a distancia la incertidumbre garantizando así su propia sobrevivencia en un mundo inestable.

Hoy en día todos somos cazadores, o se nos dice que lo somos, y se nos incita a que actuemos como los cazadores, bajo amenaza de quedar excluidos de la cacería, si es que no (¡Dios nos libere!) de vernos relegados al rango de animal. [...] en un mundo poblado en su mayor parte por los cazadores, no hay lugar para ilusiones utópicas, ni existe mucha gente dispuesta a tomarse en serio los postulados utópicos, [...] ²³²

En el hombre contemporáneo, debido a la existencia de muchas libertades y beneficios legales — en teoría garantizados por el Estado — toda la responsabilidad sobre su destino recae sobre él mismo. Se le delega al individuo construir una identidad flexible para acomodarse a las condiciones cambiantes de su existencia mientras que sus vínculos sociales se desintegran. Tanto las identidades de los individuos como de sus comunidades son volátiles en la modernidad líquida. Cabe mencionar aquí dos

²³⁰ Zygmunt Bauman, *Tiempos líquidos. Vivir una época de incertidumbre*, Barcelona, Tusquets Editores, edición electrónica (Kindle), 2016, 79%

²³¹ *Idem.*, 79%

²³² *Idem.*, 80%

patologías sociales de carácter étnico e identitario, que Bauman denomina *comunidades de guardarropa* y *comunidades explosivas*. Las primeras son para protegerse de los procesos de erosión que ocasionan las estrategias de arraigo, es decir, las comunidades sirven como lugar donde sus miembros suspenden, al menos temporalmente, su individualidad, que muchas veces les pesa, por su inadecuación a las exigencias de la modernidad líquida. Las *comunidades explosivas* son aquellas que ya no tienen necesariamente un carácter territorial y que enfrentan el vacío de poder, resultado de los débiles Estados-nación. Las *comunidades explosivas* pueden ser transnacionales y ejercer violencia de manera transnacional.

Bauman toma en cuenta el tiempo como un factor para la transición de la modernidad sólida a la líquida. En la modernidad sólida el tiempo fue una herramienta para la conquista del espacio, un ejemplo de ello lo encontramos en las máquinas que acortaban los tiempos de traslado y permitieron las expansiones coloniales. En cambio, a la modernidad liviana o líquida le resulta irrelevante el espacio por la instantaneidad de las comunicaciones y los traslados rápidos en aviones. Esta “aniquilación del tiempo”²³³ está presente en toda actividad humana e influye en nuestras relaciones personales, de poder y del trabajo. Como resultado, las perspectivas y predicciones temporales se acortan cada vez más. Por ejemplo, el éxito comercial de una empresa radica en la planificación a corto plazo y la máxima flexibilidad para responder instantáneamente a la demanda. En la modernidad líquida prevalece la falta de compromiso y elasticidad, lo que implica la evasión de las consecuencias y responsabilidades que pueden obstaculizar los movimientos. Todo esto, según Bauman, conduce a una falta de moral, ya que resulta inconcebible una moral que sea indiferente a las consecuencias de las acciones.

El advenimiento de la instantaneidad lleva a la cultura y a la ética humana a un territorio inexplorado, donde la mayoría de los hábitos aprendidos para enfrentar la vida han perdido toda la utilidad y sentido. (...) la memoria del pasado y la confianza en el futuro han sido, hasta ahora, los dos pilares sobre los que se asentaban los puentes morales entre lo transitorio y lo duradero. Entre la

²³³ Zygmunt Bauman, *Modernidad líquida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2004, p. 126

mortalidad humana y la inmortalidad de los logros humanos, y entre la asunción de responsabilidad y la preferencia por vivir el momento.²³⁴

La modernidad líquida se proyecta en los espacios sociales, en la disociación entre los espacios públicos “civiles” y otros espacios públicos, que en lugar de promover, inhiben la interacción social. Estos últimos son espacios compartidos por extraños, donde la civilidad es una habilidad para interactuar con el otro y sirve para poder convivir con el otro, sin modificar sus diferencias de rasgos, costumbres, creencias y convicciones, pero también para defenderse del otro. Para ello los individuos deben, según Bauman, utilizar en los espacios públicos “máscaras de civilidad” que les permitan “salirse de las relaciones y el involucramiento mutuos, una manifestación del deseo de quedarse solo y de dejar solos a los demás.”²³⁵ En tanto los espacios “civiles” como escuelas, clubes políticos, culturales y deportivos que promueven la interacción, la mayoría de los espacios públicos requieren esa suerte de civilidad para mantener las distancias. Entre los últimos se encuentran los centros comerciales, no-lugares de paso y tránsito. Los centros comerciales como templos rituales de consumo instan a la acción y no a la interacción. Bauman los describe acudiendo a la imagen del “barco” de Michael Foucault: *un espacio flotante, que está encerrado en sí mismo, que navega alejándose del puerto de origen y se mantiene distanciado de él.*²³⁶ Los no-lugares, término acuñado por Marc Augé, comparten algunas características con los centros comerciales: son también lugares públicos, que inhiben la socialización, y que permiten su domesticación por los usuarios. Los habitantes transitorios de no-lugares como aeropuertos, autopistas, hoteles, etc. son uniformados para seguir los mismos patrones de conducta. En la modernidad líquida estos espacios se expandieron como nunca en la historia.

Otro tipo de espacio público de las urbes contemporáneas, que presenta Bauman son espacios vacíos que no tienen sentido y por eso son invisibles. Algunos de ellos son lugares “sobrantes”: territorios difíciles de clasificar al quedar al margen de la planificación y la colonización urbana. El autor de la *Modernidad líquida* incluye entre

²³⁴ *Ibid.*, pp. 137-138

²³⁵ *Ibid.*, p. 104

²³⁶ Michael Foucault, “Of Other Spaces”, en: *Diacritics*, no 1, 1986, p. 26

estos, los espacios subjetivamente invisibles de mapas mentales de los habitantes de las ciudades. Los territorios que no tienen sentido en sus trayectos de trabajo, actividades comerciales y culturales. Desviándose, en estos territorios, enfrentan lo desconocido, se sienten perdidos, vulnerables y asustados.

Las murallas de las antiguas ciudades protegían de las amenazas exteriores y creaban un espacio definido y seguro para sus habitantes. En la modernidad, la reinante inseguridad interna de las ciudades induce a la construcción de los guetos voluntariamente amurallados para separar a las clases acomodadas de las pobres. En algunas partes del mundo, adicionalmente, las ciudades están fragmentadas adicionalmente según criterios étnicos. La movilidad de los habitantes en las ciudades de la modernidad líquida provoca e incentiva la mixofobia, a la vez que favorece la misofilia. Sin embargo, la creciente homogeneidad de los barrios étnicos, que se observa, por ejemplo, en las ciudades de los Estados Unidos, “reduce la capacidad para tolerar la diferencia de los habitantes de las ciudades y multiplica los casos de reacciones mixofóbicas”²³⁷

El concepto de miedo que utiliza Bauman es específico de la modernidad líquida: se refiere al miedo de ser inadecuados e inadaptados para la vida contemporánea, así como a la incertidumbre de lo que hay que hacer para combatirlo. En el miedo está también presente la incertidumbre de las amenazas cuyos orígenes muchas veces ignoramos. De este tipo de temor el sistema actual extrae gran capital comercial y político, pues la promesa de seguridad personal se ha convertido en un importante argumento en las campañas electorales. Para contextualizar este “capital de miedo”²³⁸ Bauman recurre a Sigmund Freud, a los temores originarios, fuentes eternas de nuestro sufrimiento: la caducidad de nuestro cuerpo y la insuficiencia de nuestros intentos para regular las relaciones en la familia y en la sociedad. De lo anterior, podemos deducir que una parte de los miedos e inseguridades existenciales en la modernidad líquida se atribuyen al exceso de individualismo y supresión de las redes comunitarias, las cuales en la época premoderna otorgaban normas de protección. En la modernidad sólida los individuos fueron despojados de estas redes y de los vínculos sociales, aumentando así su

²³⁷ Zygmunt Bauman, *Tiempos líquidos. Vivir una época de incertidumbre*, Op. cit., 73%

²³⁸ Zygmunt Bauman, *Modernidad líquida*, Op. cit., p. 95

vulnerabilidad. Sin embargo, con la aparición posterior de nuevas redes de protección social por parte del Estado junto con las asociaciones de organización civil y los sindicatos, que otorgaban un sentido de solidaridad, parecía que el miedo existencial se mitigaba. No obstante, estas nuevas redes se fueron desmantelando paulatinamente en la época de la modernidad líquida. “Tan pronto la competencia sustituye la solidaridad, los individuos se ven abandonados a sus propios recursos, lastimosamente escasos y a todas luces insuficientes.”²³⁹

Los miedos existenciales de la modernidad líquida se vinculan de manera importante con el trabajo, que se vuelve precario y transitorio. En la modernidad sólida el capital estaba afianzado por la mano de obra de los trabajadores y por la estabilidad de los emplazamientos de las fábricas. El Estado-nación funcionaba como intermediario de los conflictos entre los trabajadores y dueños de fábricas en aras de la estabilidad social y del empleo. Posteriormente, el Estado-nación contemporáneo se debilitó frente al capital globalizado y ya no puede ejercer esta función. Esto trajo como consecuencia la inestabilidad del mercado del trabajo, pues es el capital flotante del mundo globalizado no mide las consecuencias sociales, y traslada libremente sus centros de producción con el único fin de maximizar sus ganancias. En la modernidad líquida el desempleo es una parte estructural del sistema, lo que provoca una situación donde nadie se puede sentir seguro de continuar en su puesto de trabajo. Por lo tanto, la estrategia de construir una identidad vinculada a una profesión y la lealtad a una empresa ya no son viables. Además, se volvieron norma los empleos precarios, o los contratos de trabajo a plazo fijo, renovables pero con posibilidad de despido en cualquier momento. El autor del libro *Modernidad líquida*, comparte opiniones con Pierre Bourdieu, quien se muestra pesimista respecto a las posibilidades de cambio en la situación actual:

La habilidad de hacer las proyecciones a futuro [...] es la *conditio sine que non* de todo pensamiento “transformativo” y del todo esfuerzo por reexaminar y reformar el estado actual de las cosas - pero las proyecciones a futuro difícilmente aparezcan en personas que no tienen control de su presente -.²⁴⁰

²³⁹ Zygmunt Bauman, *Tiempos líquidos. Vivir una época de incertidumbre*, Op. cit., 55%

²⁴⁰ Zygmunt Bauman, *Modernidad líquida*, Op. cit., p. 176

En su libro *Amor líquido* Zygmunt Bauman menciona otro tipo de inseguridad en la modernidad líquida: la incertidumbre emocional. Sobre esta, argumenta que las relaciones humanas actuales están atrapadas entre dos tendencias irreconciliables: la necesidad de libertad y la de seguridad. Esta tensión se puede describir también en términos de miedo, es decir, el de perder la libertad y la seguridad. El arte del amor líquido está constituido por la creación de vínculos provisionales que son suficientemente flojos para no asfixiar y suficientemente apretados para mantener el sentido de la seguridad. Hoy día, las motivaciones comerciales impregnan a todas las actividades de la vida, incluyendo a las relaciones personales y proyectos de la familia que se miden en términos líquidos de costo y beneficio. Esto deviene en que las relaciones “floten” sin responsabilidad definitiva hacia el otro, teniendo como modelo las relaciones virtuales, sin compromiso, de Internet. Nuestra seguridad emocional, así como el sentido de pertenencia se desarrolla en la red de mensajes virtuales, esperando resolver de esa manera el conflicto entre libertad y seguridad. Con los nuevos aparatos de comunicación creamos una red de enunciados truncados y abreviados para promover la rapidez de su circulación. Sentimos pertenencia al proceso de la comunicación pero no a los mensajes que conlleva, pues lo importante es escapar del miedo al silencio para no sentirse excluidos.

La vida llena de incertidumbre y volatilidad se debe tanto al efecto de las circunstancias tecnológicas y sociales, como de las nuevas técnicas de poder líquido que combaten obstáculos para su libre circulación. Como dice Bauman: “Y el derrumbe, la fragilidad, la vulnerabilidad, la transitoriedad y la precariedad de los vínculos y las redes humanas permiten que estos poderes puedan actuar.”²⁴¹

Con todo lo expuesto, se comprende que el concepto de la modernidad líquida de Bauman, sugiere un sistema cambiante que desautoriza cualquier idea de perdurabilidad y que desafía a la mayoría de los esfuerzos realizados en la modernidad sólida, para construir unas estructuras sociales permanentes. En sus libros Zygmunt Bauman diagnostica los problemas de la vida líquida en los individuos y en las comunidades

²⁴¹Zygmunt Bauman, *Modernidad líquida*, *Op. cit.*, p. 20

contemporáneas, sin crear un programa o sugerencias para la mejora. Sus estudios sociológicos tienen como fin descubrir “la compleja red de vínculos causales entre los dolores sufridos individualmente y las condiciones generadas colectivamente”²⁴². Al mismo tiempo, advierte que mostrar estos problemas no resuelve todavía nada.

En este sentido, las obras de arte contemporáneo nos pueden ayudar a asimilar los acelerados procesos de cambio en la modernidad líquida. El formato de la videoinstalación tiene aquí un papel privilegiado, pues las complejas transformaciones que vivimos hoy en día pueden ser representadas por medio de las diferentes características temporales, propias de este soporte, como el ritmo, la duración, la sincronía, la simultaneidad y la yuxtaposición de sus distintas narrativas visuales y sonoras.

4.2. LO LÍQUIDO, ACUÁTICO Y CRISTALINO COMO IMÁGENES METAFÓRICAS EN LAS OBRAS DE VIDEOARTE

En su ensayo *Arte, muerte y postmodernidad* Zygmunt Bauman presenta una de las motivaciones artísticas que perdura a lo largo de la historia: trascender la muerte. El autor dice: “El arte respira la eternidad. Gracias al arte, una y otra vez la muerte queda reducida a su verdadera dimensión: es el *fin de la vida* (subrayado en original), pero no el *límite* de lo humano”²⁴³. La relación entre la eternidad y la vida humana persistía en el arte desde tiempos premodernos. Como ejemplo, en la Grecia antigua los temas principales de las obras artísticas fueron los mitos, cuyas historias sobre dioses y humanos trascendían las vidas de estos últimos. Sin embargo, con el paso del tiempo los hechos históricos fueron reemplazando a los mitos, los cuales fueron perdiendo su legibilidad para la esfera pública, cada vez más grande, al no compartirse la misma tradición cultural. La inmortalidad dejó ser un tema y se volvió, para los artistas, una consecuencia de su trabajo, es decir, las tareas de artista de representar historias eternas

²⁴² Javier Mateo Girón, *Zygmunt Bauman: una lectura líquida de la postmodernidad*, *Revista Académica de Relaciones Internacionales*, núm. 9, 2008, p. 2

²⁴³ Zygmunt Bauman y otros, *Arte, ¿Líquido?*, Madrid, Sequitur, 2013, p.17

fue reemplazada por la labor de hacer eternas sus representaciones: dramas, poemas, pinturas, esculturas, cantos y edificaciones.

Los artistas, desde el Renacimiento, empezaron a incluir en sus obras temas profanos, y desde el siglo XX sus soportes dejaron de aspirar a trascender el tiempo. A la par, lo efímero y lo frágil del papel o la imagen electrónica reemplazaron la calidad perdurable del mármol y el bronce. En lugar de producir cosas/objetos fijos se busca proporcionar por medio de experiencias estéticas, sensaciones transitorias a los espectadores. Esta tendencia se ve tanto entre los creadores como entre sus espectadores/receptores: en el arte se consumen actualmente las experiencias y sensaciones, y “el consumo es exactamente lo contrario de inmortalidad”²⁴⁴. La función del arte cambia drásticamente: ya no muestra los valores constantes e inmutables de lo eterno, sino que se presenta lo perecedero de las cosas cotidianas.

El arte contemporáneo, para no perder la capacidad de provocar sensaciones frescas, produce acontecimientos únicos en forma de exposiciones, bienales, instalaciones o performances que tienen una duración limitada y resultan obsoletos el día de su clausura. Bajo estas circunstancias se cuestiona si el arte puede mantener su función premoderna de revelar los aspectos trascendentales del hombre, en el contexto actual de un arte que parece satisfacer las exigencias inmediatas de un público masivo. Los problemas del arte son paralelos a los problemas existenciales del hombre contemporáneo, pues ambos vinculan la identidad con las estrategias vivenciales. En consecuencia, construir la identidad de un profesional o artista de un medio más que un objetivo se volvió un lastre, ya que para ser competitivo se necesita andar *ligero*: sin convicciones ni lealtades pesadas. Parece que el personaje posmoderno necesita deslizarse rápido sobre la superficie de la vida; ya sea sólida como si fuera de hielo quebradizo, o líquida como agua, constituye una estrategia de sobrevivencia. Para los surfistas, patinadores o esquiadores, el objetivo consiste en un tiempo/momento de gracia, algo parecido se busca y produce en el arte contemporáneo y por esto los objetos temporales del videoarte o de las instalaciones sonoras prevalecen sobre los objetos estáticos.

²⁴⁴ *Ibid.*, p. 20

La imagen metafórica de las estrategias existenciales empleadas por los personajes posmodernos puede interpretarse en la videoescultura de Gary Hill *Curva de aprendizaje* (1993) [Fig. 65], donde se presenta la experiencia corporal como una fuente de conocimiento más firme que los estudios académicos.



Fig. 65. Foto de la videoescultura *Learning Curve* (*La curva del aprendizaje*), Gary Hill, 1993.

Learning Curve es una obra realizada con una silla y una mesa escolar transformada, en su borde exterior la mesa tiene una pantalla alargada, en ella se proyecta un video en bucle, de una ola envolvente²⁴⁵. La mesa se inclina en dirección hacia la pantalla ligeramente curvada, y se ensancha hasta 3.25 metros. El borde curvo de la mesa constituye un eco de la ola de mar en movimiento, proyectada en la pantalla. Para Hill el aprendizaje real es un proceso dinámico de experimentación, al cual es imposible llegar desde la posición de un observador o un estudioso de la academia. Otro mensaje

²⁴⁵ Gary Hill, el fragmento de video utilizado en la videoescultura *Learning Curve*, 1993: <https://www.youtube.com/watch?v=fnLBSVXckQ> [Última consulta: 19 de abril de 2017]

que resuena aquí, de manera sutil, es la epifanía en el proceso de saber. Gary Hill parece sugerir que en este momento se suspende el tiempo, como para un surfista lo es el momento en que es envuelto en una ola. El artista hace aquí una referencia al *surfing*, su deporte favorito, pues en varias entrevistas menciona el momento de permanecer surfeando en el cuarto verde de la ola envolvente, como un momento de epifanía, de tiempo suspendido. El espacio dentro de la ola constituye un espacio de confrontación entre la experiencia y el pensamiento, en un momento de precaria estabilidad: un estado liminal entre el cierre y la apertura.

La mesa escolar con su ola de madera ubicada en el plano horizontal, que se observa desde el asiento del alumno, parece ser confrontada con una ola del mar, emblema de la libertad, lo cual puede crear una sensación de incomodidad. La instalación invita al observador/participante a sentir la estructura rígida del banco escolar en comparación con la ola del mar, que crea empatía con el surfista, que la experimenta. Ambas sensaciones de contrapunto se amplifican mutuamente: los planos perpendiculares de la mesa y de la pantalla pueden sugerir la mutua relación entre el plano de aprendizaje académico y el de experiencia directa. *La curva del aprendizaje* plantea también al espectador/participante la disyuntiva del proceso del aprendizaje como línea continua, o lo contrario: que aprendemos en una línea escalonada, marcada por unos instantes decisivos, de aprendizaje acelerado.

Fabrizio Plessi, está obsesionado por lo líquido y acuático como materia prima de sus videoinstalaciones, ya que constantemente recurre a la imagen de la circulación del agua como una metáfora del flujo de tiempo. En su obra *Tiempo líquido* (1993) [Fig. 66] el agua virtual que cae en cada de uno de los video-monitores montados en una rueda en constante movimiento y la cual toca por un breve momento el agua real que circula en una tina.



Fig. 66. Foto de la videoinstalación *Tiempo líquido*, estructura giratoria de hierro, 21 monitores de video, bomba hidráulica, agua en flujo, sonido, Fabrizio Plessi, 1993.

El poeta valenciano, Jaime Siles, en su texto para el catálogo de la exposición individual de Plessi en el Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM) describe así el papel del agua en la obra del artista:

El agua es, es en su obra una constante y no solo un motivo: Plessi establece entre el carácter fluido de aquella y el de video una íntima y directa relación en la que la luz interviene como intérprete. Agua, video y la luz forman así una cadena, en Plessi, es un alfabeto y un inventario también. La base clásica de todo su sistema está constituida por el carácter móvil que tienen lo natural real -el agua- y lo virtual -el agua en el video representada-, y el elemento que artísticamente los une no es otro que la electricidad.²⁴⁶

En términos deleuzianos los circuitos cristalinos que se crean en las obras de Plessi se forman entre la materia real de los objetos y las imágenes virtuales de la materia, en este

²⁴⁶ Jaime Siles, “Agua pensada, agua visualizada, agua escrita”, en: catálogo de la exposición *Plessi 1970 – 2005*, Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2007, pp. 29-30

caso el agua, en las pantallas de los videos, materia a su vez excitada por la corriente eléctrica. En algunas obras, como *Cristal líquido* (1992) [Fig. 67A] y *Cristales líquidos* (1993) [Fig. 67B] el artista emplea la materia del cristal como un elemento metafórico para presentar algunas características del tiempo.



Fig. 67 A

B

A. Foto de la videoescultura *Cristal líquido*, Fabrizio Plessi, 1992.

B. Foto de la videoinstalación *Cristales líquidos*, Fabrizio Plessi, 1993.

Los materiales de la videoescultura *Cristal líquido* se describen en los siguientes términos: una mesa de hierro, una copa de vino, un televisor marca Samsung de 13 pulgadas, una cubeta, un reproductor de discos láser, un disco láser, sonido²⁴⁷. Mientras que los de la videoinstalación *Cristales líquidos* son: 500 vasos de cristal de Venecia, 14

²⁴⁷ Datos proporcionados en la página de: Carl Solway Gallery: <http://www.solwaygallery.com> [Última consulta: 20 de abril del 2017]

cubos de metal, 14 monitores, 4 aparatos de video, grabaciones en videocasete, sonido grabado²⁴⁸.

La transparencia del cristal lo hace “virtual”, como el tiempo, que no se ve. Mientras, el flujo invisible del tiempo Plessi lo representa con unos indicios del goteo sin fin a través de los sonidos e imágenes en las pantallas de video. Estos, permiten generar unos bucles — repeticiones — interminables de sonido y video que son acompañados de otros objetos “virtuales” de vidrio transparente, las copas. Con todo esto Plessi alude al tiempo, aunque de manera irónica por utilizar una materia frágil, remitiendo a las palabras de Platón: “el tiempo es una imagen móvil de la eternidad”²⁴⁹. Esta frase contrasta con lo finito de la materia empleada en la obra, lo que siempre marca y delimita los ciclos temporales como por ejemplo, lo hace un reloj de arena.

Mauricio Alejo, un artista visual mexicano, en su video, de corte minimalista, y de un canal, *Línea* (2002) [Fig. 68] utiliza el flujo de agua como metáfora del tiempo que corre de manera invisible y que solo se “materializa” por un evento.



Fig. 68. Tres fotos fijas del video monocanal *Línea*, 31 seg., Mauricio Alejo, 2002.

²⁴⁸ VV AA, catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi*, Valencia, Sala municipal L'Almodi, 2000, p. 74 (en este catálogo la videoinstalación *Cristales líquidos* tiene la fecha de realización: 1992, nosotros seguimos con el año 1993, dato proporcionado en la página personal del artista)

²⁴⁹ Giacomo Marramao, *Minima temporalia*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2001, p. 21

Erandy Vergara Vargas comenta este video:

Línea, por ejemplo, es una fotografía hasta la mano del artista trastoca la imagen permitiéndonos reconocer que el tiempo se estaba desplegando antes que nos diéramos cuenta. Pero esto no significa, que porque no hubo consciencia no existió el tiempo –en términos bergsonianos-, de hecho es el preciso momento en que el artista interviene, que reconocemos que la duración estaba teniendo lugar.²⁵⁰

Charly Nijensohn es un artista argentino, radicado en Berlín, que en varias de sus obras de videoarte y series de fotografías muestra las estrategias de sobrevivencia en las condiciones extremas que son propias de los espacios helados, metáforas sobre la fragilidad de la vida y que se pueden aplicar muy bien a las condiciones de sobrevivencia en los tiempos actuales. Los videos para la instalación de tres canales *Naufragios de los hombres* (2008) [Fig. 69] fueron grabados en un lago congelado, en Bolivia. En su versión para *Youtube* Nijensohn presenta una instalación de nueve canales.²⁵¹



Fig. 69. Foto de la videoinstalación de tres canales *El naufragio de los hombres*, Charly Nijensohn, 2008.

²⁵⁰ Erandy Vergara Vargas, “Mauricio Alejo. La retórica del infinito”, *Luna córnea*, México, núm. 33, 2011, p. 363

²⁵¹ Charly Nijensohn *El naufragio de los hombres*, 2008:
https://www.youtube.com/watch?v=pZHo_R20_b8 [Última consulta: 19 de abril de 2017]

El texto que ha acompañado la videoinstalación *Naufragios de los hombres* en una de sus presentaciones dice:

Los humanos perdidos en la inmensidad del horizonte,
Soportando la inclemencia de la naturaleza.
Lejos de todas las creencias,
Expuestos a la erosión del tiempo,
Desaparecen en el vacío.
En silencio y aislamiento,
Son testimonio de la existencia
que se vuelve una declaración de principios.²⁵²

Otra imagen metafórica de la fragilidad de la vida en las condiciones cambiantes de la contemporaneidad, está presente en la videoinstalación, de dos canales, de Elja-Liisa Ahtila *Consolation Service*²⁵³ (*Servicio de consolación*) (1999) [Fig. 70 y 71], en forma de hielo quebradizo en la superficie de agua. Aquí la alegoría toma la forma de la superficie de hielo quebradizo. Esta obra, realizada para la Bienal de Venecia, presenta en dos pantallas una amarga historia sobre el proceso de separación de un matrimonio. En una de las secuencias de la instalación vemos en cámara lenta una imagen de la protagonista hundiéndose bajo hielo.



Fig. 70. Foto de la videoinstalación de dos canales *Consolation Service*, Elja-Liisa Ahtila, 1999.

²⁵² Traducción nuestra del inglés

²⁵³ Elja-Liisa Ahtila, *Consolation Service*, 1999, fragmento:
<https://www.youtube.com/watch?v=GUE0Qv-N7jo> [Última consulta: 19 de abril de 2017]

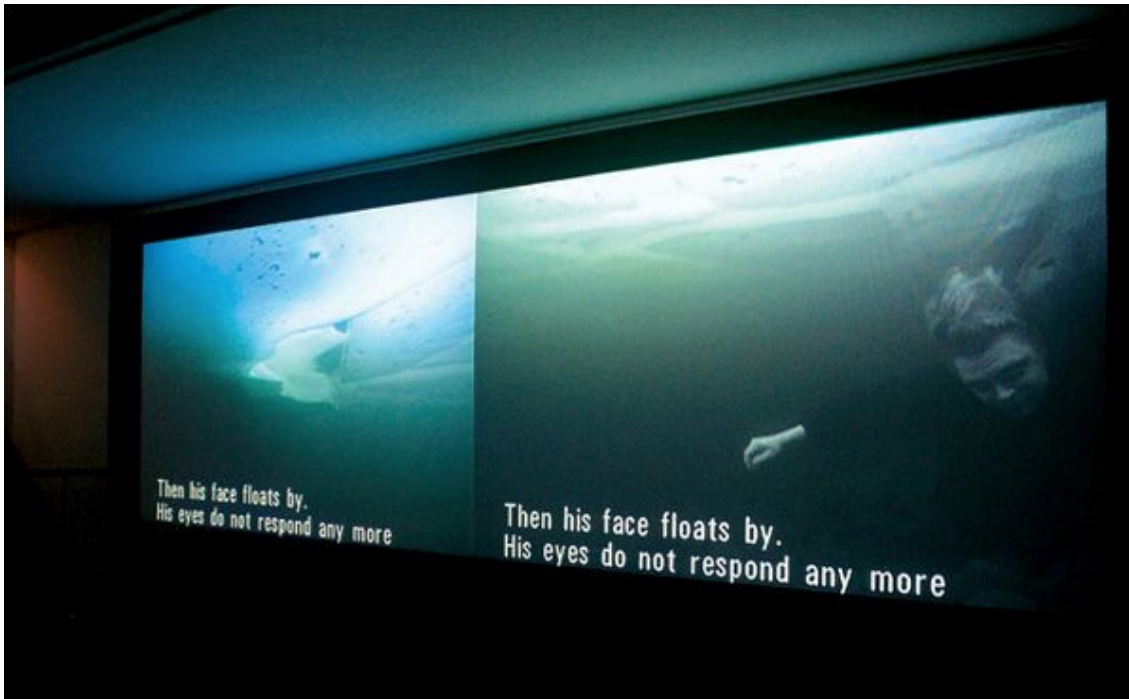


Fig. 71. Foto de la videoinstalación de dos canales *Consolation Service*, exhibida en la Galería *Im Kunsthaus*, (Alemania), Eija-Liisa Ahtila, 1999.

El hundimiento en las aguas heladas pareciera congelar el tiempo, de la misma manera que el tiempo se detiene durante la muerte de algo que estuvo vivo, como una relación. Hay unas palabras que acompañan a las imágenes del hundimiento: “En medio de la vida hay estados de la muerte – en su propio silencio, más allá de la percepción.”²⁵⁴ Para Eija-Liisa Ahtila, el tiempo que se muestra aquí es denso, sensorial y subjetivo, todo lo opuesto del tiempo objetivo y vacío de la historia. Mieke Bal al comentar la videoinstalación *Consolation Service* nos habla cómo en los momentos de conmoción la historia se transforma en una constelación de los tiempos:

La cadena de eventos que llamamos historia ahora se vuelve una constelación de rayos que van en todas las direcciones. Así, el porvenir por sí mismo es multidireccional abarcando el pasado y también los tiempos de los otros. Como los copos de nieve, los cristales de tiempo ofrecen un modelo de pensamiento que elude la camisa de fuerza de la linealidad cronológica que deja afuera tanto a las contradicciones históricas como también a la experiencia personal. En cambio, la idea de Benjamín de conmoción, o choc en retour, del pensamiento detenido nos

²⁵⁴ Mieke Bal, *Thinking in Film, The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013, 51% (trad. nuestra)

permite “captar el tiempo denso de posibilidades y peligros que se sobreponen – una comprensión del presente [...] como el sitio de la memoria multidireccional.”²⁵⁵

Resumiendo, los artistas contemporáneos cambiaron el enfoque de lo eterno por lo cotidiano, pues en muchas de sus obras se puede apreciar la transitoriedad en imágenes líquidas, que fluyen entre las turbulencias y las secuencias interminables de los bucles de los videos. Entonces, el modelo de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, como imagen discursiva de análisis temporal de las obras de videoarte, se inscribe al conjunto de imágenes reflexivas sociológicas y psicológicas de los *tiempos líquidos* de nuestra contemporaneidad, donde la no-linealidad se afirma tanto en la ambivalencia de las relaciones entre varias imágenes en movimiento como en su percepción por parte del espectador/escucha/partícipe que se desplaza en el espacio entre las pantallas. Son movimientos que cruzan las distintas temporalidades y que fluyen de manera ininterrumpida.

4.3. CRISTAL LÍQUIDO DE LOS TIEMPOS CRUZADOS EN EL ESPACIO COMO UN MODELO METODOLÓGICO EN EL ANÁLISIS Y LA CREACIÓN DE VÍDEARTE.

El concepto de *crystal de tiempo* es inventado y utilizado por Gilles Deleuze como un modelo metodológico para el análisis del cine de posguerra. Está aplicado por él mismo en su libro *La imagen-tiempo, Estudios sobre cine 2* (1985), principalmente en sentido figurado. Hay excepciones a la aplicación de este método en un sentido metafórico, como, por ejemplo, el conjunto de espejos en algunos pasajes en la película de Orson Wells, *Dama de Shanghai* (1947) [Fig. 50]

Como se ha mencionado en capítulos anteriores, lo esencial del mecanismo de la creación de la imagen del cine radica en una ilusión del movimiento a través de una serie de imágenes fijas, y lo esencial de la imagen electrónica del video, radica, a su

²⁵⁵ *Ibid.*, 50 % (trad. nuestra)

vez, en un movimiento constante de las cargas eléctricas en forma del barrido de la imagen por un punto lumínico. Si extrapolamos el concepto de *crystal de tiempo*, de Deleuze, al análisis de videoarte entonces podemos llamarlo, resaltando el movimiento constante de la imagen electrónica, *crystal líquido de tiempo*. En una videoinstalación de varias pantallas, la imagen-tiempo que se presenta en una pantalla de videoproyección crea un circuito cristalino entre lo actual y lo virtual y esta imagen la podemos designar como una arista del *crystal del tiempo*, aplicando aquí el término de manera figurada. Si aceptamos este modelo en una pantalla de videoinstalación, entonces sus múltiples pantallas constituyen varias aristas de un único *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*. El término de *tiempos cruzados* se refiere a las narrativas simultáneas que se desarrollan en varias pantallas y que no tienen una secuencia de observación fija. El espectador/escucha/partícipe deambula en el espacio entre las pantallas haciendo su propio montaje de las narrativas que se proyectan, cruzándolas entre sí, y sumando sus propios pensamientos. Lo más importante en el término de *crystal líquido* es su sentido figurado, su plasticidad y sus posibilidades de cambio. En las videoinstalaciones las caras de *crystal de tiempo* deleuziano crean distintos circuitos cristalinos con mayor flexibilidad y existe una mayor libertad, para su observador/escucha/partícipe, que se mueve en el espacio de la instalación, de crear sus propios ordenamientos narrativos que en una pantalla de proyección de una trama secuencial, típica de la imagen del cine.

El sentido propio del *crystal líquido* también se aplica a proyecciones de obras de videoarte desplegadas con ayuda de proyectores que utilizan los dispositivos fabricados de cristales líquidos y las pantallas LCD (Liquid Cristal Display). Aplicando un campo eléctrico, las moléculas de cristales líquidos cambian su alineación, sin perder su estructura cristalina, haciendo que el material se polarice volviéndose opaco o transparente. De hecho, en la mayoría de los dispositivos electrónicos se emplean actualmente los cristales líquidos para construcción de las pantallas.

La figura de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* propuesta como un modelo metodológico para el análisis de las videoinstalaciones amplía tanto el sentido figurado como la vertiente del sentido literal del *crystal del tiempo* de Gilles Deleuze. Esta última acepción, de vertiente de sentido propio, las caras del *crystal líquido de los*

tiempos cruzados, se constituye por las pantallas de las videoproyecciones distribuidas en el espacio. Estas caras/pantallas no son necesariamente planas como puede sugerir la imagen del cristal. Tal es el caso, de la videoinstalación *Half Brain* (1998) de Tony Ousler [Fig. 72] o de sus más recientes micro-videoscultururas (2012) [Fig. 73].



Fig. 72. Foto de la videoinstalación *Half Brain*, Tony Ousler, 1998.

Como mostramos en el subcapítulo 3.3 [Los cristales de tiempo, sus caras, circuitos cristalinos y estados] las funciones de las imágenes-tiempo cristalinas, definidas por Gilles Deleuze como: “circuitos entre lo virtual y lo actual, el germen y el medio y entre lo transparente y lo opaco”²⁵⁶ son importantes en la aplicación del modelo metodológico de *crystal de tiempo* en el análisis del cine. Aquí demostraremos que tienen igual importancia en el análisis de las videoinstalaciones y videoscultururas.

²⁵⁶ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo*, *Estudios sobre cine 2*, *Op. cit.*, pp. 98-110



Fig. 73. Foto de las micro-videoscultururas, Tony Ousler, 2012.

El esquema de funcionamiento de las imágenes-tiempo simultáneas, en las distintas pantallas de las videoinstalaciones, propio del modelo *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, tiene sus diferentes maneras de circular respecto a las imágenes-tiempo en la pantalla única del cine. Sin embargo, los tres aspectos del circuito cristalino son válidos para ambos modelos. En el modelo de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* la circulación entre lo virtual y lo actual se amplía hacia una red de confrontaciones de los espacios y objetos virtuales presentados en las pantallas con los objetos y espacios reales donde deambula su espectador/escucha/partícipe.

Para la percepción de las videoinstalaciones, el seguimiento de las narrativas tanto visuales como sonoras no es lineal, como si ocurre en el cine, pues, las videoinstalaciones incluyen un montaje paralelo realizado por el espectador/partícipe/escucha; compuesto por desviaciones y repeticiones, que son facilitadas en las proyecciones de los videos en bucle, creando siempre nuevas rutas de recorrido. Además, en las videoinstalaciones las pistas sonoras pueden ser asincrónicas en relación

a las imágenes proyectadas en las pantallas, como es también el caso de algunas imágenes del cine. En una videoinstalación, las fuentes de sonidos y las pistas sonoras de los videos pueden ser dislocadas de origen y propagarse conjuntamente en el espacio de la instalación.

El *ritornelo* como forma cristalina del tiempo está muy presente también en el modelo metodológico *crystal liquido de los tiempos cruzados en el espacio* debido a los bucles de videos en sus proyecciones. La aparición recurrente de una imagen, en el cine está utilizada de manera excepcional, por ejemplo, como recurso para aumentar la tensión dramática, como en la película de Alfred Hitchcock *Los pájaros* (1963). Sin embargo, el bucle de las proyecciones en las videoinstalaciones es una constante: si una de las imágenes proyectadas tiene corta duración respecto a las demás en la misma instalación, se vuelve un *ritornelo* visual que puede tomar el papel de germen en un circuito cristalino.

Por lo expuesto anteriormente es evidente que el modelo metodológico de *crystal liquido de los tiempos cruzados en el espacio* enriquece el modelo de Gilles Deleuze agregando nuevos circuitos de diálogo entre las imágenes de video simultáneas, así como con los espacios y objetos reales de las instalaciones. Los estados de cristales de tiempo tienen menos utilidad en el modelo metodológico del análisis de las videoinstalaciones debido a su dependencia excesiva de las narrativas complejas en las obras cinematográficas de ficción. Sin embargo, incluso los estados de *cristales de tiempo* del modelo deleuziano, en ocasiones sí pueden tener aplicación dentro del análisis de las videoinstalaciones, como en el caso de las instalaciones de Elja-Liisa Ahtila donde tienen lugar apropiaciones de técnicas narrativas cinematográficas. En este caso particular la simultaneidad de sus videoproyecciones añade una nueva percepción y sentido a las viejas técnicas de contar las historias. Casos similares ocurren en algunas obras de videoarte de los años noventa del siglo pasado, en las cuales los artistas se apropiaban de películas completas y/o de sus fragmentos. Baste recordar las videoinstalaciones de Douglas Gordon: *24 Hours Psycho*²⁵⁷ (1993), *Through a Looking*

²⁵⁷ La descripción de videoinstalación *24 Hours Psycho* – véase pp. 214-216
Douglas Gordon, *24 Hours Psycho*, 1993, fragmento:

*Glass*²⁵⁸ (1999), *Déjà Vu* (2000) o de Piere Huyghe: *Elipsis*²⁵⁹ (1998) y *Third Memory*²⁶⁰ (1999). Como ejemplo presentamos aquí la videoinstalación de Douglas Gordon *Déjà Vu*²⁶¹ (2000) [Fig. 74] aplicando el modelo del análisis propuesto.



Fig. 74. Foto de la videoinstalación de tres canales *Déjà Vu*, Douglas Gordon, 2000.

La videoinstalación *Déjà Vu* consiste en la proyección de la película de suspense de Rudolph Maté titulada *D.O.A* (acrónimo del término empleado en criminalística: “Death on arrival”, *Muerto al llegar*), del año 1950, que está exhibida por Gordon en tres pantallas alineadas en un mismo plano, con diferentes frecuencias de proyecciones. En la pantalla central se proyecta el video a la velocidad normal, de 24 cuadros por segundo, mientras en las de los lados se proyectan más despacio y más rápido (a 23 cuadros por segundo de lado izquierdo y a 25 cuadros del lado derecho). Aunque las

<https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw> [Última consulta: 19 de abril de 2017]

²⁵⁸ La descripción de la videoinstalación *Through a Looking Glass* - véase pp. 253-254

²⁵⁹ La descripción de la videoinstalación *Elipsis* - véase pp. 212-214

²⁶⁰ La descripción de la videoinstalación *Third Memory* - véase pp. 228-230

²⁶¹ Douglas Gordon, *Déjà Vu*, 2000, fragmento: <https://www.youtube.com/watch?v=i9uZA7JT53c> [Última consulta: 19 de abril del 2017]

proyecciones empiezan en el mismo momento sus narrativas se desfasan y al final las diferencias entre las proyecciones alcanzan 8 minutos.

La videoinstalación de Gordon acentúa las interrupciones en la narración, contada por la película: a medida que las narrativas se desfasan más y más junto con la pista sonora y las imágenes, se genera en los espectadores un sentido de dislocación, lo que permite un distanciamiento de la lectura sugerida por la trama de la película y la comparación de sus diferentes tomas, cortes y ritmos. La esencia de la instalación *Déjà Vu* está en la bifurcación de la conciencia del observador entre el tiempo virtual y el actual, aunque su tiempo actual es también un tiempo de seguimiento de las historias paralelas. Los circuitos cristalinos de lo virtual y lo actual se pueden distinguir en la relación de las tres proyecciones entre sí y en la relación entre estas con el observador. No obstante, siguen vigentes las imágenes cristalinas que se forman en cada una de las proyecciones, así como estado del cristal perfecto, término deleuziano, que se refiere aquí al circuito de la narrativa circular y sin salida.

La trama de la película, por sí misma ya es muy psicótica: es la historia acerca de un personaje que descubre que está envenenado y tiene pocas horas de vida para encontrar a su agresor. Las proyecciones simultáneas enfatizan los pensamientos reiterativos que pasan por la mente del personaje principal. En las primeras líneas del diálogo de la película, el protagonista, en una estación de policía, dirigiéndose a uno de los oficiales dice: “Quiero reportar un asesinato - ¿Quién está asesinado? - Yo”. Lo que sigue es un largo *flash-back* del protagonista: se muestra cómo fue envenenado y los eventos anteriores al momento de comprenderlo, y lo que sucedió a partir de entonces. Este instante, bajo forma de *flash-back* forma un germen de nuevas circunstancias en la vida del personaje principal, tanto posteriores como anteriores al evento, los cuales en términos de Gilles Deleuze forman un circuito de intercambio entre dos caras de *crystal del tiempo*, el germen y el medio. Por otra parte, el lado luminoso de la vida del personaje principal de la película se torna, en esta arista temporal, opaco. Lo que equivale a producir otro de los mecanismos internos del *crystal de tiempo* deleuziano, es decir, un circuito de intercambio cristalino entre lo opaco y lo brillante.

El ritmo obsesivo del tiempo es otro elemento principal de la película y se refuerza todavía más en la instalación, ya que las escenas en las tres proyecciones no se separan totalmente sino que dialogan por medio de la memoria de su observador. Entonces existen tres flujos divergentes de tiempo (pasado, presente y futuro) no muy distantes entre sí. Lo que observamos en dicha videoinstalación es una constante bifurcación del presente al pasado y al futuro. La peculiaridad de la instalación *Déjà Vu* está en su doble bifurcación temporal: la de las historias paralelas que se proyectan simultáneamente en tres distintas pantallas y la de la conciencia del observador entre el tiempo virtual y actual. Gilles Deleuze describe esta relación dual del presente que no se limita a las imágenes cinematográficas:

Lo que es actual es siempre un presente. Pero, precisamente, el presente cambia o pasa. Siempre podemos decir que se vuelve pasado cuando ya no está, cuando un nuevo presente lo reemplaza. Pero esto no quiere decir nada. El presente tiene que pasar para que llegue el nuevo presente, tiene que pasar al mismo tiempo que está presente, en el momento en que lo está. La imagen, por tanto, tiene que ser presente y pasada, aún presente y ya pasada, a la vez, al mismo tiempo. Si no fuera ya pasado al mismo tiempo que presente, el presente nunca pasaría. El pasado no sucede al presente que él ya no es, coexiste con el presente que él ha sido. El presente es la imagen actual, y su pasado contemporáneo es la imagen virtual, la imagen en espejo. Según Bergson, la «paramnesia» (ilusión de ya visto, de ya vivido) no hace más que volver perceptible esta evidencia: hay un recuerdo del presente, contemporáneo del propio presente, tan bien adherido como un rol al actor.²⁶²

El intercambio entre lo actual y virtual no sucede forzosamente en cada imagen proyectada de una videoinstalación. Pasa a veces de manera fluida y en otros momentos de manera abrupta, de una pantalla a otra. Cambian también las relaciones entre las imágenes proyectadas y los espacios y objetos que las rodean. En relación a lo anterior, está, por ejemplo, nuestra instalación *En virtud de lo actual*²⁶³ (2001-2003) [Fig. 75]. En la pieza se muestran dos videoproyecciones distintas, de las animaciones de los espejos que se desintegran, en las cuales se ven las esculturas que están exhibidas junto a las proyecciones.

²⁶² Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, Op.cit., pp. 110-111

²⁶³ Véase ficha técnica de la videoinstalación *En virtud de lo actual* en: ANEXO – no. 1

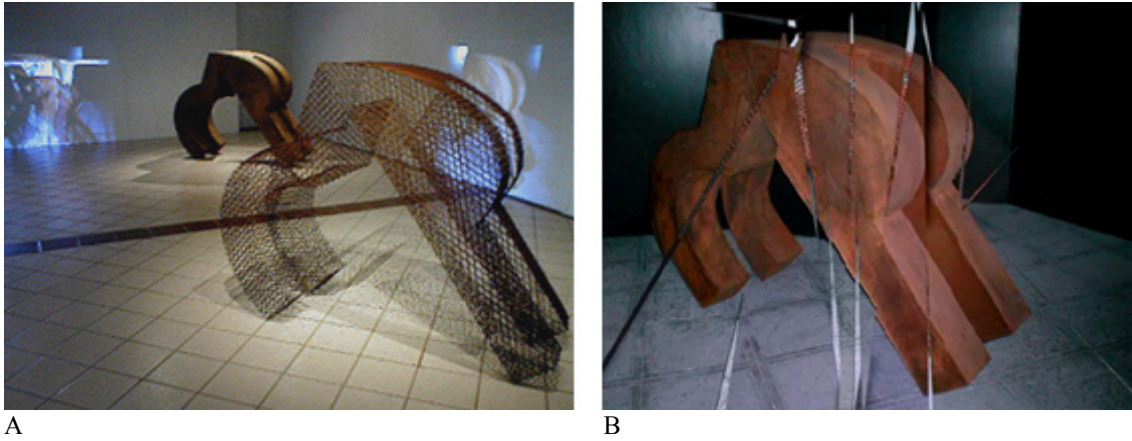


Fig. 75. Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *En virtud de lo actual*, Pawel Anaszkiewicz, 2001-2003.

A. Disposición espacial de las proyecciones y esculturas.

B. Foto fija de una de las secuencias de las videoanimaciones proyectadas.

En esta pieza se activan los circuitos cristalinos entre cada una de las esculturas y sus imágenes virtuales, que se actualizan, cambiando su posición entre las dos pantallas. Las aristas del *crystal líquido de los tiempos cruzados* bailan en el espacio de una pantalla a la otra, alrededor de las dos esculturas. Los ritmos de baile que se crea son relativamente lentos: las imágenes en las pantallas se invierten cada treinta segundos, mientras que el proceso de pasar de una imagen a otra en la forma del espejo que se desintegra, dura cinco segundos.

Las esculturas de la instalación tienen formas y tamaños iguales pero están realizadas de materiales distintos: una es de placa de acero y la otra es de malla semitransparente, lo que añade otras dos caras/aspectos del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*: el lado opaco y el transparente. El intercambio de estos aspectos en conjunto con los circuitos cristalinos que se forman entre estos y las proyecciones es percibido por el observador/partícipe de la instalación, según la posición en que se encuentre.

Los circuitos de funcionamiento de imágenes cristalinas se pueden localizar en la mayoría de las videoinstalaciones y videoesculturas. Sin embargo, en algunos casos

parece más evidente su presencia que en otros. Como ejemplo, está nuestra videoinstalación *Perro*²⁶⁴ (2006) [Fig. 76].

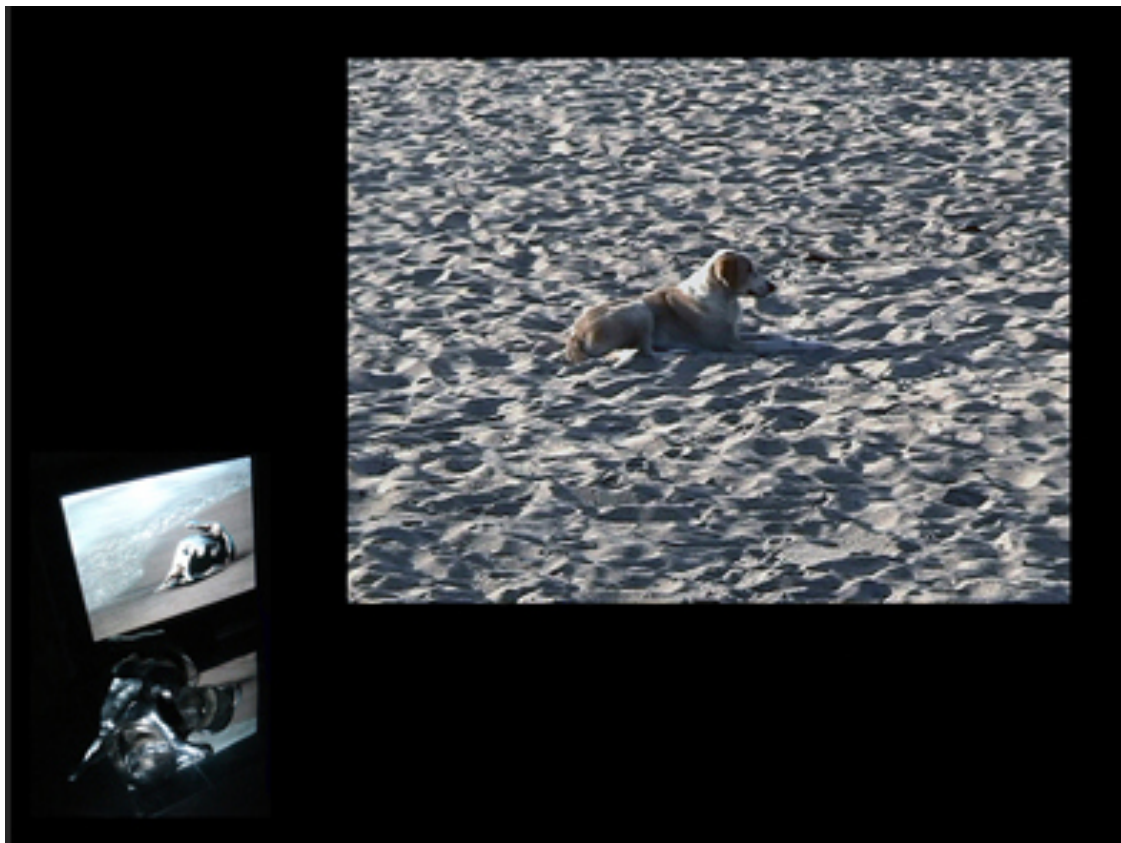


Fig. 76. Foto de la videoinstalación de dos canales *Perro*, Pawel Anaszkiwicz, 2006.

Esta videoinstalación forma un circuito cristalino con la imagen de un perro real en la playa, que está reproducida virtualmente en una videoproyección. Su imagen material se representa en la escultura puesta a la orilla del mar en otro video y la presencia actual de la escultura en la instalación. Otro circuito cristalino que se forma aquí consiste en los intercambios entre lo actual de la escultura colocada frente a la pantalla y el reflejo de ambas imágenes en un espejo, lo que forma una virtualización en forma de un bucle que existe aparte. Esta serie de reflejos e intercambios entre lo virtual de los espacios proyectados y lo actual de la escultura colocada sobre el espejo también corresponde al

²⁶⁴ Pawel Anaszkiwicz, *Perro*, 2006:

https://www.youtube.com/watch?v=C129X_TrThY [Última consulta: 19 de abril del 2017]

Véase ficha técnica de la videoinstalación *Perro* en: ANEXO – no. 3

circuito germen-ambiente que existe dentro de la proyección: entre la escultura (que sería un germen) con las imágenes y sonidos de las olas del mar (que constituyen el ambiente). Estos últimos elementos crean además un distinto cristal de tiempo en forma de *ritornelo*, un germen nuevo y diferente a los anteriores, que activa el *cristal líquido de los tiempos cruzados* de toda la instalación.

Otro de nuestros trabajos es la videoescultura *Flores arrodilladas*²⁶⁵ (2007) [Fig. 77].



Fig. 77. Foto la videoescultura monocanal *Flores arrodilladas*, Pawel Anaszkiwicz, 2007.

En la pieza se produce un intercambio de circuito cristalino entre las lilas blancas reales y sus imágenes virtuales en el espejo. Las flores reales forman un marco ovalado para el video, en el cual las flores virtuales son aplastadas por unos rodillos de madera y de los cuales resurgen sucesivamente en un bucle interminable. Este video forma también un circuito deleuziano entre la cara oscura, presente en la destrucción de las flores, y la cara luminosa, de su resurgimiento.

²⁶⁵ Pawel Anaszkiwicz, *Flores arrodilladas*, 2007: https://www.youtube.com/watch?v=u_k35O7Pg3I [Última consulta: 19 de abril del 2017]

Véase ficha técnica de la videoinstalación *Flores arrodilladas* en: ANEXO – no. 5

Resumiendo, podemos decir que en el modelo metodológico del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* están vigentes todos los elementos del modelo de *crystal de tiempo*, de Gilles Deleuze, sumándole además los circuitos de intercambio propios de las video-proyecciones simultáneas, así como los circuitos entre los espacios y objetos virtuales, característicos de las pantallas y los espacios y objetos reales de la instalación.

Los cuatro estados de los *crisales de tiempo*, del modelo deluziano, tienen en nuestro modelo una aplicación limitada a las videoinstalaciones que se apropian del cine de ficción o que utilizan similares estrategias narrativas. En nuestro modelo metodológico los términos de *líquido y tiempos cruzados* se refieren a las mudanzas constantes entre las pantallas, los intercambios entre lo actual y lo virtual, y las narrativas de las proyecciones y de los pensamientos de sus observadores/escuchas/ partícipes que se desplazan en el espacio de la instalación. Por último, en el *crystal líquido de los tiempos cruzados* de la videoinstalaciones y particularmente de las videoesculturas, se efectúan intercambios de los circuitos cristalinos entre las narrativas de las videoproyecciones y los objetos y espacios que las rodean.

Nuestro modelo metodológico del análisis de videoinstalaciones integra un discurso que pone énfasis a los aspectos temporales: ya sea de las proyecciones en bucle de cada uno de los videos, de las relaciones mutuas entre proyecciones simultáneas, de sus relaciones con los objetos y espacios que rodean a las pantallas y con los observadores/partícipes/escuchas que transitan entre ellas. Todo esto diferencia nuestro modelo de otros, que analizan por separado: la materialidad de las pantallas, las narrativas de las videoproyecciones, las disposiciones espaciales de las mismas y la relación del observador con las últimas.²⁶⁶

²⁶⁶ Un ejemplo sobresaliente de este tipo de análisis para videoinstalaciones se presenta en el libro de Kate Mondloch *Screens, Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010.

5. ALGUNAS ESPECIES DE *CRISTALES LÍQUIDOS DE LOS TIEMPOS CRUZADOS*, FORMADOS POR LAS OBRAS DE VIDEOARTE Y EN LAS PROPUESTAS PROPIAS.

Las imágenes cristalinas del tiempo son aquellas que tienen éxito en mostrar algunos aspectos del tiempo en su formación. En el presente capítulo se describen las diferentes especies de *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* pudiéndose apreciar en ellas los distintos aspectos del tiempo en su formación. Estos *cristales líquidos de los tiempos cruzados* se muestran en las obras de algunos de los artistas más destacados de videoarte y en las propias. La selección de los ejemplos no pretende ser exhaustiva sino representativa de la variedad de las facetas temporales que muestran las videoinstalaciones. Las obras de videoarte presentadas bajo el denominador común de *cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* crean constelaciones que comparten características temporales. En algunos casos los conceptos temporales no son los únicos, ni los más importantes de la obra. Por esta razón los vinculamos con otras ideas, presentando una descripción más amplia que intenta exponer un discurso multifacético donde los conceptos temporales forman la parte integral, pero no única, de la obra.

La subdivisión en diferentes especies de *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* se rige por algunos matices de las temporalidades evidentes en los ejemplos de las videoinstalaciones discutidas. Sin embargo, esta no pretende ser la única clasificación posible que relacione las videoinstalaciones con una variedad de aspectos temporales. Finalmente indicamos que al término de la mayoría de los subcapítulos presentamos obra propia para contextualizarla y analizarla con los criterios de la figura de *cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* predominante.

5.1. LOS FLUJOS NO-LINEALES DE LA CONSCIENCIA

Una de las conclusiones fundamentales que se desprende de las ideas fenomenológicas sobre el tiempo del filósofo Edmund Husserl es la de la impresión primaria del tiempo que no aparece al sujeto como una sensación sino que se articula después del evento a través del hundimiento del recuerdo en la retención. Este proceso muestra que el plano de la subjetividad es necesariamente también un plano temporal. La fenomenología de Husserl presenta una estructura mental que permite varios flujos simultáneos de la consciencia: "Estoy siempre en el presente y todavía en el pasado y ya en el futuro. Estoy siempre aquí y también en otra parte. Mi yo entra en medio de estas dos modalidades. Estoy solamente en esta duplicación y surjo en este desplazamiento."²⁶⁷

Algunos artistas de videoinstalación intentan mostrar las complejidades de los trabajos de la mente, que son muy distintas de los discursos internos del narrador en una novela o en el cine tradicional. Muchas de estas obras no pueden ser reducidas a narrativas lineales, ni siquiera a una sucesión temporal. La artista finlandesa de videoinstalación, Eija-Liisa Ahtila dice: "La idea de linealidad me molesta, como también la noción de causalidad que la acompaña y la suposición que con esta fórmula una narrativa puede ser comprendida. No pienso que la mente funcione así."²⁶⁸

Una obra que muestra la pérdida de control sobre las narrativas simultáneas que pasan por nuestra mente es la videoinstalación de Ahtila titulada *The House*²⁶⁹ (2002) [Fig. 78 y 79]. Esta instalación para tres canales, de videoproyecciones concurrentes, de catorce minutos en bucle cada una, presenta la historia de una mujer cuya relación con la realidad se desdibuja por sus vivencias imaginarias. Mieke Bal en el libro sobre las obras de Eija-Liisa Ahtila hace extensas interpretaciones de la videoinstalación *The House*, sobre su legibilidad y la producción de diferentes sentidos a partir de una

²⁶⁷ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, p. 38 (trad. nuestra)

²⁶⁸ Malm, Magdalena, "The Idea of Linearity Bothers Me: An Interview with Eija-Liisa Ahtila", in *Black Box Illuminated*, Eds.: Sara Arrhenius, Magdalena Malm, Cristina Ricupero, Lund, Propexus, 2003, pag. 69 (trad. nuestra)

²⁶⁹ Eija-Liisa Ahtila, *The House*, 2002: https://www.youtube.com/watch?v=SdBvVyA_AsI [Última consulta: 19 de abril del 2017] El video muestra a un comentarista de la exposición de la videoinstalación, de Eija-Liisa Ahtila en DHC/A Foundation for Contemporary Art, en Montreal, Canadá, donde se aprecian algunos fragmentos de la obra *The House*

afectación que no lleva a una fácil identificación emocional con la protagonista y que más bien a nosotros, los observadores, nos mantiene distanciados.



Fig. 78. Foto de la videoinstalación de tres canales *The House*, Eija-Liisa Ahtila, 2002.

La casa del título es un sitio encantado, y como en un cuento de hadas lo real se entretreje con lo imaginario; algunos eventos que suceden de manera simultánea con los eventos imaginarios. La artista presenta en su obra una percepción alterada del tiempo y del espacio, el mundo de la psicosis. En palabras de la autora: “La película revela las similitudes entre la mente ordenada y la desordenada: las maneras en las que mente funciona y crea soluciones en situaciones poco usuales.”²⁷⁰

Entre las tres pantallas de la instalación se dan los *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* en constante formación: las imágenes cambian, de manera inesperada: de los interiores de la casa de la protagonista a los exteriores de la misma casa o alternativamente a las imágenes de un puerto.

²⁷⁰ Bal, Mieke, *Thinking in Film, The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013, 23% (trad. nuestra)



Fig. 79. Foto de la videoinstalación de tres canales *The House*, Eija-Liisa Ahtila, 2002

Algunos fragmentos de las imágenes, como por ejemplo, las paredes interiores de la casa son alusiones al mundo interior de la protagonista y su relación con los otros, con el mundo exterior. La casa (*The House*) del personaje central puede identificarse con su mente. Los pasajes en los que la mujer aparece fuera de la casa *volando en el bosque*, se pueden entender como su mente fuera de control. En un momento de la instalación la voz *en off* dice: “Me encuentro con las personas. Una por una entran en mí y viven dentro de mí. Algunas solamente por un momento, algunas se quedan.”²⁷¹ Este enunciado de la protagonista habla sobre sus relaciones personales pero también sobre la temporalidad del encuentro de los espectadores/escuchas/partícipes de la instalación. Parafraseando la cita anterior: *Yo, la videoinstalación The House me encuentro con mis espectadores. Uno por uno entran a mi espacio y viven en él. Algunos solamente por un momento, algunos se quedan.* Esta voz doble forma un cristal de tiempo de dos caras. Se produce así un circuito cristalino del tiempo entre el mundo interior del personaje central de la obra y otros mundos interiores, es decir, los pensamientos de los

²⁷¹ *Ibid.*, 16% (trad. nuestra)

espectadores. Este proceso se puede activar precisamente por el distanciamiento de los observadores del mundo virtual de la protagonista.

Los sonidos de la instalación a menudo están separados de las imágenes y nos proporcionan otro eje interpretativo. Por ejemplo, el insistente ruido del barco de ruedas con remos se puede asociar con los barcos del río Misisipi en la época de la esclavitud, lo cual problematiza políticamente las imágenes de la libertad personal de la protagonista y su distanciamiento del mundo que la rodea. Al mismo tiempo, la voz del narrador habla sobre un barco de refugiados. En este momento la esquizofrenia de la narradora puede ser entendida como un acto de defensa, dada su impotencia frente a múltiples problemas del mundo. Los sonidos del barco, en esta videoinstalación, se pueden interpretar en términos de Guattari como un *ritornelo*²⁷², un signo sonoro insistente que forma un *crystal de tiempo* en el cual nuestros pensamientos actualizan constantemente la imagen sonora virtual, vinculándola tanto con los barcos de esclavos de la primera mitad del s. XIX como con los de los refugiados de ahora.

Algunas problemáticas que abarca esta compleja obra son: el significado político del sonido separado de la imagen, los espacios públicos y privados presentados de manera simultánea o la psicosis que causa un estado de inmersión en el mundo para no ser ausente o indiferente. Mieke Bal finaliza su discurso sobre la instalación *The House* subrayando las posibilidades del arte ejemplificadas en esta obra: “Sin restricciones de lógica y linealidad, el arte puede poner en primer plano las operaciones simultáneas de estética y política, de los discursos y de la ética, de los géneros de arte popular, de élite, y de diferentes modos de pensar. El arte, en este sentido es psicótico.”²⁷³

Doug Aitken, artista de videoinstalaciones, en una entrevista para la revista *Art Forum* comparte la intuición de Ahtila sobre la existencia de una alternativa para expresar la experiencia mental del tiempo:

²⁷² Véase p. 161

²⁷³ Bal, Mieke, *Thinking in Film, The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013, *Op. cit.* (trad. nuestra)

La película y el video estructuran nuestra experiencia de manera lineal simplemente porque son imágenes en movimiento en un pedazo de emulsión o de cinta. A partir de todo crean una historia porque esto es inherente al medio y a la estructura del montaje. Sin embargo, es evidente que experimentamos el tiempo de manera mucho más compleja. El problema para mí es ¿Cómo puedo romper con esta idea, reforzada constantemente? ¿Cómo puedo hacer que el tiempo en alguna forma colapse o se expanda, de manera que no se despliegue en esta forma estrecha?²⁷⁴

En su videoinstalación *I am in You* (2000) [Fig. 80] se ponen en evidencia las temporalidades simultáneas que cambian sus ritmos de manera compleja por medio de la visualización de un juego entre unas niñas.

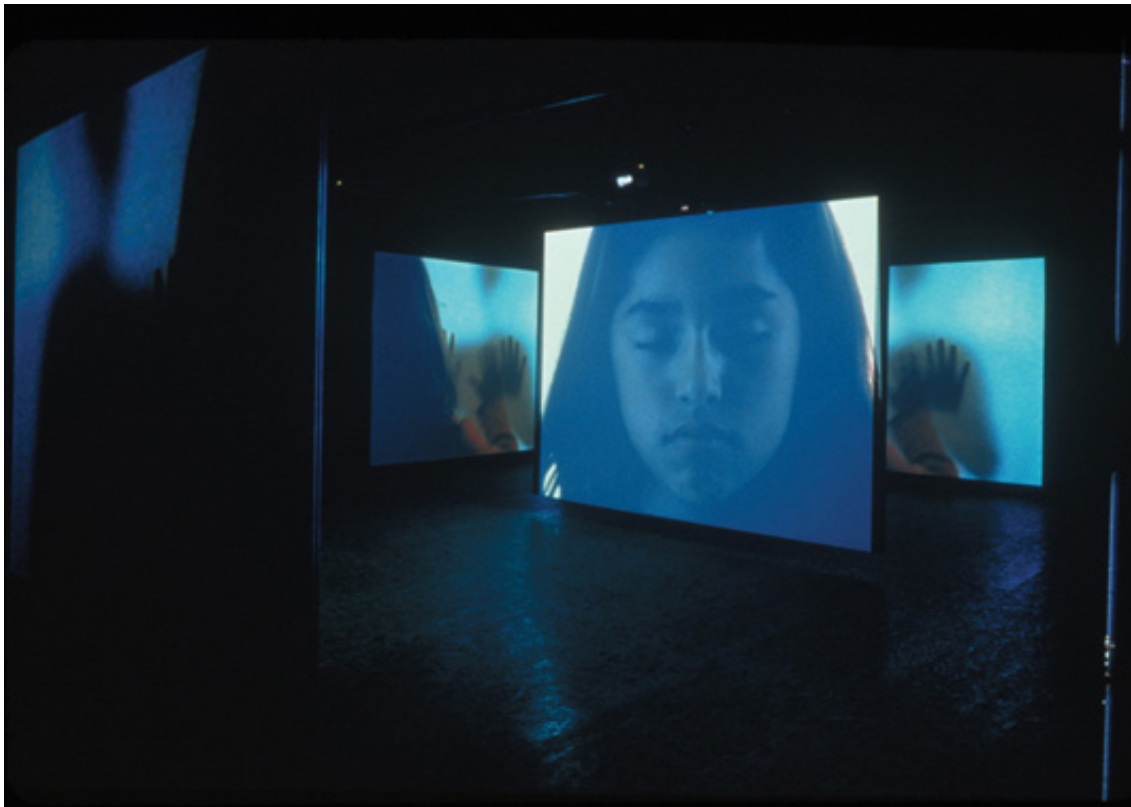


Fig. 80. Foto una parte de la videoinstalación de tres canales y cinco proyecciones *I am in You*, Dough Aitken, 2000.

En los primeros instantes, las escenas de apertura de la obra, una niña murmura las reglas del juego que empieza “Debes correr tan rápido como puedas todo el tiempo”,

²⁷⁴ Saul Anton, “A Thousand Words: Dough Aitken”, ARTFORUM, May 2000, en: Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, p. 52 (trad. nuestra)

“Debes estar concentrado”²⁷⁵ Estos enunciados parecen dirigirse al observador/escucha/partícipe de la instalación, quien *navega* caminando entre imágenes que cambian a ritmo acelerado. La obra es un espacio de aprendizaje, de nuevas reglas para sentir el mundo, reglas cambiadas por las nuevas tecnologías mediáticas.

La pantalla del centro no es simplemente la representación del “interior” psicológico de la niña, con las pantallas alrededor representando el mundo “exterior”; ni siquiera lo opuesto. Mas que eso, la percepción es movimiento entre las dos, como proceso de expansión y contracción – tiempo y espacio como tales expandiéndose y contrayéndose – construyendo y colapsando, el momento que desdibuja la línea entre “yo” y “tu”, la niña y el mundo, y en el instante siguiente delineándola de manera pronunciada. Esto es lo que el título captura realmente: la mano en el guante es repentinamente también el guante en la mano.²⁷⁶

Pareciera que la intención del artista sea que circulando entre las pantallas de la videoinstalación *I am in You* (2000) entremos en el frenesí del juego de las niñas, identificándonos con ellas. Al contrario, manteniendo la distancia formamos un circuito cristalino, de forma similar a como sucede en la instalación *The House*, de Eija-Liisa Ahtila. Una cara metafórica del cristal de tiempo de la videoinstalación de Aitken se forma como carreras de la virtualización del mundo, y la otra como el galope de sus actualizaciones en la información siempre nueva y acelerada. Además se forma otro circuito cristalino entre el juego virtual y desorientador de las niñas, entre las varias pantallas de la videoinstalación y la mente distanciada de su observador/partícipe/escucha, que aunque sin estar estático, intenta mantener el orden de sus pensamientos. El tiempo circula entre el medio del espacio virtual de las proyecciones y el germen de la reflexión que lo cristaliza.

Stan Douglas tiene ideas semejantes a Dough Aitken en cuanto a las complejidades de las imágenes del tiempo. Al comentar su instalación *Der Sandmann* (2000) [Fig. 81] habla sobre de *la polifonía temporal*, de varias voces internas:

²⁷⁵ “You got to run as fast as you can all the time”, “You got to be sharp” (trad. nuestra)

²⁷⁶ Jorg Heiser, “Beginning to Understand: Dough Aitken *I am in You*” en: *Dough Aitken*, London, Phaidon Press, 2001, pag. 111 (trad. nuestra)

Algo que siempre traté de hacer fue producir de manera simultánea las voces distintas, no tener siempre la idea de una identidad separada, estática sino una que es siempre desafiada desde el exterior y que es capaz de pensar simultáneamente sobre *lo otro*. La polifonía es una técnica para lograrlo. Esto es la sensación de *Sandmann*, donde ves dos instantes al mismo tiempo, y con suerte puedes pensar sobre estos momentos al mismo tiempo, así como uno puede mirar a lo presente y comprender el pasado vivido en la manera que fue.²⁷⁷



Fig. 81. Foto de la instalación filmica *Der Sandmann*, Stan Douglas, 1995.

La instalación *Der Sandmann* se basa, por una parte, en la historia con el mismo título escrita por Ernst Theodor Amadeus Hoffmann y, por otra, en la historia de los jardines de los trabajadores de la Alemania comunista del Este, de posguerra, antes de su unificación con la Alemania del Oeste. La pantalla se divide a la mitad: de un lado vemos el jardín de hortalizas, tierra cultivada, herramientas etc. Del otro lado vemos el mismo lugar en un tiempo distinto: tierra baldía y huellas de vehículos. Las cámaras están registrando ambos paisajes con un movimiento continuo. La división en la

²⁷⁷ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, *Op. cit.*, p. 37 (trad. nuestra)

pantalla funciona como la sutura de una herida temporal ente el pasado y el futuro: ambos en movimiento.

En la pista sonora se escucha la lectura del cuento *El hombre de arena* (1817) de Hoffmann, acerca de un viejo jardinero que intenta cultivar verduras en invierno y al cual los niños toman por el *Hombre de arena* (*Sandman*), un ser malicioso que se roba los ojos de los niños que no duermen durante la noche. Si además sabemos que uno de los ensayos de Freud sobre la alienación y negación titulado *Lo siniestro* (1919), está informado por el mismo cuento de Hoffmann podemos constatar que la instalación de Stan Douglas es una meditación elaborada sobre los mecanismos de recolección mental y sobre la conciencia temporal.

Los jardines de los trabajadores de la Alemania comunista del pasado representan la negación del siniestro sistema policíaco de la STASI que controlaba a sus ciudadanos en este país totalitario. Lo siniestro regresa como un fantasma: en la negación (la tierra baldía en el presente de la Alemania actual) de la negación (los jardines de los obreros en el pasado). Estos elementos de lo siniestro en las dos imágenes en movimiento puestos de lado a lado en la pantalla dividida, componen un clásico *crystal de tiempo* con sus dos caras centelleando entre lo opaco y lo transparente, creando una imagen de tiempo directa, del tiempo en el desdoblamiento original de dos flujos: el presente que pasa y el pasado que se conserva. La línea divisoria de la pantalla entre las dos imágenes en movimiento crea una arista de esta configuración cristalina.

Nuestra videoescultura *KAYAK*²⁷⁸ (2007-2009) [Fig. 82] está conformada por la proyección simultánea de tres videos en bucle, en tres monitores de televisión colocados uno encima del otro.

²⁷⁸ Pawel Anaszkiwicz, *KAYAK*, 2007-2009: <https://www.youtube.com/watch?v=3UzzoE87m38>
[Última consulta: 19 de abril del 2017]

Véase ficha técnica de la videoescultura *KAYAK* en: ANEXO – no. 10



Fig. 82. Foto fija de maqueta de la videoescultura de tres canales
KAYAK, Pawel Anaszkiwicz, 2007-2009.

En la pantalla central vemos un video realizado en el interior de una iglesia, convertida en casa, donde una pareja prepara el desayuno en una mesa que está colocada en el lugar donde anteriormente estaba ubicado un altar. La proyección central está enmarcada por dos videos de la proa de un kayak en movimiento, en los monitores de abajo y arriba, que periódicamente *entran* en el monitor central. La pieza no tiene una narrativa con un significado específico, presenta los movimientos de las proas de un kayak y el escenario estático de la casa que se percibe como el espacio simétrico de un templo, el cual es periódicamente atravesado por las imágenes de un kayak, que están tomadas desde un punto de vista aéreo.

Las proas en movimiento pueden tener como significado las flechas de tiempos que corren en sentidos opuestos: una, del barco que se desplaza en el agua hacia el futuro y la otra, del tiempo de regreso, cuando la canoa se encuentra fijada en el techo del coche. Estas dos temporalidades invaden periódicamente el espacio y el tiempo del interior de la casa del centro. Las tres pueden representar los flujos simultáneos de pensamiento de un sujeto, con un presente atravesado de vez en cuando por la perspectiva de viaje en kayak y los movimientos presentes y futuros de ese paseo, siempre presentes de forma marginal a la actividad cotidiana del centro. La complejidad del tiempo actual, está enfatizada por la línea musical de una ópera. Los flujos temporales en los márgenes, están subrayados por el sonido repetitivo de golpeteo de agua contra la proa. Este *ritornelo*, la cara actual del otro *crystal líquido de los tiempos cruzados* donde el sonido de fragmentos de la ópera *Nabucco*, de Giuseppe Verdi, que entra de vez en cuando, formando su cara virtual.

En el catálogo editado con ocasión de la exposición *Explorador – el proyecto Más allá del postmodernismo [re: re: reconstrucción]* en el Centro de Arte Contemporáneo ŁAŻNIA (Gdańsk, Polonia, 2009) su comisario escribe:

La otra obra de este artista *KAYAK* funciona sobre los principios de los cambios rítmicos, de los videos. Tres monitores colocados uno arriba del otro intercambian las imágenes registradas arriba y debajo de la proa de un kayak en movimiento, su imagen en el espejo extenso del agua y también el interior de un sitio amplio, en el cual se encuentran algunas personas durante sus quehaceres cotidianos. La recepción de la obra está influida de manera significativa por la aplicación de la técnica de *repasar de manera fluida* la imagen desde arriba hacia abajo. El espectador puede tener la impresión de transitar entre dos mundos y experimentar una sensación oscura que regresa como *déja vu*, y en consecuencia estar confrontado con la reflexión sobre el transcurso del tiempo...²⁷⁹

Las imágenes en movimiento en las tres pantallas crean un *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* donde sus caras están reflejando las imágenes del tiempo de lo sacro y lo profano. A diferencia del *crystal de tiempo* que se forma en el trabajo *Der Sandman* de Stan Douglas, en *KAYAK* sus aristas están en constante movimiento,

²⁷⁹ Rogulski, Marek, “The Reconnoiterer - re: re: reconstruction. About the exhibition”, catálogo de la exposición *Explorador – el proyecto Más allá del postmodernismo [re: re: reconstrucción,]* Gdańsk, Centro de Arte Contemporáneo ŁAŻNIA, 2009, p. 33 (trad. nuestra)

desplazándose en la pantalla central, como una señal de lo difícil que es captar o definir la línea, que se traslada constantemente y que separa los espacios, en gran medida imaginarios: el espacio sacro de una iglesia, el sacro/profano de una casa particular con sus rituales de preparar la mesa para la comida, el espacio sacro de la naturaleza y lo profano de los rituales de su exploración y, por último y no menos importante, la función sacra o sacralizadora del arte. Todos estos espacios están cambiando sus fronteras dependiendo del enfoque de nuestra mente sobre una cara específica del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* que se forma al observar la videoescultura KAYAK. En esta obra se forma todavía otro *crystal líquido* entre nuestros referentes espaciales más básicos y fundamentales: la verticalidad y la horizontalidad. El primero se vincula de manera metafórica con lo sacro, en muchas tradiciones religiosas, el eje de relación con lo divino, y el segundo con el plano de nuestra cotidianidad profana. Este circuito cristalino se activa cuando en el monitor central de vez en cuando entra la imagen del kayak en movimiento desde una perspectiva aérea, perpendicular al plano de la tierra. En la obra el sentido de la verticalidad está reforzado por la disposición de las tres pantallas en una torre.

Daniel Birnbaum al comentar sobre relación entre la psicología y el tiempo, en la realización y percepción de las videoinstalaciones dice: “La forma más fundamental de auto-consciencia tiene lugar en este plano: la teoría del sujeto es por necesidad también una teoría del tiempo”²⁸⁰. En nuestra consciencia estamos siguiendo constantemente varios canales temporales, entre ellos: un presente perceptual, memoria inmediata - la retención, memoria reciente – la recolección, el recuerdo/remembranza/evocación – la protensión y otras formas de consciencia como por ejemplo la imaginación. Todas estas pistas temporales se desarrollan en nuestra cabeza de manera simultánea. La estructura de la videoinstalación, de varias narrativas simultáneas instaladas en el espacio, es un medio idóneo para mostrar las complejidades del funcionamiento de los flujos temporales en nuestra mente.

²⁸⁰ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, *Op. cit.*, p. 46 (trad. nuestra)

5.2. LAS HERIDAS DEL TIEMPO: LA EDICIÓN DE LAS NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS

Alain Badiou en su ensayo *Los movimientos falsos del cine* (2005)²⁸¹ describe el arte cinematográfico como una disciplina impura por sus extensas relaciones con otras artes y las pocas técnicas que son específicas a este medio: las tomas y la edición. Desde sus inicios la teoría del cine se enfocaba en los mecanismos de la edición, su función de intermediario entre las tomas y en la narrativa visual, la afectación de los espectadores etc. La destreza en la realización cinematográfica en gran medida se basa en la idea de invisibilidad, para los espectadores, de la edición de narrativa audio-visual. Más de un siglo de producción y recepción del cine nos ha educado para no percibir sus mecanismos e incluso ha influenciado a nuestra percepción del mundo. Nuestros ojos buscan los rectángulos de las pantallas, considerando importante la información confinada y editada en ellas. El tiempo de navegar en el mundo real con nuestra propia visión ovalada es considerado muchas veces solamente como un intermedio entre las narrativas creadas por las cámaras y editadas por otros ojos.

Muchos de los artistas del video toman el cine como un soporte para mostrar sus mecanismos e influencia sobre nuestras vidas y nuestro imaginario. Así lo hace, por ejemplo Pierre Huyghe en su videoinstalación de tres canales *Elipsis* (1998) [Fig. 83]. Su punto de partida es un corte de la película de Wim Wenders *El amigo americano* (1977).

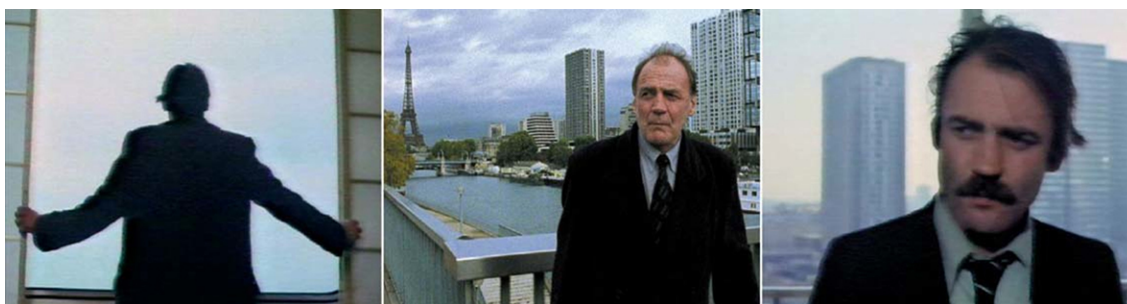


Fig. 83. Foto de la videoinstalación de tres canales *Elipsis*, Pierre Huyghe, 1998.

²⁸¹ Alain Badiou, "The False Movements of the Cinema" en: *Handbook of Ineasethics*, Stanford, Stanford University Press, 2005, pp. 78-88

El personaje que interpreta el actor suizo Bruno Ganz está dirigido en 1998 por Pierre Huyghe para presentar en tiempo real un corte entre las tomas de dos sitios distintos en París, de la película de Wenders. En la pantalla izquierda, de las tres utilizadas en la instalación, empieza la secuencia de la película con la entrada del personaje al hotel. Después de recibir una llamada sale de su cuarto y entra en un ascensor. En este momento Wenders hace un corte *jump cut* (corte con salto) hacia el espacio de la residencia parisina de un mafioso. En la franja de ocho minutos que toma en realidad la caminata entre estos dos sitios en París, a diferentes lados del río Sena, Huyghe muestra al actor de la película, 20 años después, cubriendo la distancia, caminando por el puente. Esta secuencia se muestra en la pantalla del centro cuando las de izquierda y derecha se presentan en blanco. El momento en que termina la caminata en la pantalla central, en la derecha se proyecta la toma en el apartamento del mafioso, la segunda del corte original. El corte entre las tomas representa en el cine algo que Ronald Barthes llama el signo obtuso, un pliegue de significado, su *representación que no puede ser representada*²⁸². El *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* se forma en la videoinstalación de Huyghe entre los cortes apropiados de la película de Wenders, sus caras virtuales y la filmación 20 años más tarde de la caminata del actor, su cara actualizada. Entre ellas se activa un circuito cristalino que nos hace conscientes de la función del corte, de una abreviatura del tiempo y del espacio que en turnos nos presenta la artificialidad de medio del cine tanto de ficción como documental. Robert Hobbs comenta sobre la videoinstalación *Elipsis* de Pierre Huyghe:

Como el personaje de Ganz muere al final de la película alemana, no hay una explicación lógica de su subsecuente resucitación en la pieza de Huyghe, otra que la de una cacería de fantasmas, de los intersticios que constituyen lo real de esta obra.²⁸³

Siguiendo la tradición de Marcel Duchamp de la transformación artística de los objetos encontrados, muchos artistas de video de los años noventa del siglo pasado se apropiaban de cortes de películas o filmes de ficción enteros. El más conocido entre

²⁸² Roland Barthes, *Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art and Representation*, New York, Hill & Wang, 1985, pag. 41 (trad. nuestra)

²⁸³ Robert Hobbs, *Piere Huyghe's Ellipses*, PARKETT 66, Fall 2003, pag. 160 (trad. nuestra)

ellos es el escocés Douglas Gordon con su videoproyección sin sonido *24 Hours Psycho* (1993)²⁸⁴ [Fig. 84] en la que ralentizó de manera fluida y extrema la película de Alfred Hitchcock de 1960, *Psicosis*, para extender su duración a 24 horas.



Fig. 84. Foto de la videoinstalación *24 Hours Psycho*, Douglas Gordon, 1993.

Es significativo que esta intervención fuera posible gracias a la regrabación de la película en formato video. En su libro *Four Honest Outflows: Sala, Ray, Marioni Gordon* (2011) Michael Fried comenta este procedimiento de Douglas Gordon con las siguientes palabras:

No nos sorprende que, en ese aspecto, el poder revelador de la radicalización de la ralentización de Gordon es más evidente en las escenas más tranquilas, como las iniciales entre Janet Leigh (como Marion Crane) y John Gavin (como su amante,

²⁸⁴ Douglas Gordon, *24 Hours Psycho*, 1993, fragmento:
<https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw> [Última consulta: 19 de abril del 2017]

Sam Loomis) en un cuarto de hotel en Phoenix, Arizona, en las cuales sus movimientos de ida y vuelta cuando se visten, hablan, abrazan, y continúan vistiéndose, hasta sus inaudibles intercambios conversacionales se vuelven visualmente fascinantes en una manera que no tiene nada que ver con la narrativa original, o una un poco más adelante en la cual Leigh, grabada de frente, de manera directa y de cerca, rumia en su coche, en la parada de luz roja, después de robar el dinero.²⁸⁵

Michael Fried analiza de manera extensa las instalaciones de Douglas Gordon como ejemplos de arte *anti-teatral*, donde podemos distanciarnos de la trama de la película. Pisando fuertemente el piso de la galería, experimentándolos en nuestras circunstancias actuales, podemos ver aspectos de la película que normalmente no son percibidos, como las acciones no-intencionales de los actores, por ejemplo: respirar, tragar, parpadear o todos sus gestos automáticos, periféricos que normalmente se quedan fuera de la lectura y de la acción. Entre la posición actual distanciada del observador de la videoinstalación *24 Hours Psycho*, desde la cual se puede examinar la película de Hitchcock a nivel microscópico en su aspecto temporal y espacial, al caminar alrededor de la pantalla; y el recuerdo de la percepción de la película en la que, por la destreza del director, el observador se identifica con la protagonista; entre ambas, se forma un circuito cristalino de sus percepciones, entre la cara virtual de la percepción original y la cara actual de la verificación de este objeto virtual. Sin embargo, la tensión de la película no se queda inmune a esta manipulación de Douglas Gordon, se hace trizas nuestra sensación de miedo formada previamente por la tensión mantenida, por los virajes inesperados de la narrativa como el asesinato de la protagonista a mitad de la película o la misteriosa personalidad doble del asesino, quien al disfrazarse como su propia madre, presenta una cara virtual terrorífica y oscura de un *crystal de tiempo* cuya otra cara estaba formada por la amigable personalidad del joven dueño de un motel.

La tensión original de la película se crea en gran medida por cortes bruscos y *jump cut* (*cortes con salto*). Por ejemplo, para realizar la famosa escena del asesinato en la ducha, que dura en la película original unos 45 segundos, Alfred Hitchcock necesitaba, en sus

²⁸⁵ Fried, Michael, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, New Haven and London, Yale University Press, 2011, pp. 187-188 (trad. nuestra)

propias palabras, *7 días de filmación y 70 diferentes tomas de la cámara*²⁸⁶, que resultaron en un similar o mayor número de cortes. Esta escena en la instalación de Gordon se extendió a aproximadamente diez minutos, permitiendo el análisis detallado de cada uno de los cortes, pero perdiendo todo su poder de causar terror.

La videoinstalación de Stan Douglas *Win, Place or Show* (1998) [Fig. 85] consiste en dos proyecciones simultáneas de dos videos que duran aproximadamente seis minutos.



Fig. 85. Tres fotos fijas de la videoinstalación de dos canales *Win, Place or Show*, 204023 variaciones de aproximadamente 6 min. c/u, Stan Douglas, 1998.

²⁸⁶ Gabriel Tres, *Psicosis; Alfred Hitchcock*
http://html.rincondelvago.com/psicosis_alfred-hitchcock.html [Última consulta: 19 de abril del 2017]

Ambas presentan el mismo diálogo entre dos hombres que acaba en una pelea. Esta situación está grabada desde doce puntos de vista diferentes, de la cámara y con algunas variaciones en el diálogo y la actuación. En la instalación, la computadora recombina las dos proyecciones, editándolas en tiempo real. Así, aunque la situación registrada no cambia, siempre se muestran dos versiones distintas: para ver todas se necesitarían unas 20 mil horas.

Stan Douglas construyó el set para grabar los videos de su obra según los planos auténticos de habitaciones de renta baja de los años cincuenta del siglo pasado para los obreros del Estado de Washington, E.U.A. Departamentos, que sin embargo nunca se construyeron. Este sueño de la modernidad desgraciadamente se ha realizado en muchos países socialistas y continúa en algunos países del mundo. La situación, que muestra en su pieza Douglas es deprimente, las viviendas prefabricadas parecen jaulas de hámster. Las alternativas de las acciones de sus habitantes son limitadas. El espacio que muestra la videoinstalación, con sus innumerables opciones de tomas y ediciones de la misma situación, es como una celda de prisioneros, de la modernidad. Al mismo tiempo, la videoinstalación tiene la estructura de un videojuego, sus opciones parecen ilimitadas. El autor en una conversación con Dough Aitken, comenta su pieza:

Win, Place and Show fue modelada sobre la vieja escuela la narrativa ramificada y como muchos videojuegos, propone la noción de las posibilidades sin límites cuando, en efecto, todas las posibilidades son predeterminadas, incluso cuando son moduladas por un elemento aleatorio. El jugador no es de ninguna manera libre; él o ella es como una rata en el laberinto.²⁸⁷

Sobre el tiempo, la repetición y la cercanía de su obra con la de Beckett, Douglas habla en una entrevista, comentando sobre su otra instalación, de 1993, *Persuit, Fear, Catastrophe: Ruskin BC*:

Los músicos han inventado complejas y distintas maneras de tratar el tiempo. De alguna manera, cada obra de la música polifónica es una representación en el cual un grupo de gente puede ocupar un tiempo juntos. ¿Sería esta relación de dominación ó de equidad? En mi trabajo usé las estructuras repetitivas de algunas

²⁸⁷ Dough Aitken, *Broken Screen, Expanding the Image, Breaking the Narrative, 26 Conversations with Dough Aitken, Op. cit.*, pag. 104 (trad. nuestra)

formas musicales, pero muchas de las repeticiones derivan también de Beckett. Casi todas las obras de Beckett tienen esta forma de estructura doble donde en principio algo sucede y lo mismo sucede al final – solamente de manera diferente, que yo considero como una confrontación con un mundo mecánico. Algo que no se puede hacer con una actuación en vivo, con los humanos, es hacerlos repetirse de manera idéntica.”²⁸⁸

Las escenas de la videoinstalación de dos canales *Win, Place or Show* (1998) presentan la ficción de un diálogo de dos hombres en un espacio limitado. Las diferentes tomas y cortes puestos en la videoinstalación de lado a lado crean un circuito cristalino entre varias opciones de actualización de las situaciones virtuales, dependiendo de las tomas de las cámaras elegidas por la computadora de manera aleatoria. Sin embargo, hay en este procedimiento ciertas reglas, la computadora elige siempre un par de tomas de ambos lados de un eje. Este procedimiento muestra la artificialidad del control del espacio por una cámara de filmación cuando, supuestamente, mantener la identificación del punto de vista de la cámara con el punto de vista de un personaje, no debería variar más que sesenta grados del eje de su línea de visión²⁸⁹. Aunque, en la instalación el borde entre ambas proyecciones está muy presente, la arista entre las siguientes actualizaciones del *crystal liquido de los tiempos cruzados* se mueve entre los distintos cortes de la narrativa, puestos de manera estereoscópica.

En *Win, Place or Show* (1998) la contraposición de las tomas tiene el efecto de alienar al observador de la narrativa audiovisual y ponerlo en el papel de un editor de película que compara las tomas de manera formal y piensa sobre su posible inserción, por medio de los cortes, en la narrativa más amplia. Sin embargo, Douglas parece decirnos de manera metafórica, que las opciones formales del lenguaje cinematográfico son como las opciones en ingeniería social, limitadas, a pesar de que muestran un engañoso mundo lleno de oportunidades.

²⁸⁸ Stan Watson, Diana Thater y Carol J. Clover, *Stan Douglas*, London, Phaidon Press, 1998, pag. 18 (trad. nuestra)

²⁸⁹ Hans D. Christ y Iris Dresser (Eds), catálogo de la exposición de *Stan Douglas, Past Imperfect – Works 1986 – 2007*, Staatsgalerie Stuttgart, Alemania, 2007, p. 201

Es posible que las videoinstalaciones tengan la capacidad de cuestionar el lenguaje del cine de una forma que el cine no puede. Para resaltar la función de videoinstalación en el discurso sobre el cine, Daniel Birnbaum dice:

Entonces, ¿porqué robar del cine? Tal vez la respuesta es que el video plantea las preguntas al cine que la película es incapaz de dirigir hacia si misma. Esto es exactamente lo que *Elipsis*, de Huyghe produce, por ejemplo, cuando nos hace consciente de la función del corte e inserta la distancia actual y el tiempo que realmente lleva a moverse desde un lugar de la historia al siguiente.²⁹⁰

5.3. EL TIEMPO SOLAR

De manera general, se acepta que la invención del reloj mecánico reemplazó el reloj solar y, lo que es más importante, el tiempo natural relacionado con la duración de la luz del día en un lugar de la tierra. Esta transformación fue decisiva en el surgimiento de la nueva consciencia del tiempo. Hasta que las mediciones obtenidas por el reloj mecánico uniformaron la percepción del tiempo en las diferentes partes del mundo, el tiempo siempre se pensaba en relación a una localidad. En la era pre-moderna el tiempo fue definido siempre por una secuencia de eventos vividos por una sociedad en un lugar específico. El tiempo y el espacio se concebían socialmente. En contraste, la modernidad ha definido espacio y tiempo como dimensiones abstractas, separadas de la vida social. El tiempo ya no se mide por un evento natural sino por la hora universal. David Claerbout es un artista belga que de manera ingeniosa nos hace reflexionar sobre el tiempo natural y artificial, incrustando en sus obras el uno en el otro. En muchas de sus proyecciones, combina el tiempo técnico, de los dispositivos de edición de los videos, con el tiempo solar. Tal es el caso de las videoproyecciones *The Stack* (2002) [Fig. 86] y *Long Goodbye* (2007) [Fig. 61] donde registra y manipula las progresivas variaciones de la luz solar. Estas variaciones de la luz transforman los paisajes y eventos narrados. La luz natural crea una envoltura atmosférica de los espacios presentados en sus videos.

²⁹⁰ Daniel Birnbaum, *Chronology*, *Op. cit.*, p. 75 (trad. nuestra)



Fig. 86. Foto fija del video *The Stack*, 36 min., David Claerbout, 2002.

El video *The Stack* (2002) muestra una puesta del sol a través de los pilares de una carretera en Texas, Estados Unidos. Un indigente dormido se esconde en la sombra del primer plano de la toma, cuando, detrás de él, los últimos rayos del sol se filtran a través de un conjunto de pilares de hormigón de un paso elevado en una autopista. El hombre que duerme en el monumental paisaje industrial está incrustado en la narrativa del sol que se pone. En el video *The Stack* el sol es el protagonista; el germen de una cara del *crystal líquido de los tiempos cruzados*, su cara luminosa, que cristaliza el ambiente del paisaje industrial y se hace opaca en el momento de revelar a un indigente dormido en la sombra. En esta transición entre el cuadro que no contiene a ningún personaje humano, por la frontera de iluminación de sombra en el primer plano de la toma, podemos localizar una arista del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, donde se encuentran transitoriamente el plano inhumano del paisaje de las monumentales formas industriales con el plano de la fragilidad de una vida humana.

El autor, en una entrevista, describe su video de siguiente manera:

No fue fácil encontrar la composición que tenía en mente antes de empezar. Necesitaba a una constelación de pasos elevados, iluminados suavemente por el sol en el fondo. Sin embargo, el sol necesitaba también alcanzar de frente la lente de la cámara. El video de 36 minutos muestra el final de la puesta del sol. Pero lo que no es visible, excepto durante un minuto y medio, es el tema verdadero de la imagen: un hombre acostado en el primer plano. Durante este glorioso minuto y medio el sol toca al hombre, dormido en la tierra, y después desaparece detrás de los pilares. Intentaba aplicar este tema problemático, el hombre sin techo, el hombre rechazado por la sociedad, confrontado con la neutralidad del tiempo que pasa. Aun así, el momento en que el sol lo toca nos parece lo suficientemente glorioso para hacerlo un sujeto real. Mi pregunta es la siguiente: ¿Cómo el paso del tiempo y la lectura de la historia trabajan en conjunto?²⁹¹

La primera parte del video *Long Goodbye* (2007) [Fig. 87] es un estudio del movimiento de una mujer durante una puesta del sol registrada por una cámara con un movimiento de retracción muy lento. La mujer sale de la puerta abierta de un palacete de dos pisos, entra en la terraza, mira a la cámara, sonríe y se despide con la mano. El video empieza con un encuadre mediano, mostrando solamente una pequeña parte de la casa. Cuando la cámara retrocede revela más y más del edificio esplendoroso, y de sus alrededores, unos árboles enormes. La mujer saliendo de la casa está filmada en modo de ralentización extrema hasta el momento de la despedida. En este instante la filmación se acelera casi imperceptiblemente de manera que ocho horas de filmación se reducen a 45 minutos y muestra los movimientos acelerados del follaje de árboles, sus sombras y los cambios de la iluminación hasta que cae la noche. Sin embargo, estos indicios del tiempo acelerado son también los indicios del tiempo natural que pasaron por un filtro tecnológico y son periféricos a la imagen estática de la casona. Ambos movimientos, de ralentización y de aceleración forman una cara virtual del *crystal líquido de los tiempos cruzados*, del tiempo representado y manipulado por los dispositivos tecnológicos, mientras el paso del tiempo natural forma su cara actual.

²⁹¹ Cristina van Assche (comisaria), catálogo de la exposición *David Claerbout The Shape of Time*, Centre Georges Pompidou, Paris, Zurich, JPR/Ringler, 2007, pag. 14 (trad. nuestra)



Fig. 87. Cuatro fotos fijas del video *Long Goodbye*, 45 min., David Claerbout, 2007.

La contraposición de la narrativa del paso del tiempo natural con el tiempo mecánico de la cámara y de los procesos de ralentización y aceleración del material registrado se puede interpretar como una alegoría del tiempo memorizado y de su olvido; como si los tiempos y ritmos de la naturaleza actualizaran en nuestra memoria el tránsito de tiempo de las historias pasadas.

En dos proyecciones simultáneas colocadas una al lado de la otra, se ven vallas publicitarias vacías, una en cada proyección, con superficies metálicas que reflejan los rayos del sol. Se trata de una videoinstalación del artista albanés Anri Sala titulada *Blindfold* (*Con los ojos tapados*, 2002) [Fig. 88]. Como el título sugiere es incómodo contemplarla mucho tiempo. Los reflejos del sol funcionan como fuentes de luz que temporalmente ciegan a los observadores. Al cambiar el ángulo de incidencia de los rayos del sol, se revelan detalles de arquitectura aledaña de una de las proyecciones, son unas pobres habitaciones urbanas.



Fig. 88. Foto de la videoinstalación de dos canales *Blindfold*, Anri Sala, 2002.

Los márgenes de la otra proyección nos muestran un camino con el paso peatonal desgastado, y sin pavimento con unas borrosas figuras de transeúntes. La pista sonora no emana de las imágenes, sólo acompaña las proyecciones. Aunque tiene alguna relación con las imágenes, no es ilustrativa. Es imposible ubicar visualmente los orígenes de los sonidos en los coches y en las personas que pasan. Es evidente que las proyecciones muestran espacios de bajo desarrollo industrial. Sin embargo, como dice Jessica Morgan “La valla publicitaria vacante es un augurio de cambio – aunque no está claro si su vacío es un indicador de la posibilidad fallida en el pasado o del futuro.”²⁹²

Los videos para las dos proyecciones fueron grabados en dos locaciones en Albania. El tiempo solar, los pasos de sus rayos son comunes en toda Europa, en todo el mundo. Sin embargo, los lugares que son iluminados por esta luz se diferencian por su desarrollo local. La obra de Sala nos dice que la especificidad del sitio está en su tiempo natural local que se refleja en su presente y no tanto en su historia. El sol es un germen que cristaliza los ambientes alrededor de las vallas publicitarias. Las vidas en los espacios locales se actualizan en función del movimiento del sol; donde el paso de su reflejo por

²⁹² Jessica Morgan, “Time after Time” en: catálogo de la exposición *Time Zones*, London, Tate Publishing, 2004, pag.18 (trad. nuestra)

las vallas publicitarias vacías puede ser interpretado como una metáfora de las posibilidades económicas futuras. Sin embargo, en el *crystal líquido*, formado en esta videoinstalación, *los tiempos cruzados en el espacio* describen los tiempos naturales de dos lugares diferentes, en los cuales se reflejan los tiempos locales que todavía esperan ser incluidos en el tiempo globalizado, como las vallas que esperan a las imágenes de los productos por publicitar. Esta espera, de las vallas publicitarias, para ser actualizadas, Anri Sala presenta de manera irónica, como si sus compatriotas, o de hecho todos los ciudadanos de países en vías de desarrollo, fueran cegados por la luz de la economía global.

La plaza central de la Ciudad de México, con su enorme asta de la bandera nacional, fue filmada por Francis Alÿs todo el día 22 de mayo del 1999 desde la terraza del último piso de un hotel. El mástil de la bandera funciona como un poste de reloj cuya sombra marca el paso del tiempo solar del centro de la Ciudad de México. Sin embargo, esta sombra sirve también como refugio de los transeúntes, que visitan la plaza. Lo que hace que esta larga proyección de 12 horas [Fig. 89] se vuelva un registro de una performance que se realiza cada día cuando la plaza está iluminada por el sol, donde las personas crean un refugio efímero de sus rayos. La coreografía creada en la plaza de la Ciudad de México por los ciudadanos y los turistas que siguen la progresión de la sombra a lo largo del día cambia la lógica funcional del lugar, de celebraciones y manifestaciones políticas, a la de un espacio de operación cosmológica de un fenómeno astronómico. El texto de uno de los catálogos, de la obra de Francis, describe esta videoperformance: “un homenaje inconsciente a la divinidad solar en el sitio donde cinco siglos atrás se le hacían sacrificios humanos. La obra ilustra el principio de Alÿs de atender el modo en que *los encuentros sociales provocan situaciones escultóricas*.”²⁹³ Los protagonistas de este video habitan de manera literal su tiempo local que, como la videoinstalación de Anri Sala, se vincula con su presente y no tanto con la especificidad de la historia local. El circuito cristalino que se forma en la obra de Alÿs existe entre la cara virtual del tiempo global y su contraparte actual, y es actualizado con las pies de las personas que siguen la sombra del asta de bandera. Se

²⁹³ Cuauhtémoc Medina (comisario), catálogo de la exposición de Francis Alÿs, *Diez cuadros alrededor del estudio*, Museo del Antiguo Colegio de San Ildefonso, Ciudad de México, 2006, p. 81

percibe un tono irónico al igual que en la imagen tiempo de instalación de Sala, esta vez, en el apego de la población local a sus ritos nacionales.



Fig. 89. Foto fija del video *Zocalo*. May 20, 1999, duración aprox. 12 hrs. Francis Alÿs, 1999.

Si las sombras cambiantes y los reflejos cegadores del sol se pueden considerar marcas del tiempo solar, nuestra videoescultura *Ave solar*²⁹⁴ (2016) [Fig. 90] se inscribe en esta constelación del *crystal líquido de los tiempos cruzados*. Es una obra donde el video está proyectado en un monitor TV colocado de manera horizontal y rodeado de pacas de paja. En la pantalla se muestra una secuencia de las tres tomas de cámara con los *frames* cuadrados fijos, donde se presentan los reflejos provocados por el sol que rebota en las olas del mar y se proyectan en la superficie de un bote pesquero que yace en la playa. Los encuadres fijos muestran una riqueza de reflejos plateados en movimiento sincronizado con los el vaivén de las olas del mar. Estos reflejos y rebotes, son unos flujos rítmicos dentro del túnel de sombras formado por los cascos de los barcos. Los encuadres fijos muestran una riqueza de reflejos plateados en movimiento sincronizado con los el vaivén de las olas del mar.

²⁹⁴ Véase ficha técnica de la videoescultura *Ave solar* en: ANEXO – no. 24



Fig. 90. Foto fija del video para la videoescultura *Ave solar*, Pawel Anaszkievicz, 2016.

Estos reflejos y rebotes son unos flujos rítmicos dentro del túnel de sombras formado por los cascos de los barcos. No obstante el bucle parece interminable es solo una apariencia creada por un truco digital: la naturaleza de las olas, los botes pesqueros y los reflejos del sol en la superficie del mar forman una constelación espacio-temporal que difícilmente se repite. Es un ave pasajera, un objeto temporal frágil que desaparece de un momento a otro, en un parpadeo. Es un instante de tiempo solar formado por sus circunstancias locales, espaciales y materiales.

El *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* está formado aquí por los ritmos visuales de las olas y su contraparte sonora, un *ritornelo* que actualiza constantemente las relaciones internas de la naturaleza; entre caos del viento y la superficie del mar, también entre la naturaleza del sol, viento, arena y su contraparte, la actividad humana representada aquí por los botes de los pescadores. En la videoescultura, las imágenes en movimiento en la pantalla que forman una imagen virtual de pájaro están acorraladas

por las pacas de paja. Este material pone énfasis en la cara actual de *crystal líquido de los tiempos cruzados* bajo la forma de la cosecha industrializada que imprime su sello en la naturaleza y sin embargo, deja algunos instantes volátiles para los efectos indomables del sol.

Puede ser que la intuición común de los artistas que se interesan en el tiempo solar sea la necesidad de exponer los tiempos locales para enfatizar su diferencia, su humanidad en contraste con el tiempo universal: el de los relojes digitales, el de las frecuencias industrializadas fijas que marcan los pasos del supuesto desarrollo global.

5.4. LA MEMORIA, LA RETENCIÓN Y LA POSTMEMORIA

Una de las descripciones más comunes del concepto de retención en relación con la memoria es la que tiene que ver con la absorción de información, ideas y vivencias. Esta retención se produce también por el impacto de una experiencia. Sin embargo, esta no es la única vía para retener información en nuestra mente. Hay procesos indirectos que se pueden inscribir nuestra memoria. Este es el caso de la memoria mediada o postmemoria, el concepto utilizado por Marianne Hirsh al describir las experiencias de la generación de los hijos de las víctimas del Holocausto²⁹⁵. El término, sin embargo, se puede extrapolar a todo un abanico de historias retenidas por la memoria y transformadas por eventos y experiencias posteriores a los hechos.

En su videoinstalación *The Third Memory (La tercera memoria, 1999)* [Fig. 91] Pierre Huyghe presenta una serie de historias que cuentan los mismos hechos desde diferentes lugares de registro de la memoria. Su primer relato toma la forma una grabación en vivo, transmitida por muchas estaciones de TV en Estados Unidos, que duró más de 15 horas. El 22 de agosto del 1972 John Wojtowicz intenta robar un banco, tomando rehenes, para cubrir los gastos de operación quirúrgica de cambio de sexo de su pareja

²⁹⁵ Marianne Hirsh, *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture After Holocaust*, New York, Columbia University Press, 2012

sentimental. Este último, al final de la historia real es asesinado por la policía y Wojtowicz va a cárcel con una sentencia de 20 años.



Fig. 91. Foto de la videoinstalación de dos canales, *Third Memory*, Pierre Huyghe, 1999.

En 1975, Sidney Lumet dirige la película titulada *Dog Day Afternoon* basada en estos hechos, con Al Pacino en el papel de Wojtowicz. En el año 1999, Pierre Huyghe invita a Wojtowicz, qu. De salió de la cárcel en 1979, a contar y reconstruir la historia de los hechos frente a la cámara. Como resultado Huyghe produce una videoinstalación de dos canales con las narrativas simultáneas de aproximadamente 10 minutos cada una. De un lado algunos hechos presentados en la película *Dog Day Afternoon* y de otro los hechos contados y reconstruidos por Wojtowicz. Al encontrarse ambas, una al lado de la otra se pone en evidencia que la memoria del protagonista fue influenciada por la película. Su postmemoria fue transformada por la ficción. El mismo Wojtowicz afirma que al ver la película de Lumet, la actuación de Al Pacino lo hizo llorar.

En la videoinstalación de Pierre Huyghe se forma un *crystal liquido de los tiempos cruzados* con su cara virtual en los fragmentos de la película de ficción, y su cara de actualización con los hechos contados por su protagonista real. Sin embargo, al final de los bucles de videos en cada una de las pantallas, se presentan unos segundos del registro de la transmisión televisiva de los hechos. Esto cortes de video crean una tercera cara del *crystal liquido de los tiempos cruzados* que proporciona el titulo de la obra: *The Third Memory*. Una cara de actualización que transforma el discurso que presenta los hechos según la memoria de su protagonista real en uno de ficción o en otra cara del tiempo virtual.

En un ensayo del catálogo de la exposición de la videoinstalación *The Third Memory* se afirma que *las vivencias directas de John Wojtowicz se transformaron en una representación*²⁹⁶ ¿Cuál es la relación entre el espectáculo y la realidad, la ficción y la realidad reconstituida? ¿Existe una única verdad inmutable? ¿Únicamente la ficción debe ser remunerada? (Los productores de la película *Dog Day Afternoon* no pagaron nada a Wojtowicz). La videoinstalación *The Third Memory* nos deja con más preguntas que respuestas sobre los tiempos de la verdad, la ficción y la memoria.

Para su exposición individual en el año 2008 en la Galería Nacional *Jeu de Paume* (París) en Paris Eija-Liisa Ahtila realizó una videoinstalación monumental de seis canales con sonido distribuido en ocho altavoces, titulada *Where is Where? (¿Dónde es dónde?, 2009)*²⁹⁷ [Fig. 92 y 93]. Los videos presentan una combinación de material ficticio grabado en Argelia y Finlandia, y material documental de la Guerra de Independencia de Argelia contra los franceses en la segunda mitad del siglo XX. En la instalación se nos muestra un episodio real, recreado, del asesinato de un muchacho francés por sus dos amigos árabes en una escuela en Argelia.

²⁹⁶ Jean-Charles Massera, “Piere Huyghe: Third Memory”, Chicago and Paris, The Renaissance Society at University of Chicago Press and Centre Of Gorges Pompidou, 2000, en: Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, p. 72

²⁹⁷ Eija-Liisa Ahtila, *Where is Where?*, 2009: https://www.youtube.com/watch?v=SdBvVyA_AsI E [Última consulta: 19 de abril del 2017] El video muestra un comentarista de exposición de las videoinstalaciones de Eija-Liisa Ahtila en DHC/ART Foundation for Contemporary Art en Montreal, Canadá, donde se aprecia, algunos fragmentos de la obra *Where is Where?*



Fig. 92. Videoinstalación de seis canales *Where is where?*, Eija-Liisa Ahtila, 2009.

Al final del ciclo de videoinstalación de más de 50 minutos Ahtila recrea, en unos pasajes de ficción, el interrogatorio de uno de los muchachos culpables, por tres adultos, representantes del poder oficial colonial [Fig. 93].



Fig. 93. Foto de un fragmento de la videoinstalación de seis canales *Where is where?*, Eija-Liisa Ahtila, 2009.

En otras proyecciones de la obra, estamos en presencia de una poetisa que se pregunta sobre el poder de sus palabras para reconstruir la memoria de los hechos dolorosos de otro tiempo y lugar. El personaje de la poetisa discute también con la comisión de interrogación del joven asesino: dos médicos y un oficial carcelario. En otros cortes de video el personaje alegórico de la muerte confronta a la poetisa.

Mieke Bal al comentar esta obra de Ahtila²⁹⁸, subraya el desplazamiento entre la política y lo político, desde la posición del Gobierno Francés en los años cincuenta del siglo pasado hasta la de población europea actual. Para lograrlo se presenta la actuación sin emociones, para afectar al espectador sin permitir la indiferencia causada por lo patético. El efecto buscado por Ahtila es el de tomar una posición de responsabilidad en lugar de sentirse culpable. Michael Rothberg explica la diferencia entre la responsabilidad y la culpa a través de complicidad:

La complicidad sugiere tanto una forma de atadura como un grado de distanciamiento: ser cómplice es ser responsable (estar unido a ciertos eventos, procesos o personas), pero no es idéntico a ser culpable. La complicidad sugiere un vínculo ético distinto de la culpa legal...²⁹⁹

En la videoinstalación *Where is Where?* (2009) se crean varios circuitos cristalinos de las imágenes del tiempo: entre las imágenes ficticias de los discursos y los comentarios de la poetisa, que podemos identificar con los del cualquier artista al que le importan los eventos que ocurren en el mundo, y los fragmentos de imágenes documentales del archivo de la Guerra de Independencia de Argelia, que actualizan este discurso. La muerte se presenta como el germen que cristaliza el medio, tanto de las caras actuales de los archivos sobre la guerra como de las virtuales, las narraciones ficticias que cuentan lo sucedido entre algunos individuos. Mieke Bal describe la imagen-afección, del acercamiento de la cara del actor que representa al muchacho culpable del asesinato de su compañero de la escuela, como una técnica de desaceleración de tiempo para involucrar de manera afectiva a los espectadores/escuchas/participes de la instalación. En la afección el movimiento deja de ser simple translación para convertirse en una expresión.³⁰⁰ La instalación *¿Where is where?* se convierte en un dispositivo de interfaz entre el tiempo real vivido por los espectadores/escuchas/participes y los tiempos pasados representados en la obra; una arista móvil entre las caras actual y virtual del otro *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*.

²⁹⁸ Bal, Mieke, *Thinking in Film, The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013, *Op. cit.* 9% -16%

²⁹⁹ Michael Rothberg, *Multidirectional Memory: Remembering the Holocaust in the Age of Decolonization*, Stanford CA, Stanford University Press, 2009, pag. 250 (trad. nuestra)

³⁰⁰ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine I*, Barcelona, Paidós, 1984, pp. 100-101

Eija-Liisa Ahtila en su instalación *Where is Where?* está mediando una memoria histórica de los procesos de colonización de las naciones europeas para provocar una postura de complicidad generalizada y eventual posibilidad de solidaridad a través del reconocimiento de las similitudes en los tiempos y eventos de sufrimiento, de las distintas culturas.

*Annunciation*³⁰¹ (2010) [Fig. 94 y 95] es otra videoinstalación de Eija-Liisa Ahtila. Puede ser interpretada como la puesta en escena de un milagro.



Fig. 94. Foto fija de la videoinstalación de tres canales *Annunciation*, Eija-Liisa Ahtila, 2010.

Al principio de la obra los tres videos se reproducen simultáneamente y nos confronta con el punto de vista de un cuervo, en un paisaje nevado, y con un grupo de personas en la distancia. Al identificarnos con el pájaro, nos imaginamos lo que el cuervo puede ver. Lo extraño es percibir al cuervo en primer plano y al grupo de personas a la distancia. El paisaje se nos presenta como uno observado a través de los ojos de un ser vivo que mira el mundo de manera diferente. En las escenas siguientes somos testigos del ensayo de la pastorela navideña donde los actores aficionados, bajo dirección de una profesional prueban sus roles y vestimentas.

³⁰¹ Eija-Liisa Ahtila, *Annunciation*, 2010: <https://www.youtube.com/watch?v=bg9IEa9uNGU>, [Última consulta: 19 de abril del 2017] - reporte de la exposición de las videoinstalaciones de Eija Liisa Ahtila en el Museo de Arte Moderno de Estocolmo, en 2012, donde se aprecia unos fragmentos de la obra *Annunciation*.

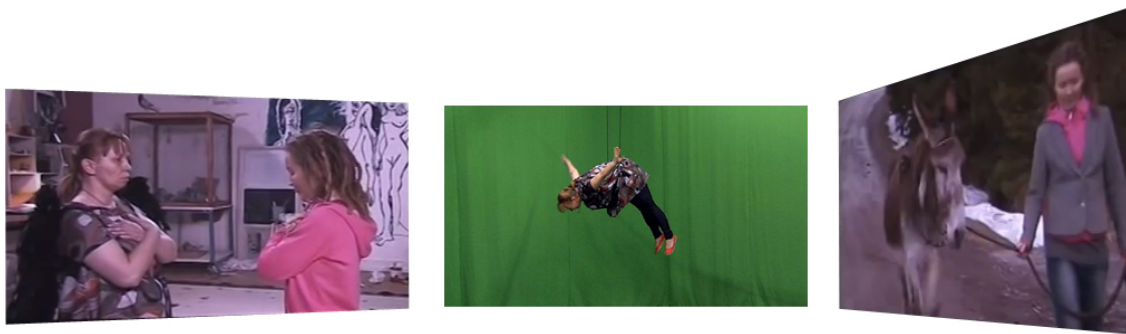


Fig. 95. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de tres canales *Annunciation (Anunciación)*, Eija-Liisa Ahtila, 2010.

La narrativa navideña que cuenta el nacimiento de Dios en el mundo humano es, para la mayoría de los adultos, una post-memoria de nuestras convicciones infantiles, como la creencia en la existencia de Santa Claus. En la instalación, este personaje nos saluda caminando entre las nieves. Así, esta es una de las imágenes de la instalación y a la vez una memoria transmitida en forma de tradición religiosa y cultural. En su instalación, Ahtila aborda el mundo de los milagros, presentándolo como un mundo paralelo de seres milagrosos, por ejemplo, los ángeles que tienen una visión del mundo diferente a la de los humanos. Nos acerca a ello por medio de la representación de las vivencias de los animales que observan nuestro mundo de manera distinta. En la videoinstalación, los actores, ensayando los personajes de animales de la pastorela navideña, investigan sus papeles poniéndose en una relación empática con los pájaros y los burros. Ahtila presenta la relación entre los humanos y el mundo paralelo de lo sacro como la relación entre nuestro mundo y el de los animales. Es difícil imaginar y sentir los cuerpos de los últimos, sus experiencias y su visión del mundo. Es igualmente difícil imaginar la vida de los ángeles. Las preguntas sobre la relación entre lo milagroso y lo cotidiano, se presentan en la instalación en una voz en off que dice:

¿Puede algo ya familiar cubrir los criterios para un milagro? La voz del narrador continúa reflexionando sobre la extrañeza y la familiaridad. Aquí la pregunta se vuelca desde la epistemología (lo familiar) hacia la ontología (el milagro). El anunciado alumbramiento de una virgen, en tiempo futuro – es lo bien sabido (lo familiar) el milagro (lo extraño). La siguiente pregunta, sin embargo, tiene que ver menos con la religión que con el arte y con la pregunta que el arte puede hacer: “¿Puede uno ser conmovido con sorpresa por algo que conoce de pies a cabeza?

¿Que ve uno entonces?” El problema de los milagros se vuelve un problema de la imagen.³⁰²

La obra forma *un cristal líquido de los tiempos cruzados* con caras que representan las diferentes perspectivas al experimentar tiempo y espacio, de manera que la familiaridad de lo cotidiano es su cara opaca, y el asombro ante un ser o evento excepcional su cara brillante. Entre ellas se forman unos circuitos cristalinos de coexistencia y de interpretación mutua entre varios mundos paralelos: de las vivencias actuales, de los mitos, ficciones, creencias y el razonamiento común. La artista ve estos milagrosos mundos paralelos en las experiencias vivenciales de los animales que nos rodean, a los que nos cuesta trabajo entender y ser empáticos con ellos.

El observador/escucha/partícipe de la videoinstalación *Annunciation (Anunciación)* es confrontado con preguntas y dudas más que con certezas sobre algunas funciones de la memoria, y sobre la percepción inmediata de lo excepcional y la memoria, la cual nos presenta una referencia y nos ubica de nuevo en la cotidianidad sin sorpresas. La artista nos dice que la familiaridad y el asombro son dos límites extremos de la percepción, actualizada por la memoria. Las cosas no son percibidas si son demasiado familiares, como por ejemplo los animales domésticos, y no tienen sentido si son demasiado extrañas, si sorprenden como los milagros.

5.5. LAS CONSTELACIONES DE LOS TIEMPOS INSCRITOS EN LOS CUERPOS HUMANOS EN MOVIMIENTO

Los cuerpos humanos, y/o sus partes, en movimiento pueden ser registrados en los videos representando diferentes flujos temporales: el del tiempo actual, externo a lo subjetivo, el de las percepciones subjetivas del tiempo y el tiempo diegético³⁰³ de las experiencias narradas y/o esperadas en una videoproyección, entre otros.

³⁰² Bal, Mieke, *Thinking in Film, The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, *Op. cit.*, 70%, texto resaltado con itálica en la versión original, (trad. nuestra)

³⁰³ Pilar Aguilar, *Manual de espectador inteligente*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2000, p. 175

En el ensayo sobre la presencia del cuerpo en el trabajo videográfico de Gary Hill Friedmann Malsh³⁰⁴ distingue entre el cuerpo como un tema de su trabajo y el cuerpo como una presencia. La videoinstalación *Crux* (1983-87) [Fig. 96] es un ejemplo de ambos.



Fig. 96 A.

B.

A. Foto de Gary Hill durante la grabación de videos para la instalación *Crux*.

B. Foto de la videoescultura de cinco canales *Crux*, Gary Hill, 1983-87.

La obra fue concebida como el registro de un performance realizado por el artista con cinco videocámaras amarradas a sus pies, manos y pecho. Los dispositivos graban los movimientos y sonidos del artista caminado entre maleza y las ruinas de un castillo hasta la playa. Las videocámaras son amarradas de tal forma que las manos, los pies y la cabeza son centrales en los encuadres de cada uno de los videos [Fig. 96 A]. El resultado final es una instalación de cinco videos simultáneos sincronizados que se reproducen en cinco monitores y altavoces colocados en la pared [Fig. 96 B] o el techo de la galería. El ritmo y el tiempo de cada una de las imágenes parecen ser independientes de las otras cuatro. Sin embargo, todos son coordinados por el sistema

³⁰⁴ Malsh Friedmann, “The Body as Presence in Gary Hill’s Videographic Work”, en: Malsh Gary Hill y otros, *Imagining The Brain Close Then the Eyeyes*, Basel, Canz Verlag, 1995, pag. 66

automotor de cuerpo entero, que está presente de manera implícita. Este cuerpo humano “fuera del campo”, así como las distintas imágenes proyectadas en cada una de las pantallas, producen los *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* al formar circuitos cristalinos de actualización entre el cuerpo implícito de la constelación, y/o del observador/escucha que tiene una relación empática con ello, las imágenes virtuales que presentan los movimientos de cada una de las extremidades y, más importante, las interacciones de cada una de ellas con sus entornos inmediatos.

La obra de Hill nos confronta con una constelación de cinco tiempos diferentes, representados por los movimientos de las extremidades del cuerpo humano durante una caminata de exploración en un espacio complejo: plantas, muros y camino con rocas y cambiantes pendientes. El registro de estos cinco tiempos distintos, que suceden de manera simultánea, es posible gracias a la integración de la tecnología (5 videocámaras con sus micrófonos) con el cuerpo humano. Se ponen evidencia nuevas funciones de la tecnología electrónica, en este caso, armar a nuestros cuerpos con nuevos sensores. En caso de la instalación *Crux* el cuerpo de Gary Hill funciona con cinco ojos y oídos adicionales, los cuales, pasivos, solamente graban y no interactúan con la mente del dueño del cuerpo. Desde los años ochenta del siglo pasado la tecnología ha avanzado. Por ejemplo, los ojos del piloto de un avión de caza interactúan con las videocámaras y pantallas de la computadora. A pesar de ello, el trabajo de Hill sigue siendo vigente pues nos confronta con el problema de la relación del cuerpo con la tecnología, que está avanzando cada vez más hacia direcciones que cambian nuestras percepciones y experiencias. Estas últimas, provocadas por los dispositivos tecnológicos que utilizamos, transforman tanto las relaciones con nuestro entorno inmediato como nuestras vivencias y pensamientos.

El mensaje metafórico de la instalación *Crux* puede estar ubicado en el cruce de distintas facultades, órganos que se independizan con ayuda de la tecnología, de forma que nuestra mente, el centro de control de nuestro cuerpo, diseñado para interactuar con un entorno natural, se ve superado. De esta manera la videoinstalación *Crux* puede ser interpretada como una crucifixión del cuerpo humano por la tecnología.

En otra videoinstalación de Gary Hill titulada *Viewer*³⁰⁵ (*Espectador*, 1996) [Fig. 97] se puede ver un grupo de diecisiete hombres que forman órganos independientes de un cuerpo metafórico de la sociedad norteamericana. Estas personas fueron grabadas por separado en el estudio del artista y presentados en una línea de aproximadamente catorce metros, hombro con hombro.



Fig. 97. Foto de la videoinstalación de cinco canales *Viewer*, Gary Hill, 1996.

La constelación de estos hombres está formada artificialmente por el artista. Sus retratos en video, sus tiempos personales, comparten el tiempo de las proyecciones simultáneas de la instalación y del observador del conjunto. Sus figuras están inmóviles con cambios casi imperceptibles de las expresiones faciales y de las posiciones de los pies o de manos. Cada uno está mirando en silencio desde el plano de las proyecciones hacia el espectador. La instalación está realizada por medio de cinco proyecciones simultáneas sin sonido, reproducciones de cinco discos láser, en las cuales están grabados diecisiete videos separados.

³⁰⁵ Gary Hill, *Viewer*, 1996: <https://www.youtube.com/watch?v=y3PA1rxwLbs>
[Última consulta: 20 de abril del 2017]

En una parte del texto de George Quasha y Charles Stein sobre la instalación *Viewer* aparece el concepto de *still point* (punto inmóvil)³⁰⁶ donde nosotros, los espectadores en presencia de un grupo de hombres sin ninguna referencia, manipulación, intervención o interpretación del artista, disfrutamos el *punto inmóvil* como visión directa libre de los procesos de nuestra mente. Este punto inmóvil de consciencia es el mismo, según Quasha y Stein, de la atemporalidad o eterna quietud del primero de los *Cuatro Cuartetos* de T.S. Eliot *Burnt Norton*:

...Ni carne ni ausencia de carne; ni desde ni hacia;
En el punto inmóvil: allí está la danza,
Y no la detención ni el movimiento.
Y no llamen fijeza
Al sitio donde se unen pasado y futuro.
Ni ida ni vuelta, ni ascenso ni descenso.
De no ser por el punto, el punto inmóvil,
No habría danza, y sólo existe danza.
Sólo puedo decir: allí estuvimos,
No puedo decir dónde; tampoco cuánto tiempo,
Porque sería situarlo en el tiempo...³⁰⁷

Este *punto inmóvil* fuera del tiempo, Hill lo consigue formando una constelación de los tiempos corporales de las personas retratadas por medio de los videos. Nosotros los espectadores interrogamos sus identidades. Puede ser que esperemos sus historias de vida para asegurarnos del lugar de dominación, desde nuestra posición neutra de espectador de una obra de arte. Sin embargo, ellos fijan en nosotros una mirada que es recíproca. Entre las miradas virtuales, y los cuerpos de los hombres en las proyecciones con sus minúsculas transformaciones; y las miradas, cuerpos y pensamientos de los espectadores, que están libres de cambiar sus posiciones frente a la fila de los videoretratados, se forman circuitos cristalinos de actualización/virtualización cuando las caras de los *cristales líquidos de los tiempos cruzados* se configuran en las miradas escrutadoras de los espectadores/partícipes, y sus equivalentes virtuales. En sus presencias silenciosas, se despliegan los tiempos actuales de nuestros pensamientos.

³⁰⁶ George Quasha, y Charles Stein, *Viewer*, Barrytown, Station Hill Arts, 1997

³⁰⁷ T.S. Eliot, *Cuatro cuartetos*, México D.F., F.C.E., 1989, (trad. José Emilio Pacheco) pag.11

Las complejas videoinstalaciones de Aernout Mik toman por tema la actuación de diferentes, a veces enfrentados, grupos de personas. El artista holandés habla de su interés por conjuntos de cuerpos humanos en movimiento:

Siempre me interesaron los cuerpos en el espacio y esto es, obviamente, el punto de partida de la escultura. Sin embargo, cuando trabajé con esta idea mis intereses se han desarrollado en la dirección de instalación o como las llamaría *situaciones* donde constelaciones de personas o diferentes seres vivientes u objetos se encuentran en el espacio.... Hacía esto en las exposiciones que fueron construidas con diferentes componentes, y los componentes creaban situaciones. Esto fue un paso muy corto de filmar estas constelaciones porque la película es un reporte, digamos que, de las constelaciones de personas, objetos y espacio.³⁰⁸

En su obra *Vacuum Room (Cuarto del vacío)* [Fig. 98] seis videoproyecciones simultáneas, sin sonido, se colocan al nivel del suelo dentro de unas estructuras arquitectónicas, que son muros con ventanales que construyen un espacio cerrado con la posibilidad de circulación de sus observadores alrededor de ellos, viendo las proyecciones de doble cara desde afuera.



Fig. 98. Foto de la videoinstalación de seis canales *Vacuum Room*, Aernout Mik, 2005.

³⁰⁸ VVAA, *Aernout Mik*, Museum of Modern Art, New York, 2007, pag. 14 (trad. nuestra)

Las proyecciones no son narrativas en el sentido común, no se pueden discernir los objetivos y las motivaciones de las acciones de sus actores. Son más bien acumulaciones de momentos similares que se resisten a llevarnos a alguna resolución o clímax. Aunque las imágenes no están ralentizadas, el observador percibe que el tiempo se estira, lo que en algún momento nos induce a traer las memorias y experiencias propias para tratar de interpretar las acciones de personas en las imágenes. Por ejemplo, traer imágenes de las noticias televisivas de conflictos entre grupos e individuos en las cámaras parlamentarias. Sin embargo, a diferencia de estas últimas, no existe una cronología de los eventos: no existe un principio o fin. Tampoco está clara la topografía del escenario. Las seis proyecciones contiguas no nos ayudan a orientarnos en el espacio representado en los videos y además Mik mezcla intencionalmente las imágenes en cada una de las pantallas: por ejemplo, las de la cámara uno no aparecen únicamente en la pantalla uno.

Las imágenes de videoproyecciones vecinas se relacionan, pero no son extensiones una de la otra. Laurence Kardish llama a esta estrategia de confundir los tiempos y espacios proyectados en la instalación *Vacuum Room, vagabundeo por el espacio y el tiempo*³⁰⁹. Aunque en muchas imágenes aparecen acciones que producen sonidos, la gente habla, grita, golpea los muebles con objetos, las imágenes video permanecen mudas. Así, Aeronout Mik crea diferentes capas de realidad que refuerzan el sentido de confusión. Todas estas estrategias artísticas provocan en el observador una sensación de extrañamiento y distancia crítica, más que de identificación hacia los grupos de personas presentados en los videos. Estos registran sus transformaciones, los grupos aparecen, combaten y se dispersan en una concurrencia amorfa con diferentes ritmos y temporalidades. Las videoproyecciones sugieren que la coherencia social se produce con el movimiento en conjunto, cuando los grupos se dispersan y se dividen en individuos solitarios. Mik presenta situaciones sin protagonistas, causas o resultados claros. Las personas sin motivaciones transparentes parecen absorbidas en sus propios mundos, insensibles a los entornos inmediatos.

³⁰⁹ Kardish, Laurence, *Aeronout Mik: An Introducción*, en: “Aeronout Mik”, Museum of Modern Art, New York, 2007, pag. 17 (trad. nuestra)

Las situaciones inestables que Mik coreografía ponen en cuestión el sistema de interpretación de las conductas humanas: tanto de los individuos como de los grupos. La falta de continuidad de sus acciones refleja la línea de tiempo interrumpida, que serpentea entre los tiempos de los pensamientos, de los protagonistas y los tiempos de reacción a las actividades de otros.

Las proyecciones simultáneas de los grupos e individuos anónimos en el espacio público de un edificio, crean en la instalación circuitos *de los cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio*, donde sus caras virtuales se actualizan tanto por los movimientos de las cámaras, que sugieren una transmisión de circuito cerrado en vivo, como por las acciones de los protagonistas. Estas últimas, sin motivo aparente, les otorgan la opacidad de un vacío de sentido. De aquí, posiblemente el título de la obra *Vacuum Room (El cuarto del vacío)*. Los pensamientos de los observadores/escuchas/participes que transitan entre las pantallas crean la cara luminosa de estos circuitos cristalinos que esperan ser activados por los visitantes del espacio de la videoinstalación.

La constelación de los tiempos inscritos en los grupos de personas, que transitan a pie o en vehículos en las grandes ciudades es el tema de nuestra propia videoinstalación *Cruces Cercanos*³¹⁰ (2010-2012) [Fig. 99]. Las múltiples pantallas reproducen una polifonía de las vistas y narrativas visuales de la ciudad contemporánea donde navegamos cotidianamente entre vitrinas de escaparates y reflejos en los vidrios, carrocerías pulidas y espejos de los vehículos en movimiento, donde nuestras miradas rebotan como sonidos y nuestros sentidos se ubican en cruces de los múltiples ecos y resonancias. Estos son los efectos de los *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* que se crean en la realidad unificadora de las grandes urbes que es enfatizada por la videoinstalación *Cruces cercanos*.

³¹⁰ Pawel Anaszkiwicz, *Cruces Cercanos*, 2012: <https://www.youtube.com/watch?v=JaoOnF6k2iU>
[Última consulta: 19 de abril 2017]

Véase ficha técnica de la videoinstalación *Cruces cercanos* en: ANEXO – no. 16



Fig. 99. Foto fija de la maqueta de la videoinstalación *Cruces cercanos*, Pawel Anaszkiwicz, 2010-2012.

La repetición de las videoproyecciones en las dos constelaciones intenta sugerir un espacio laberíntico entre las imágenes virtuales de los reflejos cristalinos. Es este intercambio de los reflejos lo que se actualiza constantemente en los circuitos de los tiempos de la vida de cada uno de los protagonistas de las grandes urbes, de los pensamientos de los individuos moviéndose a pie y en los vehículos, participando en un baile coreografiado por los semáforos de tránsito.

5.6. EL MISMO TIEMPO VISTO DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS ESPACIALES

Muchas instalaciones multipantalla presentan la misma acción vista desde diferentes perspectivas espaciales. Sin embargo, solamente algunas poseen este modo de registro simultáneo por varias cámaras y la presentación de las acciones con varias proyecciones como su característica principal. En estas videoinstalaciones, el *crystal líquido de los tiempo cruzados* se parece más que en las otras, a una configuración *crystal del tiempo* en el sentido propio por sus caras como unos cristales de la ventanas que nos invitan a asomarnos a unos espacios virtuales en un espacio real de la instalación, desde las diferentes caras o perspectivas de las proyecciones virtuales. En la videoinstalación *Play Time*³¹¹ (2014) [Fig. 100] Isaac Julien propone en varias pantallas una coreografía del capitalismo contemporáneo.³¹²

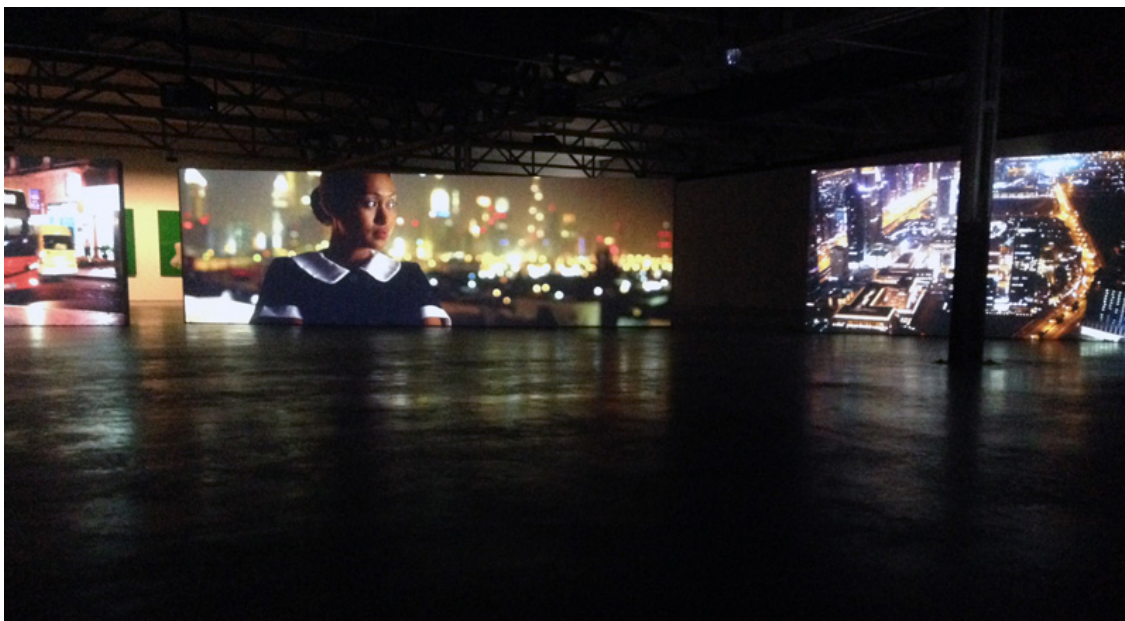


Fig. 100. Foto fija de la videoinstalación *Play Time*, Isaac Julien, 2014.

³¹¹ Isaac Julien, anuncio de su exposición en MUAC, México, 2016:
<https://www.youtube.com/watch?v=LJ7BwfseyfM> [Última consulta: 19 de abril 2017]

³¹² Amanda de la Garza (comisaria), catálogo de la exposición *Isaac Julien: Playtime & Kapital*, Ciudad de México, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, 2016, p. 15

En su versión exhibida en 2016, en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) en la Ciudad de México, en tres pantallas de alta definición de tamaños aproximados de 4 m x 6.5 m c/u se desplegaban, de manera secuencial, cinco historias. Cada pantalla presentaba un ángulo y un punto de vista distinto de la misma escena. En ellas aparecen sucesivamente unos personajes en diferentes localizaciones, como una manera de presentar distintas facetas que adopta el capital en nuestros días. Una de las figuras principales es un administrador/especulador de fondos y su compañero como los representantes de una nueva clase capitalista. El escenario de sus acciones son los grandes pisos de oficinas en los rascacielos de Londres. Sus presencias son fantasmales, y sus acciones son como un solo de jazz improvisado en la trompeta, como de un artista ensimismado y sin relación con el mundo externo. En otra escena de la instalación aparece un artista islandés, que se pasea por su casa modernista de hormogón, la cual está a medio terminar debido a la bancarrota de su constructor a causa de una crisis financiera mundial. Su fracasado proyecto arquitectónico se confronta con los maravillosos paisajes naturales de tierras volcánicas. El cuarto personaje es un coleccionista de arte contemporáneo, que en una galería nos presenta sus motivaciones. Un quinto y sexto personaje son: el presidente real de una casa de subastas más importantes del mundo y una periodista, ambos argumentan por separado el papel que juega el arte en la acumulación de capital y la especulación en el sistema económico actual. Por último se nos presenta una trabajadora doméstica atrapada en un espacio de lujo, en uno de los pisos altos de un rascacielos, en Dubái. El grueso vidrio la separa y enajena de su entorno, es una esclava contemporánea. Esta imagen se ve reforzada por otra: su caminata entre las dunas del desierto.

Las pantallas en la sala de exhibición están alineadas en una fila irregular, lo que acentúa la condición fragmentada de los espacios y las situaciones que presentan. Así, la disposición de las proyecciones subraya el carácter parcial de las historias locales, sin la pretensión de mostrar una síntesis de la situación global. Sin embargo, las secuencias de videos despliegan de manera simultánea varias caras de la misma situación. Lo hacen tanto en sentido figurado, presentando varias situaciones humanas donde opera actualmente el capital, como de manera literal, registrando el mismo espacio desde distintos puntos con sus personajes transitando entre las proyecciones. Por ejemplo, la

cara de *crystal liquido de los tiempos cruzados* que describe la situación de un arquitecto islandés centellea entre el brillo de su situación anterior, representada por la mansión esplendorosa de un proyecto personal y lo opaco de su sueño truncado. Otro circuito cristalino se forma entre la cara opaca de la situación de esclavitud de una trabajadora y la cara transparente, incluso en la forma de las ventanas monumentales, del espacio de la opulencia tecnocrática que la rodea. La protagonista se pasea de noche entre estas barreras virtuales de los vidrios y entre varias proyecciones simultáneas de la instalación, como nosotros entre las proyecciones que son igualmente difíciles de penetrar. En otras palabras, no es fácil vincular de inmediato las situaciones locales con sus causas globales. La línea musical de una improvisación en la trompeta toca un corredor de bolsa o especulador de fondos financieros en una oficina vacía crea un *ritornelo* o *son-signo* del *crystal de tiempo* que indica el monólogo motivacional ensimismado de los personajes en la cúspide del sistema económico mundial, su cara virtual no se actualiza sino por el ritmo de sus propias pisadas. En términos de Deleuze el capital forma un germen que cataliza o provoca varias situaciones personales en el mundo de hoy, representado en la instalación de Isaac Julien.

Tanto los personajes como los espacios representados en las videoproyecciones están en movimiento y transición constantes, creando unos *crisales liquidos de los tiempos cruzados* con los circuitos cristalinos entre las caras opacas y brillantes que son arquetipos de las lógicas existenciales del capitalismo contemporáneo, aquella donde hay pocos beneficiarios y son muchos que los padecen los efectos de las manipulaciones financieras. *Lo líquido y el tiempo cruzado* de este cristal se refiere tanto al sentido metafórico de la videoinstalación *Play Time*, de los efectos locales de los flujos globales de capital, como a los efectos formales en la obra, por ejemplo, al repaso fluido de las imágenes y personajes entre las videoproyecciones de alta definición en las pantallas distribuidas en el espacio de la instalación y las distintas perspectivas de percepción de estas imágenes cambiantes por el espectador/escucha/partícipe en movimiento.

La manera más común de observar el mismo espacio desde diferentes perspectivas es usando cámaras de vigilancia. En las videoinstalaciones que las utilizan, las caras de los *crisales liquidos de los tiempos cruzados* se nos presentan como ventanas de un espacio

cerrado. Una de las obras que de manera sofisticada aplica la configuración de cámaras de video en circuito cerrado (CCTV) es *Parallel Bar* (1999) [Fig. 101] de Aeronout Mik. En esta videoinstalación, el artista confunde intencionalmente nuestras percepciones de las imágenes en movimiento y los sonidos.



Fig. 101. Foto de la videoinstalación de dos canales del circuito cerrado CCTV *Parallel Bar* (*El bar paralelo*), Aeronout Mik, 1999.

Cuando nuestros diferentes sentidos reciben mensajes no verbales, nuestro cerebro trata de traducirlos a un sentido coherente, unificado³¹³. Nuestros hábitos perceptivos nos inducen a buscar una armonía, a veces inexistente, entre los mensajes dispares que nos mandan los sentidos. En situaciones así, nuestra *computadora emocional*³¹⁴ se queda trabada. La instalación *Parallel Bar* (1999) está realizada en la cafetería que tiene una pared que la separa de otro espacio sin acceso para los observadores/escuchas

³¹³ Nancy, Jean-Luc, *A la escucha*, Buenos Aires, Amorrortu, 2008, p. 17

³¹⁴ José Antonio Jáuregi, *Cerebro y emociones: el ordenador cerebral*, Madrid, Maeva, 1998

/participes, dos cámaras de video con sus lentes cerrando y abriendo lentamente sus encuadres de observación, dos pantallas de retro-proyección, los actores, los muebles y los taladros. Las imágenes proyectadas son aquellas transmitidas en vivo por las cámaras.

El espacio accesible físicamente para el observador/escucha/participe es de las dos pantallas de la retro-proyección, una al lado de la otra. En las pantallas se ven dos tomas diferentes del mismo espacio con algunas personas relajadas, sentadas en sillas y sofás, hablando y tomando algo. Sin embargo, de vez en cuando los protagonistas de las proyecciones simultáneas rompen su comportamiento de manera inesperada y extraña: caminan de frente y al revés por la puerta, cerrándola con mucho ruido, abren la boca sin hablar o agujeran las mesas con los taladros eléctricos sin una razón aparente. En un principio, las proyecciones parecen ser dos videos pregrabados, proyectados en dos pantallas. En un momento su observador/escucha/participe sorprendido, se da cuenta de que la escena se desarrolla en vivo en un espacio adjunto. Esto se debe al ruido del taladro o de la puerta, sincronizados con las proyecciones y escuchándose directamente, sin la mediación de los altavoces³¹⁵.

Se confrontan aquí tres imágenes de dos tipos diferentes: dos imágenes virtuales de las proyecciones y la *imagen* sonora real. La instalación disloca los patrones esperados de comportamiento humano. Pone en contradicción el espacio y el comportamiento de las personas que actúan en él. En otras palabras, la videoinstalación deshace los hábitos, es decir, los comportamientos habituales de los ocupantes de los espacios, incluso los de los visitantes de museos o galerías. Lo inesperado de los ruidos en vivo, de los taladros o de las puertas detrás de la pared contigua a las videoproyecciones, que viene desde el espacio de las acciones de los actores, parecen estar en *disonancia* con las proyecciones y provocan una sensación de confusión y dislocación de nuestras percepciones. Tenemos dificultad en sintonizar las experiencias visuales y sonoras. Esta confusión sensorial se refuerza por la percepción de las dos pantallas, que muestran el mismo espacio, registrándolo como imágenes en movimiento, actuales y simultáneas. Sin

³¹⁵ VV AA, catálogo de la exposición *Aernout Mik, primal gestures, minor roles*. Rotterdam, Stedelijk Van Abbemuseum, 2000

embargo, para el espectador/escucha/partícipe parecen como dos espacios diferentes, porque las cámaras lo observan desde dos distintos ángulos, y además aparentan ser películas: las cámaras hacen un lento zoom, cada una abriendo y cerrando los campos de los encuadres. La instalación provoca la confusión de las percepciones rutinarias y de nuestra creencia de que las estamos controlando, separando el mundo mediático de nuestra vida real.

La obra induce a afinar nuestros sentidos, que nos dejan perplejos si nos salimos de las rutinas, en las que nuestros sentidos siguen actuando en *el modo de piloto automático*. En esta situación estamos bajo el dominio de las interpretaciones mentales que corrigen las sensaciones que se salen de la rutina, falseando nuestras percepciones. Para ese fin, Mik propone dejar de vez en cuando la búsqueda, también rutinaria, de las narrativas del sentido común y dejarse llevar más por nuestras sensaciones que por las interpretaciones mentales de ellas. En el espacio de la obra de Aernout Mik se crean los *crisales líquidos de los tiempos cruzados* con los circuitos cristalinos que se forman entre las dos imágenes video transmitidas por las cámaras en circuito cerrado, observando este mismo espacio desde diferentes perspectivas espaciales y entre cada una de estas representaciones virtuales y sus actualizaciones por medio de los son-signos sonoros del ruido de una puerta o taladro en el espacio vigilado. En la instalación *Parallel Bar* reverberan las dos imágenes de los videos transmitidos en línea, que forman un contrapunto para las imágenes sonoras reales, índices de realidad más firmes que las imágenes proyectadas en las pantallas.

Nuestra instalación *Aclaración*³¹⁶ (2009) [Fig. 102] está conformada por dos proyecciones simultáneas de un mismo video sin sonido que documenta la acción de cortar la maleza con una motosierra. Las pantallas de proyección se cruzan en el centro de manera perpendicular. En vez de representar los espacios por medio de varias proyecciones simultáneas de los espacios virtuales, la instalación presenta uno nuevo, creado a partir de las proyecciones virtuales repetidas.

³¹⁶ Pawel Anaszkiwicz, *Aclaración*, 2009: <https://www.youtube.com/watch?v=0QJAm4WFLBY>
[Última consulta: 19 de abril del 2017]

Véase ficha técnica de la videoinstalación *Aclaración* en: ANEXO – no. 8

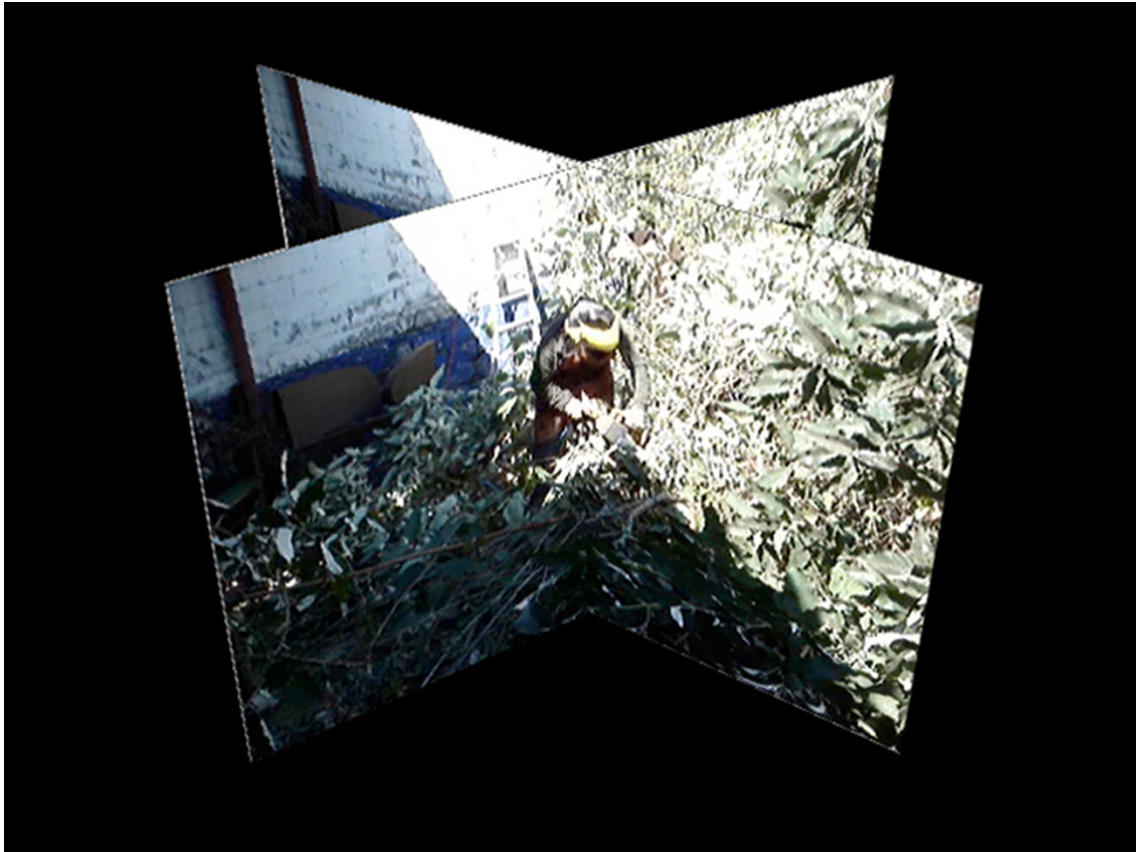


Fig. 102. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de dos canales *Aclaración*, Pawel Anaszkievicz, 2009.

El sentido de la videoinstalación se vincula con un texto de Martin Heidegger³¹⁷ donde se explica el concepto del espacio analizando el origen de la palabra alemana *raum*, que indica la acción de liberar un claro en el bosque para morada de los humanos, la construcción del espacio como un acto de aclaración. En el catálogo editado con ocasión de la exposición colectiva *Explorador – el proyecto Más allá del postmodernismo [re: re: reconstrucción]* su curador escribe:

La obra de Pawel Anaszkievicz *Aclaración* reflexiona sobre el fenómeno de los mundos múltiples o sobre los hipotéticos espacios paralelos. Originalmente fue pensada como una instalación de proyecciones simultáneas, sin embargo, en la exposición se presenta como una maqueta video, un modelo *sui géneris*, que subraya el carácter virtual de la realización. En el video podemos observar un personaje que corta la maleza con una sierra mecánica. Los movimientos del hombre, pude ser que del mismo autor de la película, son en el principio poco

³¹⁷ Heidegger, Martin, *Observaciones relativas al arte – la plástica – el espacio. El arte y el espacio*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, 2003

legibles. La imagen no tiene sonido y no comprendemos el sentido de los movimientos del personaje que aparentemente esta luchando, haciendo movimientos con todo su cuerpo en la espesura de la maleza. La evidente cotidianidad de la escena cede lugar a lo extraordinario e incluso grotesco y la impresión del caos se transforma de manera lenta en una claridad. Gracias a la aplicación del autor, durante el montaje, de una simple operación la imagen es reflejada simétricamente lo que introduce un nuevo orden a la escena observada. El alivio y la manera de hallarse en una imagen virtual deja a la vista el terreno despojado. Esta virtualidad altera las definiciones de *realidad* y del *original*. La secuencia de las imágenes que observamos durante la emisión de la película fue registrada sin duda con una cámara fija. Al estar parado frente la pantalla somos conscientes de estar en una situación convencional, como esta otra representada en la película. Cada proyección es una repetición del momento registrado anteriormente, que al confrontarla el observador encuentra cada vez como *nuevo*. La película sugiere que una similar percepción y proyección holográfica puede realizarse desde otro nivel de consciencia. (Este tipo de razonamiento, aunque del ángulo diferente, está presente en la contemporánea física cuántica, teorías de cuerdas, del hiperespacio y en la psicología; cada estado de consciencia mantiene un tiempo separado que indica los objetivos y necesidades o terapias diferentes.) La *inocencia* del uso de un simple truco tecnológico que automáticamente multiplica los espacios provoca la impresión de que nuestro sentido común, el automatismo de nuestra percepción cotidiana colapsa. El universo lineal de los sucesos, de causa y efecto, es suspendido temporalmente.”³¹⁸

En la videoinstalación *Aclaración* se crea una imagen de tiempo directa con los dos videos iguales proyectados simultáneamente en dos pantallas distintas, cruzadas en el centro. Así, en el espacio real o actual construido por el conjunto de las pantallas se forma el circuito cristalino con la cara virtual desdoblada en las dos proyecciones. Este desdoblamiento espacial de la imagen produce, en el espacio de la instalación, una visión estereoscópica de un *crystal líquido de los tiempos cruzados* donde los tiempos virtuales proyectados se cruzan en un eje del espacio real, de la instalación. La configuración de las pantallas activa el espacio real de las proyecciones enfatizando al mismo tiempo la virtualidad de las imágenes, confrontadas con la estructura tridimensional del conjunto.

³¹⁸ Rogulski, Marek, “The Reconnoiterer - re: re: reconstruction. About the exhibition”, catálogo de la exposición *Explorador – el proyecto Más allá del postmodernismo [re: re: reconstrucción,]* Gdańsk, Polonia, Centro de Arte Contemporáneo ŁAŻNIA, 2009, pp. 30-33 (trad. nuestra)

5.7. LA RED DE LOS TIEMPOS DIVERGENTES, CONVERGENTES Y PARALELOS

En los *cristales líquidos de los tiempos cruzados* creados por las múltiples videoproyecciones simultáneas es donde podemos percibir la variedad de los tiempos paralelos, convergentes o divergentes en un territorio común de una obra que se despliega tanto en el espacio como en el tiempo. Uno de los ejemplos sobresalientes de este tipo de videoinstalación es *Through a Looking Glass* (1999) [Fig. 103] de Douglas Gordon.



Fig. 103. Foto de la videoinstalación de dos canales *Through a Looking Glass*, Douglas Gordon, 1999.

Para realizarla su autor se apropia de una escena de la película de Martin Scorsese *Taxi Driver* (1976). En esta corta secuencia el personaje principal, interpretado por Robert de Niro, ensaya algunos gestos con una pistola frente al espejo preguntando de forma repetitiva a su imagen reflejada: “You talking to me?”³¹⁹ Los observadores/escuchas/partícipes de la instalación están posicionados entre dos secuencias idénticas de imágenes, de 72 segundos cada una. Estas empiezan a diferenciarse una de la otra,

³¹⁹ “¿Hablas a mi?” (trad. nuestra)

basándose en una progresión geométrica: primero por un cuadro, después por dos, cuatro, ocho, etc., hasta el retraso entre estas dos secuencias llega a ser 512 cuadros, esto es 21.33 segundos. En este momento esta diferenciación se revierte hasta que ambas imágenes, después de aproximadamente una hora están en sincronía otra vez.

Lo que empieza como un mimetismo del protagonista en ambas pantallas se transforma rápidamente en una conversación, cada línea de diálogo con las variantes de una serie, llena la respuesta imaginada del monólogo original, del protagonista frente al espejo.

Este procedimiento del autor de la videoinstalación absorbe a sus observadores/escuchas/partícipes en un proceso de identificación con el protagonista que se dobla y se desdobra en un bucle interminable. Philip Monk comenta sobre las diferentes series temporales presentes en la videoinstalación *Through a Looking Glass*:

El tiempo entre estas imágenes es doble: uno, de divergencia siempre creciente que despliega una progresión geométrica, que tiene base lógica, linear y espacial; y el otro que se pliega y despliega en el espacio virtual entre los dos “espejos”. Sabemos que la primera serie numérica, en sus cálculos abstractos, es mecánica o cuantitativa; la segunda serie temporal se puede experimentar solamente de manera cualitativa – sin medición. La primera serie construye la obra; la segunda envuelve nuestra experiencia de ella. La primera depende de la película original; la segunda es independiente.³²⁰

En la videoinstalación se forma un *crystal liquido de los tiempos cruzados en el espacio*, de las series de tiempos divergentes entre las dos proyecciones y de la percepción de estas divergencias que causa un cierto sentido de disociación esquizofrénica entre sus espectadores/partícipes/escuchas. La imagen virtual en el espejo tiene un equivalente actualizado en el protagonista que ensaya frente a ella, y un espejismo divergente de esta imagen proyectada en otra pantalla de la instalación. Douglas Gordon construye un cristal donde podemos observar los mecanismos de tiempo para construir una imagen-pensamiento dentro de una imagen-reflejo, cuando el protagonista actúa sin pensar.

³²⁰ Philip Monk, *Double-cross: The Hollywood Films of Douglas Gordon*, Toronto, The Power Plant Art Gallery of York University, 2003, pp. 138-139 (trad. nuestra)

Otra obra que atestigua el interés de Douglas Gordon en las relaciones temporales entre narrativas divergentes, convergentes y paralelos es la videoinstalación *Play Dead; Real Time*³²¹ (2003) [Fig. 104].

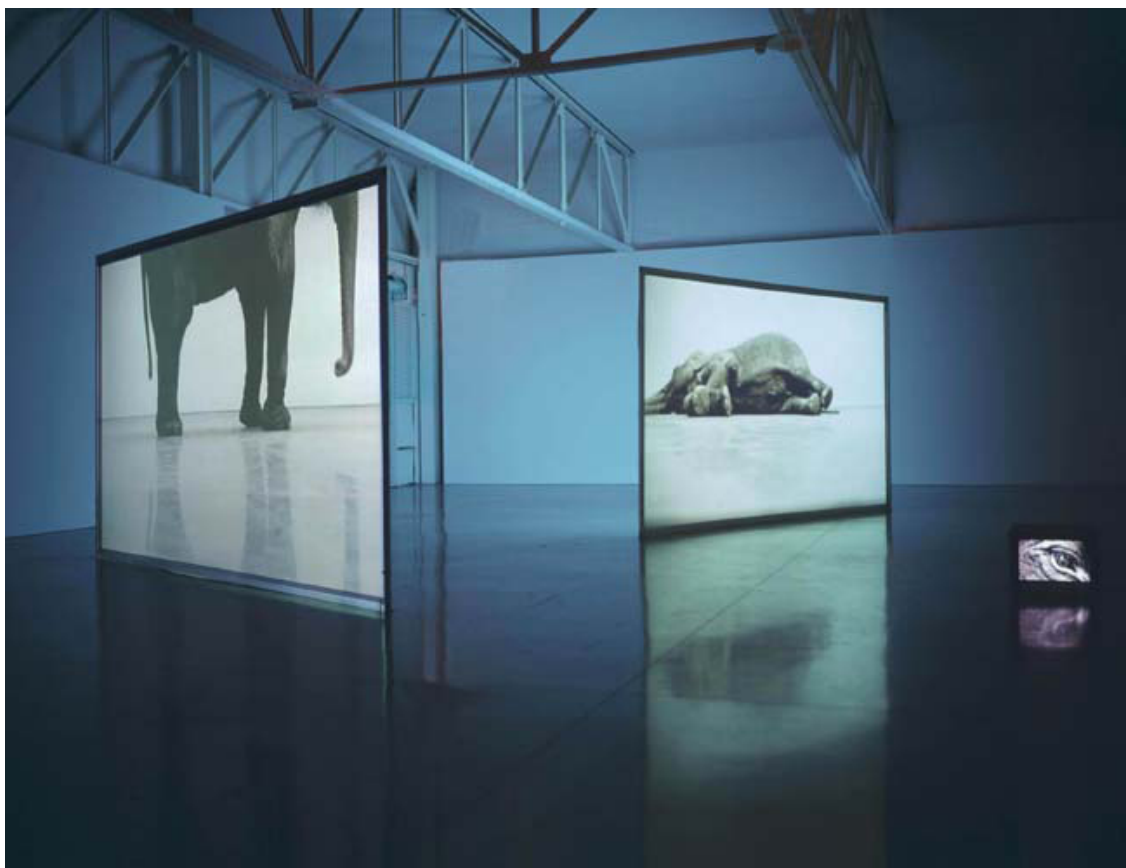


Fig. 104. Foto fija de la videoinstalación de tres canales *Play Dead; Real Time*, Douglas Gordon, 2003.

Esta videoinstalación sin sonido, consiste en dos grandes proyecciones en pantallas semitransparentes perpendiculares entre sí, con vistas de ambos lados y la tercera, más pequeña en un monitor TV colocado sobre el piso. En las pantallas grandes se presentan dos diferentes videos de un elefante en movimiento y en la tercera, de menor tamaño, los repetidos planos muy cercanos de la cabeza del mismo animal y especialmente de uno de sus ojos. En el año 2002 Douglas Gordon ha organizado el transporte de una elefanta circense llamada Minnie a la Galería Gagosian, en la Ciudad de Nueva York, donde la grabó con una cámara cinematográfica. Los movimientos del animal obedecen

³²¹ Douglas Gordon, *Play Dead Real Time*, 2003: <https://www.youtube.com/watch?v=Q-XD6fuf0ho> [Última consulta: 19 de abril del 2017]

una serie de órdenes de su entrenador, quien nunca aparece en las imágenes. La elefanta está parada, tranquila, camina alrededor, se acuesta, y se levanta con dificultad. La cámara también se mueve circulando alrededor en el dispositivo *Dolly*. De vez en cuando una u otra proyección se difuminan hacia el negro y en seguida el elefante aparece siempre recostado en el piso – haciéndose la muerta.³²²

Michael Fried en su libro *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*³²³ (2011) hace un extenso análisis de la videoinstalación *Play Dead; Real Time* buscando en esta obra la confirmación contemporánea de sus conocidos argumentos y conceptos, especialmente de absorción o ensimismamiento y de teatralidad. Fried encuentra que en el arte, a partir del siglo XVIII una corriente que llama *absorptive (de ensimismamiento)* que es esencialmente *anti-teatral*, donde las figuras pintadas, o de manera más general, los protagonistas de las obras de arte son inconscientes o ajenos a sus espectadores. Estos conceptos están presentes en la mayoría de textos de Fried pero fueron expuestos con más detalle en su libro *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*³²⁴ (*Absorción y teatralidad: pintura y espectador en la era de Diderot*). Estos son importantes en la medida en que su autor las ubica como polos dialécticos en la lucha con la decadencia de gran parte de artes visuales contemporáneas. En pocas palabras Fried insiste en que la esencia de la obra de arte está presente en ella misma y no, como pretenden muchos críticos contemporáneos, en la experiencia del espectador. Sobre *Play Dead; Real Time* dice:

[...] ciertamente está presente el fuerte sentido en el cual *la activación* del espectador con la disposición total [de la instalación – nota mía] sirve principalmente para enfatizar – para poner de relieve – la indiferencia estructural de las proyecciones mismas hacia el espectador. En lo particular, el hecho de que dos grandes proyecciones aparecen revertidas en la parte opuesta de los lados de pantallas – que cada de las dos proyecciones es *singular* en ese aspecto – puede ser entendido como que apuntan de manera programática a esta idea.³²⁵

³²² “play dead” (trad. nuestra)

³²³ Michael Fried, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon, Op.cit.*, pp. 166–177

³²⁴ Michael Fried, *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, Berkeley, University of California Press, 1980

³²⁵ Michael Fried, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon, Op. cit.*, p. 172 (trad. nuestra)

La instalación presenta simultáneamente diferentes versiones de las escenas de la elefanta en movimiento con un rango amplio de puntos de vista. En cada una de las grandes proyecciones la cámara se mueve en sentido contrario a la otra. La simultaneidad de los continuos movimientos de la cámara y del animal en cada una de las tres proyecciones sin que ninguna se imponga como más informativa o más importante imposibilita al su observador/participe de llegar a un punto de vista concluyente y definitivo para su lectura.

No se trata solamente de distintas perspectivas espaciales de puntos de observación, es una red de diferentes tiempos de actuación del animal, diferentes y sin embargo paralelos, así como de tiempos de registro convergentes y divergentes. Las distintas posibilidades de posicionamiento de lectura o interpretación de la obra por sus espectadores/escuchas/participes móviles junto con los videos que fluyen entre dos pantallas de doble cara crean un *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* donde sus aristas de intercambio entre el tiempo actual y virtual, no tienen las posiciones fijas en el espacio.

En la instalación de Carlos Amoraes *Dark Mirror*³²⁶ (*Espejo oscuro*, 2005) [Fig. 105] en ambos lados de la opaca pantalla flotante se proyectan los videos: de un lado, la animación realizada por André Pahl a partir de archivos de imágenes vectoriales³²⁷ de *Archivos Líquidos* (un banco de datos visuales, signos y dibujos que Amoraes crea desde 1999), y del otro, el video que muestra a José María Serralde tocando una partitura de su propia creación, a partir de los dibujos digitales de Carlos Amoraes y la videoanimación de André Pahl. En todo el espacio de la instalación se escucha la música interpretada en la segunda de las proyecciones. En la videoproyección el músico especialista en el acompañamiento de películas mudas está interpretando su propia línea melódica según la animación que se proyecta en el otro lado de la pantalla.

³²⁶ Carlos Amoraes, *Dark Mirror*, 2005: <https://www.youtube.com/watch?v=y101bpHTVwM>
[Última consulta: 19 de abril del 2017]

³²⁷ Imágenes vectoriales son unos imágenes digitales formados por los objetos geométricos independientes, cada uno definido por sus atributos matemáticos. Se distinguen de otro tipo de las imágenes digitales en formato de mapa de bits.



Fig. 105. Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *Dark Mirror (Espejo oscuro)*, Carlos Amorales, 2005.

La instalación es un experimento de delegación de la autoría artística, dejando a Carlos Amorales los papeles de productor, crítico y coordinador. La narrativa visual creada por el artista gráfico de imágenes en movimiento, la partitura del músico y su interpretación en el piano se perciben en la obra paralelamente y, sin embargo, no de manera simultánea. Es decir, viendo la animación escuchamos la línea musical y observando al músico tocando necesitamos imaginar la narrativa visual que se desarrolla del otro lado de la pantalla. Como los bucles visual y musical son sincrónicos y duran solamente 15 minutos, el observador se puede proponer memorizar algunas secuencias y así los sonidos pueden provocar en su mente las secuencias de imágenes

Muchas de las imágenes de los *Archivos líquidos* de Carlos Amorales, como los lobos, monstruos híbridos y aviones amenazantes, son de carácter siniestro y pueden reflejar los miedos populares y asociarse con el terror. Por lo mismo, la narrativa visual y musical de la videoinstalación *Dark Mirror (Espejo oscuro)* puede tener una función catártica, sacando a la superficie de la conciencia de los espectadores/escuchas/participes, sus temores más oscuros. Los tiempos de las proyecciones y de la música concurren en el mismo espacio. Sin embargo, pueden bifurcarse en diferentes narrativas interpretativas que se desarrollan al compás de las líneas del tiempo musical y visual en paralelo. Aunque está claro el desdoblamiento de la videoinstalación de Carlos Amorales en las dos proyecciones simultáneas acompañadas por la misma línea musical,

la arista del *crystal liquido de los tiempos cruzados* que se forma no se ubica, como podría parecer a primera vista entre las pantallas, y más bien flota en el espacio, entre la proyección de dibujos animados como su cara virtual y la línea musical que se propaga en el espacio de la instalación formando su cara de actualización. La imagen del músico tocando el piano es como una imagen estática de un generador de sonidos y un agente que lo activa. Así el título de la obra *Dark Mirror (Espejo oscuro)* puede tener dos connotaciones: una metafórica de la superficie reflejante, negra del piano de cola que toca el músico, y la otra, de la música interpretada como un reflejo oscuro de la videoanimación proyectada del otro lado de la pantalla.

Nuestra propia videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido*³²⁸ (2014) [Fig. 106] construye un *crystal liquido de tiempos cruzados* paralelos y convergentes.



Fig. 106. Foto de la videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido*, Pawel Anaszkiwicz, 2014.

³²⁸ Pawel Anaszkiwicz, *Subsuelo líquido*, 2014: <https://www.youtube.com/watch?v=1ZVREkt5Ei8> [Última consulta: 19 de abril del 2017]p

Véase ficha técnica de la videoinstalación *Subsuelo líquido* en: ANEXO – no. 20

La instalación consiste en tres proyecciones simultáneas en blanco y negro sin sonido, dos en pantallas semitransparentes paralelas y una proyección en el piso. Las dos primeras muestran personas subiendo y bajando las escaleras en la entrada a una estación de metro, una en positivo y la otra en negativo. En los videos, de vez en cuando aparece la Torre Latinoamericana, icónico edificio modernista, del centro de la Ciudad de México. Los encuadres de los videos están marcados por fuertes contrastes, la penumbra en el túnel y el sol, afuera. Estos contrastes, así como también la confrontación de la proyección en positivo con la del negativo, y la proyección en el suelo de la superficie del agua balanceándose, son medios para transformar la cotidianidad de la Ciudad de México en una alegoría de la heterotopía histórica del lugar: la Gran Tenochtitlan, la enorme ciudad de los canales y pirámides construida en el centro de un lago. Los tiempos de las imágenes paralelos están marcados por los ritmos del ascenso y descenso de las personas por las escaleras, quienes surgen y desaparecen de los encuadres en la contrastante salida del metro, y en la proyección de la superficie del agua cuyo ritmo es distinto. En esta última proyección no se muestran indicios del origen de las olas y por eso mismo parecen abstractas e intemporales.

La instalación construye un *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* con las dos caras diferenciadas: una, de los tiempos cotidianos donde el presente se actualiza sin cesar y otra de los tiempos de la historia del lugar, la cara oscura del inconsciente inmemorial de la población actual de la Ciudad de México. En la videoinstalación, se crea una convergencia de estos tiempos y se activa el circuito cristalino entre la superficie virtual del agua en movimiento como índice del extenso lago en cuyo centro existía la Gran Tenochtitlan, la capital del Imperio Mexica antecedente de la actual capital de México, y las imágenes actuales de los pobladores que transitan por las escaleras de entrada al tren subterráneo en el centro de la ciudad.

Las líneas de tiempo, que convergen, corren de manera paralela, se bifurcan y divergen, son un elemento constante en las obras de arte temporales como piezas musicales, ballet, o tramas de obras literarias. Sin embargo, en muchas videoinstalaciones las múltiples videoproyecciones simultáneas presentan evidencias visuales de su transcurrir accidentado en nuestra cotidianidad. Estamos inmersos en estos tiempos como en las

complicadas corrientes de agua con sus corrientes/vaivenes, aceleraciones y remolinos. Esta visión de los tiempos es relativamente nueva en la cultura occidental y tiene su auge en recientes estudios científicos que presentan a los sistemas complejos como modelos que mejor se apegan a la realidad de nuestro entorno físico, psicológico y antropológico que las simples nociones del tiempo lineal de la época de Newton. Otras civilizaciones como la de la antigua China no desarrollaron especulación lógica o conocimiento científico en nuestros términos³²⁹. Sin embargo, fueron más intuitivas sobre la circularidad, o de manera más amplia, sobre la no-linealidad de los tiempos entre los cuales transcurren nuestras vidas. Son algunos de los temas que abordaba en sus *Ficciones* (1944) Jorge Luís Borges.

El jardín de senderos que se bifurcan es una enorme adivinanza, o parábola, cuyo tema es el tiempo [...] La explicación es obvia: El jardín de senderos que se bifurcan es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal como lo concebía Ts'ui Pên. A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos.³³⁰

³²⁹ José Antonio Cervera “La introducción de la ciencia europea en China a través de los jesuitas”, en: Romer Cornejo (Ed.) , *China. Estudios y ensayos*, Colegio de México, 2012

³³⁰ Jorge Luís Borges, *Ficciones*, QualityEbook v0.44

5.8. LA SIMULTANEIDAD DE LAS HISTORIAS NARRADAS

La videoinstalación de Bill Viola *Going Forth by Day* (*Saliendo de Día*, 2002)³³¹ [Fig. 107] consiste en cinco videoproyecciones monumentales simultáneas en paneles LCD de diferentes tamaños.



Fig. 107. Foto de una parte la videoinstalación de cinco canales *Going Forth by Day*, Bill Viola, 2002

El nombre de la instalación está basado en el título del texto del Egipto Antiguo *El libro de los muertos: El libro de salir de día*³³². Viola lo describe como “la guía para el alma una vez liberada de la oscuridad, de la luz del día”³³³. Con este trabajo Bill Viola crea una representación de lugares de transición entre la vida, la muerte y la resurrección. Los videos narran cinco historias diferentes con mensajes transcendentales insertados en escenas de la vida común. Cada uno de los videos está inspirado en pinturas del Renacimiento Italiano, que a su vez son ecos de las famosas imágenes del pasado y de los arquetipos míticos. Una de ellas es, por ejemplo, el fresco de Luca Signorelli pintado entre 1499 y 1504 en la Catedral de Orvieto, Italia.

³³¹ Bill Viola, *Going Forth by Day*, 2003: <https://vimeo.com/13920661> [Última consulta: 19-abril-2017]

³³² El texto utilizado en los ritos funerarios en Egipto Antiguo entre 1550 A.C. hasta 50 A.C.

³³³ Morgan, David, “Spirit and Medium”, en: *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2004, p. 94

Cada uno de los videos se reproduce en bucle, duran aproximadamente 30 minutos, y su tema es distinto: el nacimiento, el sendero, el diluvio, el cruce y la resurrección. La obra en su conjunto invita a examinar la relación entre las historias cotidianas y trascendentales de nuestras vidas. Estas dos narrativas se despliegan en el tiempo de cada una de las cinco video-proyecciones formando *crisales líquidos de los tiempos cruzados* donde se dan circuitos cristalinos entre sus caras opacas de muerte y sus caras luminosas de trascendencia.

En el primer video [Fig. 108-1] vemos un amplio panorama del bosque a través del cual se traslada una multitud de personas, de todos tipos y edades, en vestido casual y contemporáneo, cada una caminando a su propio ritmo. Esta imagen, que pudiera parecer una escenificación de los caminos de refugiados de las guerras contemporáneas, representa, sin embargo, en el contexto de las otras obras del conjunto y de su título, una imagen metafórica de los recorridos de las almas después de la muerte.

Muchos textos filosóficos, no necesariamente de la esfera cultural del cristianismo, abordan el tema de la relación entre el tiempo y la eternidad. El libro de Ananda K. Coomaraswamy *El tiempo y eternidad* (1947) lo examina en el contexto védico, budista, griego, cristiano e islámico.

La doctrina metafísica simplemente contrasta el tiempo, como un continuo, con la eternidad, que no está en el tiempo, y que no puede considerarse *durando*-siempre, sino que coincide con el presente o ahora real, del que es imposible una experiencia temporal³³⁴.

La imagen de Bill Viola puede ser interpretada como una transición entre el tiempo terrenal y el la eternidad. En la eternidad la totalidad de eventos toma lugar en el mismo instante, esto incluye el momento de la muerte; por eso la lectura del peregrinaje de los *expulsados* del tiempo terrenal puede representar a todos los que murieron. En el otro panel [Fig. 108-2] se muestra una figura humana desnuda, nadando en algo que parece un montaje de agua y fuego, suspendida en un estado intermedio entre la muerte y la

³³⁴ Ananda K. Coomaraswamy, *El tiempo y la eternidad*, Barcelona, Kairós, 1999, p. 11

resurrección. Es también la imagen de transición entre el tiempo terrenal y el mundo trascendental de la eternidad.



Fig. 108-1. Foto fija del video *The Path* (*El sendero*)



Fig. 108-2. Foto fija del video *The Fire Birth* (*El nacimiento ígneo*)



Fig. 108-3. Foto fija del video *The Deluge* (*El diluvio*)

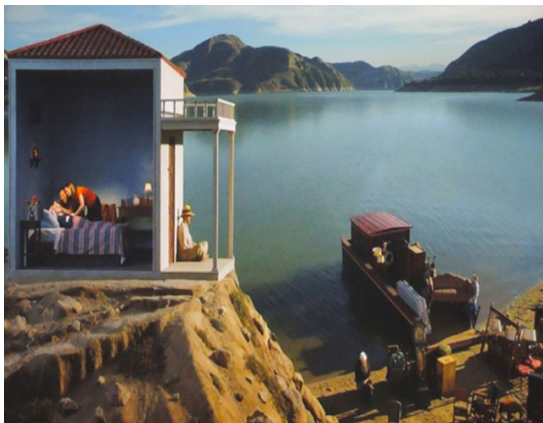


Fig. 108-4. Foto fija del video *The Voyage* (*El viaje*)



Fig. 108-5. Foto fija del video *The First Light* (*La primera luz*)

Fig. 108 1-5 Las fotos fijas de los videos, proyectados de manera simultánea en la instalación *Going Forth by Day* (*Saliendo de día*), Bill Viola, 2002.

La siguiente proyección [Fig. 108-3] presenta personas caminando en frente de un edificio aparentemente sólido, de una fachada de piedra. En un instante, todas sus ventanas y puertas revientan con los potentes flujos de agua que causan pánico entre los transeúntes. Esta imagen, en contexto de las otras se puede interpretar como el momento de la muerte, como algo inesperado, como una catástrofe que derrumba nuestra realidad terrenal. En la cuarta secuencia [Fig. 108-4] presenciamos la muerte de un anciano en una casita sobre una colina. Después de la muerte se reúne con su pareja en la orilla de un río y juntos abordan una barca. Esta secuencia se vincula claramente con el mito griego de Caronte que transportaba las almas de los difuntos recientes, en su barca a través del río fronterizo entre el mundo terrenal y el mundo de los muertos. La quinta proyección [Fig. 108-5] retrata a unos trabajadores de emergencias que intentan rescatar a la gente de una repentina inundación en el desierto. Sin éxito en su misión, duermen cansados cuando el alma de uno de los ahogados se eleva del agua. La imagen de los rescatistas, dormidos después de sus acciones frustradas para evitar la muerte de las víctimas de un desastre natural, forma la cara opaca de este *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* actualizada por la imagen de una alma en movimiento de ascensión ¿Es una metáfora de la salvación espiritual? Las líneas de transición entre el mundo terrenal y el de los muertos en cada una de las proyecciones constituyen las aristas del *poliedro líquido de tiempos cruzados* donde la concurrencia de los eventos sugiere la simultaneidad de todas las muertes vistas desde la perspectiva de la eternidad, donde el tiempo no existe.

La variedad de los ritmos de las señales afectivas y espirituales que emanan simultáneamente de las proyecciones provocan en el espectador la acumulación, amplificación y resonancia de las sensaciones. La instalación incita a su observador/escucha/partícipe a reflexionar sobre la condición humana universal que cada persona sin excepción, debe enfrentar. Las notas para el proyecto de la obra, demuestran que su autor estaba más interesado en provocar efectos emocionales en sus observadores/escuchas/partícipes que en la exactitud iconográfica relacionada con las imágenes y mitos que las inspiraron³³⁵. Además de estas imágenes impactantes, utiliza sonidos ensordecedores. La intención del trabajo no es, como puede parecer a primera

³³⁵ *The Art of Bill Viola, Op. cit.*, p. 96

vista, predicar la fe cristiana; más bien tiene que ver con la creación de un espacio de reflexiones sobre el proceso de transición entre la vida y la muerte. Para hacerlo, Viola crea accidentes sensoriales vinculados con la iconografía espiritual. Como la mayoría de los últimos trabajos de Bill Viola, este incita a una meditación más que a una interpretación intelectual. Aunque parece importante llegar a comprender el significado espiritual alegórico de cada una de las narrativas de las videoproyecciones, para su autor es fundamental sentir sus mensajes en común. Así se justifica la estrategia artística de contar una serie de historias en paralelo como una muestra de las vidas y muertes de ayer, de hoy y del futuro, que suceden en el plano trascendental de manera simultánea.

Bill Viola considera lo sacro como una parte de la estructura de nuestra vida y no una materia de nuestra elección. En los textos sobre las motivaciones de sus obras cita a Mircea Eliade, quien dijo: “[...] Resumiendo, lo sacro es un elemento de la estructura de la consciencia y no una etapa en la historia de la consciencia.”³³⁶

La obra de Shirin Neshat se centra en las dimensiones sociales, culturales, políticas, religiosas e ideológicas propias de los conflictos que viven las mujeres en las sociedades musulmanas contemporáneas, en específico, aquellas que radican en la comunidad iraní. A partir del imaginario que Occidente ha construido en torno a la mujer del Medio Oriente y su relación con el Islam, Neshat establece un novedoso discurso crítico en dos sentidos: por un lado, en contra de los estereotipos occidentales; pero también sobre los contextos sociales y políticos de donde son originarios. Neshat se vale del recurso de la contraposición de opuestos que le permite exponer el carácter polémico y binario del sistema en que viven las mujeres musulmanas. Esto simboliza el uso del blanco y el negro, el exterior y el interior de los ambientes presentados, lo velado frente a lo corpóreamente mostrado, lo propiamente femenino frente a lo masculino. La última contraposición está también subrayada por la configuración de sus dos primeras videoinstalaciones: *Turbulent*³³⁷ (1998) [Fig. 109] y *Rapture*³³⁸ (1999) [Fig. 110], las cuales fueron realizadas con dos proyecciones simultáneas en paredes opuestas de la

³³⁶ Viola, Bill, *Op. cit.*, p. 174

³³⁷ Shirin Neshat, *Turbulent*, 1998: https://www.youtube.com/watch?v=f2DNMG2s_OO
[Última consulta: 19-abril-2017]

³³⁸ Shirin Neshat, *Rapture*, 1999: <https://vimeo.com/65972620> [Última consulta: 19-abril-2017]

sala, donde la autora pone a sus observadores en la situación incómoda de no poder seguir ambas narrativas visuales al mismo tiempo. Sin embargo, esta configuración amplifica el *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* con sus respectivas caras que se actualizan mutuamente: el mundo de las mujeres y el mundo de los hombres en la sociedad musulmana contemporánea.

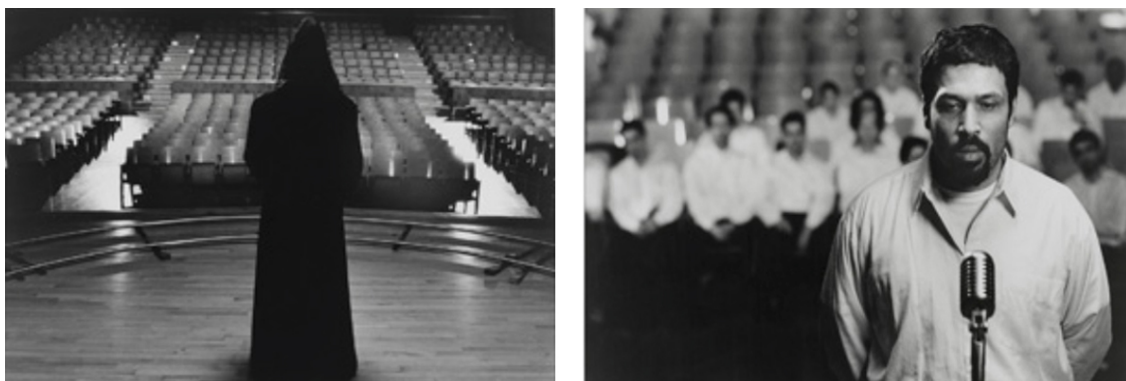


Fig. 109. Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación de dos canales *Turbulent*, Shirin Neshat, 1998.

En la videoinstalación *Turbulent*, en una de las proyecciones un hombre frente de un público masculino canta una apasionada canción amorosa (escrita por Rumi, el poeta sunita del siglo XIII). En la proyección opuesta, una mujer vestida en un chador negro está parada de manera silenciosa frente a un auditorio vacío; en la sociedad iraní la mujer no puede cantar en público. Cuando el hombre termina su canto y se inclina frente a su auditorio sucede algo extraordinario, en la proyección opuesta la cámara empieza circular alrededor de la figura femenina, que inicia una canción apasionada sin palabras, compuesta de sonidos de su respiración y de gritos extáticos. Su canción es como un sueño que se opone a la lírica realista de la canción del hombre que la precede.

La videoinstalación *Rapture* [Fig. 110] es similar a *Turbulent* en el concepto de los contrastes, tanto conceptuales como visuales. Sin embargo, el primero muestra por separado grupos de mujeres y hombres más que individuos. Mientras las mujeres atraviesan el paisaje de arenas y piedras, los hombres navegan en la arquitectura de piedra de una ciudad antigua. Cuando las mujeres gritan, para un observador occidental no están claros sus motivos: ¿celebración o miedo?, los hombres entran en disputas y

rezan. En la escena final de la *proyección femenina* las mujeres se juntan en la playa y un pequeño grupo de ellas encamina un barco al mar cruzando las olas.

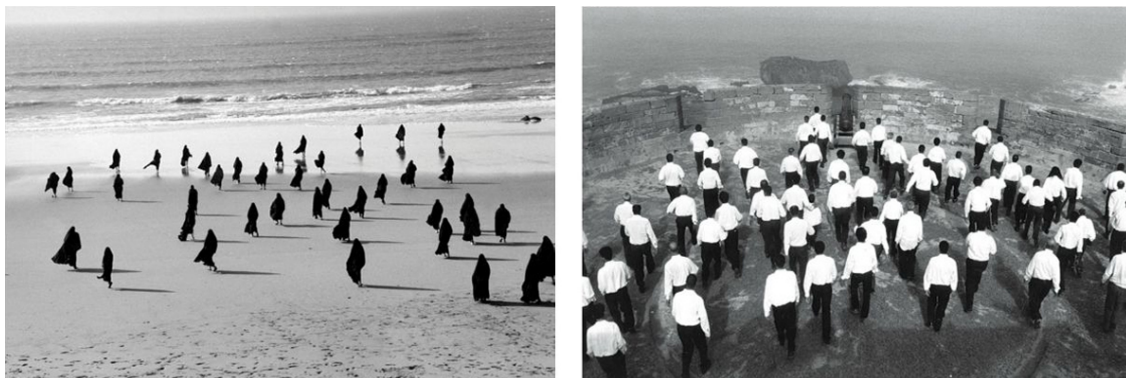


Fig. 110. Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación de dos canales *Rapture*, Shirin Neshat, 1999.

La tercera videoinstalación de este ciclo, que no fue premeditado por su autora, *Fervor*³³⁹ (2000) [Fig. 111] mantiene la oposición de género de individuos puestos en sus contextos sociales y religiosos. Sin embargo, las narrativas en blanco y negro son proyectadas en el mismo plano.



Fig. 111. Foto de la videoinstalación de dos canales *Fervor*, Shirin Neshat, 2000

³³⁹ Shirin Neshat, *Fervor*, 2000: <https://vimeo.com/77076334> [Última consulta: 19-abril-2017]

Los espacios separados y contrapuestos del hombre y de la mujer, mostrados de manera descriptiva en la mezquita, la prohibición del contacto de las miradas y el discurso del sacerdote sobre el pecado carnal nos presentan de manera poética las dificultades de emprender relaciones amorosas en los contextos sociales y religiosos del islam. La simultaneidad de las narrativas, de las videoinstalaciones de Shirin Neshat tiene la clara la función de mostrar dos mundos paralelos que difícilmente se cruzan. El mundo donde la ortodoxia religiosa como estructura social es omnipresente y ordena los detalles de la vida cotidiana de los individuos.

La videoinstalación *Poemas y Cebollas*³⁴⁰ (2013) [Fig. 112 y 113] fue creada por nosotros en colaboración con el artista sonoro Miguel Molina Alarcón que ha dirigido un proyecto de investigación sobre la poetisa española, que residió en México, Concha Méndez (1898-1986)³⁴¹.

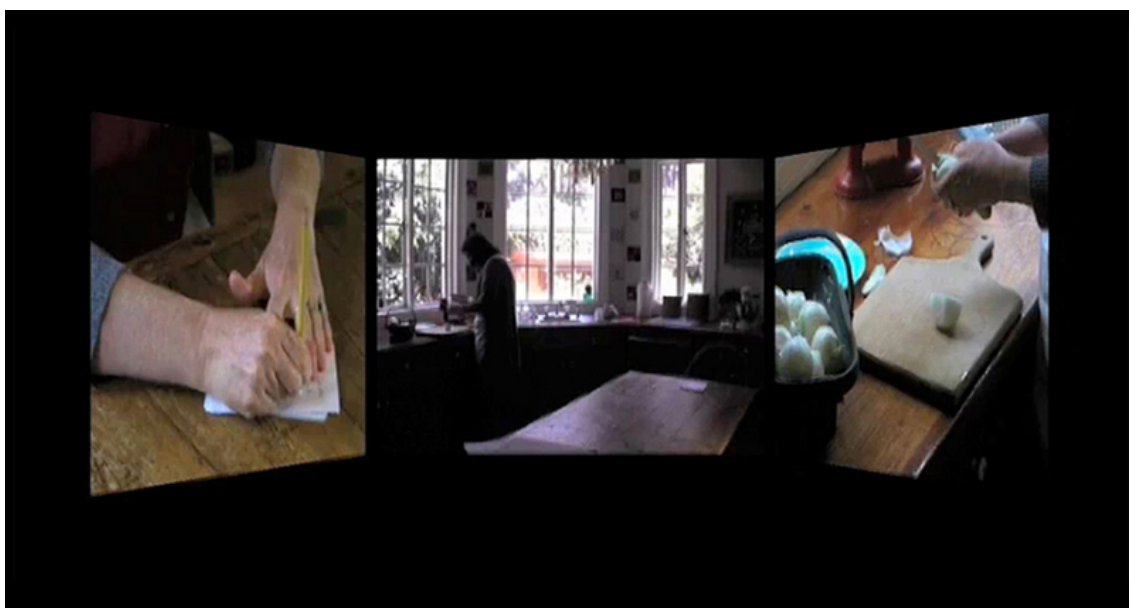


Fig. 112. Foto fija de maqueta de tres canales de la videoinstalación *Poemas y Cebollas*, 2013, Miguel Molina Alarcón y Pawel Anazskiewicz, 2013.

³⁴⁰ Miguel Molina Alarcón y Pawel Anazskiewicz, *Poemas y Cebollas*, 2013: canales 1-3 <https://www.youtube.com/watch?v=xZJBUSShvIA> [Última consulta: 19-abril-2017] canal 4: https://www.youtube.com/watch?v=8D_lrXXOgUA [Última consulta: 19-abril-2017] Véase ficha técnica de la videoinstalación *Poemas y cebollas* en: ANEXO – no. 17

³⁴¹ Autora estudiada dentro del Proyecto I+D ref. HAR2008-04687 del Ministerio de Ciencia e Innovación y del Proyecto I+D ref. HAR2014-58869 Ministerio de Economía y Competitividad

Las tres imágenes están acompañadas por los sonidos del deslizamiento de un lápiz sobre papel y del cuchillo golpeando la tabla de madera al cortar la cebolla. Las dos imágenes, la del centro y del lado izquierdo están sincronizadas. Así que, si la mujer corta la cebolla — sus manos aparecen ocupadas con esta tarea en ambas imágenes simultáneamente. Si se aleja para escribir - la tabla de cortar se queda vacía en ambas proyecciones. Al mismo tiempo sigue el video en bucle del lado izquierdo con las manos ocupadas escribiendo sobre el papel. Esta disposición de las videoproyecciones, en su conjunto, intenta crear una alegoría del proceso de creación de un poema, cuando este está presente en la mente del artista todo el tiempo mientras su cuerpo realiza varias tareas de manera automática e inconsciente. En este caso específico, corta la cebolla, camina entre tabla de cortar y la mesa, se sienta en la silla, escribe, se levanta de nuevo, etc. El sonido de estas tres proyecciones forman narrativas paralelas, el susurro del lápiz sobre papel está próximo a la representación del tren de palabras en el pensamiento de la artista y, el ritmo de cortar cebolla se puede asociar con las formas poéticas de los ritmos y acentos de las palabras.

En el cuarto canal de la videoinstalación [Fig. 113], en una pantalla de TV dispuesta de manera horizontal, vemos: fotografías en blanco y negro de Concha Méndez, de las manos cortando cebolla y escribiendo. Las tres están rodeadas por el texto que aparece al ritmo de la voz original de artista.

Para que los sonidos de los cuatro canales no se contaminen mutuamente se decidió que se escuchara la voz de Concha Méndez a través de unos auriculares. Las proyecciones y sonidos concurrentes en la instalación *Poemas y cebollas* crean imágenes directas del tiempo donde las caras del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* están formadas por las imágenes de escritura de un poema y por la imagen de cortar las cebollas. Están contrapuestas y se actualizan mutuamente por la transición de la protagonista entre una tarea y la otra. Sin embargo, el mensaje implícito es el de una creación que acontece todo el tiempo. La tarea de preparar la comida es mecánica, durante su desarrollo, la poetisa prepara otro par de versos. El sonido del cuchillo que cae sobre la madera cortando la cebolla crea un *ritornelo*, un son-signo que por su propio derecho crea otro *crystal líquido* que se actualiza en los ritmos del verso escrito,

acompañado por el murmullo de lápiz que se desliza sobre el papel. La cuarta proyección con el conjunto de las otras tres, forma un circuito cristalino distinto. El poema o el proceso de su creación forma su cara virtual que se actualiza con la voz original de la poetisa que cuenta lo que sucedió una vez en la cocina de su casa en México, hacia 1955, que escribió 14 poemas mientras pelaba unas cebollas.

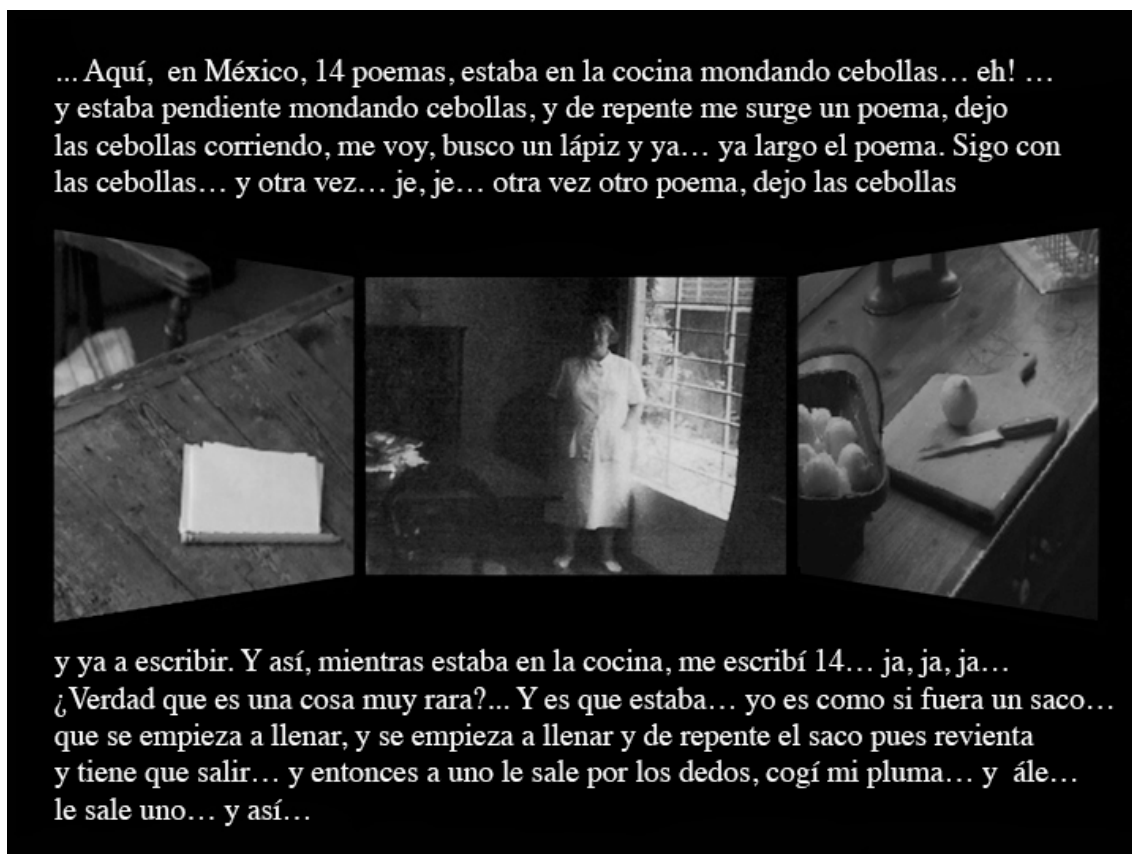


Fig. 113. Foto fija de video para canal no. 4 de la videoinstalación *Poemas y Cebollas*, 2013, Miguel Molina Alarcón y Pawel Anaszkievicz, 2013.

5.9. LOS TIEMPOS INSTALADOS EN EL ESPACIO

El título del tercer capítulo del libro de Kate Mondloch: *Screens, Viewing Media Installation Art*³⁴² (2010) (*Las pantallas. Viendo arte de las instalaciones mediáticas*) se pude traducir del inglés como *Instalando el tiempo. El tiempo espaciado y la duración exploratoria*. Al principio de este capítulo la autora cita al curador Daniel Birnbaum que en su libro *Chronology* (2005)³⁴³ acuña el término de *instalación del tiempo en el espacio* como una de las importantes estrategias de los artistas mediáticos a partir de los años noventa del siglo XX. Por su parte, Mondloch describe estos trabajos como *esculturas condicionadas por pantallas* que tienen *duración exploratoria*, una de sus características principales. En otras palabras, sus observadores de manera autónoma determinan la duración del tiempo que pasan con la obra. Esta característica propone diferentes modos de contemplación de las obras mediáticas y distintos modos de percepción de sus estructuras temporales.

Para su discurso sobre los diferentes impactos que los impulsos temporales tienen sobre los observadores que transitan por las instalaciones mediáticas, Mondloch selecciona algunas obras de Douglas Gordon, Bruce Nauman, Dough Aitken y Eija-Liisa Ahtila. Al describir las obras de los dos primeros *24 Hour Psycho* y *Mapping the Studio (Fat Chance John Cage)* pone en evidencia la irracionalidad de intentar ver estas obras en toda sus extensión temporal, lo que no añadiría mucho a su comprensión. Por otro lado, ni los creadores de las videoinstalaciones ni el museo sugieren un tiempo determinado para su contemplación. Así como la duración exploratoria es determinada por los observadores/escuchas/partícipes de la obra de videoarte, también lo son las trayectorias espaciales o puntos de vista de su observación.

La videoinstalación de Dough Aitken *Sleepwalkers*³⁴⁴ (2007) [Fig. 114] añade a nuestro discurso sobre la instalación de los tiempos en el espacio la dimensión de los recorridos

³⁴² Mondloch, Kate, *Screens. Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010, pag. 40 (trad. nuestra)

³⁴³ Birnbaum, Daniel, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005

³⁴⁴ Doug Aitken, *Sleepwalkers*, 2007. documentación:
<https://www.youtube.com/watch?v=UVRds0rTILM> [Última consulta: 19-abril-2017]

urbanos. La pieza está configurada por ocho proyecciones simultáneas a gran escala sobre las paredes exteriores del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA).



Fig. 114. Foto de una parte de la videoinstalación *Sleepwalkers*, Doug Aitken, 2007.

En las proyecciones se presentan cinco narrativas distintas de trece minutos de duración, sobre cinco habitantes de Nueva York, que despiertan por la tarde y se desplazan en la noche por la ciudad para atender sus trabajos de electricista, trabajador de correos, oficinista, mensajero en bicicleta y hombre de negocios. Estas narrativas desplegadas en ocho pantallas fueron presentadas en diferentes combinaciones cada día de la presentación. Las rutinas nocturnas de los distintos personajes solitarios se parecen a los recorridos de los sonámbulos. Son similares en los ritmos de sus acciones, que forman el fluir de energías de la ciudad-maquinaria la cual impone sus tiempos a todos sus habitantes: los distintos tiempos personales en el laberinto de las calles y los edificios de la ciudad se universalizan en el ritmo colectivo. Uno se imagina que los emplazamientos de las proyecciones de *Sleepwalkers* podían ser distintos a la manzana alrededor del Museo de Arte Moderno. Sin embargo, para no perder el vínculo específico con sus observadores, peatones de las aceras de Nueva York, es necesario que estén ubicados en esta ciudad. Es una instalación específica para la ciudad y sus habitantes. Jesús Segura Cabañero comenta de la siguiente manera la recepción de la obra:

En cualquier caso, lo interesante aquí es la participación dinámica del público que interactúa con la ciudad y la obra como un organismo vivo, sometido a las derivas perceptivas que guían al espectador por recorridos temporales, tanto físicos como psicológicos. *Sleepwalkers* (2007) aborda una receptividad que se expande por la ciudad, generando yuxtaposiciones y analogías temporales en la que las nociones de anacronismo y heterocronía quedan literalmente “flotantes”, en una multitud de juego de equivalencias presentes en la metrópolis.³⁴⁵

El término *flotantes* nos acerca de nuevo a modelo de *crystal líquido de los tiempos cruzados* donde las caras virtuales de la obra *Sleepwalkers* están formadas por historias contadas en las configuraciones cambiantes de las videoproyecciones monumentales. Sus actualizaciones, otras caras de estos cristales o imágenes directas de tiempo, están constituidas por las narrativas de las mentes de sus observadores/escuchas/participes que deambulan por aceras similares a las que transitan protagonistas de los videos. Otros circuitos cristalinos se forman entre las representaciones virtuales de los espacios de Nueva York y los espacios reales formados por edificios de piedra y cemento, en el contexto inmediato de las proyecciones.

Para celebrar la reapertura en junio del 2011 del castillo Amerongen en Holanda, después de un largo periodo de restauración, Peter Greenaway y Saskia Boddeke, realizaron en sus interiores una videoinstalación monumental *One day in life of Amerongen Castle* (2011) [Fig. 115 y 116] que consistía en 21 proyecciones simultáneas, de las 58 planeadas originalmente, en varias salas y corredores de su interior para visualizar un día de actividades de su historia: 21 de junio 1680³⁴⁶. En las proyecciones se apreciaban los habitantes del castillo, tanto nobles como soldados y miembros de la servidumbre, actores representando figuras históricas con los vestidos de la época, paseando en las vestimentas de época, en los interiores del castillo restaurado. Como dice el lector del corto, del anuncio del evento, los autores de la instalación tenían un escenario de arquitectura con sus muebles, pinturas y objetos domésticos. Para poblar estos espacios se necesitaban proyecciones de video y alta tecnología de sincronización y control para mostrar 37 minutos de la imaginada vida del

³⁴⁵ Jesús Segura Cabañero, *Tiempo narrativa y espectador en la obra de Dough Aitken*, ASRI (Arte y sociedad, revista de investigación), número 4, abril 2013

³⁴⁶ Peter Greenaway y Saskia Boddeke, videoinstalación *One day in life of Amerongen Castle*, 2011: <https://www.youtube.com/watch?v=QUnKR7LNCmQ> [Última consulta: 19-abril-2017]

castillo. Estos minutos del tiempo pasado actuado fueron grabados, proyectados e instalados en los mismos espacios históricos donde una vez transcurrieron 37 minutos el 28 de junio del año 1680.

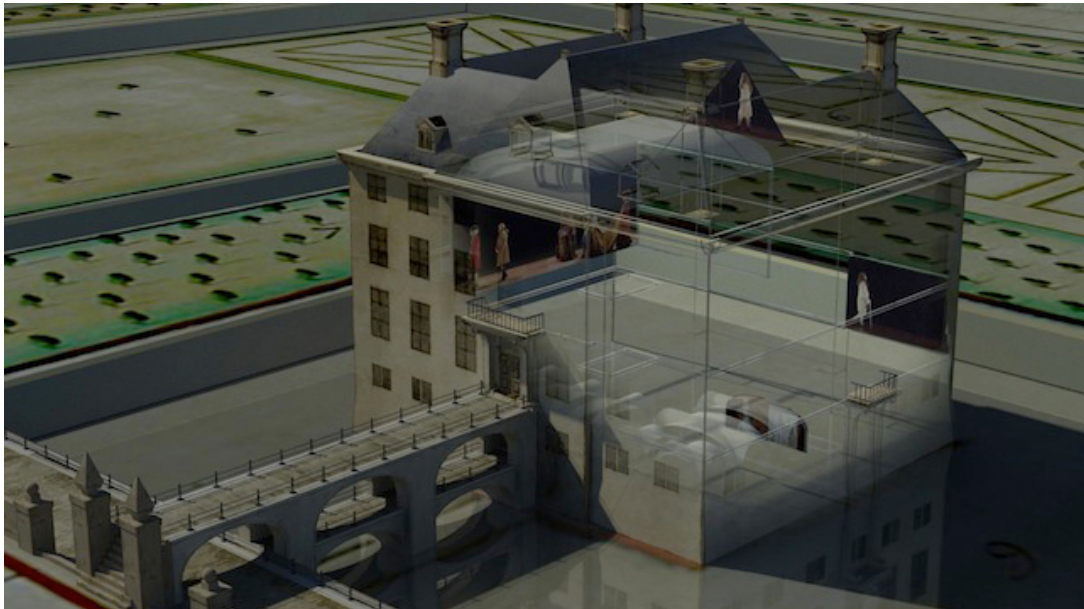


Fig. 115. Maqueta de la videoinstalación *One day in life of Amerongen Castle*, Peter Greenaway y Saskia Boddeke, 2011.



Fig. 116. Foto de una parte de la videoinstalación de 21 canales *One day in life of Amerongen Castle*, Peter Greenaway y Saskia Boddeke, 2011.

En la instalación, que se mantuvo abierta al público durante tres años, los tiempos de los recorridos y las presencias de sus visitantes se sobreponían a los tiempos de recorridos y presencias de los actores de los videos. Los visitantes del castillo del siglo XXI compartían el espacio y unos minutos con la pretendida población histórica del siglo XVII. Este tiempo histórico proyectado en el espacio real de los acontecimientos se diferencia del tiempo de las películas históricas, donde el cuerpo del espectador con ayuda de su imaginación se proyecta al espacio de los sucesos pasados. Las imágenes proyectadas de la videoinstalación formaban *cristales líquidos de los tiempos cruzados* donde los circuitos cristalinos se establecían entre las imágenes virtuales proyectadas y sus actualizaciones en forma de espacios, retratos y en general, objetos históricos del castillo.

Las presencias espectrales de los actores del pasado en los espacios reales es también uno de los temas de la videoinstalación *Silver Bridge* (2000) [Fig. 117] de Jaki Irvine en el Museo Irlandés de Arte Moderno en Dublín.

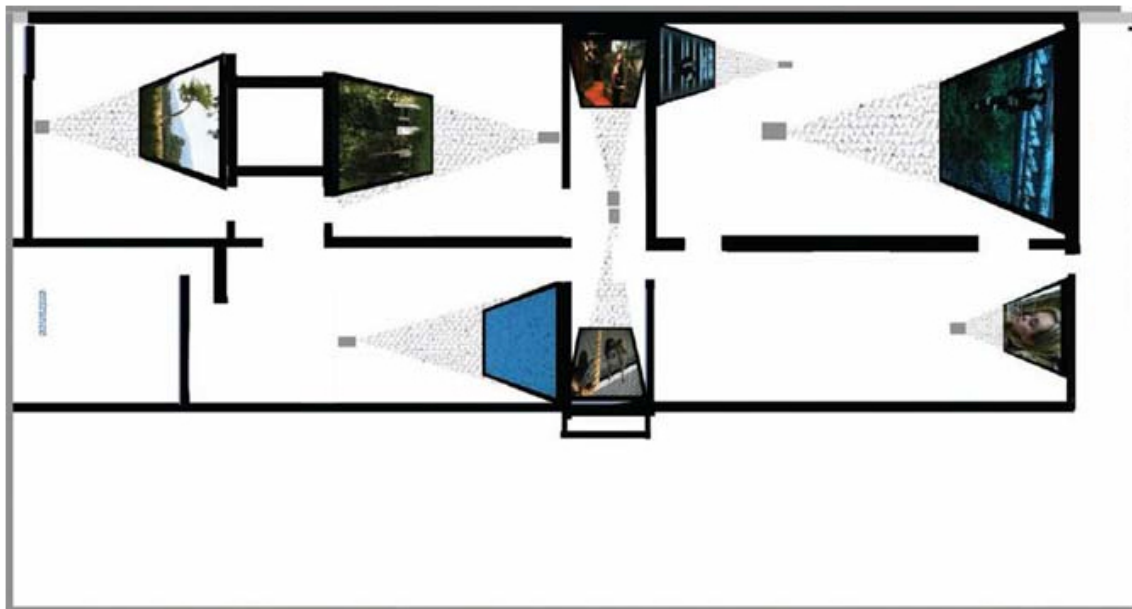


Fig. 117. Esquema de las proyecciones de la videoinstalación de ocho canales *Silver Bridge* en el Museo Irlandés de Arte Moderno, Jaki Irvine, 2002.³⁴⁷

³⁴⁷ Maeve Connolly, *The Place of Artists' Cinema. Space, Site and Screen*, Chicago, Intellect Books, The University of Chicago Press, 2009, Kindle Edition.

Este laberinto de ocho proyecciones en diferentes salas ofrecía distintas rutas para su observador entre las videoproyecciones que representan diferentes sitios de la ciudad de Dublín del s. XIX. Las proyecciones presentan videos realizados en varias locaciones públicas del Dublín con presencias fantasmales de pájaros, murciélagos y seres humanos. El *Puente de Plata* del título es una estructura decadente, de hierro fundido, que recuerda el pasado industrial de Dublín.

La instalación se encontraba en salas con ventanas cubiertas con material semitransparente que permitían ubicar la posición del observador en relación al parque que rodea el museo, un edificio histórico del siglo diecisiete. A su vez, este podía percibir la dirección de los emplazamientos reales de los lugares presentados en las pantallas. Sobre el papel del histórico lugar público en la obra de Irvine dice Maeve Connolly:

Silver Bridge (Puente de Plata) parece estar especialmente interesada en el ámbito del espacio público, como sugiere el uso de los escenarios como el museo, zoológico y el parque. Sin embargo, como también es característico de la obra de Le Fanu³⁴⁸, el terreno público se convierte en el sitio de puesta en escena del deseo y de la memoria personal. Esto sugiere que las fronteras entre el museo y el contexto público más explícito, de esta instalación de sitio específico, son de alguna manera permeables. Si, como sugiere Jameson, las historias de fantasmas están asociadas con el retorno de la historia cultural reprimida, entonces tal vez el museo por sí mismo puede ser interpretado como *casa encantada* por las instalaciones de películas y videos³⁴⁹

Podemos decir que Jaki Irvine, en su laberíntica obra *Silver Bridge*, ha instalado diferentes tiempos tanto reales como metafóricos en los espacios públicos con referencias a los tiempos pasados de la capital irlandesa. Las proyecciones de esta instalación forman circuitos cristalinos entre las caras virtuales de los videos con sus actualizaciones en forma de los espacios reales, existentes de la ciudad, que rodeaban el espacio del edificio y de la instalación colocada en él. Tanto la videoinstalación *Silver Bridge* como la de Peter Greenaway y Saskia Boddeke en el castillo Amerongen, descrita con anterioridad, son obras realizadas para sitios específicos: tiempos

³⁴⁸ *Idem.*: Sheridan Le Fanu, escritor irlandés, cuyo cuento *Camila*, publicado en 1872, fue mencionado por Jaki Irvine como fuente de inspiración de algunos elementos, de su instalación.

³⁴⁹ *Idem.* (trad. nuestra)

desplegados de sus proyecciones tienen sentido pleno solamente en el contexto arquitectónico de su instalación.

Jaques Derrida en su texto *The time is out of joint*³⁵⁰, sobre algunos pasajes de la famosa obra de William Shakespeare presenta la desarticulación del tiempo interno de Hamlet³⁵¹ como la fuente de su locura. En este ensayo Derrida desarrolla también un discurso sobre la función terapéutica del arte para curar las heridas abiertas de nuestro tiempo interior, causadas por los procesos de las rupturas y suspensiones constantes, presentes en el mundo de hoy. Al referirse a la interpretación derridiana de *Hamlet*, Fay Chen y Chung-Hsiun Lai escriben:

...Hamlet es solamente un ejemplo de la crisis de subjetividad discutido por Derrida. En su análisis de patología del sujeto, nota que mientras el tiempo externo progresa como el reloj que hace tic-tac, *el tiempo interno* del hombre se desvía y deambula sin rumbo. Así, las discrepancias entre estos dos tipos de tiempos constituyen la locura del tiempo que a su vez causa los problemas patológicos del hombre... la celebración del arte nos habilita no solamente para confrontar la locura y melancolía del tiempo sino, más importante, para aprender de vivir en ese viaje de la vida, de la articulación-desarticulación-articulación.³⁵²

Nuestra videoescultura *Muletas del tiempo*³⁵³ (2013) [Fig. 118] consiste en un video sin sonido, en bucle, reproducido en una pantalla de TV que se sustent sobre unas muletas. En la pantalla, puesta de manera vertical, vemos el video grabado por un paciente que aprende a caminar después de una cirugía ortopédica.

En el año 2013 me sometí a unas operaciones para la implementación de unas prótesis, a ambos lados de mi cadera, en una clínica ortopédica. Después de cada cirugía me recuperaba en ese mismo hospital, haciendo ejercicios y aprendiendo a caminar.

³⁵⁰ Derrida, Jaques, *The time is out of joint*, en: A. Haverkamp (Ed.), *Deconstruction is/in America: A New Sense of the Political*, New York, New York University Press, 1995

³⁵¹ The time is out of joint: Oh cursed spight,
That ever I was born to set it right

William Shakespeare, *Hamlet*

³⁵² Fay Chen, Chung-Hsiung Lai, "The time is out of joint: Derridian Reading of Virginia Woolf's Mrs Dalloway", EURAMERICA Vol. 37, No. 2, en: Anaszkiwicz, Pawel, *Articulaciones del tiempo*, México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2014, p. 45 (trad. nuestra)

³⁵³ Pawel Anaszkiwicz, *Muletas del tiempo*, 2013:
<https://www.youtube.com/watch?v=6AOWcau1XLw#t=15> [Última consulta: 19-abril-2017]

Véase ficha técnica de la videoescultura *Muletas del tiempo* en: ANEXO – no. 18

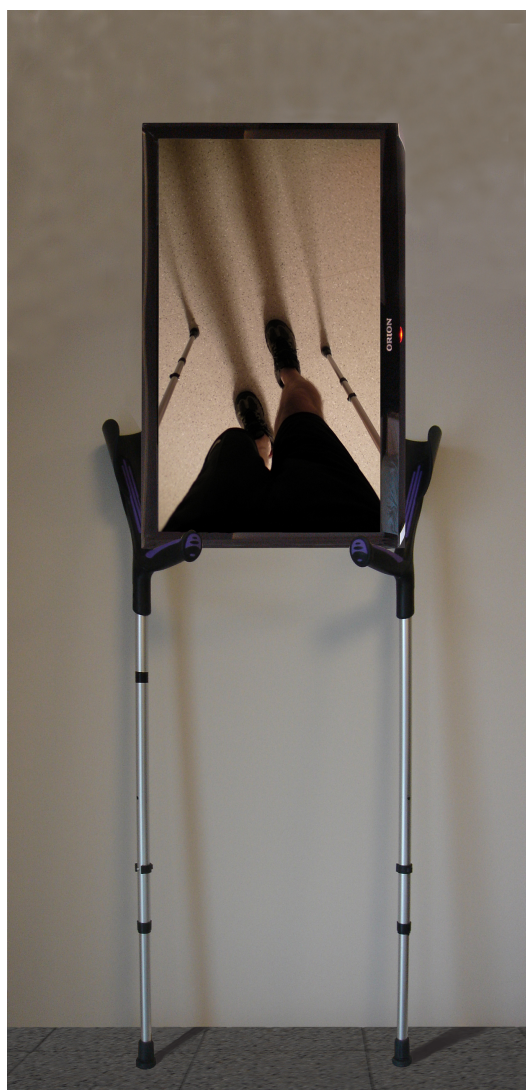


Fig. 118. Foto de la videoescultura monocanal
Muletas del tiempo, Pawel Anaszkiwicz, 2013.

Aproveché este periodo de modo creativo y realicé unos videos. Mi propósito no fue documentar el proceso de la recuperación sino producir, a partir de esta experiencia, una pieza con un planteamiento alegórico, *del tiempo en rehabilitación* después de ser dislocado. Un tiempo de crisis que instaura un nuevo ritmo, que, a su vez, desplaza el tiempo presente lejos de su alojamiento natural y nos hace enfrentar el futuro.

En el video los pies y las muletas, que se desplazan sobre el suelo, se muestran desde el punto de vista subjetivo del paciente. Los planos de suelo, el real de la exposición del

objeto y el presentado en el video, son perpendiculares. Esta disposición de planos está reforzada por la dirección de las muletas en la pantalla y de las muletas reales que apoyan la pantalla. El arreglo tiene como fin subrayar la diferencia de los tiempos, en la pantalla y fuera de ella. Es decir, la diferencia entre el tiempo dislocado en la clínica de rehabilitación y el tiempo fuera de ella, cuando nuestro cuerpo funciona de manera normal. Ambos tiempos, contrastados en soportes distintos, forman dos caras del *crystal líquido de los tiempos cruzados*. Su cara virtual, de la proyección vertical, oscila entre la oscuridad total y las imágenes iluminadas, formando otro circuito cristalino metafórico entre la cara opaca del dolor y la cara transparente del alivio. Por otro lado el ritmo pausado de los pasos entra en *consonancia* con el goteo del líquido intravenoso del medicamento contra el dolor, como un *ritornelo* visual. El proceso de realización de la pieza fue documentado en nuestro libro *Articulaciones del tiempo*.³⁵⁴

La disposición espacial de la pantalla con la imagen en movimiento es esencial para el significado de videoescultura *Muletas del tiempo*. Así también, las lecturas plenas de los videos en bucle, en las videoinstalaciones de Aitken, Greenaway & Saskia y Irvine son posibles solamente en sus ubicaciones espaciales específicas. Son ejemplos de obras videoarte donde sus significados están íntimamente ligados con el emplazamiento de sus videoproyecciones en el espacio.

5.10. LOS TIEMPOS DE LAS PROYECCIONES ENVOLVENTES

Las obras de videoinstalación con sus pantallas de proyección siempre constituyen un espacio de tránsito para sus observadores. Sin embargo, algunas resaltan por sus intenciones de crear un espacio que envuelve sus sentidos tanto de la vista como del oído. En ellas, el observador/escucha/partícipe se siente virtualmente sumergido como en un acuario. Uno de los ejemplos más sobresalientes de este tipo de obra es la videoinstalación *Goście (Visitantes, 2009)*³⁵⁵ [Fig. 119] de Krzysztof Wodiczko, artista

³⁵⁴ Pawel Anaszkiwicz, *Articulaciones del tiempo*, México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2014

³⁵⁵ Krzysztof Wodiczko, *Goście (Visitantes)*, 2009, presentación de la obra por el artista:

polaco que reside en los Estados Unidos, profesor retirado de artes visuales en el Massachusetts Institute of Technology.



Fig. 119. Foto de la videoinstalación *Goście (Visitantes)*, Krzysztof Wodiczko, 2009.

En la edición 53 de la Bienal de Venecia en el año 2009 Wodiczko montó una instalación de múltiples videoproyecciones simultáneas, creadas para el espacio específico del Pabellón Polaco. El edificio fue construido en Venecia en el año 1930 con la idea de crear un espacio expositivo sin ventanas. En este lugar, Wodiczko proyecta videos con formas verticales arqueadas y uno en el techo. En su conjunto sugieren un espacio con grandes ventanales de vidrios lechosos como si fueran esmerilados, que unos trabajadores están limpiando desde afuera. En la instalación se escuchan las voces de los trabajadores, sus conversaciones y exclamaciones en diferentes idiomas, que no son ni en polaco ni en italiano. Estas personas intercambian comentarios en vietnamita, senegalés, rumano, ucraniano, checheno y muchos otros. En

<https://www.youtube.com/watch?v=UX1aj57VkJg> [Última consulta: 19-abril-2017]

estos idiomas hablan sobre su situación legal, empleo, política etc. Los limpia-vidrios hablan de los trabajadores temporales o inmigrantes ilegales en Italia o en Europa en general. Las ventanas separan de manera tajante el mundo de los trabajadores de limpieza y de los visitantes de la galería, los ciudadanos acomodados, interesados en el arte. El título de la obra, *Visitantes*, es ambiguo: se trata de los observadores/participes/escuchas de la instalación y al mismo tiempo de los trabajadores detrás de los vidrios, que de manera metafórica limpian la barrera entre su mundo y el mundo de los ciudadanos del país que visitan o del que aspiran a ser ciudadanos. Estos inmigrantes no están en su casa y por esto se quedan como visitantes eternos. Los extranjeros, los otros, son nociones claves en la práctica artística de Wodiczko, quien tanto en sus proyecciones como en vehículos y objetos-instrumentos intenta empoderar a la gente que está privada de derechos, que permanece muda, invisible y sin nombre, para darles la voz y lugar en el espacio público.

El tema central de la videoinstalación *Visitantes* es el lugar de los inmigrantes en la comunidad que los recibe. La gente está a un brazo de distancia y sin embrago, *al otro lado*, con un estatus ambivalente de ilegales; y su invisibilidad social. Los espectadores de la Bienal son también los visitantes, lo que indican los protagonistas de las videoproyecciones de Wodiczko, que se esfuerzan intentando de vez en cuando en mirar al interior de la sala, desde otro lado de las ventanas proyectadas. Ambos grupos experimentan la imposibilidad de superar la barrera que los separa. En la obra se forman unos circuitos cristalinos entre las presencias virtuales de unos *visitantes* y la presencia actual de los otros, la de los espectadores/escuchas/participes de la videoinstalación.

Otro artista polaco Mirosław Bałka, más conocido por su obra escultórica, presentó en diciembre del 2009, una exposición titulada *Topografías*, de una serie de instalaciones de video, en el Museo de Arte Moderno de Oxford (Inglaterra). Esta exposición se inauguró a la vez que su intervención escultórica en el Cuarto de Máquinas de la Tate Modern, de Londres. Una de las videoinstalaciones titulada *Winterrise (Bambi 1, Bambi 2, Pond Detail)* (2003) [Fig. 120] se relaciona con los vestigios de un campo alemán de exterminio.



Fig. 120. Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales *Winterreise* (*Bambi 1*, *Bambi 2*, *Pond Detail*), Mirosław Bałka, 2003.

Las imágenes fueron grabadas durante la visita de Bałka a Auschwitz-Birkenau en el invierno de 2002. En la imagen central, un poco más grande que otras dos proyectadas de manera perpendicular a ambos lados, tenemos la imagen casi bucólica de un estanque redondo, cubierto de hielo y nieve y rodeado de árboles. Sin embargo, este estanque fue uno de los lugares donde se tiraban las cenizas de las víctimas incineradas en los hornos. En las otras dos proyecciones vemos venados atrás de cercas de alambres de púas caminando, dando brincos, pastando en el campo de Auschwitz-Birkenau. Estas inocentes imágenes, subrayadas por el título de la película animada de Disney, que se estenó en los años de funcionamiento del campo de Auschwitz, están acompañadas por señales acústicas del entorno: las voces de los niños, el lejano sonido de campana de una iglesia, el viento en el micrófono.

Tanto las imágenes como los sonidos de las proyecciones envolventes de Bałka forman un circuito cristalino, de un *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, con las imágenes terribles que todos tenemos presentes, de las películas documentales de la liberación de este y otros campos de concentración alemanes, al final de Segunda

Guerra Mundial. Los pulidos valores estéticos de esta instalación envolvente crean un inquietante contrapunto con la verdad que encierra el lugar que representa la obra. El título *Wintereise* (El viaje de invierno) se refiere tanto a la excursión de Bałka a la Auschwitz como al ciclo de las canciones del compositor alemán del s. XIX Franz Schubert. Durante la inauguración de la instalación, en Cracovia en el año 2003, estas canciones fueron cantadas en el patio de la Galería *Starmach*. Estas sublimes canciones de la época romántica, cuyas letras están basadas en los poemas de Wilhelm Müller, no nos hablan, como se las interpreta de manera más común, sobre sentimientos de un hombre enamorado infeliz sino que son, según Eleonora Jedlinska “[...] una reflexión sobre el intento individual de huir de las imposiciones violentas de este mundo.”³⁵⁶

Otra de las videoinstalaciones envolventes de Bałka, presentada en la exposición en el Museo de Arte Contemporáneo de Oxford, se titula *Carrousel* (2004) [Fig. 121].



Fig. 121. Foto de una parte de la videoinstalación de cuatro canales *Carrousel* (*Tiovivo*), Mirosław Bałka, 2004.

³⁵⁶ Eleonora Jedlinska, “Memory Regained – Art After Holocaust. Some Examples from Poland”, en: Grüner, Frank, Heftrich, Urs, Löwe Heinz-Dietrich (Eds.), *Zerstörer des Schwignes*, Köln, BöhlauVerlag GmbH-Cie, 2006, pag. 449 (trad. nuestra)

Fue conformada por cuatro proyecciones, en cada una de las paredes, de una de las salas de exposición. Las proyecciones estaban coronadas con unos salientes de madera como alerones de las barracas presentadas en las imágenes. En una de las proyecciones se podía ver el logo de la cadena de televisión árabe *Al-jazeera*. En cada pantalla se proyectaba el mismo video, realizado entre los vestigios del Majdanek, otro campo alemán de exterminio. El artista realizó la película girando la videocámara en mano, en unas de sus primeras visitas al sitio en 1999. El resultante video es borroso y casi sin color. Cada una de las cuatro proyecciones se reproduce con retraso, logrando así el efecto que las imágenes giran alrededor de la sala. Las imágenes en movimiento muestran el paisaje invernal de la nieve con las barracas, cables eléctricos y árboles.

Este espacio histórico fue documentado varias veces, pero la dinámica instalación de Balka no tiene por objetivo una tranquila contemplación de los datos históricos en una narrativa secuencial, sino despertar, en su observador/partícipe, respuestas viscerales, al introducir en el espacio de la galería la topología de un espacio que está cargado de historia. En la videoinstalación Balka se crea una imagen-tiempo directa; un *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* donde los ritmos de los videos circulando en las cuatro videoproyecciones forman su cara virtual y producen un efecto de tiovivo terrorífico, una cara actualizada por la memoria del campo de concentración Majdanek o de cualquier espacio de exterminio. Las imágenes producen en su observador/partícipe una resonancia visual oscilatoria transformando y amplificando las percepciones del trauma histórico que sucedió en los espacios registrados por la cámara.

Esta instalación envolvente de imágenes que giran en cada proyección y entre las pantallas provoca en su espectador mareo y hasta náusea, como si esta fuera la única respuesta apropiada, ante la imposibilidad de captar y comprender el horror de lo sucedido en este espacio. El logo de la cadena televisiva *Al-jazeera* tiene un tinte de provocación, ya que muchos árabes por su conflicto con el actual estado de Israel cuestionan el Holocausto, y por otra parte y al mismo tiempo inscribe la historia de los campos de exterminio alemanes en el contexto contemporáneo.

Muchas de las videoinstalaciones recientes de la artista suiza Pipilotti Rist tienen bien marcada la intención de envolver a su espectador/escucha/partícipe en una atmósfera de coloridas imágenes poéticas de la naturaleza. Uno de los ejemplos de estas obras es *Bremen Lobe of the Lung (Lóbulo de pulmón de Bremen)* de 2011 [Fig. 122].



Fig. 122. Foto de la videoinstalación *Bremen Lobe of the Lung*, Pipilotti Rist, 2011.

La pieza presenta a una mujer joven rodeada de un campo de tulipanes. Entre varias secuencias de videoproyecciones se muestran su cuerpo, sus pies caminando por los charcos de agua y las manos que examinan flores, el agua y el suelo con lombrices de tierra. Es un colorido ensueño meditativo. El ritmo de las imágenes está determinado por la música de fondo. Rist, que es también una artista sonora, en sus instalaciones crea, en cooperación con Anders Guggisberg, mundos acústicos tan importantes como sus ensayos visuales. Los cuadros de la naturaleza multicolor en movimiento, sus espacios y los sonidos nos envuelven en un espacio sensorial acústico, visual y virtualmente táctil. Rist presenta las percepciones del cuerpo femenino, de sus sueños sensoriales, que no son predecibles y cambian abruptamente desde unas secuencias inocentes y sensuales a otras que son desconcertantes.

Las *zooms* hacia imágenes dilatadas, ralentización y los movimientos de la cámara son otras de las estrategias de Rist para desorientar a sus espectadores en los espacios virtuales de sus proyecciones, con el fin de que se dejen llevar por sus propios sentidos. Otro *lóbulo de Bremen* crea un espacio meditativo de curación del desgarramiento entre el hombre contemporáneo y la naturaleza, de las percepciones aumentadas, donde los espectadores/escuchas relajan sus pensamientos mientras miran y escuchan con atención a la naturaleza que los envuelve. En palabras de Pipilotti Rist:

La tarea del arte es contribuir a la evolución, para fomentar el espíritu, para garantizar una visión distanciada de los cambios sociales y ambientales, para invocar energías positivas, para estimular los sentidos y la sensualidad, para conciliar la mente y el instinto, para explorar posibilidades y destruir clichés y prejuicios³⁵⁷

Se puede decir que las múltiples imágenes coloridas del paseo exploratorio de la naturaleza forman las caras brillantes de los *crisales líquidos de los tiempos cruzados*, de las proyecciones envolventes de Rist, cuando sus caras opacas se componen de las vivencias cotidianas de sus observadores/escuchas/participes, en su gran mayoría habitantes de las grandes ciudades industriales.

Nuestra videoinstalación *Trance de palma*³⁵⁸ (2011) [Fig. 123] se asemeja a la instalación de Pipilotti Rist en su afán de envolver al espectador en los ritmos visuales de la naturaleza. En ella, las hojas de palma balanceándose en el viento forman un refugio o hamaca que se mece para calmar. La videoinstalación requiere cinco planos de videoproyecciones: dos pantallas de doble cara suspendidas en el espacio de la sala y tres pantallas de una cara, suspendidas del techo, de la pared y del piso. Las proyecciones en las pantallas de doble cara son en formato 4:3, y las otras tres son proyecciones en forma de cuadrados. Este conjunto forma un cubo abierto con una cara sin pantalla. Las cinco imágenes de los videos, de las hojas de las palmeras

³⁵⁷ Riemer, Katja, *Pipilotti Rist – Ruhig durch die Wände* (trad. nuestra), <https://www.kunsthalle-bremen.de/ausstellungen/rueckblick/pipilotti-rist/> [Última consulta: 19-abril-2017]

³⁵⁸ Pawel Anaszkiwicz, *Trance de Palma*, 2011: <https://www.youtube.com/watch?v=liFmZgbzyHY> [Última consulta: 19-abril-2017]

Véase ficha técnica de la videoinstalación *Trance de palma*, en: ANEXO – no. 13

balanceándose en el viento con diferentes ritmos, remiten unas a otras y resuenan entre sí, formando un dispositivo amplificador de resonancias visuales que crea sensaciones más que significados. La instalación no tiene sonido.

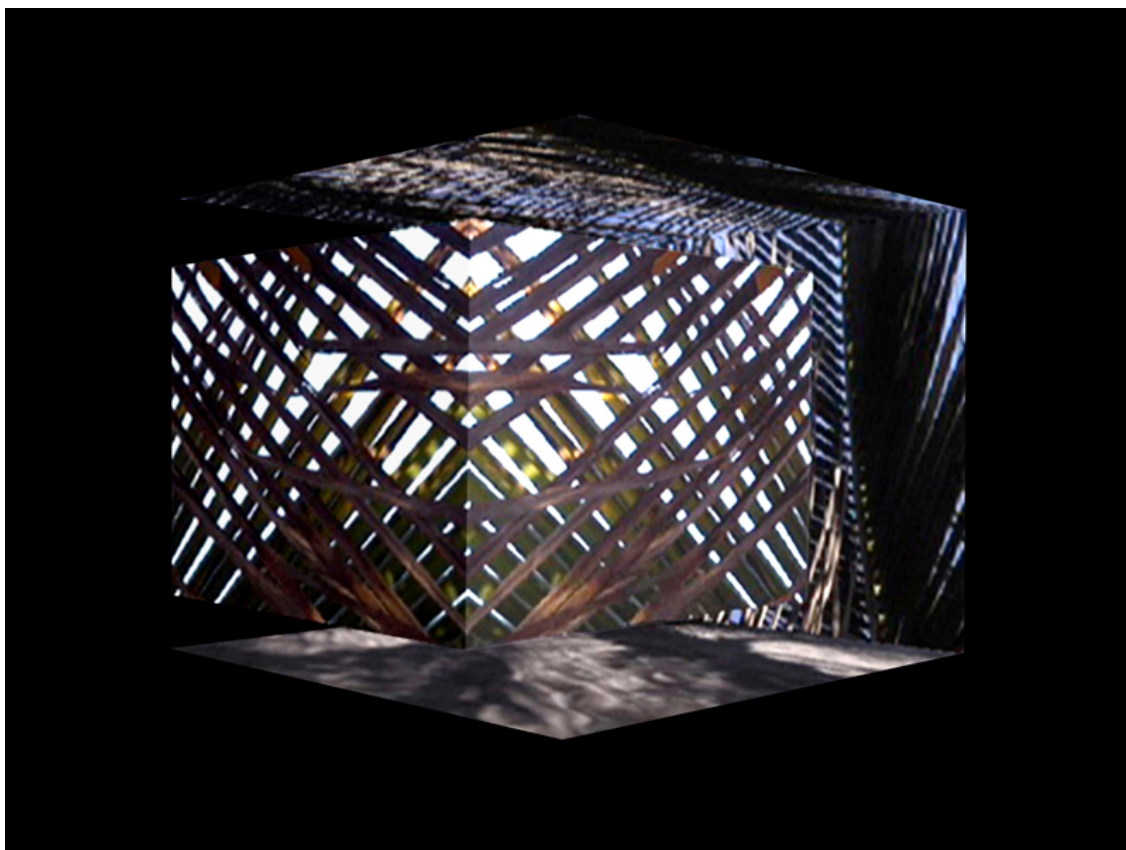


Fig. 123. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de cinco canales *Trance de palma*, Pawel Anaszkiwicz, 2011.

La pieza induce a percibir imágenes suaves en movimiento como dentro de una cuna o vientre materno, un lugar seguro para escapar del mundo exterior. Al mismo tiempo se percibe, a través de la estructura de las hojas de las palmeras, una reja en movimiento que puede sugerir una cárcel. La imagen tridimensional atrae y repele al mismo tiempo.

Los múltiples ritmos de las pantallas crean reverberaciones visuales por sus influencias recíprocas. Las imágenes producen el mantra visual de un baile extático, o un *ritornelo* visual en términos de Deleuze y Guattari, un germen virtual que forma las caras de un *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* de la naturaleza. Esta percepción del mundo natural se vincula con el consumo irreflexivo de las imágenes mediáticas que

nos rodean, una forma de escapismo del mundo real, cuando nos volvemos adictos, de manera involuntaria, a mirarlos.

Las proyecciones envolventes de gran escala son una estrategia artística para crear experiencias que no se pueden tener frente de los videos que se siguen en los sitios de Internet, de computadoras personales. Como dice Rist en una de sus entrevistas: “Los visitantes traen sus cuerpos a los museos. Esto es una situación distinta de cuando los medios masivos entran al salón de tu casa.”³⁵⁹

5.11. LOS TIEMPOS FUTUROS

Mayoría de los artistas de las videoinstalaciones que presentan en sus trabajos los aspectos de tiempo en los *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio*, que forman sus proyecciones, se enfocan en mostrar y analizar los flujos temporales en el presente y el pasado. Son relativamente pocos los trabajos que se aventuran en los inexplorados terrenos del futuro sin caer en ciencia ficción de caricatura. La reflexión sobre el porvenir es provocada muchas veces por el mundo actual, difícil de tolerar. Aunque esta motivación tiene hoy rasgos distintos a los del pasado:

Pues no es en nombre de un mundo mejor o más verdadero como el pensamiento capta lo intolerable de éste; al contrario, es porque este mundo es intolerable por lo que él ya no puede pensar un mundo sin pensarse a sí mismo. Lo intolerable ya no es una injusticia suprema, sino el estado permanente de una banalidad cotidiana.³⁶⁰

Pensar en el porvenir es pensar en un tiempo de acontecimientos que generan tiempos distintos y con ellos modos de vida diferentes. El porvenir como una virtualidad que nos obliga crear nuevas posibilidades de la vida y actualizar el presente. En la producción artística actual encuentran lugar visiones desconcertantes del futuro, sin caer en panorama apocalíptico de películas o historietas de ciencia ficción.

³⁵⁹ Rosenberg, Karen, *Tiptoe by the tulips (or Stretch by the Apples)* (trad. nuestra) http://www.nytimes.com/2008/11/21/arts/design/21rist.html?_r=0 [Última consulta: 19-abril-2017]

³⁶⁰ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, *Op. cit.*, p. 227

En el año 2001 Philippe Parreno fue invitado por su amigo Rirkrit Tiravanija a construir un espacio para un proyecto artístico en Chiang Mai, Tailandia. El edificio fue creado por el arquitecto Francois Roche únicamente para ser filmado. *The Boy from Mars* (2003) [Fig. 124] es una película de Philippe Parreno que nos lleva a un recinto tropical al anochecer. Los búfalos del agua deambulaban en la penumbra. Una tecnología a todas luces absurda está funcionando en un hangar construido con palos de bambú y hojas de plantas: un generador de electricidad es accionado, por medio de un sistema de poleas, por los búfalos de agua que jalan unos contrapesos. Una fuerte iluminación resplandece detrás de los árboles. Las constelaciones de estrellas brillan en el cielo. Los búfalos despreocupados se revuelcan en el lodo del estanque.



Fig. 124. Dos fotos fijas del video *The Boy from Mars*, Philippe Parreno, 2003.

En la pista sonora los ruidos de animales se enlazan con largos periodos de silencio. Al final, la imagen se funde en negro y se escucha una canción. Así la arquitectura de ciencia ficción proporciona el escenario para la película de la cual surge la canción. Uno se pregunta: ¿Quién es el chico del título? ¿Es el testigo de un sueño? La película muestra un híbrido de máquina, plantas y animales, para transformar y guardar la energía, una situación real que podría ser ficticia o un *crystal líquido de los tiempos cruzados* donde se crea un circuito cristalino entre una visión del porvenir virtual y los pocos sueños utópicos actuales, de sus observadores/escuchas que muestran la dificultad de concebirlos. El artista crea una imagen-tiempo de una imagen-sueño que emerge como un mensaje codificado de algún aspecto de la vida por venir.

Entre octubre del 2008 y abril del 2009 en la *Sala de las Turbinas*, de la Tate Gallery en Londres se presentaba la instalación de Dominique González-Foerster titulada *TH.2058* [Fig. 125]. El espacio fue imaginado como si se tratara del refugio de una catástrofe natural futura — un diluvio que tendría lugar en el año 2058³⁶¹.



Fig. 125. Instalación de esculturas, objetos y videoproyección *TH.2058*, Sala de Turbinas, Tate Gallery, Dominique Gonzalez-Foerster, 2008.

La inmensa *Sala de las Turbinas* estaba inundada por los sonidos de la lluvia y llena de literas en las cuales fueron colocados libros de autores como J.G. Ballard, Roberto Bolaño, Jorge Luis Borges, Philip K. Dick, Chris Marker, Georg Perec y Enrique Villamatas entre otros. En la sala fueron también alojadas copias aumentadas 25 % respecto a su tamaño original, de algunas de las esculturas monumentales de Louise Bourgeois, Alexander Calder, Henry Moore, Bruce Naumann, Claes Oldenburg and Coosje van Bruggen y Maurizio Cattelan.

En una pantalla gigante se exhibía de manera continua una película editada con fragmentos de películas de ciencia ficción. Entre otras: *Alphaville*, de Jean-Luc Godard,

³⁶¹ Dominique Gonzalez-Foerster, *TH.2058*, 2008 – artista habla de su instalación:
<https://www.youtube.com/watch?v=V3EHCB3vy9Q> [Última consulta: 19-abril-2017]

Le Chante du styrene, de Alain Resnais, *Gerry*, de Gus van Sant, *Invasion of the Body Snatchers*, de Philip Kaufmann, *La Jette*, de Chris Marker, *Région Centrale*, de Michael Snow, *Repulsión*, de Roman Polanski y *Solaris*, de Andrei Tarkovski.

La instalación fue realizada como un arca de preservación de la memoria colectiva en caso de catástrofes futuras. Es una exposición sobre el futuro inspirada por los ejemplos de arte de ciencia ficción del pasado. El dispositivo del *crystal líquido de los tiempos cruzados* consiste aquí en la tensión entre la cara virtual de la ciencia ficción del futuro, que comenta sobre el presente actual. El presente materializado en el sonido de la lluvia constante está confrontado con los tiempos del arte de ciencia ficción en los espacios íntimos de lectura, tiempo compartido de las películas en la pantalla gigante y el arte público monstruoso. En la entrevista publicada del catálogo de la exposición *TH.2058*, al hablar sobre su proceso creativo Dominique Gozález-Foerster presenta tres ideas separadas que ha integrado finalmente: el refugio con las camas y la pantalla gigante, el almacén de las esculturas monumentales, y tercera, de los personajes actuando como en los libros de ficción o en la película de Francois Truffaut *Fahrenheit 451*. Los cortes de películas de ciencia ficción que aparecen en la pantalla gigante fueron realizados en los años 60 y 70 del siglo pasado. Se relacionan más con los pasados posibles que con el futuro catastrófico en el año 2058. La virtualidad del escenario de la futura catástrofe imaginaria, se cuestiona o actualiza, en este *crystal líquido de los tiempos cruzado en el esocacio*, con las imágenes de ciencia ficción del pasado. Philippe Perreno en su ensayo *The Invisible Ape Boy* publicado en el catálogo de la exposición *TH.2058* se pregunta:

¿Qué va pasar si la futura comprensión científica del tiempo mostrara que todas sus imágenes anteriores fueran erróneas y comprobara que el pasado, el futuro e incluso el presente no existen?” y en seguida deduce las consecuencias: Aprenderíamos que la idea de las historias entretreídas, como de nuestras individuales historias personales y del futuro, son todas equivocadas.³⁶²

La videoinstalación de ocho canales *Electric Earth*³⁶³ (1999) de Dough Aitken [Fig. 126] presenta una narrativa sobre la caminata nocturna de un hombre joven a través de paisajes urbanos nocturnos. El protagonista avanza bailando de manera vertiginosa a través de las proyecciones uniendo los espacios y tiempos divergentes en un ciclo de sacudidas constantes. La pista sonora de los palpitantes ritmos de la música electrónica

³⁶² Perreno, Philippe, “The Invisible Ape Boy” en: *TH.2058*, catálogo de la exposición de Dominique Gonzalez-Foerster, London, Tate Publishing, 2008, pag. 86 (trad. nuestra)

³⁶³ *Electric Earth*, Dough Aitken, 1999, instalada in Whitney Museum (2009): <https://www.youtube.com/watch?v=LSziysd2Duk> [Última consulta: 20-abril-2017]

y de los sonidos industriales refuerza los frenéticos movimientos del protagonista por los espacios desérticos de una ciudad del futuro.



Fig. 126. Foto de una parte de la videoinstalación de ocho canales *Electric Earth*, Doug Aitken, 1999.

El autor de la pieza describe las experiencias de la caminata nocturna en términos temporales:

Emprender una caminata puede ser una experiencia asombrosa. Impulsados por nuestras piernas encontramos los ritmos y los ciclos. Nuestros cuerpos se mueven en ciclos que son repetitivos, parecidos a los de máquina. Perdemos la pista de nuestros pensamientos. El tiempo puede escurrir fuera de nosotros; puede extenderse o volverse condensado. Pero esta pérdida de la presencia del yo puede, así parece, producir a veces otro tipo de tiempo donde la velocidad de nuestro entorno se queda fuera de sincronía con nuestra percepción de él. Cuando esto pasa, se crea una especie de zona gris, el estado de un flujo temporal. El protagonista en *Electric Earth* está en un estado de la transformación perpetua. La paradoja es que esto crea también un presente perpetuo que lo consume.³⁶⁴

³⁶⁴ Aitken, Doug, "A Thousand Words", *Artforum*, May, 2000, en: VVAA, *Doug Aitken*, London, Phaidon Press, 2001, p. 67 (trad. nuestra)

En el *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, que se forma alrededor del protagonista de la videoinstalación, el proceso de actualización de su mundo virtual crea unos circuitos cristalinos de ciclos tan cortos como sus pasos o los ritmos de la música industrial que se escucha. Estos, no dejan tiempo para la reflexión o la creación de unos circuitos entre la memoria y el mundo actual que lo rodea. En la videoinstalación *Electric Earth*, la construcción de la subjetividad con los medios y tecnologías nuevas nos lleva al núcleo corporal de una nueva identidad humana. Lo percibimos no solamente por medio de la empatía con el protagonista de los videos simultáneos. El espectador/escucha/participe de la instalación ambulando entre sus proyecciones se vuelve parte del escenario; la pieza se expresa a través de su cuerpo y se constituye como una pluralidad.³⁶⁵ Aitken parece decirnos que en nuestro futuro no va ser posible describir en términos tradicionales la identidad del cuerpo humano como un ser que pueda controlar sus acciones y pensamientos en un entorno armonizado con su propio cuerpo, que perciba el tiempo presente, o como memoria del pasado y asomo al futuro. En lugar de esto, estará en un flujo constante de ritmos deshumanizados, donde el cuerpo va tener una diferente percepción del tiempo como *un ahora* que se escurre permanentemente. Aitken explica la idea de su instalación:

Es estructurada alrededor de un individuo solitario a quien imagino como la última persona en la tierra. Está en un estado intermedio entre consciencia y inconsciencia, y está viajando en un entorno urbano que parece banal, unos momentos antes del anochecer. Cuando el protagonista se mueve, el mundo a su alrededor – el plato de la recepción satelital, la bolsa de basura que gira en el aire, la lámpara parpadeante de la calle, la ventana del coche – empiezan acelerar.³⁶⁶

Esta es una visión sombría del futuro que muestra a los últimos seres humanos en un mundo habitado por máquinas eléctricas y/o electrónicas donde imperan los tiempos mecanizados de la banalidad cotidiana.

³⁶⁵ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005 p. 101

³⁶⁶ VVAA, *Doug Aitken*, London, Phaidon Press, 2001 p. 66, (trad. nuestra)

6. UN EJEMPLO DEL PROCESO CREATIVO QUE CONDUJO A LA REALIZACIÓN DE LAS OBRAS DE VIDEOARTE: UNA NARRATIVA AUTOETNOGRÁFICA

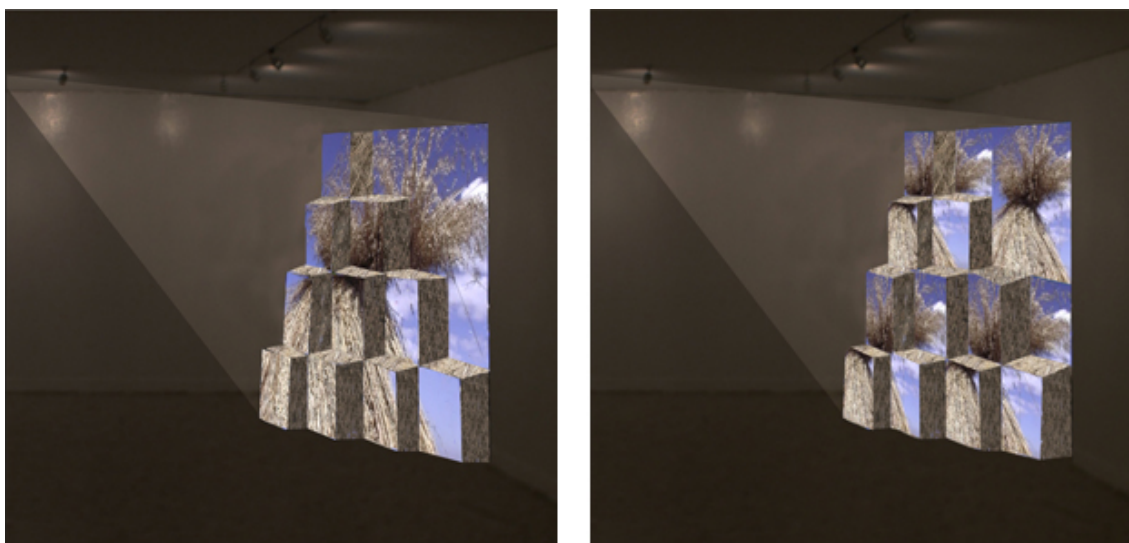
En el año 2016 hemos realizado una serie de maquetas de la videoescultura *Paja 1* [Fig. 127] y la videoinstalación *Paja 2* [Fig. 128], producidas con cortes de videos de gavillas de paja agitadas por el viento, proyectadas de manera simultánea en tres pantallas e incrustadas en bloques de paja compactada (*Paja 1*), o proyectadas en un montículo de bloques de paja (*Paja 2*). Las maquetas presentan las visualizaciones de su exposición, en un museo de arte contemporáneo, en la Ciudad de México.



Fig. 127. Foto fija de maqueta de videoescultura de tres canales *Paja 1*, Pawel Anaszkievicz, 2016.

La videoescultura *Paja 1* esta conformada por tres videos proyectados simultáneamente en tres monitores TV integrados en una estructura construida con pacas de paja. Las dos pantallas están colocadas de manera pelarela, a una altura aproximada de 120 cm., mientras la tercera está colocada entre los dos primeras, de manera diagonal. En los videos sin sonido, de encuadres fijos, se muestran las gavillas movidas por el viento. La iluminación en algunos de los encuadres también se mueve, siendo el sol opacado por

las nubes en movimiento. La posición diagonal, de una de las pantallas, tiene por función resaltar lo artificial de la representación video, de sus planos. En la videoescultura se crean unos circuitos cristalinos entre cada una de las tres proyecciones que presentan las gavillas, como caras virtuales del *crystal líquido de los tiempos cruzados* y sus caras actuales en forma las pacas de paja como huellas del proceso industrial.



A

B

Fig. 128. Dos fotos fijas de la maqueta de videoinstalación *Paja 2*, Pawel Anaszkievicz, 2016.

La videoinstalación *Paja 2* está conformada por un video sin sonido, en formato vertical de aproximadamente 320 cm. de alto, de gavilla movida por el viento, proyectado en una estructura de veinte cubos de paja. El video está formado por tres secuencias de imágenes de la misma gavilla en movimiento: una, de la imagen de gavilla desplegada en toda su extensión, otra, de la misma imagen desplegada en cuatro encuadres y la tercera en dieciséis encuadres. La última secuencia coincide con la proyección de los encuadres individuales de la gavilla en los cubos individuales de paja de la estructura, mientras en la primera y segunda, la imagen proyectada se divide entre los cubos. La pieza confronta la imagen virtual de la una gavilla movida por el viento con la estructura tridimensional construida con cubos de paja. Estas últimas constituyen, de manera similar a la videoescultura *Paja 1*, la cara actual del circuito del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*. Su cara virtual está formada por la

videoproyección. Los cubos de paja reales confrontados con las gavillas movidas por el viento en la imagen video pueden funcionar como metáfora de los píxeles, unidades de imágenes digitales, de una representación limitada del mundo tridimensional.

Las obras de vídearte *Paja 1* y *Paja 2* tienen una relación directa con nuestro proyecto de producción artística presentado en el marco de la presente tesis. Sin embargo, el proceso creativo que condujo a estas realizaciones empezó ya en el año 2009 y el texto que sigue es una muestra de su desarrollo³⁶⁷.

[...] Estoy tomando café y observo distraídamente a mis gatos jugar con el haz de un rayo del sol mañanero que se filtra entre las cortinas. Examinó la superficie de su piel, que se mueve cambiando su topografía bajo los impulsos de músculos, tendones y huesos. Hace unos días presenté a mis alumnos del taller de Planos y Perspectivas la película “Al azar, Baltazar”, de Robert Bresson, para ejemplificar perspectivas figuradas; se trata de la misma situación vista desde la perspectiva de dos personajes cuyas vidas transcurren de manera paralela: un humano (una joven) y un animal (un burro). Recuerdo una toma al principio de la película, donde la negra piel del animal rellena todo el encuadre y la mano blanca de la joven se desliza diagonalmente sobre su superficie, acariciándola. Al final hay otra toma con un acercamiento a la piel del mismo burro, ya viejo, con un chorrillo de sangre que fluye desde una herida causada por una bala. La momentánea fijación en la piel, en la superficie del cuerpo, me recuerda que leí en unos textos sobre estética postmoderna que se referían al mismo asunto; entre otros, uno³⁶⁸ del sociólogo polaco Zygmunt Bauman, acerca de las pretensiones del individuo, en la cultura actual, de alcanzar un equilibrio deslizándose sobre las superficies de la vida como lo hace un surfista sobre las olas del océano. Para ambos, el peor enemigo es la profundidad que acaba con un momento de gracia.

³⁶⁷ El texto fue editado y revisado a partir de un fragmento del artículo:

Pawel Anaszkiwicz, “Presencias, proyecciones y videoinstalaciones” en: *Inventio*, México, No. 10, Septiembre 2009, pp. 93-96

³⁶⁸ Zygmunt Bauman, “On Art, Death and Postmodernity and What They Do To Each Other”, en: VV AA, *Stopping the Process?: Contemporary Views on Art Exhibitions*, Helsinki, Nordic Institute for Contemporary Art, 1998

En el libro fundacional de la arquitectura postmoderna “Aprendiendo de Las Vegas”³⁶⁹ sus autores otorgan mayor importancia a la superficie que a la estructura, tan querida por los arquitectos modernos, para quienes la buena arquitectura resaltaba la honestidad de presentación de su estructura y funcionalidad. En este caso, los ejemplos sobresalientes de una y otra estética serían los edificios de dos museos de arte contemporáneo: el Centro Georges Pompidou, de París, y el Museo Guggenheim, de Bilbao. La piel del animal o la humana y sus productos, como el pelo, la pelusa y las uñas, se volvieron un tema recurrente en la producción de los artistas visuales contemporáneos. Por ejemplo, casi cada año, dentro del curso de escultura que imparto, alguna de mis alumnas presenta proyecto de producción de objetos a partir del cabello humano. Son como residuos de nuestra existencia con un dejo de trascendencia, y más perdurables que otros de nuestros tejidos. En la mayoría de las exposiciones contemporáneas, cuando se utiliza la piel de animales y a veces de los humanos, ésta se exhibe muerta. Como excepción se pueden señalar algunas obras realizadas dentro del campo del bio-art por el artista brasileño Eduardo Kac o el australiano Stelarc. En su película El libro de cabecera Peter Greenaway junta piel y escritura, como si el lenguaje escrito o el hablado formaran otra piel humana.

Al seguir estas reflexiones sobre los usos de la piel en el arte contemporáneo me doy cuenta de que el tema aún no está agotado, especialmente en sus posibles usos metafóricos. El sentido de tocar la piel de un ser vivo se complementa con el sentido de la vista, al comprobar que está vivo, que se mueve, incluso cuando duerme. Si la mirada no está segura, el último recurso es palpar la vena a través de la piel, esto es, la piel aparece como un dispositivo sensor de vida. Involuntariamente hice algo sobre el tema cuando, en una de mis instalaciones, confronté imágenes del cuerpo de un perro vivo con la fría piel metálica de una escultura del mismo animal. Pienso que sería interesante hacer una colección en video de imágenes de la piel viva de distintos animales, como una huella de la vida: su respiración, el pulso, la sangre, los movimientos musculares, los tendones y huesos cubiertos con la piel sin descripción ni el propio reconocimiento del animal al cual le pertenecen. Me imagino algunas

³⁶⁹ Steven Izenour, Denise Scott Brown y Robert Venturi, *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000

proyecciones de pieles de seres vivos sobre formas tridimensionales geométricas que resalten las diferencias entre esas superficies vivas y los planos mecanizados y muertos de las formas producidas por los hombres, desde las pirámides hasta los aviones, pasando por la silla y el jarrón.

De momento, debo empezar mi colección de imágenes de las pieles vivas registradas en los cortes de videos. Así que me dispongo a ir a buscarlas a la granja educativa - un zoológico particular donde hay animales domésticos como vacas, caballos, puercos, pollos, entre otros, y cuyo anuncio siempre me sale al paso mientras manejo por la carretera a Cuernavaca. Meto en el coche cámaras y los tripiés. El sol y el viento ligero me ponen de buen humor. Me desvío de la carretera libre y a la vez de mis viajes de rutina a la universidad. Al llegar a la granja, el encargado me informa que está cerrado por periodo vacacional. Pero estoy demasiado motivado como para darme por vencido, así que decido seguir manejando hacia las montañas. Al poco rato, el camino se transforma en una brecha, así que me mantengo ocupado en esquivar piedras y hoyos. En cierto momento la brecha se convierte en una vereda menos hostil y por lo mismo más transitable. De repente, en un cruce de caminos, se abre un claro frente al cual se extienden amplios paisajes hacia tres direcciones, mientras que en la cuarta el terreno continúa elevándose como una suave loma arbolada. Salgo del auto y me hundo en el silencio exaltado por el canto distante de un pájaro. Al recorrer la colina con la mirada me topo con unas nubes brillantes que avanzan rápidamente flotando sobre un trasfondo azul contrastante. Hago un “travelling” por el horizonte disfrutando el espacio abierto, mientras voy paseando sobre el rastrojo de cebada. El paisaje es estático, con excepción de las gavillas cuyos copetes son agitados por el viento. Con los altos contrastes de luz intensa que se refleja en la paja, las sombras de las gavillas y los bosquecillos oscuros en el fondo, el escenario parece perfecto para un pintor impresionista. Decido grabar los copetes agitados por el viento. Pongo el tripié con la cámara en contra-picado para grabarlos sobre el fondo de nubes en movimiento. Hago varias tomas de unos cuarenta segundos cada una; son muy expresivas pero todavía no sé qué voy a hacer con ellas.

Estoy tan concentrado en las grabaciones que dejo mi vehículo a la mitad de la vereda, en dirección a un caserío que se ve en el horizonte. Otro auto se detiene atrás del mío; al parecer es el dueño del lugar, quien trata de averiguar qué hago en su terreno. Estoy demasiado lejos como para hacerme oír, así que el conductor se da por vencido y decide continuar. Rebase lentamente a mi camioneta por el borde y se aleja envuelto en una nube de polvo. Este incidente cambia mis observaciones a través de la lente: hago varias tomas abiertas de gavillas con el fondo oscuro de los árboles. En una de ellas veo un claro en medio del bosque, donde las hierbas crecidas se balancean como las llamas de una hoguera. Por momentos, el sol se oculta entre las nubes, que cada vez son más oscuras y numerosas, así que debo esperar un poco para poder repetir la grabación de las hierbas encendidas por la luz. Mientras espero, escucho con atención los sonidos del viento, pero a cada instante el sol se oculta por más tiempo y los contrastes del paisaje pierden su vigor. Con el viento y ya sin sol, el frío me despierta a la realidad. No me di cuenta de que transcurrieron varias horas desde que monté la cámara en el tripié.

Mientras manejo de regreso observo algunos elementos del paisaje que apenas ayer me eran invisibles. Me siento como el pescador que vuelve satisfecho después de una buena pesca pero sin saber todavía qué plato va a preparar. Mi videocámara se convirtió, como dicen Deleuze y Guattari, en la red que lanzan los artistas a las aguas del caos del mundo para producir bloques de afectos y perceptos³⁷⁰. En el camino a casa voy detrás de un camión lleno de pacas de paja. Esta imagen me hace reflexionar sobre la tecnología agrícola que desde siempre ha tratado de domar a la naturaleza, cuyos productos se parecen cada vez más a las máquinas que los producen. Me pregunto si sucederá lo mismo con los bloques de sensaciones empaquetados en herramientas digitales. Las gavillas que filmé un poco antes tienen todavía los rasgos característicos de la producción manual. Imagino esas gavillas con sus copetes agitados por el viento proyectarse en una instalación sobre pacas de paja compactada.

³⁷⁰ Gilles Deleuze y Felix Guattari, *¿Que es filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 2005

La videoescultura *Paja 1* (2016) y la videoinstalación *Paja 2* (2016) son el resultado directo del proceso creativo expuesto en la narrativa anterior. Estas obras forman el núcleo del proyecto de la exposición individual de nuestras obras de videoarte, titulado tentativamente “El Pajar”, que fue aceptado para su exposición (octubre del 2017 al febrero del 2018) en el Museo de Arte Contemporáneo CARILLO GIL de la Ciudad de México. En el ANEXO se amplía la información sobre las obras que se realizaron y sin embargo, no se analizaron en el cuerpo de la tesis. Estas son: videoinstalación *Raya-3* (2016), videoescultura *Amarras* (2017), videoescultura *Ave Marina II CCTV* (2017) y videoescultura *Fauces* (2017). Aunque propuesta creativa en el cual se basa presente investigación abarca nuestra producción de videoinstalaciones y videoesculturas en el periodo 2001 – 2017, las obras creadas en el periodo del desarrollo de presente tesis (2011 – 2017) y aceptadas para la exposición son:

VIDEOINSTALACIONES

Poemas y cebollas (2013) [Fig. 147 y 148], ficha técnica – ANEXO no.17.

Subsuelo líquido (2014) [Fig. 151], ficha técnica – ANEXO no.20.

Paja 2 (2016) [Fig. 153], ficha técnica – ANEXO no. 22.

Raya-3 (2016) [Fig. 154], ficha técnica – ANEXO no. 23.

VIDEOESCULTURAS

Muletas del tiempo (2013) [Fig. 149], ficha técnica – ANEXO no. 18.

Paja 1 (2016) [152], ficha técnica – ANEXO no. 21.

Ave solar (2016) [Fig. 155], ficha técnica – ANEXO no. 24.

Amarras (2017) [Fig. 156], ficha técnica – ANEXO no. 25.

Ave Marina II CCTV (2017) [Fig. 157], ficha técnica – ANEXO no. 26.

Fauces (2017) [Fig. 158], ficha técnica – ANEXO no. 27.

CONCLUSIONES

La investigación que se ha realizado para de la presente tesis fue motivada en gran medida por la frustración de muchos artistas contemporáneos, de medios tecnológicos, al leer textos sobre sus propias obras. En su mayoría estos escritos son intentos de adecuar la terminología del análisis de los medios visuales tradicionales o extrapolar conceptos de un medio específico al otro multi-mediático. Para contribuir, la presente investigación se propuso crear un modelo de análisis de videoinstalaciones y videoesculturas, específico para estos medios, que subraya las características temporales de las obras mismas de videoarte: de la simultaneidad y yuxtaposición de las distintas narrativas visuales y sonoras que se crean en una obra mediática teniendo en cuenta su recepción por los espectadores/escuchas/partícipes, quienes editan sus propias narrativas e interpretaciones a partir de sus sensaciones y pensamientos, deambulando entre las videoproyecciones. El primer objetivo general de nuestra tesis surge a partir de la formulación de la hipótesis de que se puede construir un modelo de análisis de videoinstalaciones llamado *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, un nuevo modelo que extrapola y amplía el modelo temporal de análisis del cine de Gilles Deleuze, y específicamente su concepto de *crystal de tiempo*. Para alcanzarlo, se siguió el cumplimiento de los seis objetivos específicos que nos planteamos en un inicio.

Para cumplir con el primero objetivo parcial de contextualizar el análisis de videoinstalaciones y videoesculturas con los discursos sobre el video en sus diferentes esferas de aplicación como instalaciones de inmersión, interactivas, videojuegos, videoperformance, videodanza, videomapping y circulación en Internet describimos varios ejemplos de aplicación: de videos en las instalaciones mediáticas de inmersión, interactivas y con estructura de videojuego; por ejemplo, en las obras de Jeffrey Shaw, Charlotte Davis, Grace Quintanilla, Gary Hill y Toni Dove. Al discutir las nos percatamos de que muchas de ellas tienen rasgos comunes y sus características se traslapan. La mayoría de las videoinstalaciones de inmersión son también interactivas y tienen estructura de videojuego. La catalogación tiene validez solamente para mostrar las características predominantes de un soporte al usar el video. El mismo comentario es válido para las obras de videoperformance, videodanza y videomapping donde el

performance de una danza se produce muchas veces en el escenario de proyecciones de videomapping, y existe un territorio intermedio entre el arte de videoperformance y videodanza, donde los movimientos de los bailarines no parecen bailes y viceversa, los de videoperformance siguen una extraña coreografía. En esta parte presentamos las obras de Nam June Paik y Charlotte Moorman, Anri Sala, Peter Campus, Bartolomé Ferrando, Gary Hill, Francis Alÿs, Marilén Iglesias-Breuker, David Hinton, Vicent Gisberg, Lloyd Newson, Júlíanna Lára Steingrimsdóttir, Michael Neimark, Krzysztof Wodiczko, Rafael Lozano-Hemmer y de los colectivos SILA SVETA y URBANSCREEN. Somos conscientes de que para ser exhaustivos necesitaríamos apoyarnos en muchas más obras de importantes artistas, pero con el fin de no agotar al lector, y también porque así se cumplen nuestros propósitos, hemos decidido no excedernos en el catálogo de referentes para contribuir a la claridad de nuestro discurso. La reseña subraya algunas propiedades de estos soportes que los distingue de las videoinstalaciones o videoesculturas, por ejemplo, que se constituyen en la mayoría de los casos por videos mono-canales o que su descripción como videoescultura o videoinstalación es secundaria a sus propiedades como performance, danza o proyección urbana. Al final de esta sección hablamos de la circulación de los videos en la esfera del Internet. Mostramos apuntes sobre la historia del Internet y de los videoblogs, el programa *Videosphere*, de navegación entre videos, algunos discursos teóricos sobre los eventos digitales, los flujos, las interacciones sociales y los cambios provocados en la consciencia colectiva por la circulación de los videos en Internet. Aunque mucha de esta actividad espontánea en Internet difícilmente se puede calificar como arte, mostramos algunos ejemplos de net-art que son gestos artísticos de activismo social, como por ejemplo acciones y proyectos inspirados por Antonio Abad. Internet está presente en la transmisión directa de la información audiovisual en tiempo real, en el globo entero. En base a estos desarrollos tecnológicos se liberan las condiciones para la creación de nuevas formas estéticas de expresión en video, en la medida en que su generación, transmisión y proyección se transforman y expanden de manera continua. La mayoría de las ilustraciones de videoarte en esta tesis fueron halladas por medio de Internet lo que significa que la red www (world wide web) abarca casi todas las burbujas de las diferentes expresiones de videoarte excepto aquellas, que por su especificidad, necesitan el cuerpo y no solamente los ojos para su percepción. Estos son

términos generales de las videoinstalaciones, algunas obras de vídeoarte interactivo, de inmersión y/o videomapping.

Para alcanzar el segundo objetivo parcial de situar el modelo propuesto del análisis temporal de las videoinstalaciones en el marco de algunos discursos filosóficos sobre el tiempo y el espacio, así como de la crítica artística de las instalaciones enfocada en los mismos temas, presentamos algunos de los argumentos filosóficos sobre el tiempo y espacio que más tienen que ver con nuestra búsqueda. Basamos nuestra demostración en el análisis de los discursos sobre el tiempo en la tradición del pensamiento occidental que hace Giacomo Marramao y la bifurcación entre la representación del tiempo y su experiencia por un sujeto, que se localiza por primera vez en el pensamiento de San Agustín. Repasamos algunos argumentos de Kant y Bergson para poner atención a los del fenomenólogo polaco Roman Ingarden. Después presentamos algunas ideas de Gilles Deleuze sobre la repetición como una modalidad de tiempo y de ahí, pasamos a mostrar la enorme heterogeneidad de las distintas temporalidades en los discursos de David Wood. Al final de este subcapítulo compartimos las conclusiones de Giacomo Marramao de que no se puede hablar de la experiencia del tiempo sin relacionarla con el espacio. Procedemos a mostrar algunos discursos sobre el espacio vivido, de Henri Lefebvre, que vinculamos con el discurso de Robert Irwin sobre las circunstancias existenciales que afectan a la percepción del arte. Después seguimos con los discursos de Frederic Jameson sobre nuestros tiempos como una era de espacialidad. Estos discursos filosóficos sobre la pluralidad de los tiempos y espacios, que son creados en el mundo contemporáneo nos sirvieron como punto de partida para el análisis de las temporalidades en los espacios de instalaciones artísticas. Aquí, fueron significativas las afirmaciones de Claire Bishop, de cómo los emplazamientos de los elementos materiales de una instalación son menos importantes que el tratamiento del espectador/partícipe como una presencia literal en el espacio. En el mismo capítulo hemos presentado las similitudes entre instalación escultórica y videoinstalación basándonos en los ejemplos emblemáticos para ambos: la instalación *La materia del tiempo* (1997-2005) de Richard Serra, y la videoinstalación *Hors-Champs* (Fuera de campo, 1992) de Stan Douglas, que solamente se pueden experimentar e interpretar circulando por sus espacios.

Para lograr el tercer objetivo parcial de presentar la especificidad de la relación entre las imágenes electrónicas y el tiempo mostramos su vínculo con el movimiento constante de la corriente eléctrica. La codificación de las imágenes en señales electrónicas y especialmente su digitalización permite que se las guarde, manipule y transforme por medio de variadas herramientas electrónicas. Estas y otras propiedades de las imágenes y sonidos electrónicos digitales, como la facilidad de crear los bucles permite un procesamiento por medio de las CPU-s (por sus siglas en inglés Central Processing Unit — Unidad Central de Procesamiento) que forman el corazón tecnológico de nuestras computadoras, pero también de los teléfonos inteligentes y de los equipos de grabación, reproducción y transmisión de video. Muchas de las obras contemporáneas de net-art utilizan las propiedades de la aparición instantánea en puntos muy distantes en el espacio del Internet. Como ejemplos presentamos dos obras emblemáticas: *Listening Post* (2001), de Mark Hansen y Ben Rubin y *Netsea* (2015), de Gregory Chantonsky. Estas piezas revelan los flujos de afectaciones en Internet, codificados en datos digitales transmitidos de manera instantánea en la red. Al final del capítulo presentamos la relación entre proyecciones simultáneas en varias pantallas de videoinstalaciones, y el pensamiento sobre la temporalidad. Ilustramos la percepción del tiempo en la videoinstalación con obras distintas, tanto en sus motivaciones y como en soporte técnico, de Eija-Liisa Ahtila, Dan Graham y Bruce Nauman. Todas estas instalaciones mediáticas son sitios de los tiempos simultáneos que su observador/partícipe vincula entre sí. Los flujos de las sensaciones y pensamientos son mediados por su recorrido: el ritmo de caminar y la cadencia de sus miradas a las proyecciones.

Con la finalidad de convalidar la extrapolación del modelo de *crystal de tiempo*, del análisis temporal de algunas de las obras de cine, propuesto por Gilles Deleuze al modelo *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* del análisis temporal de las videoinstalaciones, logrando así el cuarto de los objetivos parciales, primero hemos presentado una constelación de signos e imágenes en los discursos de Gilles Deleuze, en sus dos libros *Imagen-movimiento. Estudios sobre el cine 1* e *Imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, entre las cuales destacan los que muestran las diferencias entre los signos directos e indirectos del tiempo. En seguida, hemos estudiado con atención las

imágenes-pensamiento y algunas de sus relaciones con el pensamiento filosófico. De estos discursos se desprende que los dos libros sobre el cine, de Gilles Deleuze, son distintos porque imágenes-movimiento e imágenes-tiempo son diferentes en cuanto sus relaciones con el pensamiento. El primero, forma una imagen-pensamiento orgánico y el segundo una imagen-pensamiento cristalina. De este último se deriva el concepto *crystal de tiempo* como modelo metodológico de análisis de algunas películas realizadas principalmente, después de Segunda Guerra Mundial. Deleuze distingue tres circuitos de intercambio, de funcionamiento de las imágenes cristalinas del cine: entre lo actual y lo virtual, el lado opaco y el lado luminoso, y entre un germen y el medio. Si los espejos en la película de Orson Welles *Dama de Shanghai* (1947) son ejemplos del primer mecanismo, las caras opacas y luminosas de la existencia de los protagonistas de la película de Krzysztof Zanussi, *La estructura del cristal* (1969), son un ejemplo del segundo. Deleuze encuentra la tercera función, la de intercambio entre el germen y el medio en *Solaris* (1972), de Andrei Tarkovsky, y asigna al pensamiento del protagonista el papel de germen y a la inteligencia alienígena en forma de océano protoplasmático el de medio. Gilles Deleuze distingue varias propiedades o estados de sus imágenes cristalinas del tiempo: perfecto, fisurado, en formación y en descomposición. La imagen-cristal de Deleuze puede existir también en la película como un signo sonoro, como un *ritornelo*.

Otra manera de convalidación de la extrapolación de *crystal de tiempo* fue mostrar la relación entre el concepto de Deleuze y la pantalla dividida o desbordada del cine como un antecedente de la variedad de las proyecciones simultáneas en las videoinstalaciones. Con este propósito analizamos unas obras experimentales del cine: entre otras, el espectáculo cinematográfico de la pantalla desbordada y el sonido diafónico de Val de Omar, de la película *Napoleon* (1927) de Abel Gance, del cortometraje *Boy meets Girl* (1978) de Eugènia Balcellis y de la película *Nowa Książka (Libro nuevo, 1975)* de Zbigniew Rybczyński, donde el encuadre está dividido en nueve secciones con secuencias simultáneas. Mostramos también la aplicación del recurso de la pantalla dividida en dos películas comerciales *Indiscreta* (1958), de Stanley Donen y *Requiem for a Dream* (2000), Darren Aranofsky. A partir del análisis de los usos de pantalla desbordada y dividida en el cine concluimos que el discurso basado en el *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze no aplica a la mayoría de estas obras y lo que Gilles Deleuze llama cristal de tiempo polifacético se refiere a su significado metafórico y no a las

secuencias de imágenes en movimiento puestas en un mismo encuadre. Así, nuestro modelo de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* difiere en este punto del modelo deleuziano y lo expande a la relación entre las videoproyecciones.

Al construir el modelo de análisis de las videoinstalaciones extrapolando el concepto de *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze, hemos cumplido con el primero de los objetivos generales de la presente investigación. Para hacerlo hemos necesitado realizar una extensa reflexión sobre su filosofía cinematográfica que pide el desarrollo, entre los creadores y observadores del cine, de una consciencia que hace unos traslados rápidos entre las diferentes capas del tiempo y entre su lado virtual y actual. Entre los dos se establecen unos circuitos cristalinos. Como afirma Patricia Pisters, a partir de los discursos de Deleuze, pero también a base de los desarrollos tecnológicos recientes las narrativas cinematográficas obtienen estatus de los eventos más que de los textos, donde las proyecciones son presencias y no solamente representaciones que entran a la mente por medio de ojos sin cuerpo³⁷¹. De aquí se pueden tender puentes bien fundamentados a los discursos sobre la percepción de las instalaciones artísticas en general³⁷² y a las videoinstalaciones en lo específico. Es viable entonces extrapolar el análisis deleuziano del cine al de las videoinstalaciones como eventos temporales distribuidos en el espacio.

En el capítulo cuatro, hemos procedido a mostrar que las tres distintas maneras de circulación de la imagen directa del tiempo, en películas, siguen siendo válidas para nuestro modelo de análisis de videoinstalaciones. Lo comprobamos analizando, con ayuda de nuestro modelo, la videoinstalación de tres canales *Déjà vu* (2000), de Douglas Gordon. En esta pieza, realizada a partir de la apropiación de una película de suspense, hemos distinguido los circuitos cristalinos de lo virtual y lo actual entre las tres videoproyecciones, y entre estas últimas y la percepción del observador como unos mecanismos específicos de esta videoinstalación. Sin embargo, siguen vigentes las imágenes cristalinas, que se forman en cada una de las proyecciones y el estado del

³⁷¹ Patricia Pisters, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*, Stanford, CA, Stanford University Press, 2003, p. 219

³⁷² Véase: nota p. 114: comentario de Elizabeth Bishop sobre el tratamiento del espectador de una instalación artística, como una presencia literal en el espacio y no solamente como “un par de ojos incorpóreos”.

crystal perfecto, un término deleuziano, por circuito circular sin salida, de la narrativa del protagonista. Comprobamos también la validez de la extrapolación del concepto de *crystal de tiempo* a nuestro modelo, en este mismo capítulo, por medio del análisis de nuestras propias videoinstalaciones *En virtud de lo actual* (2001-2003), *Perro* (2006) y de videoescultura *Flores arrodilladas* (2007). Nuestro modelo metodológico pone énfasis en los circuitos cristalinos que se forman: 1. Entre las videoproyecciones simultáneas; 2. Entre cada una de ellas y los objetos y los espacios que los rodean; 3. Entre las narrativas de cada videoproyección y los pensamientos de los observadores que se desplazan en el espacio de la instalación. En el *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* quedan vigentes todos los elementos del *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze, que se aplican a cada uno de los videos proyectados. Los cuatro estados de los cristales tienen en nuestro modelo una aplicación limitada a las videoinstalaciones que se apropian del cine de ficción o que utilizan estrategias narrativas similares a las de películas, como por ejemplo, Eija-Liisa Ahtila en muchas de sus videoinstalaciones.

El quinto de nuestros objetivos parciales es una presentación del concepto de lo líquido como una imagen de cambio, central en los discursos sociológicos que caracterizan el mundo contemporáneo y como una imagen metafórica de algunas obras de videoarte. Para lograrlo hemos presentado los argumentos de Zygmunt Bauman sobre las condiciones líquidas de la vida contemporánea. El sociólogo acuñó muchos términos que ayudan comprender nuestra actualidad: modernidad líquida, amor líquido, miedo líquido, vida líquida, tiempo líquido o arte líquido. En estos conceptos lo líquido es una figura de transitoriedad y volatilidad, y por lo mismo sinónimo de cambios constantes que provocan falta de estabilidad, fragilidad, indecisión e ambivalencia en personas y sus relaciones con el mundo. En este capítulo hemos mostrado la variedad de estrategias de sobrevivencia material y emocional, que nos presenta Bauman. A continuación, hemos introducido los discursos del mismo pensador sobre la trascendencia de la muerte como una de las motivaciones de los artistas que perdura a través de la historia. Bauman muestra que desde el Renacimiento, la inmortalidad, preferida hasta entonces, dejó de ser para el arte un tema principal y se volvió una consecuencia del trabajo de los artistas sobre la materia de la vida cotidiana. Actualmente lo efímero y lo frágil del

papel o imagen electrónica reemplazaron la calidad perdurable del mármol y el bronce como soportes del arte. Los valores constantes e inmutables de lo eterno ya no son centrales para el arte sino lo perecedero de las cosas cotidianas, y su motivación son los problemas existenciales del hombre contemporáneo; la identidad y las estrategias vivenciales. Para mostrar algunos ejemplos discutimos la videoescultura *Learning Curve (La curva del aprendizaje, 1993)* de Gary Hill, que presenta la experiencia corporal como una fuente de conocimiento más firme que los estudios académicos. Otras obras que hemos discutido en este subcapítulo de nuestra tesis utilizan las imágenes metafóricas de cambio y transitoriedad de lo líquido y del hielo quebradizo: las videoinstalaciones y videoesculturas de Fabrizio Plessi *Tiempo líquido (1993)*, *Cristal líquido (1992)* y *Cristales líquidos (1993)*, un video conceptual, *Línea (2000)*, de Mauricio Alejo y la videoinstalación *El naufragio de los hombres (2008)*, de Charly Nijensohn y *Consolation Service (Servicio de consolación, 1999)*, de Eija-Liisa Ahtila. Esta última crea imágenes metafóricas de la fragilidad de las condiciones cambiantes de la vida contemporánea y de las relaciones humanas, en forma de la superficie de hielo quebradizo. Nuestro modelo de *cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, crea una imagen del análisis temporal de las obras de videoarte, que se inscribe en el conjunto de figuras discursivas sociológicas y psicológicas de nuestros *tiempos líquidos*, donde su no-linealidad se afirma en unos movimientos que cruzan las distintas temporalidades y que fluyen de manera interrumpida.

En el modelo propuesto, de *cristal líquido de los tiempos cruzados* de análisis de las obras de las videoinstalaciones, a diferencia de concepto de *cristal de tiempo* del análisis cinematográfico, el tiempo se relaciona con el soporte por medio del barrido constante de la señal electrónica resaltando el sentido propio del análisis de las obras mediáticas con la expresión *cristal líquido*, como figura de cambio y transitoriedad de la imagen video proyectada. En una instalación multi-pantalla, en cada una de las videoproyecciones se crea un circuito cristalino separado, entre lo virtual y lo actual, de manera similar como se ve en las obras de cine analizadas por Deleuze. Así, las múltiples imágenes electrónicas del video constituyen varias aristas de un solo *cristal líquido de los tiempos cruzados*. El término *tiempos cruzados* se refiere a las narrativas temporales simultáneas que se desarrollan en varias pantallas y que no tienen una

secuencia de observación fija. El sentido propio del *crystal liquido* tiene su aplicación también, siendo las proyecciones en las obras de videoarte desplegadas con ayuda los videoproyectores y monitores que utilizan dispositivos fabricados de cristales líquidos, como por ejemplo pantallas LCD (Liquid Cristal Display / Monitor de Cristal Líquido).

Resumiendo podemos decir que en nuestro modelo metodológico de *crystal liquido de los tiempos cruzados* quedan vigentes todos los elementos del modelo de *crystal de tiempo* de Gilles Deleuze, como circuitos cristalinos entre lo virtual y lo actual, el germen y el medio, y lo transparente y lo opaco, de cada una de las proyecciones, aumentados por los circuitos de intercambio entre las videoproyecciones proyectadas simultáneamente, y por los circuitos de reciprocidad entre los espacios y objetos virtuales de las pantallas y los espacios y objetos reales de la instalación. En nuestro modelo metodológico el término de lo *liquido de los tiempos cruzados* se refiere a las mudanzas constantes de videos entre las pantallas, de intercambios entre lo actual y lo virtual en cada una de ellas, como también entre las narrativas de las proyecciones y los pensamientos de los observadores que se desplazan en el espacio de la instalación. Por último, en el *crystal liquido de los tiempos cruzados en el espacio* de las videoinstalaciones y especialmente de las videoesculturas, se establecen los circuitos cristalinos entre las narrativas de las videoproyecciones y los objetos y espacios que los rodean. Este discurso nos lleva a completar el proceso de alcanzar el primero de los objetivos generales, de crear un modelo de análisis de las videoinstalaciones.

Para cumplir con el segundo objetivo general, de presentar nuestra propia obra de videoarte aplicando el modelo propuesto, subdividimos su análisis en once constelaciones de obras mediáticas, que comparten características temporales. Esto nos llevó a presentar, analizando tanto obra de reconocidos artistas como las propias, varias especies de *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio*: aquellos que describen flujos no-lineales de la consciencia en las obras de Eija-Liisa Ahtila, Dough Aitken, Stan Douglas y nuestra propia videoescultura titulada *KAYAK* (2007-2009); de aquellos que muestran los mecanismos internos de las narrativas cinematográficas en videoinstalaciones de Pierre Huyghe, Douglas Gordon y Stan Douglas; las diferencias entre tiempo solar local y global en las obras de David Clearbout, Anri Sala, Francis

Alÿs y nuestra propia videoescultura *Ave solar* (2016); de las trampas de la postmemoria en las piezas de Piere Huyghe y de Eija-Liisa Ahtila; de los tiempos inscritos en los cuerpos humanos, analizando las obras de Gary Hill, Aernout Mik y la videoinstalación propia *Cruces cercanos* (2012); de los *cristales líquidos de los tiempos cruzados* vistos desde las diferentes perspectivas espaciales en las videoinstalaciones de Isaac Julien, Aernout Mik y en la instalación propia titulada *Aclaración* (2009); de la red de los tiempos paralelos y divergentes en las obras de Douglas Gordon, Carlos Amorales y en la videoinstalación propia *Subsuelo líquido* (2014); una especie de *Cristal líquido de los tiempos cruzados* que muestra la constelación de las narrativas simultáneas en las obras de Bill Viola, Shirin Neshat y en la videoinstalación nuestra *Poemas y cebollas* (2013) fruto de la colaboración con Miguel Molina Alarcón; de las temporalidades instaladas en el espacio, en las videoinstalaciones monumentales de Dough Aitken, Peter Greenaway y Saskia Boddeke, Jaki Irvine, y de nuestra videoescultura íntima *Muletas de tiempo* (2013); de las videoproyecciones envolventes con fuertes mensajes políticos de Krzysztof Wodiczko y Mirosław Balka, de videoinstalaciones que envuelven en los ritmos de naturaleza de Pipilotti Rist y la nuestra *Trance de palma* (2011). Al final de esta parte de la tesis hemos presentado las piezas mediáticas que exploran los tiempos futuros: de Philippe Parreno, Dominique Gonzalez-Foerster y Dough Aitken.

Nuestro catálogo de diferentes especies de *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* se rige por algunos matices de las temporalidades evidentes en los ejemplos de las videoinstalaciones discutidas. Sin embargo, esta no pretende ser la única clasificación posible que relaciona las videoinstalaciones con la variedad de sus aspectos temporales.

Los ejemplos de las obras de videoarte se discutieron según sus propiedades temporales y no conforme a las fechas de su realización; de esta manera nuestra investigación tiene características de un análisis asincrónico, de conjuntar las obras en constelaciones según propiedades compartidas. En la presentación de una especie de *cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* no importan tanto sus fechas de realización como la contundencia de algunas características temporales. Es por eso que elegimos a veces

ejemplos con fecha de realización posterior como los primeros en ser analizados. Sin embargo, nuestras propias obras de videoarte las incluimos al final de las constelaciones o especies de *crystal líquido de los tiempos cruzados*.

Nuestra investigación no es solamente un derivado del ámbito teórico; fue nuestra necesidad práctica la que condujo a la reflexión teórica. Esta última resulta un gesto artístico en sí mismo ya que incide en el proceso creativo y en la producción de las obras mediáticas. La documentación de un ejemplo de este procedimiento se presenta al final la tesis, en forma de una narrativa autobiográfica. Esta última también cumple con el segundo objetivo específico de esta parte de la investigación, al presentar el proceso creativo que condujo, en el marco de presente tesis, a la realización de las obras de videoarte que se presentan. Como resultado de este proceso específico se ha realizado las videoesculturas *Paja 1* (2016) y *Paja 2* (2016). Según nuestra clasificación de especies de *crystal líquidos de los tiempos cruzados en el espacio*, ambas piezas se ubican entre las obras que instalan el tiempo en el espacio y que presentan tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Estas piezas confirman la convicción del filósofo italiano Giacomo Marramao, de que es inconcebible el tiempo fuera de las referencias a representaciones espaciales y que la representación artística puede proponer una perspectiva *desplazada* al problema del tiempo o los tiempos, que a su vez resulta más productiva intuitivamente en la creación de sus significados que la búsqueda de la esencia del tiempo tanto ontológica como lingüística de los filósofos del pasado.

En el marco de la presente tesis, se realizaron varias obras de videoarte que difieren en sus motivaciones y soportes técnicos: una de ellas es la videoescultura *Muletas del tiempo* (2013); otra, la videoinstalación de cuatro canales *Poemas y cebollas* (2013); la videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido* (2014); la videoinstalación de dos canales *Raya 3* (2016); y las videoesculturas *Ave solar* (2016), *Paja 1* (2016) y *Paja 2* (2016). Sin embargo, solamente las primeras tres ya se presentaron en exposiciones públicas: en un museo en México y galerías particulares en España, Polonia e Italia. Actualmente se está preparando una exposición individual de varias de nuestras obras de videoinstalación y videoescultura en el Museo de Arte Contemporáneo Carillo Gil, en la Ciudad de México que se inaugurará en octubre del 2017. Consideramos una

debilidad del proyecto que no haya sido posible su realización antes de la presentación de esa tesis. Algunos de nuestros trabajos de videoarte, realizados en marco de la presente investigación no se pudieron analizar a partir de su presentación en una galería y por lo tanto no se cuenta con entrevistas con sus espectadores/escuchas/participes. Sin embargo, nos permitimos señalar las fortalezas del proyecto: se creó un modelo metodológico del análisis de las obras de videoarte *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, enriqueciendo de manera importante el discurso crítico, mostrando los diversos mecanismos y relaciones temporales entre las videoproyecciones, entre estas últimas y su entorno espacial y material, y entre las narrativas de cada uno de los videos y sus espectadores/escuchas/participes, que al desplazarse en los espacios de una videoinstalación crean sus propias narrativas vinculando de manera libre las imágenes en movimiento con sus propios flujos de pensamientos y sensaciones. Comprobamos la utilidad del modelo metodológico propuesto en el análisis de las obras de videoinstalaciones y videoesculturas propias, contrastadas con las de los artistas de referencia. Al igual que las nuestras, estas últimas adoptan una gran variedad de estrategias artísticas para activar la percepción corporal y emotiva de sus espectadores/escuchas/participes. Algunas de ellas involucran a su espectador en un performance del recorrido por sus espacios, como por ejemplo las obras de Bruce Nauman, Dan Graham, Stan Douglas, Douglas Gordon o Dough Aitken o nuestra videoinstalación *Subsuelo líquido* (2014). Otros inducen a la empatía con los personajes de narrativas en las videoproyecciones simultáneas. Es el caso de muchas de las obras de Krzysztof Wodiczko, Dough Aitken, Eija-Liisa Ahtila, Shirin Neshat, Isaac Julien, Aeronut Mik, Pierre Huyghe o nuestra videoinstalación *Poemas y cebollas* (2013), realizada en colaboración con Miguel Molina Alarcón. En algunas de nuestras videoesculturas como *Flores arrodillados* (2007-2009) y *Paja 1* (2016) o *Paja 2* (2016) la imagen electrónica se confronta con objetos materiales de la naturaleza.

Al contextualizar en esta tesis nuestra propia producción de las videoinstalaciones y de videoesculturas nos percatamos de un proceso de cambio en los significados en nuestra obra: desde el contraste entre lo matérico de las esculturas y lo efímero de las videoproyecciones en *En virtud de lo actual* (2002-2003), los flujos acuáticos como metáforas psicológicas en la videoescultura *KAYAK* (2007-2009), en la videoinstalación

Silla blanca (2009) y en *Subsuelo líquido* (2014) hasta los tiempos locales en los reflejos del sol, en la videoescultura *Ave solar* (2016) y la videoinstalación *Raya 3* (2016), pasando por las huellas del trabajo manual y de la máquina, universalizadora de los patrones estéticos, en las videoesculturas *Paja 1* (2016) y *Paja 2* (2016). Esta autorreflexión no sería posible sin poner a funcionar nuestro modelo metodológico de *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio* que profundiza en los significados de las obras al descubrir los circuitos cristalinos deleuzianos, tanto en cada una de las proyecciones como también entre estas, su entorno espacial y material, y las sensaciones y narrativas mentales de los espectadores/escuchas/participes. De esta manera concluimos que los dos objetivos generales de nuestra investigación, el de construir un modelo metodológico de análisis de las videoinstalaciones y el de mostrar nuestra producción de videoarte en el contexto de obras de referencia, aplicando el modelo del análisis propuesto fue alcanzado casi en su totalidad. Sin embargo, faltó una mayor insistencia con los directivos y curadores del museo donde propusimos una exposición final para que nos brindaran la oportunidad de exponer nuestras obras de videoarte, realizadas en el marco de la presente investigación, antes de las fechas terminales de entrega de los resultados de la misma. Nuestro análisis de algunas de nuestras obras de videoarte se basa en sus exhibiciones por separado, en unas muestras colectivas y/o en los ensayos de sus realizaciones, en nuestro taller de producción. La producción de la obra propia, realizada con motivo de

Las obras de videoarte, de Dough Aitken, Eija-Liisa Ahtila, Aeronout Mik, Douglas Gordon, Phipilottii Rist o algunas de las nuestras desconciertan, confunden puntos de vista y dificultan la interpretación de las narrativas en pantallas. Sin embargo, estas estrategias de desorientar al espectador/escucha/participe en sus percepciones sensoriales, emocionales, espaciales y las interpretaciones racionales no constituyen un fin en sí mismo cuanto una distracción extraña, y al contrario, intentan estimular una renovada vivencia que puede provocar reflexiones sobre las relaciones con el entorno natural, tecnológico y social. Como diagnostica en muchos de sus textos Zygmunt Bauman, en nuestro mundo de la civilización líquida, la habilidad de ajustar nuestra identidad es cuestión de supervivencia tanto material como psicológica. El videoarte, en un mundo cada vez más saturado por la tecnología, puede contribuir de manera

sustancial al desarrollo de nuevas sensibilidades y sentimientos de identidad, contrastados con las cambiantes referencias de redes sociales y modelos de publicidad comercial. Los *crisales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio* de las videoinstalaciones, al igual que las imágenes cristalinas del tiempo en algunas películas, mapean nuevos territorios de las identidades, nuevos modos de existencia y de pensamiento, como estrategias de resistencia utópica a la repetición habitual del tiempo que es calculado, racionalizado y reificado. Los pocos espacios que nos quedan para la libre autorreflexión son los del arte actual, que en algunas de sus vertientes cuestiona los mensajes que circulan en medios masivos utilizando los mismos soportes, de la imagen y sonido digital, funcionan como unos portadores virales, de los anuncios que subvierten el *statu quo*, de las condiciones de nuestra civilización, en lugar de meramente distraer o divertir.

Aunque la mayoría de los discursos sobre las obras de videoarte presentados en esta tesis tienen que ver con el tiempo, al final presentamos uno que las relaciona con el espacio. Toyo Ito, hablando de los condicionamientos de la arquitectura del siglo XXI, nos dice: “Dado que no está localizado, el espacio creado por la comunicación electrónica es un espacio efímero” y en seguida: “Se requiere añadir un espacio de cambio, como un remolino en un río que fluye uniformemente.”³⁷³ Consideramos que las videoinstalaciones y videoesculturas cumplen con esta exigencia de ser uno espacio para los tiempos distintos que crean unos torbellinos en el flujo uniforme de los tiempos digitales y de la homogeneización global.

³⁷³ Toyo Ito, *Arquitectura de los límites difusos*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007, pp. 28-29

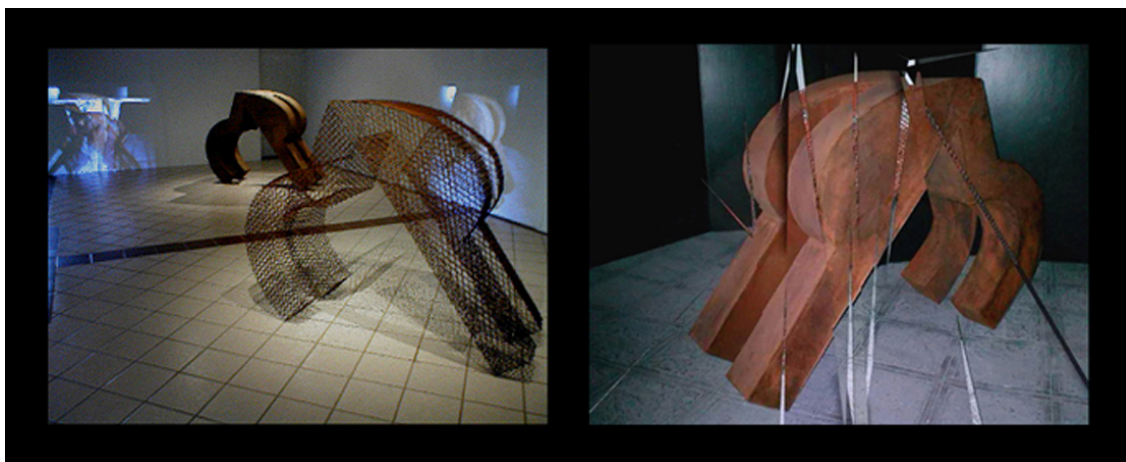
ANEXO:
FICHA TÉCNICA DE LAS OBRAS DE VIDEOARTE PROPIAS
(2001-2017)

En el 2013 construimos un sitio web **www.pawelanaszkiewicz.com** donde actualizamos información sobre nuestra producción artística. Sus soportes principales son videoinstalaciones y videoesculturas. En el presente ANEXO describimos nuestras obras de videoarte que siguen siendo importantes para contextualizar nuestra producción actual. La mayoría de nuestros trabajos están publicados en un canal de Youtube:

https://www.youtube.com/user/pawelanasz/videos?view=0&shelf_id=0&sort=dd

En casi todos los casos proporcionamos el link directo al video relacionado con la obra. Cuando no fue posible realizar documentación en video en los espacios de exposición, se muestran sus maquetas digitales, las secuencias de video empleadas en sus creaciones y/o la documentación fotográfica. El orden de la presentación de las obras es desde las más antiguas hasta las más recientes.

1. Videoinstalación *EN VIRTUD DE LO ACTUAL* (2001-2003)



A

B

Fig. 129. Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *En virtud de lo actual*, Pawel Anaszkiwicz, 2001-2003.

A. Disposición espacial de las proyecciones y esculturas.

B. Foto fija de una de las videoanimaciones proyectadas.

FICHA TÉCNICA

Título: *En virtud de lo actual*

Año: 2001-2003

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de dos canales

Técnica: Dos videos-DVD proyectados simultáneamente en dos pantallas de tamaños aprox.: 1.8 m x 2.4 m c/u y dos esculturas de acero oxidado de tamaño: 1.48 m x 1.9 m x 0.7 m c/u. Sin sonido.

Lugares de exhibición: Centro Nacional de las Artes, Ciudad de México, 2001 (Festival MIRARTE); Museo Universitario del Chopo, 2001-2002 (Exposición individual *Memoria blanca de los nahuales*); Jardín de Esculturas, Xalapa, México, 2003 (Exposición individual)

Difusión en publicaciones: Catálogo de la exposición *Memoria blanca de los nahuales*, Museo Universitario del Chopo, México, 2001.

Descripción: La instalación *En virtud de lo actual* [Fig. 129] está conformada por dos esculturas y dos proyecciones de las videoanimaciones. Las esculturas tienen la misma forma y tienen ambas 150 cm de altura pero fueron realizadas en diferentes materiales: una de láminas opacas de acero oxidado y otra de malla rígida de acero. Los tamaños de las figuras son similares a las de sus imágenes proyectadas. En las pantallas vemos, la mayor parte del tiempo, imágenes fijas de las esculturas, tomadas en el sitio de su exposición. Cada 30 segundos aparece una secuencia de animación que muestra la escultura en un espejo que se desintegra y detrás de éste, la imagen de la otra pieza. Las imágenes de las esculturas cambian de sitio entre las pantallas una y otra vez. La obra se percibe como un lento baile de las proyecciones virtuales alrededor de sus modelos, las imágenes materiales. Con esta obra nos propusimos inducir a los espectadores a una confrontación entre las imágenes de las animaciones de las fotografías, de las esculturas, tomadas en el mismo sitio de la exposición, con las esculturas mismas y sus relaciones espaciales. Las dos esculturas tienen la misma forma pero son realizadas con diferentes materiales: una de placa de metal opaco y la otra de malla rígida de acero. Todo con el fin de sugerir que la virtualidad no está presente solamente en las proyecciones sino también se encuentra, en diferentes grados, en los objetos materiales tridimensionales. Por otro lado el título de la obra sugiere la actualización de las imágenes virtuales de las proyecciones. Las últimas a veces son erróneamente designados como opuestas a las reales. Dice Gilles Deleuze: “Pues lo posible se opone a lo real; el proceso de lo posible es, por consiguiente, una *realización*. Lo virtual, por el contrario, no se opone a lo real; posee una plena realidad por sí mismo. Su proceso es actualización.”³⁷⁴

La instalación *En virtud de lo actual* ganó el Concurso para el Mejor Proyecto Interdisciplinario en el Centro Nacional de las Artes (Ciudad de México, 2001).

³⁷⁴ Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*, Madrid, Amorrortu Editores, 2009, p. 318

2. Videoescultura *RAYA* (2006)

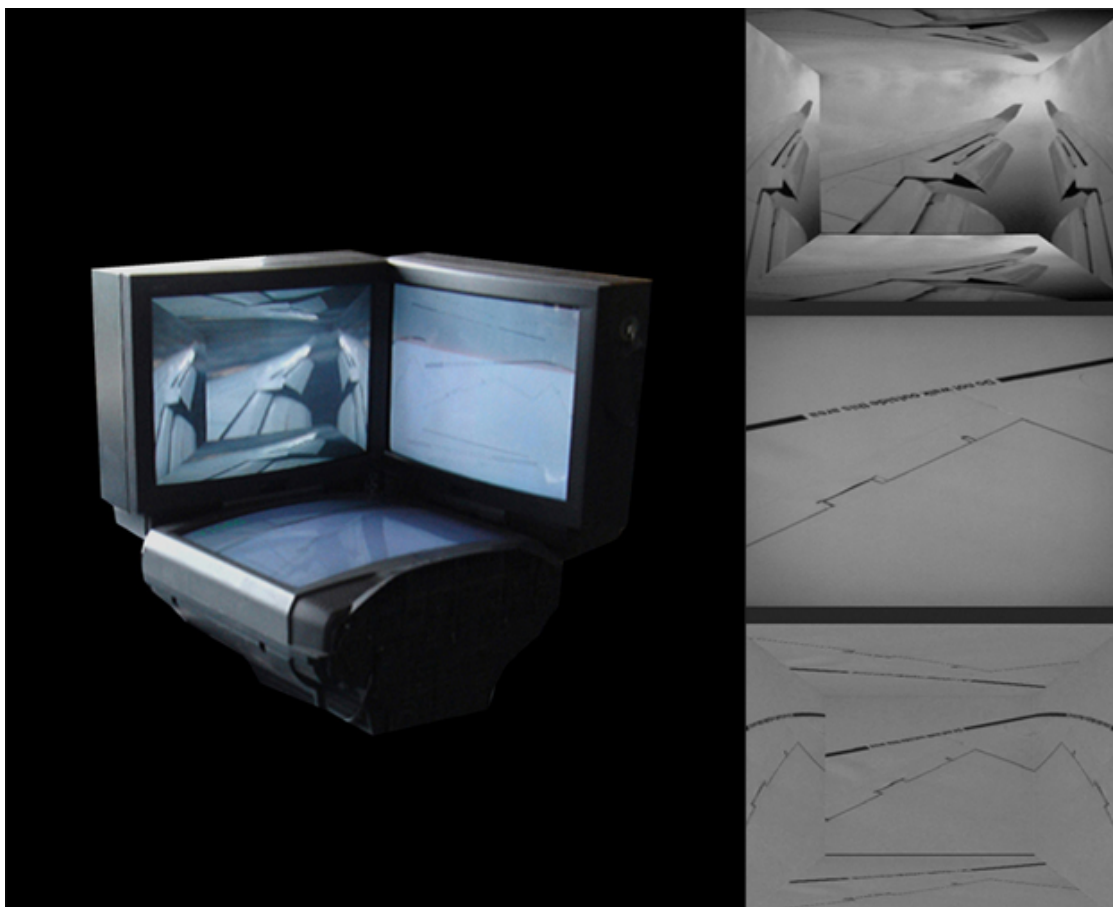


Fig. 130. Foto fija de maqueta de la videoescultura de tres canales *Raya*, Pawel Anaszkievicz, 2006.

FICHA TÉCNICA

Título: *Raya*

Año: 2006

Autor: Pawel Anaszkievicz

Tipología: Videoescultura de tres canales.

Técnica: Tres videos-DVD reproducidos simultáneamente en tres monitores de TV, de 24 pulgadas de día. c/u y pista sonora, reproducida en los auriculares, del sonido ambiental de uno de los videos.

Lugar de exhibición: Galería de la Torre, México, 2006 (colectiva *Cuerpos, ausencias y presencia*)

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=vE76gEeCy5E>

[Última consulta: 20 de abril 2017]

Descripción: La videoescultura *Raya* [Fig. 130] consiste en tres videos en bucle, reproducidos simultáneamente en tres pantallas TV, colocadas perpendiculares entre si. En una de ellas vemos el video realizado a través de la ventana de un avión en movimiento y transformado con efectos de espejo. En la otra pantalla se presenta el texto impreso sobre el ala del mismo avión. En la tercera vemos la imagen de la pantalla anterior, transformada por el efecto de espejo. El espacio cerrado y limitado del avión contrasta con el enorme espacio que se encuentra afuera de sus ventanillas. Este último, en su inaccesibilidad asemeja a los espacios virtuales de las imágenes proyectadas. El ala del avión es como una extensión del cuerpo de su pasajero quien la observa de manera similar cuando indaga propia identidad mirando su mano. El texto impreso sobre el ala advierte sobre el peligro de cruzar la raya/línea que limita un área. Estas palabras en movimiento adquieren un significado alegórico.

Jean Baudrillard en su libro *Pacto de la lucidez* ubica la falta de imaginación como uno de los rasgos más significativos de nuestro tiempo. Parece que la tecnología nos libera de la necesidad de imaginar. Transitamos entre los espacios virtuales e inaccesibles como en un sueño. Puede ser que el texto: “Do not walk outside this area” advierte sobre el peligro que la tecnología introduce con las imágenes virtuales de los espacios inalcanzables. No estamos conscientes de cuando cruzamos esa raya, línea en constante movimiento, línea desdoblada en los espejismos. Detrás de ella caemos en un limbo sin imaginación.

3. Videoinstalación *PERRO* (2006)

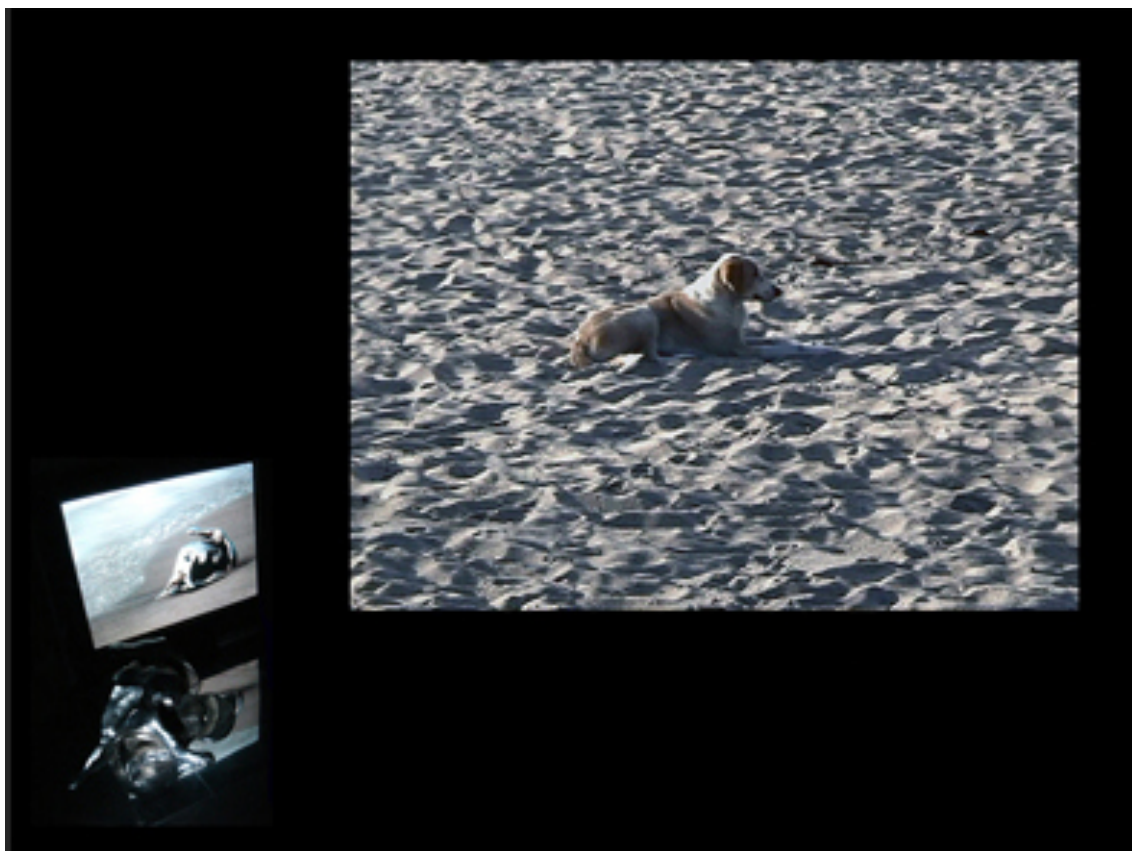


Fig. 131. Foto de videoinstalación *Perro*, Pawel Anaszkiwicz, 2006.

FICHA TÉCNICA

Título: *Perro*

Año: 2006

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de dos canales

Técnica: Un video-DVD proyectado en una pantalla de tamaño aprox.: 1.8 x 2.4 m, un video-DVD proyectado en un monitor TV de 24 pulgadas de día., una escultura de bronce niquelado y un espejo.

Lugares de exhibición: Galería de la Torre, México, 2006 (colectiva *Cuerpos, ausencias y presencia*); Galería de la Celda Contemporánea, Universidad del Claustro de Sor Juana, Ciudad de México, 2007 (exposición individual *Traslados de instantes*).

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012; artículo - Pawel Anaszkiwicz, *Construcción del espacio en tres movimientos: De presencias, proyecciones y videoinstalaciones* en: revista digital Art21

http://www.replica21.com/archivo/articulos/a_b/571_anaszkiewicz_espacio.html

Difusión internet: https://www.youtube.com/watch?v=C129X_TrThY

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: Estamos en presencia de una videoproyección grande, de un perro en la playa, inmóvil como una estatua. En una pantalla de menor tamaño se presentan cortes de videos en bucle, de una escultura metálica entre las olas del mar y la imagen de un perro vivo a la orilla del mar. En frente de la pantalla vemos la escultura del perro, colocada sobre un espejo. La imagen estática tridimensional de un perro esta confrontada con las proyecciones bidimensionales de un perro vivo y de su imagen escultórica. En la instalación la repetición de las imágenes video y de los reflejos, intenta evidenciar la situación donde la percepción de las videoproyecciones domina a la percepción de tercera dimensión.

La escultura del perro fue creada por nosotros en 1995, sin modelo real, representando el gesto con que el perro que busca una pulga. En el año 2006 esta escultura fue confrontada con un perro real en una playa. Esa confrontación fue documentada con unos cortes de videos. En los videos el perro vivo y la escultura están colocados en mismo plano físico.

La instalación *Perro* [Fig. 131] confronta la imagen virtual de la videoproyección de un perro vivo con la imagen escultórica, su proyección en la pantalla TV y los reflejos de ambos en un espejo. La pieza expone los diferentes tiempos: el presente de la escultura y de su reflejo, el de la pasada presencia del perro real y el de la escultura en la playa. Las imágenes hacen múltiples remisiones, como los sonidos en un espacio cerrado. La inmaterialidad de las pantallas se confronta con la materia de la escultura y la materia del espejo con lo inmaterial de su reflejo. Los bucles de las remisiones se resaltan por el sonido y la imagen repetitiva de las olas del mar.

4. Videoescultura **RESPALDO** (2007)

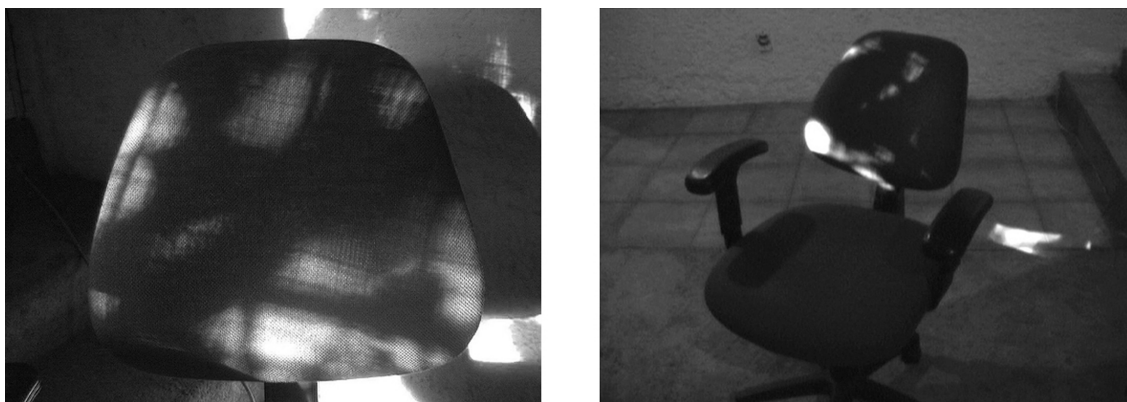


Fig. 132. Dos fotos de videoescultura *Respaldo*, Pawel Anaszkiwicz, 2007.

FICHA TÉCNICA

Título: *Respaldo*

Año: 2007

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de un canal

Técnica: Un video-DVD proyectado sobre respaldo de una silla

Lugares de exhibición: Galería de la Celda Contemporánea, Universidad del Claustro de Sor Juana, Ciudad de México, 2007 (exposición individual *Traslados de instantes*); Galería de la Torre, México, 2007 (colectiva *Investigación visual contemporánea*).

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=PuJoU7b-WjA>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La pieza [Fig. 132] consiste en una videoproyección sobre el respaldo de una silla. En el video están registradas las sombras móviles de las ramas del árbol que crece en frente de nuestra ventana y los destellos de los rayos del sol filtrados por las cortinas que se proyectan sobre el respaldo de nuestra silla de trabajo. En la obra el foco del videoprojector simula el sol: proyecta las imágenes móviles, que hemos registrado en el respaldo, sobre la misma parte de la silla, intentando reproducir atmósfera efímera de una mañana en nuestro cuarto.

5. Videoescultura *FLORES ARRODILLADAS* (2007)



Fig. 133. Foto de videoescultura *Flores arrodilladas*, Pawel Anaszkiwicz, 2007.



Fig. 134. Tres fotos fijas de la videoescultura *Flores arrodilladas*, Pawel Anaszkiwicz, 2007.

FICHA TÉCNICA

Título: FLORES ARRODILLADAS

Año: 2007

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura

Técnica: Un video-DVD proyectado en un monitor TV de 20 pulgadas de diámetro, puesto de manera horizontal, rodeado de un espejo ovalado y de lilis blancas.

Lugares de exhibición: Galería de la Celda Contemporánea, Universidad del Claustro de Sor Juana, Ciudad de México, 2007 (exposición individual *Traslados de instantes*); Galería Nuble, Santander, España, 2010 (colectiva *El Frame alterado*).

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012; catálogo de la exposición *El Frame alterado*, Galería Nuble, Santander, España, 2010; artículo - Pawel Anaszkiwicz, *Construcción del espacio en tres movimientos: De presencias, proyecciones y videoinstalaciones* en: revista digital Art21, 2009

http://www.replica21.com/archivo/articulos/a_b/571_anaszkiewicz_espacio.html

Difusión internet: https://www.youtube.com/watch?v=u_k35O7Pg3I

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción:

Flores Arrodilladas es la promesa de un perfume, el juego doblemente narcisista de un grupo de lilium que repetidos en un espejo se asoman a las frías aguas de la pantalla para presenciar tanto su destrucción como su resurgimiento.³⁷⁵

Lidia Gil

La obra está conformada por una videoproyección en la pantalla de TV colocada horizontalmente en un marco de espejo ovalado y una docena de lirios blancos [Fig.133 y 134]. En el video vemos las flores involucrados en el proceso revertido de ser aplastadas por los rodillos de madera. Las flores periódicamente renacen desde los rodillos, para ser aplastadas después. Es una pieza realizada originalmente para el sitio de la Galería de Celda Contemporánea. Es un espacio de arte que alberga los restos de las celdas del convento de las monjas donde vivió, en la época del barroco, Sor Juana Inés de la Cruz. El videoescultura *Flores arrodilladas* fue concebido como un homenaje a la famosa escritora mexicana. En el catálogo editado en la ocasión de la muestra *El Frame alterado*, una parte del texto trata sobre el vínculo del título de la exposición con las motivaciones de las piezas de videoarte:

El rasgo común de algunos sujetos alterados es construir su propio lenguaje, cuya principal función es defender más que comunicar. Como señala Gregory Beatson,

³⁷⁵ Lidia Gil, “De la sensualidad nostálgica a los paraísos artificiales”, en: catálogo de la exposición *El frame alterado*, Galería Nuble, Santander, España, 2010, p. 4

un esquizofrénico construye su lenguaje en defensa propia, en una inaguantable situación de falta de buena opción, cuando cualquier acción esta castigada. El videoarte se sitúa hoy en esta posición de sujeto acorralado por un diluvio de los mensajes visuales que parecen no dejar otra opción que vender algo ó entretener a alguien. Los trabajos de Geso y Pawel Anaszkieicz presentan síntomas del mundo mediático en que vivimos, pero emiten también un aura de melancolía. Se les puede intentar a escribir con las palabras de Roland Barthes: *Son agudos pero sordos, gritan en silencio. Extraña contradicción: unos destellos flotantes.*³⁷⁶

6. Videoinstalación *YATE* (2007)



Fig. 135. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de tres canales *Yate*, Pawel Anaszkieicz, 2007.

³⁷⁶ Pawel Anaszkieicz, catálogo de la exposición *El frame alterado*, Galería Nuble, Santander, España, 2010, p. 5

FICHA TÉCNICA

Título: *Yate*

Año: 2007

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de tres canales.

Técnica: Tres proyecciones simultáneas de los videos-DVD en las pantallas adjuntas de una esquina y una en el piso, de tamaños aproximados de 2 m x 2 m c/u.

Lugar de exhibición: Galería de la Celda Contemporánea, Universidad del Claustro de Sor Juana, Ciudad de México, 2007 (exposición individual *Traslados de instantes*)

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La instalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: https://www.youtube.com/watch?v=jRsuvnC7I_E#t=16

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: El cielo con texturas dinámicas de las nubes configura un referente natural. Sus movimientos enmarcados por la ventana nos confirma la estabilidad de nuestra morada. La instalación *Yate* [Fig. 135] consiste en tres videoproyecciones simultáneas en pantallas adjuntas a una esquina con el sonido producido por un yate anclado. En las proyecciones verticales, que parecen simétricas, vemos las nubes en movimiento, enmarcadas por la escotilla de un yate y en la tercera proyección en el piso, la superficie del agua balanceándose. Observando la imagen video del lado izquierdo tenemos la sensación de estabilidad, de nuestro punto de vista: situación similar a la de mirar las nubes por la ventana de una casa. Sin embargo, mirando a la pantalla derecha nos damos cuenta, por los árboles que de vez en cuando entran en su encuadre, de que nuestro marco de referencia espacial, el barco con su escotilla, gira. El sonido, los ruidos rítmicos del yate, se constituye como marco perceptivo de referencia más estable que las imágenes visuales, incoherentes en su conjunto.

7. Videoinstalación *VENTANAS* (2009)



Fig. 136. Foto fija de maqueta de la videoinstalación *Ventanas*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.

FICHA TÉCNICA

Título: *Ventanas*

Año: 2009

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de dos canales

Técnica: Dos proyecciones simultáneas de los videos-DVD en los pantallas de tamaños aproximados: una de 1.8m x 2.4 m y la otra de 1.2 m x 1.6m rodeados de una estructura de viejas laminas de acero oxidado.

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=oJ0GoNAiChA>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La instalación [Fig. 136] consiste en dos videoproyecciones simultáneas, de diferentes tamaños, en un bastidor de forma irregular cubierto con viejas láminas de

acero oxidado. En el video de tamaño menor, vemos un compartimiento vacío del tren de pasajeros en movimiento. Esta pantalla está posicionada en un ángulo hacia la imagen mayor donde se nos presenta una casita construida con unas láminas de desecho. Su principal ventana cumple la función de chimenea por donde sale el humo de la cocina. Entre comidas, desde esta abertura, Uriel, un chico de 9 años, observa el mundo exterior. En una bonita casa ubicada enfrente de él vive un músico famoso que viaja por todo el mundo. Al joven le gusta escuchar las historias que le cuenta su vecino sobre sus viajes. La proyección video estática de la casa con la ventana humeante entra en una extraña resonancia con el ritmo mecanizado, de un tren en movimiento: ¿Es la simultaneidad de los tiempos, de los sueños juveniles y la mecanizada mirada madura lo que los une? ¿Será un encuentro en un punto infinito de las vías paralelas del tren?

8. Videoinstalación *ACLARACIÓN* (2009)

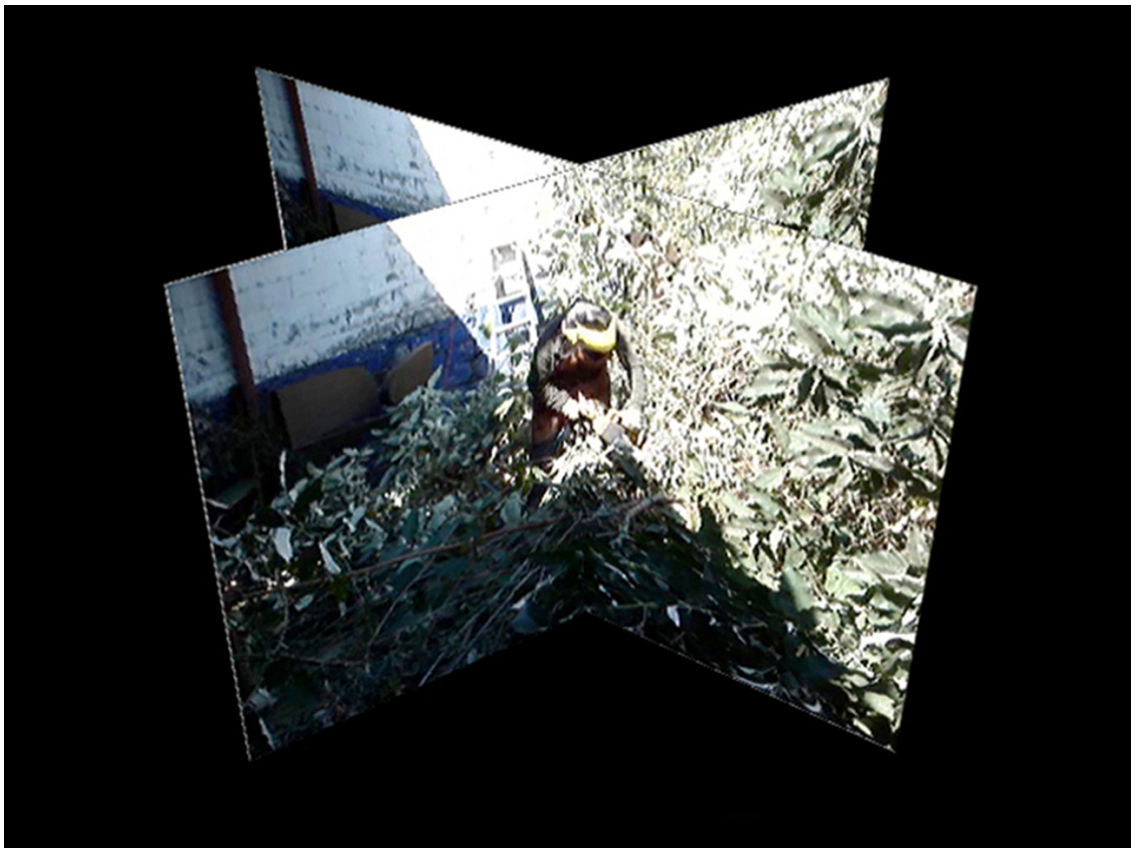


Fig. 137. Foto fija de maqueta de la videoinstalación *Aclaración*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.

FICHA TÉCNICA

Título: *Aclaración*

Año: 2009

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de dos canales

Técnica: Dos proyecciones simultáneas de los videos-DVD en una estructura de dos pantallas de los tamaños aproximados de 3m x 4m c/u., que se cruzan en el centro.

Lugar de exhibición: Centro de Arte Contemporáneo LAZNIA, Gdańsk, Polonia, 2009 (colectiva *Explorador – el proyecto Más allá del postmodernismo [re: re: reconstrucción]*)

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012; catálogo de la exposición colectiva *Explorador* en el Centro de Arte Contemporáneo LAZNIA, Gdańsk, Polonia, 2009.

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=0QJAm4WFLBY>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La instalación [Fig. 137] está conformada por dos proyecciones simultáneas de un mismo video sin sonido que documenta la acción de cortar la maleza con una motosierra. Las pantallas se cruzan en el centro de manera perpendicular. Esta configuración activa el espacio real de las proyecciones enfatizando al mismo tiempo la virtualidad de las imágenes confrontadas con la estructura tridimensional del conjunto. El sentido de la videoinstalación se vincula con un texto de Martin Heidegger³⁷⁷ donde explica el concepto de espacio analizando al origen de la palabra alemana *raum*, que indica la acción de liberar un claro en el bosque para morada de los humanos: la construcción del espacio como un acto de aclaración.

³⁷⁷ Martin Heidegger, *Observaciones relativas al arte – la plástica – el espacio. El arte y el espacio*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, 2003

9. Videoinstalación *SILLA BLANCA* (2009)

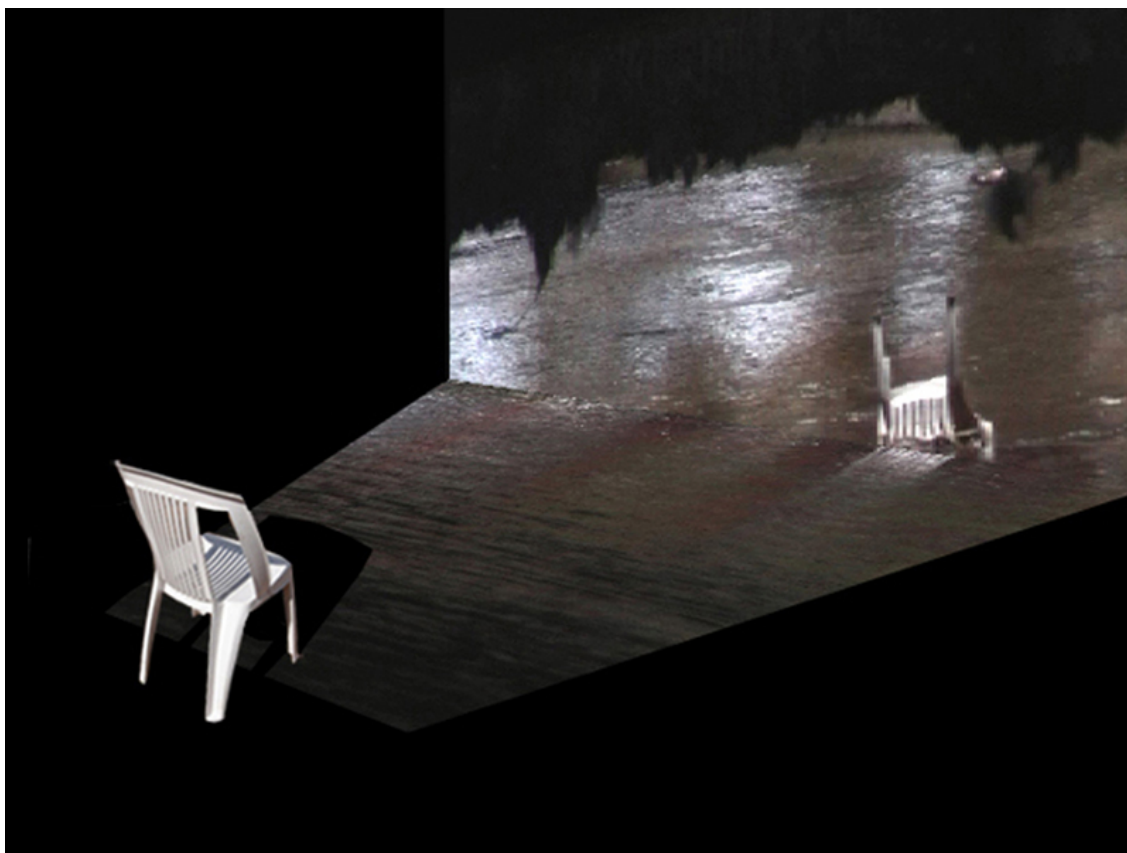
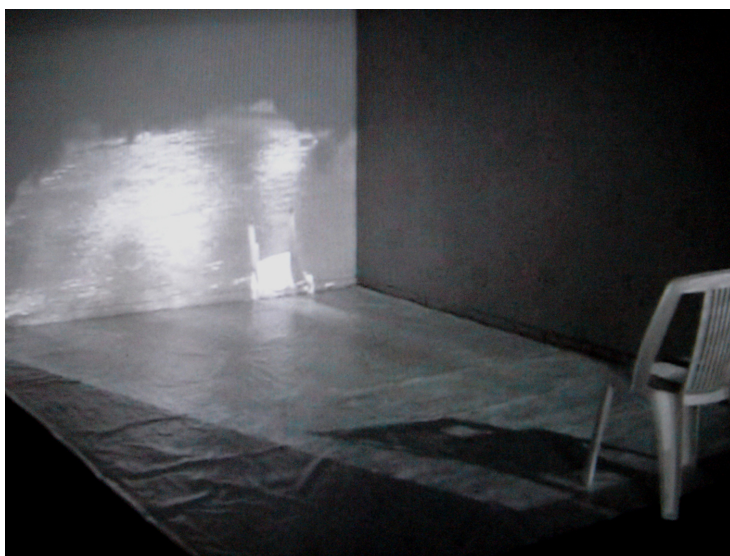


Fig. 138. Foto fija de maqueta de la videoinstalación *Silla blanca*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.



A



B

Fig. 139 A. Foto de la videoinstalación *Silla blanca*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.

B. Foto fija del video para la videoinstalación *Silla blanca*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.

FICHA TÉCNICA

Título: *Silla blanca*

Año: 2009

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de un canal.

Técnica: Una instalación con la proyección de un video-DVD distribuida entre pared y el piso y una silla blanca de plástico.

Lugar de exhibición: Galería de la Torre en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México, 2009 (colectiva de dos expositores *Membranas*); Galería Nuble, Santander, España, 2010 (colectiva de dos expositores *El frame alterado*) y en Galería Spiz 7, Gdańsk, Polonia, 2013 (exposición individual *Convalecencia del tiempo*).

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012; catálogo de la exposición *El Frame alterado*, Galería Nuble, Santander, España, 2010; artículo - Pawel Anaszkiwicz, *Construcción del espacio en tres movimientos: De presencias, proyecciones y videoinstalaciones* en: revista digital Art21, 2009

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=uw-KXnjXiMk>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La instalación [Fig. 138 y Fig. 1139] confronta el espacio virtual del video con el espacio real de su proyección. El video fue producido con la cámara girada a 90 grados. El videoprojector también está girado así, lo que permite extender la imagen entre la pared y el piso de la sala de exposición. En la instalación, el plano frontal de un puente coincide con la pared y el plano horizontal con la superficie del agua que fluye abajo. Las sombras móviles de las personas que pasan por el puente hacen eco de sus presencias. La luz que proviene del proyector simula la luz del sol., creando una sombra de la silla real. Este intento de restablecer un espacio real a partir del espacio virtual de la proyección es remarcado por la confrontación de la silla de plástico real con su imagen hundida en la proyección. La silla tangible y la volcada en el video están unidas por la corriente del arroyo proyectado, lo que produce un bucle visual, una insistencia de la imagen más allá del tiempo necesario para la lectura de su significado. El conjunto de la instalación sugiere, de manera metafórica, la inestabilidad

de nuestras miradas extendidas entre los espacios reales y los virtuales. En el catálogo editado en ocasión de la exposición *El Frame Alterado* en galería Nuble, en Santander, España Lidia Gil escribe:

[...] es el silencioso tesoro que encierra *Silla blanca*, videoinstalación en la que la imagen de la rivera de un río se prolonga de la pared por el suelo hasta los pies de espectador, que encuentra en esa silla un lugar para meditar frente al constante fluir del agua.³⁷⁸

10. Videoescultura *KAYAK* (2007-2009)



Fig. 140. Foto fija de la videoescultura de tres canales *KAYAK*, Pawel Anaszkiwicz, 2007-2009.

³⁷⁸ Lidia Gil, “De la sensualidad nostálgica a los paraísos artificiales”, *Op. cit.*, p. 4

FICHA TÉCNICA

Título: *KAYAK*

Año: 2007-2009

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de tres canales.

Técnica: Tres videos-DVD proyectados simultáneamente en tres monitores TV de 24 pulgada de día. c/u., colocados una arriba de otro.

Lugar de exhibición: Galería Celda Contemporánea de la Universidad del Claustro de Sor Juana en la Ciudad de México, 2007 (exposición individual *Traslados de instantes*); en el Centro de Arte Contemporáneo LAZNIA en Gdańsk, Polonia, 2009 (colectiva *Explorador – el proyecto Más allá del postmodernismo [re: re: reconstrucción]*)

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012; artículo - Pawel Anaszkiwicz, *Construcción del espacio en tres movimientos: De presencias, proyecciones y videoinstalaciones* en: revista digital Art21, 2009; catálogo de la exposición colectiva *Explorador* en el Centro de Arte Contemporáneo LAZNIA, Gdańsk, Polonia, 2009

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=3UzzoE87m38>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La videoescultura *KAYAK* [Fig. 140] está conformada por la proyección simultánea de tres videos en bucle, en los tres monitores de TV colocados uno arriba del otro. En la pantalla central vemos el video realizado en el interior de una iglesia, convertida en casa, donde una pareja prepara el desayuno en una mesa colocada en el lugar donde anteriormente estuvo ubicado el altar. La proyección central está enmarcada por los dos videos de la proa de un kayak en movimiento, en los monitores de abajo y arriba, que periódicamente *entran* en el monitor central. La pieza no tiene una narrativa con un significado específico y presenta los movimientos de las proas de un kayak y un escenario estático de la casa que se percibe como un espacio simétrico de un templo, el cual periódicamente es atravesado por un kayak, cuya imagen esta tomada desde un punto de vista aéreo. Las proas en movimiento pueden tener el significado de las flechas del tiempo que corren en sentidos opuestos: del barco que se desplaza en el agua hacia el futuro y otro, del tiempo de regreso, cuando la canoa está fijada en el

techo del coche. Estas dos temporalidades invaden periódicamente el espacio y el tiempo del interior de la casa del centro. Todas tres pueden representar los flujos simultáneos de pensamiento, de un sujeto, con un presente atravesado de vez en cuando por la perspectiva de viaje en kayak y unos presentes y futuros movimientos del paseo, siempre presentes de manera marginal a la actividad cotidiana del centro. La complejidad del tiempo actual, esta enfatizada por la línea musical de una opera. Los flujos temporales en los márgenes, están subrayados por el sonido repetitivo de golpeteo de agua contra la proa.

11. Videoescultura *EASO 1* (2010)



Fig. 141. Foto de la videoescultura *EASO 1*, Pawel Anaszkiwicz, 2010

FICHA TÉCNICA

Título: *EASO 1*

Año: 2010

Autor: Pawel Anaszkievicz

Tipología: Videoescultura de dos canales.

Técnica: Dos videos-DVD proyectados simultáneamente en dos monitores TV de 30 pulgadas de día. c/u., colocados una esquina.

Lugar de exhibición: Galería Nuble, Santander, España, 2010 (colectiva de dos expositores *El frame alterado*, que ha participado en el Festival de video y fotografía FOCONORTE)

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkievicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012; catálogo de la exposición *El Frame alterado*, Galería Nuble, en Santander, España, 2010.

Descripción: La videoescultura *EASO 1* [Fig. 141] está realizada con dos videos en bucle sin sonido, exhibidos en dos pantallas TV, colocadas al nivel de los ojos, en dos planos perpendiculares de una esquina. En la pantalla derecha se muestra el video de una hilera de parasoles de playa cerrados, agitados por el viento, en una pronunciada perspectiva con un punto de fuga. En la pantalla izquierda se presenta la misma hilera, de los parasoles pero con la imagen transformada por el efecto de espejo, que construye una perspectiva de dos puntos. Los tres puntos de fuga de los dos videos están confrontados con el espacio de la esquina donde fueron instaladas las pantallas. El video para la pieza fue grabado en San Sebastián - el lugar donde se cree que fue situada una ciudad romana de nombre Easo.

En el catálogo editado en la ocasión de la exposición *El Frame alterado* en la Galería Nuble, en Santander, España; Lidia Gil describe la videoescultura *EASO 1* en los siguientes términos:

En EASO, si bien es el creador quien descubre el motivo y lo recoge, también es artista inconsciente el viento que provoca una hipnótica danza al sacudir esas

sombrillas cerradas, coquetas damas con miriñaque ejecutando una coreografía aleatoria al rumor de las olas del mar.³⁷⁹

12. Videoinstalación *CIEGA, FRÁGIL y CLARA* (2010)

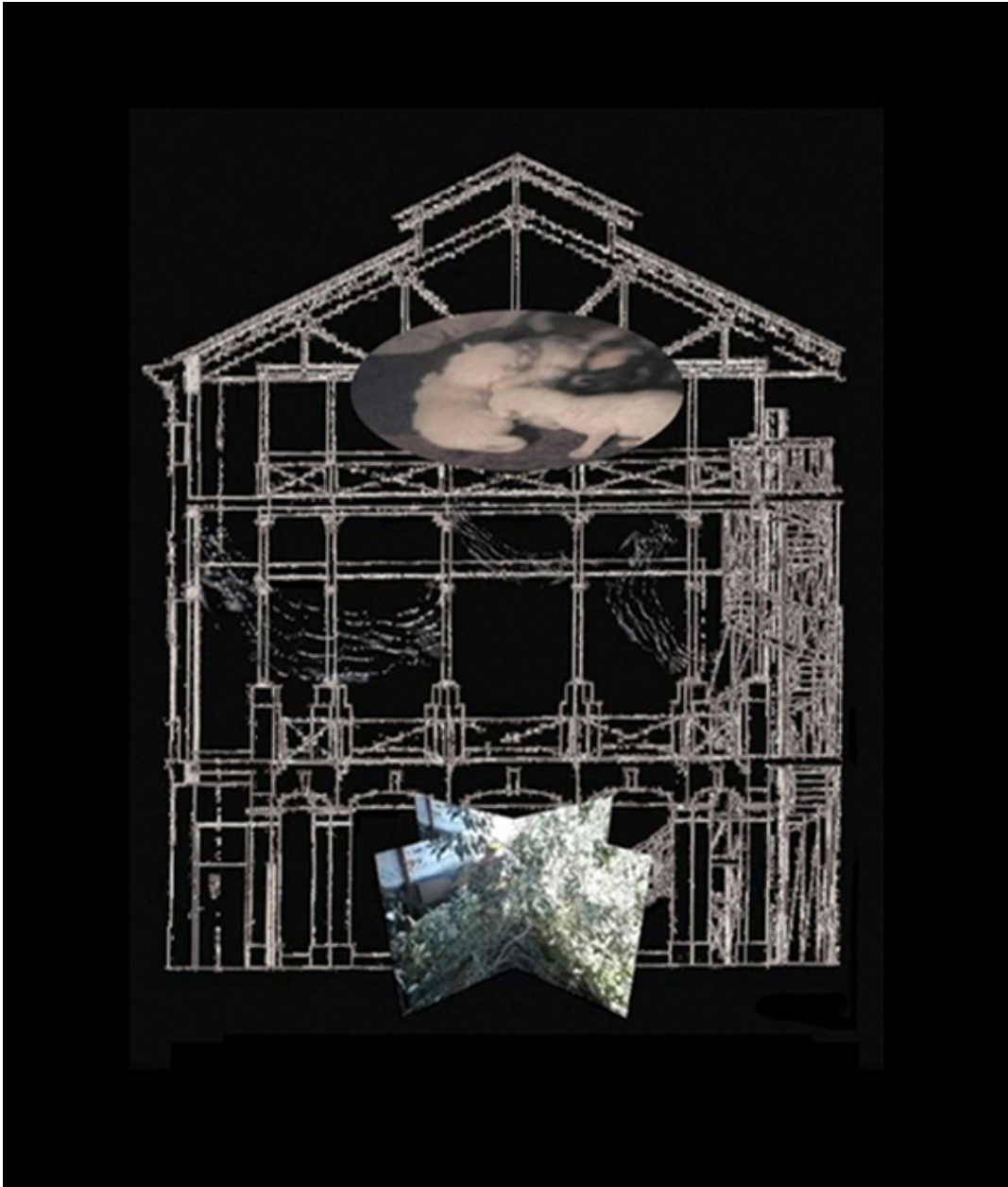


Fig. 142. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de seis canales *Ciega, frágil y clara*, Pawel Anaszkiwicz, 2010.

³⁷⁹ Lidia Gil, “De la sensualidad nostálgica la os paraísos artificiales”, *Op. cit.*, p. 4

FICHA TÉCNICA

Título: *Ciega, frágil y clara*

Año: 2010

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de seis canales.

Técnica: Seis proyecciones de los videos-DVD en distintos soportes/pantallas: en planta baja en las dos pantallas semitransparentes que se cruzan en el centro; en primera planta en tres colgantes de material semitransparente; en el techo una proyección circular.

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=0odacc28vdM>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: El proyecto surge a partir de nuestro interés por el fenómeno de lo frágil en el entorno de lo cotidiano y el análisis del espacio de la sala de exposiciones *La Gallera*, en Valencia., España. El espacio de *La Gallera* fue construido en los años veinte del siglo pasado y dedicado a las peleas de gallos. Es un edificio de planta circular que alberga un espacio libre de 10,5m de diámetro y de altura de 14 m, con los planos circulares del piso y del techo y dos galerías para los espectadores en forma de pasillos con barandales, en dos niveles, que corren alrededor del sus paredes circulares. La videoinstalación *Ciega, frágil y clara* [Fig. 142] integra seis proyecciones simultáneas en los distintos niveles del espacio, de la sala *La Gallera*:

- En la planta baja: dos videoproyecciones sin sonido, de las plantas cortadas con motosierra, en dos pantallas semitransparente que se cruzan en el centro. Esta parte fue realizada con anterioridad como una pieza autónoma - vea arriba: videoinstalación *Aclaración* [Fig. 137]
- En la primera planta: en el pasillo con barandal, en las irregulares mantas semitransparentes se proyectan tres videos de telarañas balanceándose en el viento.

- En el techo del espacio: una proyección circular, de 6 m de diámetro, de gatos recién nacidos.

La instalación intenta inducir al espectador a percibir las imágenes de las proyecciones como una parte integral del espacio tridimensional que ocupan. Las imágenes de las telarañas agitadas por el viento, los movimientos inciertos de los gatos ciegos y las plantas que se caen al ser cortadas crean una constelación de imágenes de lo frágil.

13. Videoinstalación *TRANCE DE PALMA* (2011)

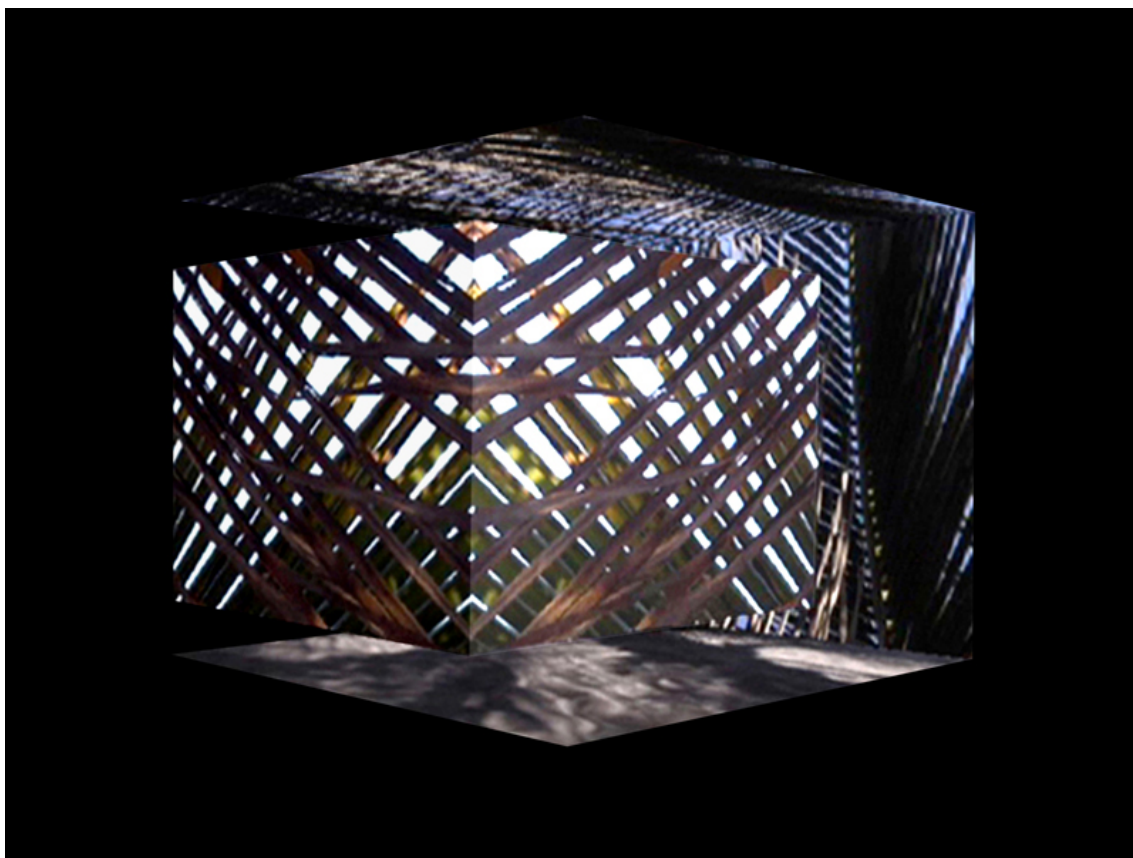


Fig. 143. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de cinco canales *Trance de palma*, Pawel Anaszkiwicz, 2011.

FICHA TÉCNICA

Título: *Trance de palma*

Año: 2011

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de cinco canales.

Técnica: cinco proyecciones de los videos-DVD en cuatro pantallas semitransparentes verticales y en el piso

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=liFmZgbzyHY>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La instalación [Fig. 143] requiere cinco planos de videoproyecciones: dos pantallas de doble cara suspendidas en el espacio de la sala y tres pantallas de una cara, del techo, la pared y el piso. Las proyecciones en las pantallas de doble cara son en formato 4:3 y las otras tres son en forma de cuadrados. Este conjunto forma un cubo abierto con una cara sin pantalla. Las cinco imágenes de los videos, de las hojas de las palmeras balanceándose en el viento con diferentes ritmos, remiten uno a otro y *resuenan* entre sí, formando un dispositivo amplificador de resonancias visuales que crea sensaciones más que significados. Las imágenes producen un mantra visual de un baile extático. La pieza induce a percibir imágenes suaves en movimiento como de una cuna o vientre materno, lugar seguro para escapar del mundo exterior. Al mismo tiempo se percibe, a través de la estructura de las hojas de las palmeras, una reja en movimiento que puede sugerir una cárcel. La imagen tridimensional atrae y repele al mismo tiempo. Los múltiples ritmos de las pantallas crean reverberaciones visuales por sus remisiones recíprocas. Esta percepción de la naturaleza se puede vincular también con el consumo irreflexivo de las imágenes mediáticas que nos rodean, cuando nos volvemos adictos a la manera involuntaria de mirarlos. Las tres proyecciones tienen formas de cuadrados de tamaño aproximado de 4m x 4m, las otras dos son de 2m x 3m. La instalación no tiene sonido.

14. Videoinstalación *OK-NA* (2012)



Fig.144. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de 9 canales *OK-NA*, Pawel Anaszkiwicz, 2012.

FICHA TÉCNICA

Título: *OK-NA*

Año: 2012

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de nueve canales.

Técnica: nueve proyecciones simultáneas de los videos-DVD en las cuatro paredes de una sala.

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=Gp6Sph6L-Q8>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La videoinstalación *OK-NA* (Fig. 144) se realiza con nueve proyectores funcionando simultáneamente. Las proyecciones son todas del mismo tamaño, de

aproximadamente 150 x 200 cm, de nueve imágenes de diferentes ventanas proyectadas una al lado de la otra. En el estado inicial son imágenes fijas de las ventanas cerradas. De repente una de ellas se abre y se cierra lentamente, después la siguiente, sin un orden preestablecido.

Las ventanas pueden ser descritas en términos aplicables a las caras humanas: cerradas, abiertas, amigables, vivaces etc. La mayor parte de ellas las podemos ver solamente desde afuera. En la instalación se muestra solamente una ventana desde adentro y afuera. Es la ventana de una habitación de mi casa familiar. Las imágenes de las ventanas forman una colección sin pretensión de ser representativas de algún tipo o estilo arquitectónico. Entraron en esta colección como entran y se quedan en nuestras vidas las caras de las diferentes personas: por ser de los familiares, por accidente, por afecto, por compartir un espacio y tiempo determinado, etc.

En la instalación percibiremos una serie de imágenes de ventanas con movimientos azarosos, como si nos miraran ellas, de manera análoga como nos lanzan las miradas los transeúntes en las calles. La analogía de las caras humanas y de las ventanas nos induce a percibir el espacio de la instalación como el de un salón con ventanas como unos retratos que cuelgan de las paredes. Detrás de las caras-ventanas imaginamos sus espacios íntimos. Estas ventanas-rostros se transforman en las cajas de resonancia de la memoria afectiva de las caras y espacios internos de las personas que quisimos conocer o que nunca vamos poder conocer íntimamente. Así, en las ventanas-rostros de la instalación representan todas las posibles historias de encuentros personales que no fueron o que no pudieron ser actualizados.

Al contemplar las imágenes de las ventanas en movimiento, percibimos también que no existe un orden preestablecido en su abrir y cerrar, como en una sala de conciertos cuando escuchamos por primera vez una pieza musical y no sabemos de antemano, de que dirección del conjunto orquestal va a surgir el próximo tema. Así, el espacio de la instalación se parece al del salón de conciertos. Al intentar encontrar la motivación o el hilo conductor de la colección de las ventanas, su observador no solamente percibe su variedad estilística, pero también las diferencias en su funcionalidad: como se mueven o

reflejan el mundo exterior y en términos generales como nos afectan. La instalación induce a contemplar a los elementos de nuestro entorno buscando las semillas de un sentido más amplio, un sentido poético.

15. Videoinstalación *CORREDOR DE LA BICI* (2010-2012)

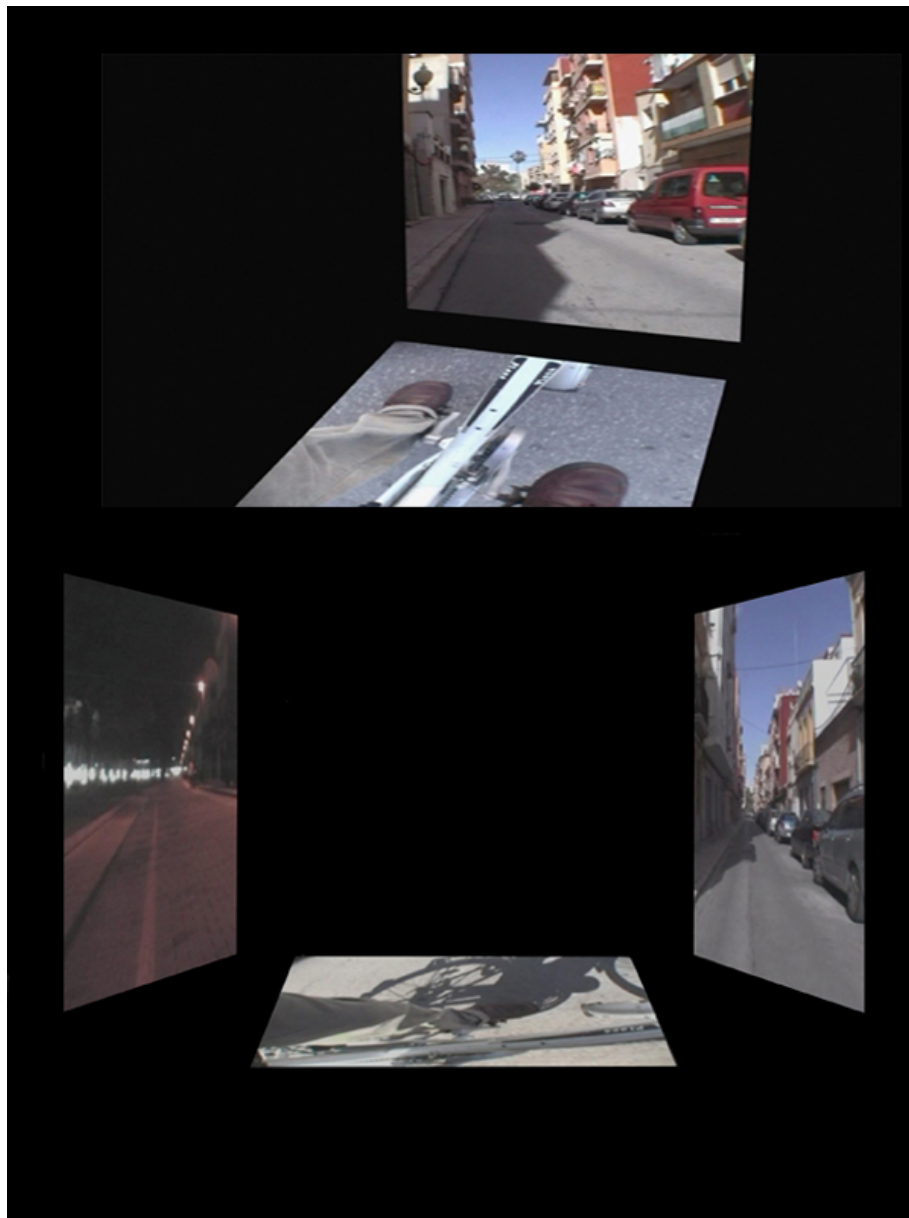


Fig. 145. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de tres canales *Corredor de la bici*, Pawel Anaszkiwicz, 2012.

FICHA TÉCNICA

Título: *Corredor de la bici*

Año: 2010-2012

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de tres canales

Técnica: Tres proyecciones simultáneas de los videos-DVD en dos pantallas verticales, contrapuestas y el piso

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=utBrBFySb48>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La videoinstalación consiste en tres proyecciones simultáneas: en dos paredes paralelas de la sala de exposición y una proyección en el piso, colocada entre las dos primeras [Fig. 145]. Hemos grabado los videos con la cámara girada intencionalmente 90 grados para ser reproducidos en la misma configuración de la imagen más alta que ancha. Los videos presentan tres aspectos del mismo recorrido en la bicicleta de nuestro domicilio en Valencia hasta Facultad de Bellas Artes de Universidad Politécnica. La imagen realizada en la dirección del traslado, esta grabada siempre de día, yendo hacia el Politécnico. La imagen proyectada en la pantalla opuesta, se realizó en sentido contrario al traslado y esta grabada de noche, regresando. La mitad del video de la imagen de la superficie de acera, que se mueve por debajo de los pedales en movimiento, de la proyección en el piso, está grabada de noche y la otra mitad del video esta grabada de día. En los momentos cuando la bicicleta baja de velocidad, las tres proyecciones de los videos gradualmente se ensanchan, sin perder su altura y después cuando la acción de pedalear se reanuda gradualmente se estrechan. El sonido se reproduce de la pista sonora del video proyectado en el plano del piso.

El principal sentido de la instalación y el motivo de su realización vinculamos con nuestras percepciones y reflexiones en los primeros días de manejar la bicicleta desde el domicilio hasta la Facultad de Bellas Artes; la percepción de la estrechez de los caminos

para las bicicletas, por ser flanqueados por la vegetación y la otra fue el gradual deterioro de nuestra propia mirada, que en el principio de la estancia en Valencia fue más amplia, por estar ávida de los nuevos paisajes, y que muy pronto se estrechó para convertirse en una mirada funcional de la navegación urbana. Nos dimos cuenta que durante el trayecto ocupábamos nuestra mente con cosas distintas que mirar y contemplar. Solamente durante cortos intervalos en las paradas obligatorias nuestra mirada se ensanchaba. La reflexión sobre nuestra mirada que se está estrechando conforme a la velocidad de traslado es la que intentamos transmitir por medio de la videoinstalación. Los únicos momentos cuando tenemos oportunidad de mirar a nuestro alrededor, en las paradas forzadas del tráfico, las desperdiciamos muchas veces por considerarlas pérdidas de tiempo.

Las tres imágenes de video, proyectadas simultáneamente en tres pantallas fueron en realidad grabadas en tres días diferentes, pero el entorno de la grabación y sus ritmos y ruidos hacen que las tres produzcan una unidad. La instalación intenta provocar la sensación de un espacio limitado en el constante movimiento donde se sobreponen nuestras miradas y las de la cámara de video.

El acto de moverse a alta velocidad en una bicicleta o una moto no se diferencia del traslado en una cápsula como la del coche. La rutina del traslado hace que solamente veamos los puntos de salida y de llegada sin disfrutar del camino. La instalación intenta inducir a sus espectadores a memorizar las sensaciones y vincular la mirada estrecha con la alta velocidad del traslado, y la mirada más amplia con la velocidad baja y con las paradas.

16. Videoinstalación *CRUCES CERCANOS* (2010-2012)



A



B



C

Fig. 146. Foto de maqueta de la videoinstalación de cuatro canales *Cruces cercanos*, Pawel Anaszkiwicz, 2010-2012.

A. Foto fija del video con el tema de cruce en la Ciudad de México.

B. Foto fija del video con el tema de cruce en Valencia, España.

C. Vista aérea de la maqueta digital de la instalación.

FICHA TÉCNICA

Título: *Cruces cercanos*

Año: 2010-2012

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de cuatro canales.

Técnica: Cuatro proyecciones simultáneas de dos videos-DVD en cuatro pantallas semitransparentes.

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=JaoOnF6k2iU>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La instalación [Fig. 147] consiste en cuatro proyecciones simultáneas de dos diferentes videos en bucle. Las proyecciones muestran el tráfico cotidiano de los transeúntes y vehículos en dos cruces de las calles de los centros, de la Ciudad de México y de Valencia, España, respectivamente. Las cuatro pantallas configuran dos esquinas y las imágenes se repiten en dos configuraciones. Las pantallas múltiples reproducen la polifonía de las vistas y de las narrativas visuales entre los edificios y vitrinas de los escaparates, de la ciudad contemporánea. La presentación de los lugares comparables, de las ciudades separadas por miles de kilómetros, tiene la intención iniciar a su observador/participe en la tarea de estudiar la cotidianidad de su propio entorno con una mirada diferente, con los ojos de un extranjero. La videoinstalación se produce con cuatro pantallas de doble cara de retro-proyección, de tamaño aproximado de 3m x 4m c/u. La instalación no tiene sonido.

17. Videoinstalación *POEMAS Y CEBOLLAS* (2013)



Fig. 147. Foto fija de maqueta de la videoinstalación *Poemas y cebollas*, Miguel Molina Alarcón y Pawel Anaszkiwicz, 2013.

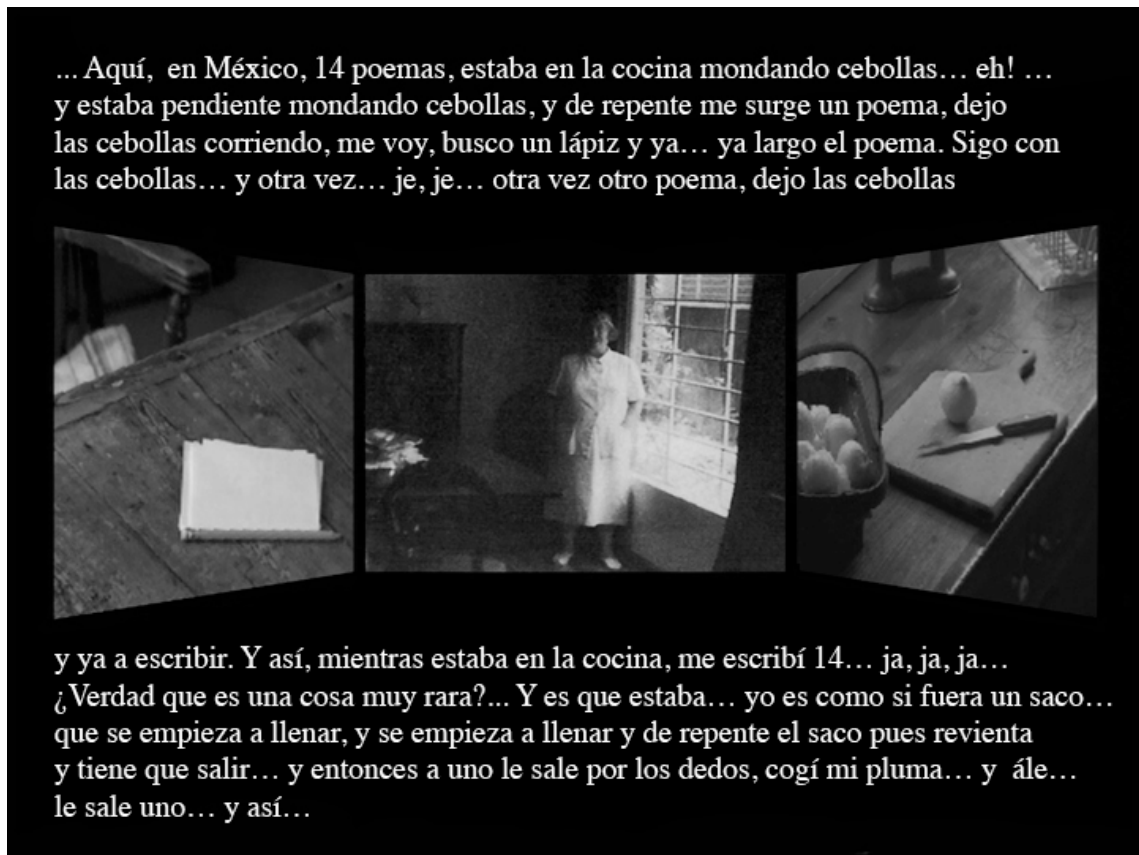


Fig. 148. Foto fija de video para canal no.4 para la videoinstalación *Poemas y cebollas*, Miguel Molina Alarcón y Pawel Anaszkiwicz, 2013.

FICHA TÉCNICA

Título: *Poemas y cebollas*

Año: 2013

Autores: Pawel Anaszkievicz y Miguel Molina Alarcón

Tipología: Videoinstalación de cuatro canales.

Técnica: Tres proyecciones simultáneas de los videos-DVD en tres pantallas de 180 cm x 240 cm c/u y una en el monitor TV de 30 pulgadas.

Difusión: Presentación del trabajo en el marco del 1-er Congreso Nacional de Investigadores en Arte: El Arte Necesario, Valencia, 11-12 julio 2013

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=xZJBUSShvIA>

y https://www.youtube.com/watch?v=8D_lrXXOgUA#t=12

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: En las grabaciones de los videos para tres canales [Fig. 148], la nieta de la conocida poeta - Concha Méndez, interpreta a su abuela en el espacio de la cocina, de su casa en México, donde la acción poética se ha realizado originalmente. En el cuarto canal de la instalación se ha aprovechado el sonido de la voz de Concha Méndez, preservado en la Fonoteca Nacional de México, a partir de grabaciones analógicas realizadas por Paloma Ulacia Altoaguirre y Héctor Perea. En los tres primeros canales de la instalación se muestran narrativas visuales paralelas o tres puntos de vista de la misma historia que concurren en el espacio de la cocina: del lado izquierdo la imagen de acercamiento a las manos de una mujer escribiendo sobre hojas de papel, la imagen en el centro, de una mujer circulando en el espacio de la misma cocina entre dos tareas de cortar la cebolla en una tabla y de escribir sobre el papel en una mesa y en la tercera imagen, del lado izquierdo, se muestra el acercamiento a las manos de la misma mujer cortando la cebolla. Las tres imágenes están acompañadas por los sonidos de deslizamiento del lápiz sobre papel y del cuchillo martillando la tabla de madera al cortar la cebolla. En el cuarto canal de la videoinstalación [Fig. 149], en una pantalla TV dispuesta de manera horizontal, vemos: las fotografías en blanco y negro: de Concha Méndez, de las manos cortando cebolla y escribiendo, rodeadas las tres por el

texto que aparece al ritmo de la voz original de artista. La voz de Concha Méndez esta presente en los auriculares.

18. Videoescultura *MULETAS DEL TIEMPO* (2013)



Fig. 149 Foto la videoescultura *Muletas del tiempo*, Pawel Anaszkievich, 2013.

FICHA TÉCNICA

Título: *Muletas del tiempo*

Año: 2013

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de un canal.

Técnica: Un video en el archivo .mov en bucle, sin sonido, presentado en una pantalla de monitor TV de 40 pulgadas puesta de manera vertical sobre dos muletas.

Lugar de exhibición: Galería Spiz7, Gdańsk, Polonia, 2013 (Exposición individual *Convalecencia del tiempo*, que participó en el Festival *NARRATIVAS* de las urbanas intervenciones artísticas); Galería *Double Room*, Trieste, Italia, 2014 (Exposición colectiva *SPIN_VIDEO – videoarte mexicano*); Museo de la Ciudad de Cuernavaca, México, 2014 (Exposición colectiva *En el umbral*)

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkiwicz, *Articulaciones del tiempo*, México, Editorial UAEM, 2014; 2-do Congreso ARTE y SALUD, Denia, España, 2014, presentación titulada *Tiempo en muletas. Realización de un video-objeto como apoyo terapéutico a la rehabilitación ortopédica*.

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=6AOWcau1XLw#t=15>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: En el año 2013, me sometí a operaciones para implantar prótesis, en ambos lados de la cadera, en una clínica ortopédica. Después de cada cirugía me recuperé en ese mismo hospital, haciendo ejercicios y aprendiendo a caminar. Aproveché este periodo realizando unos videos. Mi propósito no fue documentar el proceso de la recuperación sino producir, a partir de esta experiencia, una pieza con un planteamiento metafórico *del tiempo en rehabilitación* después de ser dislocado. Un tiempo de crisis que instaura un nuevo ritmo que a su vez desplaza el tiempo presente lejos de su alojamiento natural y nos hace enfrentar el futuro.

La videoescultura *Muletas del tiempo* [Fig. 150] consiste en un video sin sonido, en bucle, reproducido en la pantalla TV suspendida de las muletas. En la pantalla, puesta de manera vertical, vemos el video grabado por un paciente que aprende de caminar

después de una cirugía ortopédica. En el video, las muletas en movimiento se muestran desde el punto de vista del paciente. Así los planos de pisos, real de la exposición de la videoescultura y el que es presentado en el video, son perpendiculares. Esta disposición de planos está reforzada por la dirección de las muletas en la pantalla y de las muletas reales, de apoyo de la pantalla. Este arreglo tiene como fin subrayar la diferencia del tiempo en la pantalla y fuera de ella, diferencia del tiempo dislocado en la clínica de rehabilitación y del tiempo cuando nuestro cuerpo funciona de manera normal.

19. Videoinstalación *EASO 2* (2010-2013)



Fig. 150. Foto fija de videoinstalación de dos canales *EASO 2*, Pawel Anaszkiwicz, 2010-2013.

FICHA TÉCNICA

Título: *EASO 2*

Año: 2010-2013

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de dos canales.

Técnica: Proyección simultánea de dos videos-DVD en dos pantallas de 210 x 280 cm c/u.

Lugar de exhibición: Galería Spiz7, Gdańsk, Polonia, 2013 (Exposición individual *Convalecencia del tiempo*, que participó en el Festival *NARRATIVAS* de las urbanas intervenciones artísticas)

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkievicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=gkT2YJqjvg>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La instalación *EASO 2* [Fig. 151] está realizada con dos proyecciones simultáneas de videos sin sonido en bucle, en dos planos perpendiculares de una esquina. Fue realizada disponiendo los videos de la videoescultura *EASO 1*. En su nueva versión cambia la escala de las proyecciones y por lo tanto la relación entre ellas y el cuerpo del espectador. En la proyección derecha se muestra una hilera de sombrillas de playa, cerradas, agitadas por el viento, en una pronunciada perspectiva con un punto de fuga. En la proyección izquierda se presenta la misma hilera de sombrillas pero con una imagen transformada por un efecto de espejo que construye una perspectiva de dos puntos. Los tres puntos de fuga, de las dos proyecciones, están confrontados con el espacio de la esquina conformada por las pantallas. Estas fugas de perspectiva se pueden asociar con la forma musical llamada fuga, una composición polifónica que gira sobre un tema y sus variaciones de contrapunto. Aquél que observa las pantallas de la videoinstalación *EASO 2* puede tener una sensación de asombro percibiendo al mismo tiempo: la imagen original y la imagen derivada de la primera, con un sentido distinto. El conjunto de sombrillas en movimiento puede ser visto también como el baile de un extraño ritual.

20. Videoinstalación *SUBSUELO LÍQUIDO* (2014)



Fig. 151. Foto de la videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido*, Pawel Anaszkievicz, 2014.

FICHA TÉCNICA

Título: *Subsuelo líquido*

Año: 2014

Autor: Pawel Anaszkievicz

Tipología: Videoinstalación de tres canales.

Técnica: Proyección simultánea de tres video-DVD: en dos pantallas de 210 cm x 280 cm c/u y una en el suelo entre los dos primeros.

Lugar de exhibición: Galería Spiz7, Gdańsk, Polonia, 2014 (Exposición colectiva SYNTAX Univer(city) of art)

Difusión en publicaciones: libro - Pawel Anaszkievicz, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012

Difusión internet: <https://www.youtube.com/watch?v=1ZVREkt5Ei8>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: La videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido* [Fig. 155] consiste en tres proyecciones simultáneas en blanco y negro, sin sonido: dos en pantallas paralelas y una proyección en el piso. Las dos primeras muestran algunas personas subiendo y bajando las escaleras en la entrada de la estación del metro; una en positivo y otra en negativo. En los videos de vez en cuando aparece la Torre Latinoamericana, icónico edificio modernista del centro de la Ciudad de México. Los encuadres de los videos están marcados por fuertes contrastes: la penumbra en el túnel y el sol afuera. Estos contrastes, así como también la confrontación de la proyección en positivo con la de negativo y la proyección en el piso de la superficie del agua balanceándose, son unos medios para transformar la cotidianidad de la Ciudad de México en una alegoría de la heterotopía histórica del lugar: la Gran Tenochtitlan, la enorme ciudad de los canales y pirámides, construida en centro de un lago. Los tiempos de las imágenes paralelas están marcados por los ritmos de ascenso y descenso de personas por las escaleras, que surgen y desaparecen de los encuadres en la contrastante salida del metro y en la proyección de la superficie del agua, cuyo tiempo es distinto. En esta última proyección, no se muestran indicios de la causa de las olas y por eso mismo parecen abstractas e *intemporales*.

21. Videoescultura *PAJA 1* (2016)



A

B

Fig. 152 A. Foto fija de maqueta de la videoescultura de tres canales *Paja 1*, Pawel Anaszkiwicz, 2016.

B. Foto fija de uno de los tres videos para la videoescultura *Paja .1*

FICHA TÉCNICA

Título: *Paja 1*

Año: 2015-2016

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de tres canales.

Técnica: Tres proyecciones simultáneas de tres videos en formato .mov en tres monitores TV de 20 pulgadas de día. c/u., colocados en una estructura de 17 pacas de paja de dimensiones: 80 cm x 45 cm x 35 cm c/u.

Descripción: La videoescultura *Paja 1* [Fig. 153] esta conformada por tres videos proyectados simultáneamente en tres monitores de TV integrados en una estructura de paja construida de pacas de paja. Dos de las pantallas están colocadas de manera vertical, a una altura aproximada de 120 cm, mientras la tercera está colocada entre las dos primeras, de manera diagonal. En los videos sin sonido, de encuadres fijos, se muestran las gavillas movidas por el viento. La iluminación en algunos de estos encuadres también se mueve, siendo el sol opacado por las nubes en movimiento. La posición diagonal de una de las pantallas, tiene por función resaltar lo artificial de la representación de video, de sus planos. Lo estático de la paja comprimida en las pacas

reales está confrontado con paja de las gavillas en las imágenes video. Las estructuras de las gavillas, al ser elaboradas a mano son mas cercanas a la naturaleza que los cubos de paja, elaborados con maquina. Las pacas de paja, confrontadas con las gavillas, pueden también funcionar aquí como una metáfora de los pixeles, unidades de imágenes digitales, de siempre limitada resolución en comparación con la realidad.

22. Videoinstalación *PAJA 2* (2016)

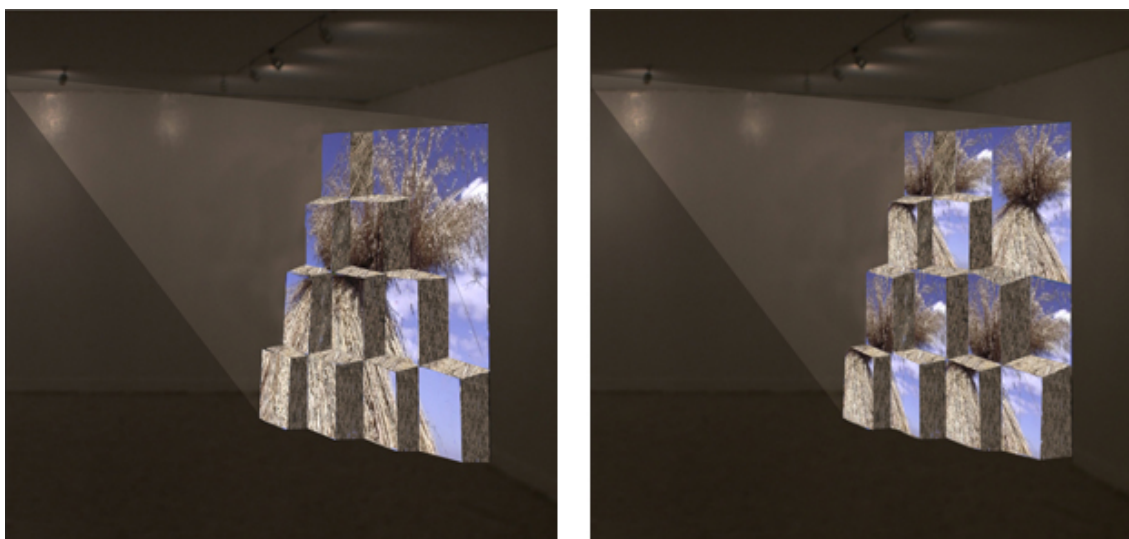


Fig. 153. Dos fotos fijas de maqueta de la videoinstalación *Paja 2*, Pawel Anaszkiwicz, 2016

FICHA TÉCNICA

Título: *Paja 2*

Año: 2016

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de un canal.

Técnica: Una proyección de un video en formato .mov, en bucle, de 5 min., de duración, de tamaño aproximado de 180 cm x 320 cm, en una estructura de realizada de 20 pacas de paja de 80 cm x 45 cm x 35 cm c/u.

Descripción: La videoinstalación *Paja 2* [Fig. 154] está conformada por una proyección de video sin sonido, en formato vertical de aproximadamente 320 cm de alto, de gavilla movida por el viento, en una estructura de veinte cubos de paja. El video tiene tres secuencias de imágenes de la misma gavilla en movimiento: la primera de la imagen de una gavilla desplegada en toda su extensión, la segunda de la misma imagen desplegada en cuatro encuadres y la tercera en dieciséis encuadres. La última secuencia coincide con la proyección de los encuadres individuales de la gavilla en los cubos individuales de paja, de la estructura, mientras en la primera y segunda la imagen proyectada se divide entre los cubos. La pieza confronta la imagen virtual de la proyección de una gavilla con la estructura tridimensional construida con cubos de paja real. Los cubos de paja reales confrontados con las gavillas movidas por el viento de la imagen video pueden también funcionar como una alegoría de los píxeles, unidades de imágenes digitales, de siempre limitada resolución en comparación con la realidad.

23. Videoinstalación *RAYA-3* (2016)



Fig. 154. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de dos canales *Raya-3*, Pawel Anaszkiwicz, 2016.

FICHA TÉCNICA

Título: *Raya 3*

Año: 2016

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoinstalación de dos canales.

Técnica: Una proyección de dos videos en formato .mov: uno en la pantalla de tamaño aproximado de 160 cm x 240 cm en la pared y el otro del mismo tamaño en el piso en frente de la primera. La instalación tiene sonido de bajo volumen, reproducido en los auriculares.

Difusión internet: cortos de los videos editados para los proyecciones de la videoinstalación RAYA 3: <https://www.youtube.com/watch?v=vE76gEeCy5E>

Última consulta: 20 de abril 2017

Descripción: En el año 2016 realicé la videoinstalación *Raya-3* para exponer en el Museo Carillo Gil, de la Ciudad de México. Consta de dos proyecciones simultáneas de dos videos: una en la pared y otra en el piso. Para su realización reedite los DVD-videos de la videoescultura *Raya* (2006) de tres canales. En la proyección de pared vemos el video realizado a través de la ventana del avión en movimiento, una imagen transformada por el efecto de espejo. En el piso se presenta el video del texto impreso sobre el ala del mismo avión en movimiento cuya imagen de vez en cuando se transforma por el efecto de espejo. El texto que sigue es una versión revisada del que fue presentado en la ocasión de la exposición de la videoescultura *RAYA* (2006).

El espacio cerrado y limitado del avión contrasta con el enorme espacio que se encuentra afuera de sus ventanillas. Este último, en su inaccesibilidad se asemeja a los espacios virtuales de las imágenes proyectadas. El ala del avión es como una extensión del cuerpo de su pasajero quien la observa de manera similar cuando indaga su propia identidad mirando su mano. El texto impreso sobre el ala avisa sobre peligro de cruzar la raya que limita una área. Estas palabras en movimiento adquieren un significado metafórico. Es posible que el texto: “Do not walk outside this area” advierta sobre el peligro que se introduce con las imágenes virtuales de espacios inalcanzables.

Jean Baudrillard en su libro *El pacto de la lucidez o la inteligencia del Mal*³⁸⁰ ubica la falta de imaginación como uno de los rasgos más significativos de nuestro tiempo. Parece que la tecnología nos libera de la necesidad de imaginar. Transitamos entre los espacios virtuales e inaccesibles como en un sueño. No estamos conscientes de cuando cruzamos esa raya, línea en constante movimiento, línea desdoblada en espejismos. Detrás de ella caemos en un limbo sin imaginación.

³⁸⁰ Jean Baudrillard, *El Pacto de la lucidez o la inteligencia del Mal*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 2008

24. Videoescultura *AVE SOLAR* (2016)



Fig. 155. Dos fotos de videoescultura *Ave solar*, Pawel Anaszkiwicz, 2016.

FICHA TÉCNICA

Título: *Ave solar*

Año: 2016

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de un canal

Técnica: Una proyección del video en el formato .mov, en bucle, de tamaño aproximado de 60 cm x 60 cm en monitor TV colocado de manera horizontal en el piso, rodeado de cuatro pacas de paja de tamaños aproximados 85 cm x 45 cm x 35 cm.

Descripción: Es una obra donde en el video proyectado en un monitor de TV colocado de manera horizontal en el piso y rodeado de pacas de paja, se muestra en una secuencia de tres *frames* cuadrados los destellos provocados por el sol, que rebota de las olas del mar en la playa y se proyecta en la superficie del casco de un bote pesquero. Los encuadres fijos muestran una riqueza de reflejos plateados en movimiento sincronizados con los balanceos de las olas del mar. Estos centelleos y rebotes crean unos flujos rítmicos dentro del túnel de sombras formados por los cascos de los barcos. Aunque el bucle parece interminable es solo una apariencia: la naturaleza de las olas, las formas de botes y los reflejos del sol en la superficie del mar forman una constelación espacio-temporal que difícilmente se repite. Es un ave pasajera, un objeto temporal frágil que desaparece de un momento a otro, en un parpadeo, es un instante de tiempo solar formado por sus circunstancias materiales y espaciales locales.

25. Videoescultura *AMARRAS* (2017)



A

B



Fig. 156 A. Foto fija de la videoescultura *Amarras*, Pawel Anaszkiwicz, 2017.

B. Foto fija del video para la video-escultura *Amarras*, Pawel Anaszkiwicz, 2017.

FICHA TÉCNICA

Título: *Amarras*

Año: 2017

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de dos canales

Técnica: Dos proyecciones simultáneas de los videos, almacenados en las memorias USB en el formato .mov, en bucle, en un monitor TV de 43 pulg. y otra en un monitor TV de 22 pulg., colocados de manera perpendicular entre ocho pacas de paja de tamaños aproximados 85 cm x 45 cm x 35 cm c/u.

Descripción:

En dos pantallas de TV de diferentes tamaños se muestra este mismo video sin sonido con un encuadre estático de dos botes pesqueros en la playa. Sin embargo, el video en la pantalla más chica esta revertido en eje vertical por medio del efecto del espejo. Así parece un reflejo en el espejo falso o un espejismo. Los únicos elementos que se mueven son las olas del mar y las dos amarras que corren hacia la cámara. La posición extraña de los televisores tiene por función resaltar lo artificial de la representación de sus planos en el video. En la pieza se forman los circuitos cristalinos entre la estructura de pacas de paja y los imágenes virtuales de las proyecciones. Las pacas de pajas

forman la cara siempre actual del *crystal líquido de los tiempos cruzados en el espacio*, mientras las videoproyecciones sus caras virtuales. En cada una de las pantallas se forman otros circuitos cristalinos entre la presencia siempre actual de los botes pesqueros y la posición de las amarras y las olas del mar que que funcionan como unas aristas móviles de los *crisales líquidos*, lugares donde se actualizan los tiempos virtuales.

26. Videoescultura *AVE MARINA II CCTV* (2017)



Fig 157. Foto de videoescultura *Ave marina II CCTV*, Pawel Anaszekiewicz, 2017.

FICHA TÉCNICA

Título: *Ave marina II CCTV*

Año: 2017

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de dos canales

Técnica: Dos proyecciones de los videos en circuito cerrado en dos monitores TV de 22 y 43 pulg. de día. colocados de manera perpendicular al lado de la escultura *Ave marina II* de acero y hierro oxidado, de dimensiones: 122cm x 192cm x 84 cm.

Descripción: Las cámaras de vigilancia de circuito cerrado “observan” partes de escultura y transmiten las imagenes a dos pantallas recomponiendo la imagen. El observador de la videoescultura puede ser integrado las imágenes de escultura en ambas pantallas de TV. La escultura, siempre actual, forma circuitos cristalinos con imágenes virtuales de sus partes en las pantallas.

27. Videoescultura *FAUCES* (2017)



Fig 158. Dos fotos de videoescultura *Fauces*, Pawel Anaszkiwicz, 2017.

FICHA TÉCNICA

Título: *Fauces*

Año: 2017

Autor: Pawel Anaszkiwicz

Tipología: Videoescultura de un canal

Técnica: Una proyección del video en circuito cerrado en el monitor TV de 22 pulg. de día., colocado en el piso en posición horizontal al lado de una escultura de acero, dedimensiones: 100cm x 90cm x 64cm

Descripción: La cámara de vigilancia “observa” un fragmento transparente de escultura. El espectador de la videoescultura puede ser integrado a la imagen de escultura en la pantalla de TV. La imagen material “devora” la imagen virtual de la pantalla y esta última por medio de la cámara “devora” la escultura. La escultura, siempre actual, forma circuito cristalino con la imagen virtual de una parte suya en la pantalla.

BIBLIOGRAFÍA

- ABBATE, Janet, *Inventing the Internet*, Cambridge, MA, MIT Press, 2000.
- AITKEN, Dough, *Broken Screen, Expanding the Image, Breaking the Narrative, 26 Conversations with Dough Aitken*, New York, Art Publishers Inc., 2006.
- AGUILAR, Pilar, *Manual del espectador inteligente*, Madrid, Fundamentos, 2000.
- ALŸS, Francis, *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River*, Kyoto, Seigensha Art Publishing Inc., 2013.
- ALŸS, Francis, *Relato de una negociación*, México D.F., Museo Tamayo, 2015.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, *Articulaciones del tiempo*, México, Editorial UAEM, 2014.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores, 2012.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, “Las videoinstalaciones, los tiempos no lineales y el flujo de la conciencia”, en: *Inventio*, México, núm. 28, diciembre 2016.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, “Presencias, proyecciones y videoinstalaciones”, en: *Inventio*, México, núm. 10, septiembre 2009.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, GIL, Lidia et al, catálogo de la exposición *El frame alterado* de Pawel Anaszkiwicz y Geso, Galería Nuble, Santander, España, 2010.
- AUMONT, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Paidós, 1992.
- AUMONT, Jacques, *Las teorías de los cineastas. La concepción del cine de los grandes directores*, Barcelona, Paidós, 2004.
- ÁLVAREZ ROMERO, Ekaterina (Ed.), catálogo de la exposición *Rafael Lozano-Hemmer: Pseudomatismos*, Museo Universitario de Arte Contemporáneo, UNAM, Ciudad de México, 2015.

- BACHELARD, Gaston, *La dialéctica de la duración*, Madrid, Ediciones Villalar, 1978.
- BACHELARD, Gaston, *La intuición del instante*, México, F.C.E., 1999.
- BADIOU, Alain, *Handbook of Inaesthetics*, Stanford, Stanford University Press, 2005.
- BAKER, George, “Review: Krzysztof Wodiczko”, en: *Art Forum Internacional*, Vol. 39, December, 2000.
- BAL, Mieke, *Teoría de la narrativa*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1990.
- BAL, Mieke, *Thinking in Film, The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013.
- BARDON, Adrian, *A Brief History of the Philosophy of Time*, New York, Oxford University Press, 2013.
- BARINGO EZQUERRA, David, *La tesis de producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración*, en: QUID 16, Revista del Área de Estudios Urbanos, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, 2013.
- BARTHES, Roland, *Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art and Representation*, New York, Hill & Wang, 1985.
- BARTHES, Roland, *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona, Paidós, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.
- BAUDRILLARD, *El Pacto de la lucidez o la inteligencia del Mal*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt, *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt y otros, *Arte, ¿Líquido?*, Madrid, Sequitur, 2013.

BAUMAN, Zygmunt, “On Art, Death and Postmodernity and What They Do To Each Other”, en: VV AA, *Stopping the Process?: Contemporary Views on Art Exhibitions*, Helsinki, Nordic Institute for Contemporary Art, 1998.

BAUMAN, Zygmunt, *Modernidad líquida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2004.

BAUMAN, Zygmunt, *Tiempos líquidos. Vivir una época de incertidumbre*, Barcelona, Tusquets Editores, edición electrónica (Kindle), 2016.

BAUMAN, Zygmunt, *Vida líquida*, Ciudad de México, Paidós, 2015.

BEARD, Thomas, “José Val del Omar a lo largo de tres vanguardias”, en: catálogo de la exposición : *desbordamiento de Val del Omar*, Centro José Guerrero/Museo Reina Sofía, 2010.

BELLOUR, Raymond, *Entre imágenes. Foto. Cine. Video*, Buenos Aires, Colihue, 2009.

BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México D. F., Editorial Itaca, 2003.

BERGSON, Henri, *Duración y Simultaneidad*, Buenos Aires, Ediciones del Signo, 2004.

BERGSON, Henri, *Materia y memoria*, Buenos Aires, Cactus, 2006.

BERGSON, Henri, *Time and Free Will: An Essay on the Immediate Data of Consciousness*, New York, Cosimo, Inc., 2008.

BIRNBAUM, Daniel, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005.

BIRNBAUM, Daniel, SHARP, Amanda, HEISER, Jörg, *Dough Aitken*, London, Phaidon Press, 2001.

BISHOP, Claire, *Digital Divide, Claire Bishop on Contemporary Art and New Media*, ARTFORUM, September, 2012.

- BISHOP, Claire, “El arte de instalación y su legado”, catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección de la IVAM*, Valencia, 2006.
- BISHOP, Claire, *Installation Art*, London, Tate Publishing, 2010.
- BISHOP, Claire, TEJEDA, Isabel et al., catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección IVAM*, Instituto Valenciano de Arte Moderno, Valencia, 2006.
- BJØRKMAN BERRY, Trine, *The Film of Tomorrow: A cultural History of Video blogging*, Tesis doctoral (PhD), Universidad de Sussex, Reino Unido, 2014.
- BONET, Eugeni y PALACIO, Manuel, catálogo de la muestra *Práctica filmica y vanguardia artística en España/1925-1981*, Universidad Complutense de Madrid, 1983.
- BONET, Eugeni, “La instalación como hipermedio (una aproximación)”, en: GIANETTI, Claudia (Ed.), *Media Culture*, Barcelona, L’Angelot, 1995.
- BONNEFOY, Francoise, BONNEVIE, Claire (Eds), catálogo de la exposición *Eija-Liisa Ahtila*, Galería Jeu de Paume, Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2008.
- BORGES, Jorge Luís, *Ficciones*, Quality Ebook v0.44.
- BOURRIAUD, Nicolás, *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2008.
- BOURRIAUD, Nicolás, *Postproducción*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2009.
- BOURRIAUD, Nicolás, *Radicante*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2009.
- BREA, José Luís, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era de capitalismo cultural*, Murcia, CENDEAC, 2004.
- BREA, José Luis, *Noli me legere*, Murcia, CENDEAC, 2007.
- BREA, José Luis, *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal, 2010.
- BRESSON, Robert, *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, Árdora Ediciones, 2007.

BUCZYŃSKA-GAREWICZ, Hanna, *Metafizyczne rozważania o czasie*, Kraków, Universitas, 2003.

BURCH, Noël. *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 2008.

CERVERA, José Antonio “La introducción de la ciencia europea en China a través de los jesuitas”, en: Romer Cornejo (Ed.) , *China. Estudios y ensayos*, Colegio de México, 2012.

CISCAR, Consuelo, SILES, Jaime y TONELLI, Marco, catálogo de la exposición *Plessi 1970 – 2005*, Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2007.

CHRIST, Hans D. y DRESSLER, Iris (Eds), catálogo de la exposición de *Stan Douglas, Past Imperfect – Works 1986 – 2007*, Staatsgalerie Stuttgart, Alemania, 2007.

COOMARASWAMY, Ananda K., *El tiempo y la eternidad*, Barcelona, Editorial Kairós, 1999.

CONNOLLY, Maeve, *The Place of the Artists' Cinema. Space, Site and Screen*, Chicago, The University of Chicago Press, 2009.

COULTER-SMITH, Graham, *Deconstruyendo las instalaciones*, Madrid, Brumario, 2009.

CRARY, Jonathan, *Suspensiones de la percepción*, Madrid, Akal, 2008.

CREGO MORAN, Juan Andrés, “Multimedia y cultura del archivo”, *Arte y políticas de identidad*, Vol. 9, Dic 2013.

CUA LIM, Bliss, *Translating Time. Cinema, the Fantastic, and Temporal Critique*, Durnham, Duke University Press, 2009.

CUMPLIDO MUÑOZ, José Ramón, *El video como espejo de la performance: Un análisis a través de los medios audiovisuales*, Tesis doctoral dirigida por Dr. Vicente Ortiz Sausor, Universidad Politécnica de Valencia, 2015.

DANTO, Arthur, C., *Trasfiguración del lugar común*, Buenos Aires, Paidós, 2004.

DASTUR, Fracoise, *Heidegger y la cuestión del tiempo*, Buenos Aires, Ediciones del Signo, 2006.

DE DUVE, Thierry, *Kant after Duchamp*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 1997.

DE LA GARZA, Amanda (comisaria), catálogo de la exposición *Isaac Julien: Playtime & Kapital*, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Ciudad de México, 2016.

DECKER-PHILIPS, Edith, *Paik Video*, Barrytown, Barrytown Ltd., 1998.

DELEUZE, Gilles, *Bergsonismo*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1987.

DELEUZE, Gilles, *Conversaciones*, Valencia, Pre-textos, 1996.

DELEUZE, Gilles, *Crítica y clínica*, Barcelona, Anagrama, 1996.

DELEUZE, Gilles, *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Barcelona, Paidós, 1989.

DELEUZE, Gilles, *Diferencia y repetición*, Madrid, Amorrortu Editores, 2009.

DELEUZE, Gilles, *Francis Bacon. La lógica del sentido*, Madrid, Arena libros, 2009.

DELEUZE, Gilles, *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1984.

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

DELEUZE, Gilles, *Lógica del sentido*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2005.

DELEUZE, Gilles, *Negotiations*, New York, Columbia University Press, 1995.

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

DELEUZE, Gilles, *¿Qué es la información?*, en: Archipiélago, núm 25, Barcelona, 1995.

DELEUZE, Gilles y GUATTARI Félix, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Editorial PRE_TEXTOS, 1988.

- DELEUZE, Gilles y GUATTARI Félix, *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 2005.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI Félix, *Rizoma*, Valencia, Pre-Textos, 1997.
- DELEUZE, Gilles y PARNET, Claire, *Dialogues*, Columbia University Press, 2007.
- DERANTY, Jean-Philippe (Ed.), *Jacques Rancière Key Concepts*, Durham, Acumen, 2010.
- DERRIDA, Jaques, *The time is out of joint*, en: A. Haverkamp (Ed.), *Deconstruction is/in America: A New Sense of the Political*, New York, New York University Press, 1995.
- DEWEY, John, *El arte como experiencia*, Barcelona, Paidós Estética, 2008
- DURAND, Gilbert, *La imaginación simbólica*, Buenos Aires, Amorrortu, 2007.
- EBERT, Roger, “Video games can never be art”, *Chicago Sun Times*, 16 abril, 2010.
- EINSTEIN, Albert, *El significado de la relatividad*, México D.F., Artemisa, 1985.
- ELIOT, Thomas, Stearns, *Cuarto cuartetos*, México D.F., F.C.E., 1989.
- ELWES, Catherine, *Installation and the Moving Image*, New York, Columbia University Press, 2015.
- FERRANDO, Bartolomé, *El arte de la performance. Elementos de la creación*, Valencia, Ediciones Mahali, 2009.
- FLAXMAN, Gregory (Ed.), *The Brain is the Screen. Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000.
- FOSTER, Hal, *El retorno de lo real*, Madrid, Akal, 2001.
- FOUCAULT, Michael, “Of Other Spaces”, en: *Diacritics*, no 1, 1986.

FRIED, Michael, *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, Berkeley, University of California Press, 1980.

FRIED, Michael, *Art and Objecthood: Essays and Reviews*, Chicago y London, University of Chicago Press, 1998.

FRIED, Michael, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, New Heaven and London, Yale University Press, 2011.

FRIEDBERG, Anne, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2006.

FRIEDBERG, Anne, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley, University of California Press, 1994.

FULTON, Adam, “Many Hands Will Make Lights Work”, en: *The Sidney Morning Herald*, 9 de mayo 2012.

GIL, Lidia, “De la sensualidad nostálgica a los paraísos artificiales”, en: catálogo de la exposición *El frame alterado*, Galería Nuble, Santander, España, 2010.

GIMÉNEZ, Gilberto, *La sociología de Pierre Bourdieu*, Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM, México, 1997.

GONZALEZ-FOESTER, Dominique y GERVENO, Marta, catálogo de la exposición de Dominique Gonzalez-Foerster *Nocturama*, Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, 2008.

GÓMEZ RODRÍGUEZ, Angelica Patricia, “El tiempo musical como creación del ritornelo”, Medellín, Colombia, *Versiones*, No. 6, julio-diciembre 2014.

GÖRNER, Veit, BROEKER, Holger et al., catálogo de la exposición *Gary Hill. Selected Works*, Kunstmuseum Wolfsburg, DuMont Literatur und Kunst Verlag, 2001.

GRAU, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2003.

- GROOM, Amelia (Ed.), *Time*, London, The MIT Press, 2013.
- HANHARDT, John G. et al., catálogo de la exposición *Los mundos de Nam June Paik*, Museo Guggenheim, Bilbao, 2001.
- HEIDEGGER, Martin, *Arte y Poesía*, México, F.C.E., 1992.
- HEIDEGGER, Martin, *Basic Writings*, San Francisco, Harper Collins, 1993.
- HEIDEGGER, Martin, *Observaciones relativas al arte – la plástica – el espacio. El arte y el espacio*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, 2003.
- HILL, Gary et al., *Imaging the Brain Closer than the Eyes*, Basel, Cantz Verlag, 1995
- HOFFMAN, Hans, (Ed.), catálogo de la exposición colectiva *Blockbuster*, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Ciudad de México, 2011.
- HOOPEs, James, (Ed.) *Peirce on Signs*, Chapel Hill, University of North Carolina, 1991.
- HUSSERL, Edmund, *Fenomenología de la consciencia del tiempo inmanente*, Buenos Aires, Editorial Nova, 1959.
- HUSSERL, Edmund, *On the Phenomenology of time consciousness of internal time (1893-1917)*, Springer, 2008.
- INGARDEN, Roman, “Człowiek i czas”, en: *Książeczka o człowieku*, Kraków, WL, 1987.
- INGARDEN, Roman, *Spór o istnienie świata*, t.1 y t.2 Warszawa, PWN, 1987.
- INGARDEN, Roman, “Utwór muzyczny i sprawa jego tożsamości”, en: *Studia z estetyki*, t.2, Warszawa, 1958.
- IRWIN, Robert, “Las estructuras ocultas de arte”, en: catálogo de la exposición *Robert Irwin*, Madrid, Museo Nacional Centro Reina Sofía, 1995.

- ITO, Toyo, *Arquitectura de los límites difusos*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- IZENOUR, Steven, SCOTT BROWN, Denise, VENTURI, Robert, *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- JAMESON, Frederic, *Las semillas del tiempo*, Madrid, Editorial Trotta, 2000.
- JAMESON, Frederic, “The End of Temporality”, en: *Critical Inquiry*, Summer 2003.
- JANKÉLÉVITCH, Vladimir, *La música y lo inefable*, Barcelona, Alpha Decay, 2005.
- JÁUREGUI, José Antonio, *Cerebro y emociones: el ordenador cerebral*, Madrid, Maeva, 1998.
- JEDLINSKA, Eleonora, “Memory Regained – Art After Holocaust. Some Examples from Poland”, en: Grüner, Frank, Heftrich, Urs, Löwe Heinz-Dietrich (Eds.), *Zerstörer des Schwignes*, Köln, Böhlau Verlag GmbH-Cie, 2006.
- JONES, Carolina A., (Ed.), *Sensorium, Embodied Experience, Technology and Contemporary Art*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2006.
- KANT, Immanuel, *Crítica de la razón pura*, Buenos Aires, Ediciones Colihue, 2007.
- KARDISH, Laurence (comisaria), catálogo de la exposición *Aeronout Mik*, New York, The Museum of Modern Art, New York, 2009.
- KIM, Ji-Hoon, “The post-medium condition and the explosion of cinema”, en: *Screen*, Oxford University Press, Volumen 50, Spring, 2009.
- KEPPENBERG, Claudia, “Does Screendance Need to Look Like a Dance?”, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Vol. 5, 2009.
- KOBIELA, Filip, *Filozofia czasu Romana Ingardena*, Kraków, Universitas, 2011.
- KOECK, Richard, *Cine-Scapes. Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, New York, Routledge, 2013.

- KÖRNER, W.S., *Kant*, Madrid, Alianza Editorial, 1977.
- KRAUSS, Rosalind, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition*, New York, Thames & Hudson, 2000.
- KRAUSS, Rosalind, *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Forma, 1996.
- KRAUSS, Rosalind, *Pasajes de la escultura moderna*, Madrid, Akal, 2002.
- KRAUSS, Rosalind, “Video: The Aesthetic of Narcissism”, en: *October*, Vol.1, Cambridge Mass., MIT Press, 1976.
- KUSPIT, Donald, (Ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Circulo de Bellas Artes, 2006.
- LARRAÑAGA, Josu, *Instalaciones*, Donostia-San Sebastián, Nerea, 2006.
- LEFEBVRE, Henri, *The Production of space*, Cambridge, Mass., Blackwell, 1991.
- LEM, Stanisław, *Filosofia przypadku*, Kraków, WL, 1968.
- LEM, Stanisław, “Ciento treinta y siete segundos”, en: Stanislaw Lem, *Máscara*, Madrid, Editorial Impedimenta, 2013.
- LEWIS, James R., *Witchcraft Today. An Encyclopedia of Wiccan and Neopagan Traditions*, Santa Barbara, ABC-CLIO. Inc., 1999.
- LOSADA, Matt, “DVD: José Val Omar’s Tríptico Elemental and Other Experiments from Spain”, en: *Cinema Scope*, No. 46.
- LOVINK, Geert, SOMERS MILES, Rachel (Eds.), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011.
- LYOTARD, Jean-Francois, *Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo*, Buenos Aires, Manantial, 1998.

MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005.

MANOVICH, Lev, “The Practice of Every (Media) Life”, en: in Lovink, Geert and Niederer, Sabine (Eds) *Video Vortex Reader, Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute for Networked Cultures. 2008.

MARÍN SÁNCHEZ, Eduardo Jesús, *La poética del fragmento y del intervalo en la poesía experimental sonora de Bartolomé Ferrando*, Tesis doctoral dirigida por Dr. Josep Pérez y Tomàs, Facultad de Bellas Artes, Universidad Miguel Hernández, 2013.

MARRAMAIO, Giacomo, *Mínima temporalia*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2001.

MARTÍ FERRER, Francisco, *Inmersión en la imagen visual: espacio, visión y presencia*, Tesis doctoral dirigida por Dr. Emilio Martínez Arroyo, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, 2008.

MARTÍNEZ DE LA ESCALERA, Ana María, *Espectralidades*, en: *Poligrafías*, Nueva Época, UNAM, 2012.

MARTIN, Jorge, *La imagen-movimiento. Deleuze y la relación Beckett - Bergson*, Revista de Filosofía “Areté”, Buenos Aires, Vol. XXII, No.1, 2010.

MARTIN, Sylvia, GROSENICK, Uta (Ed.) *Videoarte*, Colonia, Taschen, 2006.

MARTÍN TEJEDA, Isabel, “Pasajes de espacio, tiempo y espectador: instalaciones, nuevos medios y piezas híbridas en la colección de la IVAM”, en: catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección de la IVAM*, Valencia, 2006.

MASSUMI, Brian, *Parables for the Virtual*, Durham, Duke University Press, 2002.

MATEO GIRÓN, Javier, *Zygmunt Bauman: una lectura líquida de la posmodernidad*, Revista Académica de Relaciones Internacionales, núm. 9, 2008.

MEDINA, Cuauhtémoc (comisario), catálogo de la exposición de Francis Alÿs, *Diez cuadras alrededor del estudio*, Museo del Antiguo Colegio de San Ildefonso, Ciudad de México, 2006.

MEDINA, Cuahthémoc, FERGUSSON, Russell y FISHER, Jean, *Francis Alÿs*, New York, London, Phaidon Press, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1993.

MOLINA ALARCÓN, Miguel, *El arte sonoro*, en ITAMAR, Revista de investigación musical: territorios para el arte, Valencia, Pub & Rivera, 2008.

MOLINA ALARCÓN, Miguel, “Entre lo plurisensorial y la anulación de alguno de los sentidos en las experiencias y acciones artísticas de la primera mitad de siglo XX en España (1900-1950)”, en: *Actas del Congreso Internacional de Espacios Sonoros y Audiovisuales 2016*. Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, 2017.

MOLINA ALARCÓN, Miguel, “Sonido, espacio, reverberación, trascendencia, poder”, en: catálogo de la exposición *Arts al Palau 07*, Gandía, 2007.

MONDLOCH, Kate, *Screens, Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010.

MONK, Philip, *Double Cross. The Holywood Films of Douglas Gordon*, Toronto, Art Gallery of York University, 2003.

MONTALVO GALLEGO, Blanca, *La narración espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*, Tesis doctoral, dirigida por Dra María José Martínez de Pisón Ramón, Universidad Politécnica de Valencia, 2003.

MORGAN, Jessica, catálogo de la exposición de Dominique Gonzalez-Foerster *TH.2058* en Tate Gallery, Tate Publishing, London, 2008.

MORGAN, Jessica y MUIR, Gregor, catálogo de la exposición *Time Zones, Recent Film and Video at Tate Modern*, Tate Publishing, London, 2004.

MORGAN, Robert C., (Ed.), *Gary Hill*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2000.

MURRAY, Timothy, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008.

NANCY, Jean-Luc, *A la escucha*, Buenos Aires, Amorrortu, 2008.

NELSON, Cami, "From Sfumato to Transarchitectures and *Osmose*: Leonardo Da Vinci's Virtual Reality", en: *Leonardo*, Vol. 42, No. 3, 2009.

OBRIST, Hans Ulrich, *Tacita Dean*, Cologne, Verlag der Buchhandlung Walther König, 2012.

OBRIST, Hans Ulrich and others, *Pipilotti Rist*, London, Phaidon Press, 2007.

OSBORNE, Peter, *Anywhere Or Not At All: Philosophy of Contemporary Art*, London, Verso, 2013.

ORTIZ SAUSOR, Vicente, *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura. Un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales*. Tesis doctoral dirigida por Dr. Emilio Martínez Arroyo, Universidad Politécnica de Valencia, 2001.

PAPADIMITRIOU, Martha (comisaria), catálogo de la exposición de Pawel Anaszkievicz *Memoria blanca de los nahuales*, Museo Universitario del Chopo, Ciudad de México, 2002.

PATTON, Paul (Ed.), *Deleuze: A Critical Reader*, Malden, Massachusetts, Blackwell Publishers, 1996.

PAUL, Christiane, *Digital Art*, London, Thames & Hudson, 2008.

PÉREZ ORNIA, José Ramón, *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*, Barcelona, RTVE/Serbal, 1991.

- PFALLER, Robert, "Interpassivity and Misdemeanors: the Analysis of Ideology and the Žižekian Toolbox", en: *International Journal of Žižek Studies*, 2007.
- PISTERS, Patricia, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*, Stanford, CA, Stanford University Press, 2003.
- POETH, Marion, *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, Tesis de Master in Theatre Studies, realizada bajo tutoría del Dr. Chiel Kattenbelt, Utrecht University, 2011.
- POLT, Richard, *Time Fractured, Time Regained*, in: *Research in Phenomenology*, No. 39, 2009.
- PRIGOGINE, Ilya, STENGERS, Isabelle, *Entre el tiempo y la eternidad*, Buenos Aires, Alianza Editorial, 1992.
- PRIGOGINE, Ilya, STENGERS, Isabelle, *La nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia*, Madrid, Alianza Editorial, 1990.
- PROUST, Marcel, *En busca de tiempo perdido. 7. El tiempo recobrado*, Alianza Editorial, 1969.
- QUASHA, George y STEIN, Charles, *Tall Ships, Gary Hill's Projective Installations – Number 2*, Barrytown, Station Hill Arts Barrytown Ltd., 1997.
- RANCIÈRE, Jacques, *La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine*, Barcelona, Paidós, 2005.
- RANCIÈRE, Jacques, *The Future of the Image*, London, Verso, 2007.
- RANCIÈRE, Jacques, *The Emancipated Spectator*, London, Verso, 2009.
- REES, A.L., WHITE, Duncan, BALL, Steven and CURTIS, David (Eds.), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, London, Tate Publishing, 2011.
- REKALDE IZAGIRRE, Josu, *Video, un soporte temporal para el arte*, Euskal Herriko Unibertsitatea, 2008.

- RODRÍGUEZ MATTALÍA, Lorena, *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Valencia, Editorial UPV, 2008.
- RODOWICK, D.N., *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, Duke University Press, 1997.
- RODOWICK, D.N. (Ed.), *Afterimages of Gilles Deleuze Film Philosophy*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010.
- ROGULSKI, Marek, catálogo de la exposición *Explorador – el proyecto Más allá del postmodernismo [re: re: reconstrucción]*, Centro de Arte Contemporáneo Łaźnia, Gdańsk, Polonia, 2009.
- ROSENBERG, Douglas, *Video Space: A Site for Choreography*, en: *Leonardo*, vol. 33, núm. 4, 2000.
- ROSENBERG, Douglas, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, 2012.
- ROTBURG, Michael, *Multidirectional Memory: Remembering the Holocaust in the Age of Decolonization*, Stanford CA, Stanford University Press, 2009.
- RUSH, Michael, *New Media Art*, New York, Thames & Hudson, 2005.
- RYAN, Marie-Laure (Ed.), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.
- SAFRANSKY, Rüdiger, *Sobre el tiempo*, Buenos Aires, Katz Editores, 2013.
- SALEN TEKINBAS, Katie, ZIMMERMAN, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2003.
- SEGURA CABAÑERO, Jesús, “Tiempo narrativa y espectador en la obra de Dough Aitken”, en: *Arte y sociedad, revista de investigación*, número 4, abril 2013.
- SEGURA CABAÑERO, Jesús, *Memorias antagónicas*, Cádiz, COMMONS – Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital, No. 2, mayo 2013.

SEGURA CABAÑERO, Jesús, MULET, Toni Simó, ROBLES REINALDOS Gerardo, “Intersections Between Film and Video Art Installation: Spatial Temporary and Contexts in the Spectator”, en: *The Interantional Journal of the*, Volumen 4, 2014.

SHAKESPEARE, William, *Hamlet*, Edición bilingüe, Madrid, Cátedra, 2001.

SHAW, Jeffrey, “New Media Art and the Renewal of the Cinematic Imaginary”, en: *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, Vol. 10, Números 2 & 3, 2012.

SHAW, Jeffrey, KENDERDINE, Sarah y COOVER, Roderick, “Re-place: The Embodiment of Virtual Space”, en *Switching Codes: Thinking Through Digital Technology in the Humanities and Arts*, BARTSCHERER, Thomas y COOVER, Roderick (Eds.), Chicago/London, University of Chicago Press, 2012.

SHAW, Jeffrey, WEIBEL, Peter (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2003.

SICHEL, Berta (comisaria), catálogo de la exposición *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2006.

SIMANCAS, Cristóbal, *El espectáculo total*, en: *Espectáculo*, No. 24, Madrid, marzo 1944.

SIMANOWSKI, Roberto, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations (Electronic Mediations)*, Minneapolis, Minnesota University Press, 2011.

SLOTEDIJK, Peter, *Esferas I. Burbujas. Microsferología*, Madrid, Ediciones Siruela, 2003.

SLOTEDIJK, Peter, *Esferas II. Globos. Macrosferología*, Madrid, Ediciones Siruela, 2004.

SLOTEDIJK, Peter, *Esferas III. Espumas. Esferología plural*, Madrid, Ediciones Siruela, 2014.

- SMITHSON, Robert, *Selección de escritos*, Ciudad de México, Alias, 2009.
- SPIELMANN, Yvonne, *Video. The Reflexive Medium*, Cambridge, The MIT Press, 2008.
- SUDERBURG, Erika (Ed.), *Space, Site, Intervention. Situating Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota, 2000.
- STRÖHL, Andreas (Ed.), *Vilém Flusser, Writings*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002.
- STIEGLER, Bernard, *Technics and Time, 3: Cinematic Time and the Question of Malaise*, Stanford University Press, 2010.
- STIEGLER, Bernard, *La técnica y el tiempo, 3: El tiempo del cine y la cuestión del malestar*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2004.
- STIEGLER, Bernard, *La técnica y el tiempo, 2: La desorientación*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2002.
- STIEGLER, Bernard, *La técnica y el tiempo, 1: El pecado de Epimeteo*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2002.
- TARANTINO, Michael (Ed.), catálogo de la exposición *The Event Horizon*, Irish Museum of Modern Art, Dublin, 1997.
- TARKOVSKI, Andrei, *Esculpir el tiempo*, México, UNAM, 1993.
- TOWNSEND, Chris (Ed.), *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2004.
- TRESKE, Andreas, *The Inner Life of Video Spheres*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2013.
- VAL DEL OMAR, José, *Straripamento apanoramico dell'immagine (Desbordamiento apanorámico de la imagen)*, Atti del IX Congresso Internazionale della Tecnica Cinematografica, Turín, Italia, 1957.

- VAN ASSCHE, Cristina (comisaria), catálogo de la exposición *David Claerbout. The Shape of Time*, Centre Georges Pompidou, Paris, Zurich, JPR/Ringler, 2007.
- VAN ASSCHE, Cristina, PARAFAIT, Françoise, MICHOUD, François, catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005*, Fundación “La Caixa”, Barcelona, 2005.
- VERGARA VARGAS, Erandy, “Mauricio Alejo. La retórica del infinito”, en: *Luna córnea*, México, núm. 33, 2011.
- VIOLA, Bill, *Reason for Knocking at the Empty House*, Cambridge, The MIT Press, 1995.
- VIVER GÓMEZ, Javier, *Laboratorio de Val de Omar. Una contextualización de su obra a partir de las fuentes textuales, gráficas y sonoras encontradas en el archivo familiar*, Tesis doctoral dirigida por la Dra. Consuelo de la Cuadra González-Meneses, Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid, 2010.
- VV AA, catálogo de la exposición *Aernout Mik, primal gestures, minor roles*, Stedelijk Van Abbemuseum, Rotterdam, 2000.
- VV AA, catálogo de la exposición de Eija-Liisa Ahtila *Fantasied Persons and Taped Conversations*, Kiasma Museum of Contemporary Art, Helsinki, 2002.
- VV AA, catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi*, Sala municipal L’Almodi, Valencia, 2000.
- VV AA, *Installation Art in the New Millenium*, London, Thames & Hudson, 2003.
- VV AA, *Gary Hill, Zeszyty Artystyczne #14*, Poznań, Akademia Sztuk Pięknych, 2005.
- VV AA, “Richard Serra. The Matter of Time”, *Connaissance of Arts*, París, 2006.
- VV AA, *Theories and Documents of Contemporary Art*, Berkeley, University of California Press, 1996.
- WAELDER, Pau, *The Constant Murmur of Data*, en: *M/C Journal*, Vol 13, No. 2, 2010.

WAHLBERG, Malin, *Documentary Time. Film and Phenomenology*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008.

WATSON, Stan, THATER, Diana y CLOVER, Carol, J., *Stan Douglas*, London, Phaidon Press, 1998.

WESCHLER, Lawrence, *Seeing is Forgetting the Name of the Thing One Sees*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2008.

WILDER, Ken, “Michael Fried and Beholding Videoart”, *Proceedings of European Society of Aesthetic*, vol.3, 2011.

WILLIAMS, James, *Gilles Deleuze's Philosophy of Time*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011.

WITTGENSTEIN, Ludwig, *Philosophical Investigations*, Oxford, Basil Blackwell, 1967.

WOOD, David, *The Deconstruction of Time*, New York, Humanity Books, 1989.

WOOD, David, *Time After Time*, Bloomington, Indiana University Press, 2007.

YÁÑEZ VILALTA, Adriana, *El tiempo y lo imaginario*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 2011.

SITIOS DE INTERNET CONSULTADOS

[Últimas consultas: 17 – 20 de abril del 2017]

Adam Fulton, “Many Hands Will Make Lights Work”, en: *The Sydney Morning Herald* (9 de mayo 2012)

<http://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/many-hands-will-make-lights-work-20120508-1yat2.html>

Anri Sala, videoperformance *Long Sorrow* (2005)

https://vk.com/video146524930_160766225

Antoni Abad, pagina de acceso a los proyectos inspirados por el artista

<https://megafone.net/site/index> (2004 - al presente)

Bartolomé Ferrando, videoperformance *Sintaxi* (1994)

<https://vimeo.com/3274287>

BESTIARIO, sitio de programa interactivo *Videosphere*, de búsqueda de los videos en Internet (2008)

<http://www.bestiario.org/lab/research/videosphere/>

Bill Viola, videoinstalación *Going Forth by Day* /Saliendo de día/ (2002)

<https://vimeo.com/13920661>

Bruno Latour, *Some Experiments in Art and Politics*, e-flux Journal, (2011)

<http://www.e-flux.com/journal/some-experiments-in-art-and-politics/>

Carlos Amoraes, videoinstalación *Dark Mirror* /Espejo oscuro/ (2005)

<https://www.youtube.com/watch?v=y101bpHTVwM>

Carl Solway Gallery

<http://www.solwaygallery.com>

Charlotte Davis, instalación mediática *Osmose* (1995)

<https://www.youtube.com/watch?v=54O4VP3tCoY>

Charlotte Davis, sitio dedicado a la instalación mediática *Osmose* (1995)

<http://www.immersence.com/osmose/>

Charly Nijensohn, videoinstalación *El naufragio de los hombres* (2008)

https://www.youtube.com/watch?v=pZHo_R20_b8

Claire Bishop, *Digital Divide*, *Claire Bishop on Contemporary Art and New Media*, ARTFORUM, September 2012

<https://www.artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944>

David Hinton, fragmento de la videodanza *Birds* (2000)

<https://www.youtube.com/watch?v=VPAPKuRpDfk>

David Rokeby, video donde su autor interactúa con su interfase *Very Nervous System* (1982-1991)

<https://vimeo.com/8120954>

David Rokeby, la página de la obra interactiva *Very Nervous System* (1986-1990)

<http://www.davidrokeby.com/vns.html>

Diccionario de la lengua española, la vigésimo tercera edición de tricentenario (2014),

<http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014>

Dominique González-Foerster sobre su exposición *TH.2058* en Turbine Hall of Tate Modern (2008)

<https://www.youtube.com/watch?v=V3EHCB3vy9Q>

Dough Aitken, videoinstalación *Electric Earth* (1999) en Whitney Museum of Art

<https://www.youtube.com/watch?v=LSziysd2Duk>

Dough Aitken, videoinstalación *Sleepwalkers* (2007)

<https://www.youtube.com/watch?v=UVRds0rTILM>

Douglas Gordon, videoinstalación *Play Dead; Real Time* (2003)

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-XD6fuf0ho>

Douglas Gordon, videoinstalación *Déja vu* (2000)

<https://www.youtube.com/watch?v=i9uZA7JT53c>

Douglas Gordon, videoinstalación *24 Hours Psycho* (1993)
en Modern Art Museum Oxford,

<https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw>

DV8 Physical Theatre, videodanza *The Cost of Living* (2004)

<https://vimeo.com/74966965>

Eija-Liisa Ahtila, presentación de la exposición de videoinstalaciones en DHC/ART
Foundation for Contemporary Art en Montreal, Canadá

https://www.youtube.com/watch?v=SdBvVyA_AsI

Eija-Liisa Ahtila, videoinstalación *Consolation Service* (1999)

<https://www.youtube.com/watch?v=GUE0Qv-N7jo>

Eija-Liisa Ahtila, reporte de la exposición de las videoinstalaciones de en Museo de
Arte Moderno en Estocolmo en 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=bg9IEa9uNGU>

Estadísticas mundiales del Internet 2016

<http://www.exitoeportador.com/stats.htm>

Esther Weltevrede, *On Spheres and Media Theory* (2008)

<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/04/06/on-spheres-and-media-theory/>

Eugeni Bonet y Javier Ortiz-Echagüe, conversación con los comisarios de la exposición : *desbordamiento de Val del Omar*, Museo Reina Sofia (2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=zadZRu5kOv4>

Eugènia Balcells, información sobre película *Boy Meets Girl* (1978)

<http://www.eugeniabalcells.com/films/boys/content.html>

Eugènia Balcells, información sobre el video *Indian Circle* (1981)

<http://www.eugeniabalcells.com/videos/indian/content.html>

Fabrizio Plessi, página personal

<http://www.fabrizioplessi.net/opere/>

Francis Alÿs, encuentro con los alumnos de Academia de Bellas Artes, de Varsovia, Polonia (2014) <https://vimeo.com/110576935>

Francis Alÿs, sitio personal

<http://francisalys.com>

Francis Alÿs, videoperformance de dos canales, *Don't cross the bridge before you get to the river* (2008)

<http://francisalys.com/dont-cross-the-bridge-before-you-get-to-the-river/>

Francis Alÿs, videoperformance *Paradox of Praxis 1: Paradox of praxis 1: Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1997)

<http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>

Francis Alÿs, videoperformance *Reel-Unreel* (2011)

<http://francisalys.com/reel-unreel/>

Francis Alÿs, videoperformance *Cuando la fe mueve las montañas* (2002)

<http://francisalys.com/when-faith-moves-mountains/>

Gabriel Tres, *Psicosis; Alfred Hitchcock*

http://html.rincondelvago.com/psicosis_alfred-hitchcok.html,

Gary Hill, sitio personal

<http://garyhill.com>

Gary Hill, video de la videoescultura *Learning Curve* (1993)

<https://www.youtube.com/watch?v=fnLBJSVXckQ>

Gary Hill, videoperformance *Writing Corpora* (2012) activada por la artista Paulina Wallenberg-Olsson <https://www.youtube.com/watch?v=ZyDnsYtzvbl>

Gary Hill, documentación video de un aficionado, de la instalación *Viewer* (1996)

<https://www.youtube.com/watch?v=y3PA1rxwLbs>

Gilles Deleuze, *¿Qué es la información?*

<http://lacinefilianoespatriota.blogspot.mx/2008/11/qu-es-la-informacin-por-gilles-deleuze.html>

Grace Quintanilla, sitio personal

<http://www.gracequintanilla.net>

Grace Quintanilla, *Viceversa* (1998)

<http://www.gracequintanilla.net/viceversa>

Graham Coulter-Smith, libro en línea *Deconstructing Installation Art* (2006)

<http://www.installationart.net/index.html>

Gregory Chatonsky, sitio personal

<http://chatonsky.net>

Gregory Chantonsky, pagina de la obra *Netsea* (2015)

<http://chatonsky.net/netsea/>

Gregory Chantonsky, pagina de la obra *Dance with US* (2008)

<http://chatonsky.net/dance-with-us/>

Hakim Bay, *T.A.Z. Temporary Autonomous Zone. Ontological Anarchy, Poetic*

Terrorizm, <http://nomadicartsfestival.com/wp-content/uploads/2015/02/Taz.pdf>

Internet Encyclopedia of Philosophy – “Gilles Deleuze”

<http://www.iep.utm.edu/deleuze/>

Introducción to Media & Performance School of Art, Nanyang Technological University, Singapore

<http://oss2014.adm.ntu.edu.sg/blog/introduction-to-media-performance/>

Isaac Julien, Reporte de la exposición *Play Time & Kapital* en el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), Ciudad de México (2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=LJ7BwfseyfM>

Jeffrey Shaw, sitio oficial, *Compendium* (1966 – 2015)

<http://www.jeffreyshawcompendium.com>

Jeffrey Shaw, videoinstalación *Configuring the CAVE* (1996)

<http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/configuring-the-cave/>

Jesús Segura Cabañero, Artículo *Memorias antagónicas*, sobre obra de Stan Douglas

<http://reuredc.uca.es/index.php/cayp/article/viewFile/520/462>

José Val del Omar, diafonía - explicación

<https://www.youtube.com/watch?v=zzN0PFYWEFw>

José Val del Omar, sitio oficial

<http://www.valdelomar.com/inicio.php>

Júlianna Lára Steingrimsdóttir, videodanza *Retrograde* (2010)

<https://vimeo.com/12618254>

Karen Rosenberg,, *Tiptoe by the tulips or Stretch by the Apples* (2008)

Artículo sobre la videoinstalación de Pipilotti Rist en Museo De Arte Moderno en Nueva York http://www.nytimes.com/2008/11/21/arts/design/21rist.html?_r=0

Katja Riemer, *Pipilotti Rist – Ruhig durch die Wände* (2011)

<https://www.kunsthalle-bremen.de/ausstellungen/rueckblick/pipilotti-rist/>

Krzysztof Wodiczko, avance de la película documental de Yasushi Kishimoto sobre proyecto de videomapping en Hiroshima (1999)

<https://vimeo.com/ondemand/wodiczko/124369762>

Krzysztof Wodiczko: “Hiroshima Projection”, entrevista en ART 21

<http://www.art21.org/texts/krzysztof-wodiczko/interview-krzysztof-wodiczko-hiroshima-projection>

Krzysztof Wodiczko, sobre su videoinstalación *Goscie /Visitante/* (2009)

en el Bienal de Venecia <https://www.youtube.com/watch?v=UX1aj57VkKg>

Lloyd Newson, videodanza *The Cost of Living* (2004)

<https://vimeo.com/74966965>

Luis Omar Díaz, *Ritornelo y Territorialidad: Trazos para una teoría de la creación en Deleuze y Guattari a partir de “Mil Mesetas”*(2012)

<http://www.observacionesfilosoficas.net/ritorneloyterritorialidad.htm#>

Mark Hansen y Ben Rubin, videoinstalación *Listening Post* (2001)

<https://vimeo.com/93514236>

Masachuesetts Institute of Technology Game Laboratory:

<http://gamelab.mit.edu/about/>

Mauricio Alejo, 3 fotos fijas del video monocal *Línea* (2002)

<http://mauricioalejo.com/filter/video/Line>

Maya Deren, *A Study In Choreography For Camera* (1945)

https://www.youtube.com/watch?v=OnUEr_gNzwk

Michael Naimark, sitio personal

<http://www.naimark.net/index.html>

Michael Naimark, proyecto de mapeo filmico *Displacements* (1980)

https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE

Molly Gottschalk, *Virtual Reality Is the Most Powerful Medium of Our Time* (2016)

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-virtual-reality-is-the-most-powerful-artistic-medium-of-our-time>

Nam June Paik and John Godfrey, fragmento del video *Global Groove* (1973)

<https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>

Pau Waelder, *The Constant Murmur of Data*,

<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/228/0>

Pawel Anaszkievicz, sitio personal

<http://www.pawelanaszkiewicz.com>

Pawel Anaszkievicz – canal personal de Youtube,

<https://www.youtube.com/user/pawelanasz>

Pawel Anaszkiwicz, videoinstalación *Subsuelo Liquido* (2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=1ZVREkt5Ei8>

Pawel Anaszkiwicz y Miguel Molina Alarcón, videoinstalación *Poemas y Cebollas*

(2013), Canales 1-3: <https://www.youtube.com/watch?v=xZJBUSShvIA>

Canal 4: https://www.youtube.com/watch?v=8D_lrXXOgUA

Pawel Anaszkiwicz, videoescultura *Muletas del tiempo* (2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=6AOWcau1XLw#t=15>

Pawel Anaszkiwicz, videoinstalación *Cruces cercanos* (2012)

<https://www.youtube.com/watch?v=JaoOnF6k2iU>

Pawel Anaszkiwicz, videoescultura *Flores arrodilladas* (2007)

https://www.youtube.com/watch?v=u_k35O7Pg3I

Pawel Anaszkiwicz, videoescultura *KAYAK* (2007-2009)

<https://www.youtube.com/watch?v=3UzzoE87m3>

Pawel Anaszkiwicz, videoinstalación de dos canales *PERRO* (2006)

https://www.youtube.com/watch?v=C129X_TrThY

Pawel Anaszkiwicz, *Construcción del espacio en tres movimientos: De presencias, proyecciones y videoinstalaciones*, en: REPLICA 21 (2009)

http://www.replica21.com/archivo/articulos/a_b/571_anaszkiwicz_espacio.html#

Peter Campus, videoperformance *Tres transiciones* (1973)

<https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>

Peter Greenaway y Saskia Boddeke, presentación de videoinstalación de 21 canales *One day in life of Amerongen Castle* (2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=QUnKR7LNCmQ>

Rafael Lozano-Hemmer, sitio personal

<http://www.lozano-hemmer.com>

Rafael Lozano-Hemmer, proyecto de videomapping *Under Scan* (2005-2008)

http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php

Rafael Lozano-Hemmer, en: ART OBSERVED (2008)

<http://artobserved.com/2008/08/electronic-artist-rafael-lozano-hemmer-to-flood-traffic-square-november-2008/>

Shirin Neshat, videoinstalación *Turbulent* (1998)

https://www.youtube.com/watch?v=f2DNMG2s_O0

Shirin Neshat, videoinstalación *Rupture* (1999)

<https://vimeo.com/65972620>

Shirin Neshat, videoinstalación *Fervor* (2000)

<https://vimeo.com/77076334>

SILA SVETA, página del grupo ruso de producción de proyectos de videomapping

<http://silasveta.com/work>

SILA SVETA, proyecto de videomapping y danza *Levitation* (2016)

<https://vimeo.com/158647901>

SILA SVETA, proyecto de videomapping *Constellations* (2015)

<https://vimeo.com/search?q=Sila+sveta+constellations>

Stelarc, introducción del artista a su instalación interactiva *Prosthetic Head* (2003)

<https://vimeo.com/50887327>

Timothy Murray, *Digital Terror. New Media Art and Rhizomatic In-Securities* (2004)

<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=420>

Tim Berners-Lee. *The World Wide Web: A very short personal history*
<https://www.w3.org/People/Berners-Lee/ShortHistory.html>,

Toni Dove, *Artificial Changelings* (1998) – curso “Introducción to Media & Performane”, School of Art, Nanyang Technological University, Singapore
<http://oss2014.adm.ntu.edu.sg/blog/introduction-to-media-performance/>

URBANSSCREEN, proyecto de videomapping *555 KUBIK* (2009)
<https://vimeo.com/5595869>

URBANSSCREEN, proyecto de videomapping *Sydney Opera House / Facade Projection* (2012) <https://vimeo.com/45835867>

URBANSSCREEN, sitio oficial
<http://www.urbanscreen.com/insight/>

Vicent Gisberg, videodanza *Back* (2011)
http://fiverdance.com/portfolio_page/back/

Videodanza Argentina, película documental realizada por Alejandra Ceriani, Daniela Muttis, Osvaldo Ponce y Claudia Sánchez (1993)
<https://www.youtube.com/watch?v=tiQ82AopEqw>

Zbigniew Rybczyński, película de cortometraje *Libro nuevo* (1975)
<https://vimeo.com/112661757>

LISTA DE AUTORES E ILUSTRACIONES

Abad, Antoni

Fig. 38. Captura de una parte de pantalla, de una PC, de la página <https://megafone.net> de acceso a los proyectos inspirados por Antoni Abad, 2004 – 2016.

Ahtila, Eija-Liisa

Fig. 46. Foto de un fragmento la videoinstalación de siete canales *Anne, Aki and God*, 1998.

Fig. 70. Foto de la videoinstalación de dos canales *Consolation Service*, 1999.

Fig. 71. Foto de la videoinstalación de dos canales *Consolation Service*, exhibida en la Galería *Im Kunsthaus*, (Alemania), 1999 .

Fig. 78. Foto de la videoinstalación de tres canales *The House*, 2002.

Fig. 79. Foto de la videoinstalación de tres canales *The House*, 2002.

Fig. 92. Foto de la videoinstalación de seis canales *Where is where?*, 2009.

Fig. 93. Foto de un fragmento de la videoinstalación de seis canales *Where is where?*, 2009.

Fig. 94. Foto de la videoinstalación de tres canales *Annunciation*, 2010.

Fig. 95. Foto fija de la maqueta de la videoinstalación de tres canales *Annunciation*, 2010.

Aitken, Dough

Fig. 80. Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales y cinco proyecciones *I am in You*, 2000.

Fig. 114. Foto de una parte de la videoinstalación de ocho canales *Sleepwalkers*, 2007.

Fig. 126. Foto de una parte de la videoinstalación de ocho canales *Electric Earth*, 1999.

Alejo, Mauricio

Fig. 68. Tres fotos fijas del video monocal *Línea*, 2002.

Alÿs, Francis

Fig. 18. Foto fija de la videoperformance *Paradox of Praxis 1: Sometimes Making Something Leads to Nothing*, 1997.

Fig. 19. Foto fija de la videoperformance *Reel-Unreel*, 2011.

Fig. 20. Foto fija de la videoperformance *Cuando la fe mueve montañas*, 2002.

Fig. 21. Dos fotos fijas del videoperformance de dos canales *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River*, 2008.

Fig. 89. Foto fija del video *Zocalo. May 20, 1999*, 1999.

Anaszkiwicz, Pawel

Fig. 75 y 131. Dos fotos fijas de la videoinstalación *En virtud de lo actual*, 2001-2003.

Fig. 76 y 131. Foto de la videoinstalación de dos canales *Perro*, 2006.

Fig. 77 y 133. Foto de la videoescultura *Flores arrodilladas*, 2007.

Fig. 82 y 140. Foto fija de maqueta de la videoescultura de 3 canales *KAYAK*, 2007-09.

Fig. 90. Foto fija del video para la videoescultura monocal *Ave solar*, 2016.

Fig. 99 y 146. Foto de la maqueta de la videoinstalación de cuatro canales *Cruces cercanos*, 2012.

Fig. 102 y 137. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de dos canales *Aclaración*, 2009.

Fig. 106 y 151. Foto de la videoinstalación de tres canales *Subsuelo liquido*, 2014.

Fig. 118 y 149. Foto de la videoescultura *Muletas del tiempo*, 2013.

Fig. 123 y 143. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de cinco canales *Trance de palma*, 2011.

Fig. 127 y 152 A. Foto fija de maqueta de la videoescultura de 3 canales *Paja 1*, 2016.

Fig. 128 y 153. Dos fotos fijas de maqueta de la videoinstalación *Paja 2*, 2016.

Fig. 130. Foto fija maqueta de videoescultura de tres canales *Raya*, 2006.

Fig. 132. Dos fotos de la videoescultura *Respaldo*, 2007

Fig. 134. Tres fotos fijas de la videoescultura *Flores arrodilladas*, 2007

Fig. 135. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de tres canales *Yate*, 2007

Fig. 136. Foto fija de maqueta de la videoinstalación *Ventanas*, 2009

Fig. 138. Foto fija de maqueta de la videoinstalación *Silla blanca*, 2009

Fig. 139 A. Foto de la videoinstalación *Silla blanca*, 2009.

B. Foto fija del video para la videoinstalación *Silla blanca*, 2009

Fig. 141. Foto de la videoescultura *EASO 1*, 2010.

Fig. 142. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de seis canales

Ciega, frágil y clara, 2010.

Fig. 144. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de nueve canales *OK-NA*, 2012.

Fig. 145. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de tres canales

Corredor de la bici, 2012 .

Fig. 150. Foto fija de la videoinstalación de dos canales *EASO 2*, 2010-2013.

Fig. 152 B. Foto fija de uno de los tres videos para la videoescultura *Paja 1*, 2016.

Fig. 154. Foto fija de maqueta de la videoinstalación de dos canales *Raya-3*, 2016.

Fig. 155. Dos fotos de la videoescultura *Ave solar*, 2016.

Fig. 156. A. Foto de la video-escultura *Amarras*, 2017.

B. Foto fija del video para la videoescultura *Amarras*, 2017.

Fig. 157. Foto de la videoescultura *Ave marina II CCTV*, Pawel Anaszkiwicz, 2017.

Fig. 158. Dos fotos fijas de la videoescultura *Fauces*, 2017.

Amorales, Carlos.

Fig. 105. Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *Dark Mirror*, 2005

Aranofsky, Darren

Fig. 62. Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, 2000.

Fig. 63. Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, 2000.

Balcellis, Eugènia

Fig. 60. Dos fotos fijas de la película *Boy Meets Girl*, 1978.

Balka, Mirosław

Fig. 120. Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales *Winterreise*

(Bambi 1, Bambi 2, Pond Detail), 2003.

Fig. 121. Foto una parte de la videoinstalación de cuatro canales *Carrousel (Tiovivo)*, 2004.

BESTIARIO,

Fig. 34. *Videosphere*, 2008 – programa de búsqueda de videos en Internet, interior de la esfera de video – captura de pantalla.

Fig. 35. *Videosphere*, 2008 – programa de búsqueda de videos en Internet, exterior de la esfera de video – captura de pantalla.

Campus, Peter

Fig. 14. Foto fija de la videoperformance *Tres transiciones*, 1973.

Fig. 15. Foto de la videoperformance *Mem*, 1974.

Chatonsky, Grégory

Fig. 36. Foto de la instalación mediática *Dance with US*, 2008.

Fig. 45. Foto fija de la obra mediática *Netsea*, 2015.

Claerbout, David

Fig. 86. Foto fija del video *The Stack*, 36 min., 2002

Fig. 87. Cuatro fotos fijas de la video *Long Goodbye*, 45 min., 2007

Davis, Charlotte

Fig. 6. Una imagen fija de los videos generados por computadora para la videoinstalación de inmersión virtual *Osmose*, 1995, de Charlotte Davis, John Harrison, George Mauro, Dorota Blaszczyk y Rick Bidlak.

Fig. 8. Foto de la instalación mediática *Osmose*, espacio público de seguimiento de la Experiencia del “navegante”, 1995.

Donen, Stanley

Fig. 59. Foto fija de la película *Indiscreta*, 1958.

Douglas, Stan

Fig. 42. Foto de la videoinstalación *Hors-Champs (Fuera de campo)*, 1992.

Fig. 81. Foto de la instalación filmica *Der Sandmann*, 1995.

Fig. 85. Tres fotos fijas de la videoinstalación de dos canales *Win, Place or Show*, 1998.

Dove, Toni

Fig. 11. Foto del video interactivo *Artificial Changelings*, 1998.

Fellini, Federico

Fig. 55. Foto fija de la película *Los clowns*, 1970.

Ferrando, Bartolomé

Fig. 16. Foto de la videoperformance *Sintaxi*, 1994.

Gisberg, Vicent,

Fig. 25. Foto fija de la videodanza *Back*, 2011.

Glance, Abel

Fig. 58. Foto fija de la película *Napoleón*, 1927.

Gonzalez-Foerster, Dominique

Fig. 125. Instalación de esculturas, objetos y videoproyección *TH.2058*, 2008.

Gordon, Douglas

Fig. 74. Foto de la videoinstalación de tres canales *Déjà vu*, 2000.

Fig. 84. Foto de la videoinstalación *24 Hours Psycho*, 1993.

Fig. 103. Foto de la videoinstalación de dos canales *Through a Looking Glass*, 1999.

Fig. 104. Foto de videoinstalación, de tres canales *Play Dead; Real Time*, 2003.

Graham, Dan

Fig. 48. Foto de la videoinstalación en circuito cerrado TV (CCTV)

Present Continuous Past(s) [Pasado(s) en presente continuo], 1974.

Grau, Oliver,

Fig. 7. Esquema de interacción del espectador/escucha/partícipe de la instalación de inmersión virtual *Osmose*, 2003.

Greenaway, Peter y Boddeke, Saskia

Fig. 115. Maqueta de la videoinstalación *One day in life of Amerongen Castle*, 2011

Fig. 116. Foto de una parte de la videoinstalación de 21 canales *One day in life of Amerongen Castle*, 2011.

Hansen, Mark y Rubin, Ben

Fig. 44. Foto de la instalación multimedia *Listening Post*, 2002.

Hill, Gary

Fig. 10. Foto de la instalación interactiva *Withershines*, Gary Hill, 1995.

Fig. 17. Foto de la videoperformance *Writing Corpora*, Gary Hill, 2012.

Fig. 65. Foto de la videoescultura *Learning Curve*, 1993.

Fig. 96 A. Foto de Gary Hill durante la grabación de videos para la instalación *Crux*.

Fig. 96 B. Foto de la videoinstalación de cinco canales *Crux*, 1983-87.

Fig. 97. Foto de la videoinstalación de cinco canales *Viewer*, 1996.

Hinton, David

Fig. 24. Foto fija de videodanza *Birds*, 2000.

Huyghe, Pierre

Fig. 83. Foto de la videoinstalación de tres canales *Elipsis*, 1998.

Fig. 91. Foto de la videoinstalación de dos canales, *Third Memory*, 1999.

Iglesias-Breuker, Marilén

Fig. 23. Foto fija de la videodanza *El escape*, 2005.

Ingarden, Roman

Fig. 39. Esquema de clasificación de los seres, según sus relaciones con el tiempo.

Irvine, Jaki

Fig. 117. Esquema de las proyecciones, de la videoinstalación de ocho canales *Silver Bridge* en el Museo Irlandés de Arte Moderno, 2002.

Julien, Isaac

Fig. 100. Foto de la videoinstalación de tres canales *Play Time*, 2014.

Lozano-Hemmer, Rafael

Fig. 31. Dos fotos de fragmentos de la instalación interactiva de videomapping
Under Scan (Siendo escaneado), 2005-2008.

Mik, Aeronout

Fig. 98. Foto de la videoinstalación de seis canales *Vacuum Room*, 2005.

Fig. 101. Foto de la videoinstalación de dos canales del circuito cerrado CCTV
Parallel Bar (El bar paralelo), 1999.

Molina Alarcón, Miguel y Anaszkievicz, Pawel

Fig. 112 y 147. Foto fija de maqueta de tres canales de la videoinstalación
Poemas y Cebollas, 2013.

Fig. 113 y 148. Foto fija de video para canal no. 4 de la videoinstalación
Poemas y Cebollas, 2013.

Nauman, Bruce

Fig. 49. Foto de la videoinstalación de circuito cerrado TV (CCTV)
Going Around the Corner Piece (Pieza de girar la esquina), 1970.

Neimark, Michael

Fig. 28 A. La sala pintada para la instalación filmica *Displacements*, 1980.

Fig. 28 B. Foto de la instalación filmica *Displacements*, 1980 .

Neshat, Shirin

Fig. 109. Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación de dos canales *Turbulent*,
1998.

Fig. 110. Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación de dos canales *Rapture*,
1999.

Fig. 111. Foto de la videoinstalación de dos canales *Fervor*, 2000.

Newson, Lloyd

Fig. 25. Dos fotos fijas de la videodanza *The Cost of Living*, 2004.

Nijensohn, Charly

Fig. 69. Foto de la videoinstalación de tres canales *El naufragio de los hombres*, 2008.

Ophüls, Max

Fig. 53. Foto fija de la película *Lola Montes*, 1955.

Ousler, Tony

Fig. 72. Foto de la videoinstalación *Half Brain*, 1998.

Fig. 73. Foto de las micro-videosculpturas, 2012.

Paik, Nam June

Fig. 2 B. Foto de la videosculptura de circuito cerrado *TV Buddha*, 1974.

Fig. 12 A. Foto de la videoperformance *TV Bra for Living Sculpture*, con Charlotte Moorman, 1969.

Fig. 12 B. Foto de la videoperformance *Concerto for TV Cello and Video Tape*, con Charlotte Moorman, 1971.

Paik, Nam June y John Godfrey

Fig. 22. Dos fotos fijas del video *Global Groove*, 1973.

Parenno, Philippe

Fig. 124. Dos fotos fijas del video *The Boy from Mars*, 2003.

Plessi, Federico

Fig. 66. Foto fija de la videoinstalación *Tiempo líquido*, 1993.

Fig. 67 A. Foto de la videosculptura *Cristal líquido*, 1992.

Fig. 67 B. Foto de la videoinstalación *Cristales líquidos*, 1993.

PSY

Fig. 37. Captura de una parte de la pantalla, de una PC, de la reproducción del video musical *Gangam Syle*, 2012.

Quintanilla, Grace,

Fig. 9. Foto fija de la obra interactiva en un CD-ROM *Viceversa*, 1998.

Renoir, Jean

Fig. 54. Foto fija de la película *La regla del juego*, 1939.

Resnais, Alain

Fig. 52. Foto fija de la película *Un año pasado en Marienbad*, 1961.

Rybczyński, Zbigniew

Fig. 61. Foto fija de la película *Libro nuevo*, 1975.

Rist, Pipilotti

Fig. 122. Foto de la videoinstalación *Bremen Lobe of the Lung*, 2011.

Sala, Anri

Fig. 13. Foto fija de la videoperformance *Long Sorrow*, 2005.

Fig. 88. Foto de la videoinstalación de dos canales *Blindfold*, 2002.

Sasnal, Wilhelm

Fig. 47. Foto del fragmento de la instalación fílmica de tres canales *The Band*, 2002.

Serra, Richard

Fig. 41. Instalación *La materia del tiempo*, 1997 – 2005.

SILA SVETA

Fig. 29. Foto de la danza con videomapping *Levitation*, 2016.

Shaw, Jeffrey

Fig. 3. Foto de la videoinstalación interactiva de la inmersión *Configuring the CAVE*, 1996.

Fig. 4. Foto de la videoinstalación interactiva de la inmersión *EVE*, 1994.

Steingrimsdóttir, Júlíanna Lára

Fig. 27. Foto fija de la videodanza *Retrograde*, 2010.

Stelarc

Fig. 1. Foto de la instalación interactiva *Prosthetic Head*, 2003.

Tarkovsky, Andrei

Fig. 64. Foto fija fija de la película *El espejo*, 1975.

URBANSCREEN

Fig. 32. Foto del proyecto de videsmapping *555 KUBIK*, 2009.

Fig. 33. Dos fotos del proyecto de videomapping *Lighting the Sails*, 2012.

Val del Omar, José

Fig. 57. Foto de la videoinstalación, realizado según las notas de José Val del Omar sobre el término *desbordamiento apanorámico* y con la proyección de su película *Aguaespejo granadino* (1955) durante la exposición “: desbordamiento de VAL DEL OMAR”, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010-2011.

Viola, Bill

Fig. 43. Foto de la instalación multimedia *Il Vapore*, 1975.

Fig. 107. Foto de una parte la videoinstalación de cinco canales *Going Forth by Day*, 2002.

Fig. 108 1-5. Las fotos fijas de cinco videos, proyectados de manera simultánea en la instalación *Going Forth by Day (Saliendo de día)*, 2002

Visconti, Luchino

Fig. 56. Foto fija de la película *El gatopardo*, 1963.

Welles, Orson

Fig. 50. Foto fija de la película *Dama de Shanghai*, 1947.

Wodiczko, Krzysztof

Fig. 30. Dos fotos de la videoproyección en Hiroshima, 1999.

Fig. 119. Foto de la videoinstalación *Goście (Visitantes)*, 2009.

Wood, David

Fig. 40. Foto de la instalación *Angel Spiral*, 2004.

Zanussi, Krzysztof

Fig. 51. Foto fija de la película *La estructura de cristal*, 1969.