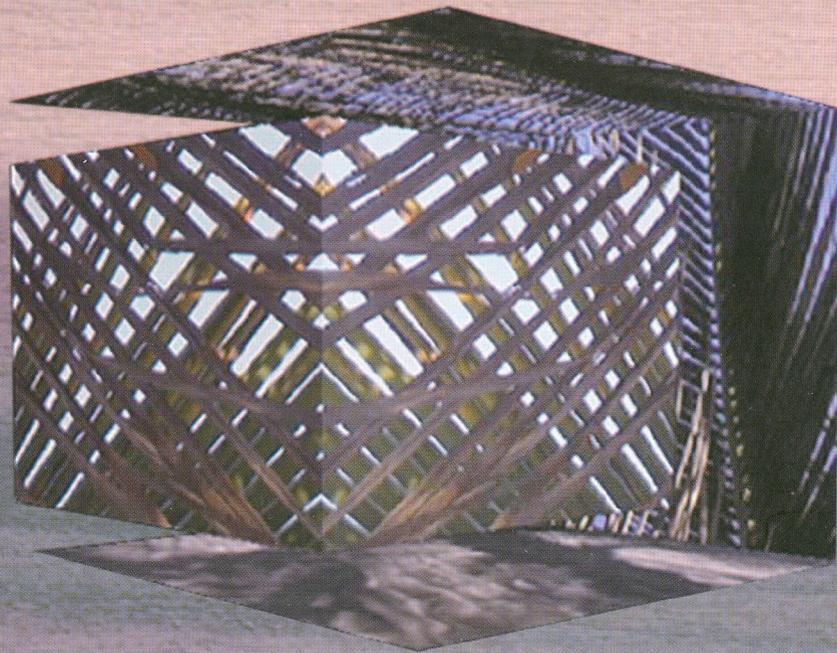


La videoinstalación como caja de resonancia

Pawel Anaszkievicz



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
JUAN PABLOS EDITOR

**LA VIDEOINSTALACIÓN
COMO CAJA DE RESONANCIA**

LA VIDEOINSTALACIÓN COMO CAJA DE RESONANCIA

Pawel Anaszkievicz



Esta publicación fue financiada en parte por el Programa de Mejoramiento del Profesorado (Promep).
La publicación de esta investigación tiene objetivos didácticos y está realizada sin fines de lucro.

Anaszkievicz, Pawel

La videoinstalación como caja de resonancia / Pawel Anaszkievicz. - - México : Juan Pablos Editor : Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2012.

100 p. : il.

ISBN 978-607-711-083-5 Juan Pablos Editor
ISBN 978-607-7771-72-2 UAEM

1. Arte moderno – Siglos XX y XXI 2. Videoinstalaciones (Arte)
3. Instalaciones sonoras (Arte) I. tít.

LCC N6494.V53

DC 709.04

LA VIDEOINSTALACIÓN COMO CAJA DE RESONANCIA
de Pawel Anaszkievicz

Primera edición, 2012

D.R. © 2012, Pawel Anaszkievicz

D.R. © 2012, Juan Pablos Editor, S.A.

2a. Cerrada de Belisario Domínguez 19
Col. del Carmen, Del. Coyoacán, 04100, México, D.F.
<imprejuan@prodigy.net.mx>

D.R. © 2012, Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Av. Universidad 1001
Col. Chamilpa
62210, Cuernavaca, Morelos
<editorial@uaem.mx>

Imagen y diseño de portada: Videoinstalación *Trance de palma*, Pawel Anaszkievicz, 2011

ISBN: 978-607-711-083-5 Juan Pablos Editor

ISBN: 978-607-7771-72-2 UAEM

Impreso en México

Reservados los derechos

El presente libro es resultado de una estancia realizada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia en los años 2009 y 2010. Agradezco al doctor Miguel Molina Alarcón por ayudarme a formular los enfoques de la investigación, a la doctora Eva Marín Jordá por la crítica constructiva de algunos aspectos de su metodología y al maestro Luis Argudín, de la Universidad Nacional Autónoma de México por la corrección de estilo.

Pawel Anaszkievicz

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	11
PRÓLOGO	13
INTRODUCCIÓN	15
1. EXTRAPOLACIÓN METAFÓRICA DE LOS TÉRMINOS SONOROS	19
Cuerpo y mente del que escucha como caja de resonancia	19
Transmisión de los sentidos sensibles y sensatos por ondas sonoras.....	21
2. CONTEXTOS ESPACIALES DE LA VIDEOINSTALACIÓN	23
Contextos espaciales de la escultura y de la instalación	23
Videoescultura y videoinstalación	24
3.LUGARES DE ENCUENTRO DE INSTALACIONES SONORAS CON VIDEOINSTALACIONES	27
Espacios internos del espectador/escucha/partícipe	27
Espacios sociales y políticos	33
Materialidad e inmaterialidad de la pantalla y la fuente sonora	37
El tiempo en la videoinstalación y la instalación sonora	44
Hibridación de los lenguajes del arte	49

4. DISONANCIAS Y CONTRAPUNTOS COMO RECURSOS DISCURSIVOS DE LAS VIDEOINSTALACIONES	55
Sensaciones creadas por las disonancias perceptivas	55
Falta de sintonía entre sonido e imagen	58
Contrapuntos entre los espacios reales y virtuales	62
Voces contrapuestas de los espacios sacros y profanos.....	65
5. ALGUNOS MENSAJES FILOSÓFICOS QUE REVERBERAN EN LAS CAJAS DE RESONANCIA DE LAS VIDEOINSTALACIONES	69
6. LAS CAJAS DE RESONANCIA DE MIS PROYECTOS RECIENTES	77
Videoinstalación <i>EASO</i>	77
Videoinstalación <i>Corredor de la bici</i>	79
Videoinstalación <i>Ciega, frágil y clara</i>	81
Videoinstalación <i>Trance de palma</i>	82
Videoinstalación <i>OK-NA</i>	84
Videoinstalación <i>Cruces cercanos</i>	85
Videoinstalación <i>Suelo líquido</i>	87
CONCLUSIONES.....	89
BIBLIOGRAFÍA	93
LISTA DE IMÁGENES	97

PRESENTACIÓN

Gerardo Suter

La mayoría de los textos sobre arte contemporáneo han sido escritos por expertos en las distintas disciplinas. Muchas veces, los curadores de las grandes exposiciones colectivas o monográficas redactan las ideas que acompañan, en catálogos y cédulas de sala, a la obra presentada. Sin embargo, es poco frecuente que los artistas, más allá del llamado *artist statement*, realicen una reflexión teórica acerca de la producción propia o ajena.

Veo una nueva etapa en el arte contemporáneo, donde el artista deberá involucrarse cada vez más en un proceso reflexivo que contextualice su trabajo, con el momento que le toca vivir y con la obra de otros creadores. Es cierto que muchas veces esta voz personal se ha resuelto con el formato de la entrevista. Indudablemente, ello resulta interesante pero no suficiente: después de volcar sobre el papel las ideas provenientes de una batería de preguntas, la personalidad del entrevistador sigue estando detrás de lo dicho.

Sabemos que el arte contemporáneo abreva de las más variadas fuentes. Es indispensable, entonces, promover que la literatura en esta área se nutra tanto de las reflexiones que provienen de los distintos campos de la teoría, como de los creadores que generan acercamientos reflexivos a los fenómenos artísticos, ya que estas aproximaciones enriquecen de manera notable la comprensión de lo que existe detrás de cada trabajo. Sin pretender ser excluyente o queriendo dejar de lado a la teoría, creo que la reflexión que se da desde la práctica artística es importante para aprehender desde un lugar nuevo, tanto el proceso creativo, como la obra de quien la produce.

El texto presentado por Pawel Anaszkievicz no deriva de la teoría, sino de la propia práctica y de la observación del quehacer de otros artistas, que, a su vez, lo ha llevado a una disertación personal que le permite explicar el funcionamiento de su obra. En otras palabras, no son reflexiones provenientes

única y exclusivamente del ámbito teórico, es la necesidad práctica la que conduce a la reflexión teórica y que después lo habilita para actuar en lo práctico nuevamente. Este acto reflexivo resulta ser un gesto artístico en sí mismo, y es por ello que, seguramente, incidirá en el proceso creativo de Anaszkievicz una vez que lo pensado encuentre eco en su producción.

Llama la atención el hecho de que un artista visual, esencialmente matérico como Pawel Anaszkievicz, encuentre explicación a un fenómeno desde un lugar frágil, etéreo, inmaterial como el sonido y como apuntaba, resulta interesante que este acercamiento también sea en sí mismo un acto creativo: una recolección en un campo lejano, que permitirá implantar una nueva experiencia en la obra personal. Las reflexiones del autor no solamente iluminan un fenómeno particular, sino que permiten entender, junto con él, de qué otra manera su obra se irá transformando.

Debo insistir que el texto presentado aquí es sólo una de tantas maneras de acercarse al objeto de estudio escogido. Es un complemento reflexivo que incluye nuevos criterios de observación. Textos con este perfil abren puertas y generan preguntas. Una aproximación al estudio de obras cinemáticas que se apoya en teorías sonoras resulta novedosa; las asociaciones y los vínculos que aquí se marcan no se habían establecido antes. Ello produce incertidumbre. Preguntas que transforman la idea inicial y, que a su vez, permiten seguir creando a partir de nuevos cuestionamientos.

Probablemente, acercarse a una manifestación artística desde otra manifestación artística resulte tan subjetivo como el arte mismo, y más que una explicación del fenómeno, genera nuevas preguntas que nos trasladan como la obra misma a un terreno metafórico donde, como espectadores, o lectores, debemos ejercer nuestra propia creatividad.

PRÓLOGO

Miguel Molina Alarcón

El libro ya está en tus manos. Sólo por sentirlo en tu piel ya forma parte de ti, donde también tus ojos se proyectan en él y cada página es una pantalla que refleja con tu lectura sus sonidos latentes, que entran dentro de ti, resonando no sólo en la caja de resonancia de tu tórax, sino también en tu propia cabeza; las vibraciones del autor mezcladas con las reflexiones de tu mente. Cada lectura será un libro nuevo para cada uno de vosotros, dependiendo de cómo vibren sus sonidos/sentidos en vuestras cajas de resonancia.

Es por ello, que este libro es una invitación a la reflexión/reverberación de nuevos enfoques, a redescubrir desde otro punto de vista/escucha un lenguaje artístico como la videoinstalación. Se servirá de lo que aportan otros sentidos, como son en este caso, las propiedades del sonido llevadas a lo visual, pero no sólo por sus cualidades sensoriales sino también por sus capacidades de ofrecernos significaciones.

La videoinstalación es una práctica reciente y sus análisis han sido muchas veces viciados de un enfoque autorreferencial, limitándose a la crítica en el campo de las artes visuales, de encontrar sus referentes solamente en la misma cultura visual. Aunque la propia naturaleza híbrida del videoarte ha hecho que se desligara del carácter narrativo del cine, vinculado a la literatura, para acercarse a otros lenguajes no-lineales y no-representativos como la música. En este sentido, el libro nos ofrece un paso más al relacionar no sólo lenguajes ya dados como música y videoarte sino al profundizar la videoinstalación en una

visión/escucha nueva, sirviéndose de las cualidades de la percepción sonora en tanto propiedades del sonido y de su escucha, mostrándonos nuevos sentidos de identidad, singulares para el arte de la videoinstalación.

¿Por qué la videoinstalación, una caja de resonancia? Pocas artes como la videoinstalación crean una situación donde el espectador se encuentra tan inmerso dentro de la obra, de su espacio (caja), como si de un cuerpo se tratara, donde vemos a través de una pantalla (ojo de un cíclope) o de varias (cristal poliédrico), donde recorreremos un espacio en continuo descubrimiento y de experiencia temporal simultánea o retroactiva, ya sea hacia delante o atrás, de futuro o de recuerdos. Aspectos que el autor de este libro nos ha relacionado con la experiencia de escucha. El sonido, su misma naturaleza, nos envuelve en 360°, como en una instalación. Nuestro cuerpo, cuando hablamos, y el espacio donde nos movemos, actúan como cajas de resonancia, uno y otro en un continuo juego e influencia, ya cuando el sonido se refleja en las paredes o cuando entra dentro de nosotros. Es aquí, donde se presenta este fenómeno acústico y psicoacústico, tanto de amplificación de una señal sonora por la caja de resonancia como de hacer vibrar a la misma frecuencia (comunicar el sentido), de un cuerpo al otro. De esta forma el autor traslada una característica acústica a otra metafórica; la de influencia del sonido como modificador del espacio exterior (“el sonido crea espacio” decía Ernst Bloch) a su influencia interior en el oyente, su reflexión o amplificación.

Tal vez toda videoinstalación, por su propia naturaleza espacial y temporal, quiere generar resonancia en su propio proceso comunicativo con el espectador, de amplificar su señal en el receptor. Este juego metafórico de sonidos/sentidos, el autor lo traslada también al fenómeno de la reverberación acústica, donde unos sonidos se absorben y otros se reflejan; como las percepciones de los espectadores cuando en unas ocasiones absorben las ideas y las hacen suyas e inclusive las multiplican hacia los demás y, en cambio, en otras las rechazan o reflejan hacia el exterior.

Quiero resaltar también el propio perfil interdisciplinar del autor de este libro, Pawel Anaszkievicz, que en gran medida ha amplificado el enfoque de su investigación y aportación. Él fue un científico que trabajó con los ultrasonidos en el mar y seguro que esta experiencia le permitió conocer a fondo la naturaleza del sonido que nos desvela lo que no vemos en las profundidades marinas, y

que en este libro será de otras profundidades, las de videoinstalación. Pawel es un artista que trabaja tanto la instalación (espacio) como el video (tiempo), donde ha jugado indistintamente lo material y lo inmaterial, interrelacionando en su obra tanto lo físico como lo mental con la presencia de los objetos junto a la pluralidad de puntos de vista de las pantallas; llevándonos sus propuestas a relaciones entre lo real y lo imaginario, a confrontar distintas narraciones de espacios y tiempos, a unir lo banal con el encuentro sorprendente. Y por último, resaltar su perfil como docente e investigador para el cual es igualmente importante transmitir como cuestionar las ideas del arte contemporáneo.

En definitiva, este libro es en sí mismo ya otra caja de resonancia y depende del lector que pueda llegar a vibrar y provocar, dentro de él, nuevos sonidos/sentidos críticos.

INTRODUCCIÓN

*No sorprende que la escritura crítica sobre la pieza tiende a interrumpirse en ese momento preciso en que lo que nos interesa más, apenas empieza. Posiblemente debemos hablar de la resonancia, de un impulso articulado que resuena entre nosotros, que continúa dentro de nosotros.*¹

George Quasha y Charles Stein

La luz de una vela, igual que la de la pantalla de una computadora, es una fuente de la señal lumínica que se despliega en el tiempo. La membrana de un tambor, igual que la de un altavoz, es una fuente de la señal sonora que se despliega en el tiempo. El presente libro fundamenta una analogía entre las funciones de las fuentes de las señales acústicas, en las instalaciones sonoras y de las funciones de las pantallas, en las cuales se proyectan las imágenes visuales en movimiento, para mostrar que es viable la aplicación de los términos acústicos, de manera metafórica, en la descripción y la crítica de las videoinstalaciones. Todo esto con el fin de enriquecer con los términos sonoros las herramientas conceptuales que pueden aportar importantes datos sobre las obras de las instalaciones mediáticas.

Algunos de nosotros nos dedicamos a realizar obras de arte, muchas veces sin proponérselo, con este fin implícito: provocar en los espectadores experiencias difíci-

les de definir en palabras. A veces intuimos que obras de diferente género artístico, como por ejemplo la palabra poética, dialogan con nuestra pieza de manera más afortunada que los intentos de descripción de su sentido en un comentario crítico. Las obras del arte contemporáneo que son más fáciles de describir en palabras, que se traducen mejor al idioma de la escritura, son aquellas donde los conceptos y narrativas son definidas en términos políticos, sociológicos, filosóficos, etc., o cuando su medio tiene un largo linaje histórico. Para muchos artistas que proponen obras donde la experiencia sensorial juega un papel tan importante como su narrativa conceptual, los textos críticos de hoy muy a menudo opacan su dimensión sensorial y parecen superfluos, aunque los ritos del arte contemporáneo exigen comentarios explicativos en los catálogos y en las salas de exposiciones.

La cita introductoria revela la frustración de sus autores al leer los textos sobre una videoinstalación. Siendo artista contemporáneo de los medios tecnológicos, mi práctica lo confirma en el sentido de que la mayoría de los textos que acompañan las exposiciones mediáticas son intentos de adecuar la terminología de los medios visuales tradicionales o extrapolar conceptos de un medio específico a otro multimediático. Por ejemplo, hablando de videoinstalación se aplican los conceptos del cine o de la narrativa del video monocanal, cuando la obra multimediática surge a menudo a partir de la necesidad de expandir las limitaciones expresivas de los medios específicos.

¹ George Quasha y Charles Stein, *Tall Acts of Seeing* (ensayo sobre la videoinstalación *Tall Ships*, de Gary Hill), en *Gary Hill, Zeszyty Artystyczne # 14*, Poznan, Akademia Sztuk Pięknych, 2005 (traducción del autor).

Preguntas sobre si se debe hablar de la especificidad del medio, y cuando así es, cómo hacerlo, siguen siendo los temas de debate entre los críticos de arte, al menos desde los tiempos de la publicación del libro *El arte como experiencia*,² de John Dewey, en los años treinta del siglo pasado. Reconociendo que la especificidad de un lenguaje mediático no se puede resumir en la descripción de sus soportes, podemos afirmar que la especificidad de la videoinstalación en gran medida se define por las videoproyecciones simultáneas, distribuidas en el espacio frente a un espectador/participante móvil, aspectos que la distancian tanto del cine y del video monocanal proyectados en una pantalla, como de la videoescultura e instalación realizada con las 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 las de los espacios y objetos proyectados. Las luces de las proyecciones invaden la videoinstalación de manera análoga a los sonidos que, desde sus fuentes, distribuidos en el espacio impregnan la instalación sonora. La videoinstalación, con sus imágenes visuales cambiantes en el tiempo y distribuidos en el espacio, por el cual deambula el espectador, se parece, del lado de su receptor, a una instalación sonora con sus cambiantes en el tiempo imágenes sonoras, distribuidas en el espacio, en el cual deambula el escucha. La videocámara es la principal herramienta del productor de las imágenes móviles proyectadas en las pantallas de la instalación. Se la compara a veces con un instrumento musical. Lo hace el pione-

ro del videoarte Nam June Paik, y también, por ejemplo, el cineasta Jean-Luc Godard en una entrevista consigo mismo.³

A partir de las observaciones enumeradas antes, surge mi propuesta de ampliar el vocabulario de análisis de las videoinstalaciones al incluir nuevos términos transdisciplinarios, apropiándonos de los conceptos del campo sonoro. Para mayor claridad metodológica, hablo por separado de las percepciones de las imágenes sonoras y de las imágenes de video proyectadas en las instalaciones. En la práctica de la producción artística contemporánea, estas imágenes muchas veces se superponen para crear resonancias, consonancias y hasta disonancias transmediáticas. La intención del presente estudio no es comparar la videoinstalación con la instalación sonora. Las definiciones físicas de ambos medios son precisas y muy distintas, permitiendo por lo mismo aplicar sin confusión términos de un medio a otro, de manera metafórica.

En los primeros capítulos del libro presento las aplicaciones reales y metafóricas de los términos acústicos en la descripción de los espacios sonorizados y de los efectos que producen los sonidos en los espacios mentales y emotivos de los escuchas. A continuación vinculo escultura, instalación, videoescultura, instalación sonora y videoinstalación con sus contextos de los espacios reales. En el capítulo siguiente muestro los paralelismos y lugares de encuentro entre las instalaciones sonoras y las videoinstalaciones. Después describo algunas estrategias narrativas de las videoinstalaciones que se generan en sus cajas

² John Dewey, *El arte como experiencia*, Barcelona, Paidós, 2005.

³ Jean-Luc Godard, "Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard", en *Cahiers du Cinéma*, París, Seuil, 1998.

de resonancia. En seguida muestro el medio de la videoinstalación como un espacio artístico donde reverberan diferentes e incluso opuestas narrativas filosóficas. Al final presento algunos de mis recientes proyectos de las videoinstalaciones, aplicando en sus descripciones los términos sonoros.

Al describir las percepciones y afectaciones de los observadores/escuchas/partícipe, de las instalaciones mediáticas presento las posibilidades de tales recepciones sin pretender que ocurren siempre. Para abreviar el término de observador/escucha/partícipe utilizo en su lugar el de observador/e/p, y cuando aplico los conceptos sonoros de manera metafórica los resalto con cursiva.

Ilustro mi discurso con ejemplos de videoinstalaciones de los artistas de referencia y propios. Al incluirlas no pretendo ser exhaustivo, pero sí representativo de algu-

nos de los registros conceptuales y sensoriales de las obras que se realizaron en el transcurso de la relativamente corta historia del arte de la videoinstalación. Al seleccionar las piezas me guié por la ejemplaridad para ilustrar la más variada gama de los usos conceptuales y operativos del medio de la videoinstalación, videoescultura e incluso videoperformance. Presento más obras de Gary Hill y Bill Viola que de los demás artistas por ser ejemplares de los dos extremos de las motivaciones de los artistas mediáticos: Gary Hill, que es un experimentador fenomenológico de las percepciones en el plano de la inmanencia⁴ de nuestra existencia, y Bill Viola, que produce obras metafóricas en el plano trascendental. Como productor y observador/e/p de las videoinstalaciones, no intento hacer juicios de valor, pero sería justo mencionar que la obra titulada *Hand Heard*, de Gary Hill, es emblemática para mi estudio.

⁴ Según la definición de Gilles Deleuze y Felix Guattari, en *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 2005, pp. 39-62.

1. EXTRAPOLACIÓN METAFÓRICA DE LOS TÉRMINOS SONOROS

CUERPO Y MENTE DEL QUE ESCUCHA COMO CAJA DE RESONANCIA

Para acercarnos al universo de los usos metafóricos de los términos sonoros puede resultar provechoso analizar algunos escritos de uno de los más conocidos filósofos actuales de la fenomenología: Jean-Luc Nancy. En la introducción de su libro titulado *A la escucha*,⁵ se pregunta por el sentido del verbo *escuchar*, que difiere según el idioma en el cual se expresa. En las lenguas latinas, según él, significa “prestar oídos”; una orientación de las orejas, que en caso de los humanos conforma una metáfora de una intensificación de la función de oír. Así, el verbo escuchar significa un estado tenso, atento, en contraste con un estado relajado de oír. Ese doble estado: relajado y atento, se puede notar en los otros órdenes sensoriales como el ojo, en los términos mirar y ver, del tacto con los verbos tocar y palpar, o del olfato con oler y husmear.

El par de términos de la recepción sensorial de oír y escuchar mantiene una singular relación con el concepto de sentido: una, de la acepción intelectual como un *sentido sensato*, y otra, en percibir las vibraciones de ondas acústicas. Parece que en cada discurso verbal existen los dos: su sentido no se conforma con lo sensato, también resuena como un *sentido sensible*.⁶ Los sonidos cotidianos, como por ejemplo el de una sirena o de una campana, pueden

tener una variedad de *sentidos sensatos*, como el de alarma, de aviso de peligro o de luto, pero también de júbilo o del simple paso del tiempo. Así, en el proceso de escuchar estamos tendidos, atentos a los posibles sentidos de las señales sonoras. Podemos ser atentos hacia un discurso o incluso a un silencio esperando las señales que surgen de él.

Ser atento hacia el silencio es, según Paul Virilio, una de las principales virtudes del receptor y el productor de las imágenes visuales artísticas. El autor del ensayo *El procedimiento silencio* encuentra el principio de la decadencia del arte visual actual en el surgimiento de las imágenes audiovisuales, y más concretamente en el momento del surgimiento del cine sonoro en 1927, más que en otros desarrollos tecnológicos como la fotografía o el cine:

De hecho, desde hace cerca de medio siglo, *el silencio ya no tiene voz*, se ha puesto AFÓNICO y el mutismo está en su colmo [...] las voces del silencio se han acallado; lo que se ha vuelto actualmente obscuro ya no es tanto la imagen como el sonido o, más bien la ausencia del sonido. [...] De hecho la crisis contemporánea de las artes plásticas ha comenzado aquí, *con la enunciación del cine HABLADO y con la denuncia concomitante de nuestra sordera*.⁷

Los comentarios de Virilio sobre el silencio hacen eco de las palabras de Noël Burch, quien en el capítulo “El uso estructural del sonido” de su libro *Praxis del cine* enu-

⁵ Jean-Luc Nancy, *A la escucha*, Buenos Aires, Amorrortu, 2008.

⁶ *Ibid.*, p. 17.

⁷ Paul Virilio, *El procedimiento silencio*, Buenos Aires, Paidós, 2001, pp. 89 y 101 (énfasis en el original).

mera varios colores del silencio, en su proceso de grabación para el cine:

Pues bien, después de un largo periodo de cine sonoro, musical y hablado que parece haber sido atormentado por el terror (¿o el recuerdo?) del silencio, los jóvenes cineastas empiezan a tomar conciencia del papel dialéctico que éste puede tener frente a sonidos de todos los órdenes. Llegan incluso a verificar la distinción, delicada pero esencial, entre los distintos *colores* del silencio (supresión de la pista sonora, silencio de estudio, silencio de campo, etcétera).⁸

Este proceso de ser atento al silencio puede constituir también una forma intencional de escuchar la música, para distinguirla de la otra: música oída sin prestar atención. En el caso de escuchar la música su *sentido sensible* predomina. El *sentido sensible* como un *sentido resonante*.

Aquí resonancia tiene un sentido habitual si hablamos de los diferentes sonidos en la música, sin embargo, adquiere un matiz metafórico si se trata de los diferentes *sentidos sensatos* en los más amplios términos de las diferencias culturales, sociales, históricas, etc. Así, de manera análoga, comprender nuestro entorno político, social y cultural sería entrar en una resonancia con su *sentido sensato* a partir de sus respectivas diferencias y remisiones culturales, sociales, históricas, etcétera.

Nancy encuentra un espacio común para el sonido y el sentido, con sus dos variantes de *sentido sensible* y *sentido sensato*, en el concepto de remisión. Así, un sentido está constituido por un sistema de remisiones: de un signo a una cosa, de un estado a un valor, de un sujeto al

otro, etc. Los sonidos también están constituidos por las remisiones: sonidos que rebotan de las paredes de un espacio, en un instrumento, en el cuerpo de los sujetos que los escuchan. Esta estructura reflexiva de las remisiones podemos encontrarla también en otros registros sensibles como el de la vista, el tacto y el olfato. En cualquier caso, en el registro sonoro está más evidente su estructura reflexiva abierta y espaciadora como en caja de resonancia y en el espacio acústico en los cuales se cruzan como remisiones los *sentidos sensibles* y los *sensatos*.

Los sonidos resuenan en el espacio exterior, pero también en el interior del que escucha: “Los oídos dan acceso a la caverna sonora en la que entonces nos convertimos”.⁹ Esta función de escuchar dentro de uno mismo es también la función de sentirse uno mismo creando, entre estas múltiples remisiones, la identidad tanto sensible como inteligible. Uno se siente, eso quiere decir que se ve, oye y toca, como también que se piensa y se representa. En ese proceso de acceder a uno mismo se crean los espacios internos: emotivos y racionales donde resuenan las emociones y los pensamientos.

En el proceso de escuchar el sujeto está en disposición de resonar con su cuerpo. El que escucha está en una relación con el sentido, pero con anterioridad a la significación. En el silencio uno se escucha a sí mismo cuando capta las significaciones, cuando oye venir las significaciones del otro o de sus propios pensamientos. La posibilidad del sentido sensato se superpone a la posibilidad resonante del sonido. En el proceso de escuchar el sujeto está sintiendo

⁸ Noël Burch, *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1986, p. 107.

⁹ Jean-Luc Nancy, *op. cit.*, 2008, p. 78.

nizando con el *sentido de su cuerpo*, en otras palabras, con su alma, como afirma¹⁰ Jean-Luc Nancy.

TRANSMISIÓN DE LOS SENTIDOS SENSIBLES Y SENSATOS POR ONDAS SONORAS

Los sonidos comunican las sensaciones entre los animales y los humanos que tienen la capacidad de su emisión y su recepción. La potencia de los sonidos emitidos por los humanos es muchas veces inferior a los potentes rugidos de los animales en la tierra o de los sonidos de las ballenas que se comunican en los océanos a través de miles de kilómetros. Sin embargo, tenemos en nuestro poder la tecnología que permite transmitir los sonidos en el entorno de la tierra y en el espacio cósmico, casi siempre con la mediación de las ondas electromagnéticas. Captamos e interpretamos los sonidos sin pensar cuando llora un niño o canta un pájaro. Entre los humanos escuchamos los sonidos desde que estamos en el vientre materno. Emitimos sonidos desde los primeros momentos después del nacimiento y nuestras cuerdas vocales son un instrumento acústico sofisticado, capaz de generar una gran variedad de sonidos. Cuando hablamos comunicamos también nuestras emociones y sensaciones. Las propiedades del sonido, como el timbre, hacen que los humanos por medio de su voz transmitan tanto el *sentido sensato* como el *sentido sensible*. Vibramos con los mensajes sonoros de nuestros seres queridos de manera diferente que con las personas que no conocemos.

El timbre es la condición rítmica de la frecuencia de resonancia que pone en movimiento las partículas materiales: las partículas del aire, cuerdas, tubos metálicos, membranas, etc. El *timbre* construye también un acceso a las metáforas de otros registros sensibles: el registro visual con su color; el tacto con su grano y rugosidad, el sabor con lo dulce y lo agrio, el sonido con lo brillante y lo opaco, claro o apagado, etc. El sentido del término timbre abarca, entre otros, su remisión, repercusión, reverberación, de una partícula a la otra, de un cuerpo al otro, de un dispositivo de la emisión de un sonido, con todas las ondas acústicas (o armónicas) que le acompañan, al instrumento de su percepción. La dificultad de delimitar el timbre en el campo sonoro, dado su carácter multidimensional, se ha definido por lo que no es: ni altura, ni intensidad, ni duración, sino por todo aquello en que, aun teniendo todos estos parámetros iguales, cada sonido que escuchamos es distinto, como la voz singular que diferencia a cada persona.

Otro fenómeno sonoro como la reverberación se define como la suma total de los múltiples reflejos del sonido que llegan al lugar del oyente en diferentes momentos del tiempo. La señal acústica se prolonga entonces en el receptor sin estar presente en la señal emitida. Este fenómeno físico se produce de una manera ejemplar en los amplios espacios de las formas arquitectónicas abovedadas, de los templos, especialmente en las catedrales góticas. Como en el culto cristiano los textos recitados fueron de difícil comprensión por la reverberación en estos espacios, se empezaron a cantar las misas y de ahí surge el canto eclesial. Esta presencia del canto en el espacio del templo cristiano tiene una significación mística y metafórica im-

¹⁰ Jean-Luc Nancy, *op. cit.*, 2008, p. 88.

portante como *omnipresencia irradiante de Dios*,¹¹ que entra en los cuerpos de los creyentes sin ser visto.

La reverberación, en un registro metafórico de la remisión entre el *sentido inteligible* y el *sentido sensible* como material y acústico, no es exclusiva del registro sonoro. Las cualidades como color y textura también reverberan. Por lo mismo se recurre a los registros visuales y hasta táctiles cuando se habla de lo sonoro con la ayuda de metáforas varias para precisar la descripción de los sonidos. Podemos hablar de los roces de las artes o de los sentidos, de sus correspondencias, cuyo paradigma sigue siendo lo sonoro. Lo afirma entre otros Schelling en su *Filosofía del arte*¹² cuando dice que todo arte es una penetración del verbo divino en la finitud del mundo. En las artes plásticas este verbo se presenta petrificado mientras que en la música es perceptible como un sonido, como una resonancia. Esta supuesta fusión, en la música, de los registros sensibles con la palabra divina presenta el testimonio del proceso de escuchar en el cual los ordenamientos armónicos, melódicos y rítmicos son maneras de entender su sentido sensible.

El carácter transitivo del sonido, que se extiende, dilata y transfiere, hace que el tiempo del sonido no sea el de la simple sucesión y su presente no es un punto en el tiempo, en el sentido científico. Se parece más bien a una ola del mar con sus bucles, ramificaciones, retrocesos y

dilataciones que al mismo tiempo que transcurre también se esparce. La presencia sonora es esencialmente móvil: entre la fuente y el oído, a través del espacio. De este presente sonoro habla Husserl,¹³ utilizando la figura del que escucha una melodía, como un presente transitivo formado por las tres impresiones: la actual, la retenida del pasado, que dan acceso a la tercera, la impresión venidera. Si a esas percepciones móviles de los sonidos, que surgen de varias fuentes distribuidas en el espacio, añadimos la movilidad del escucha en el caso de la percepción de la instalación sonora, vamos a obtener un cuadro de la percepción donde la transitividad de las sensaciones es uno de sus aspectos esenciales.

Hemos presentado antes los alcances de los usos metafóricos de los términos acústicos como resonar, reverberar, etc., para precisar las sensaciones, percepciones y mensajes que se emiten y perciben en el campo sonoro. Resumiendo, podemos decir que los conceptos y términos sonoros como resonancia, reverberación, timbre, eco, etc., tienen en su propio campo acústico una variedad de aplicaciones: tanto en sus usos habituales como metafóricos. Este análisis del registro de lo sonoro y sus sentidos en términos de remisiones, resonancias y reverberaciones, etc., se puede prolongar en otras artes, lo que describe Jean-Luc Nancy en su libro *Las musas*.¹⁴

¹¹ Miguel Molina Alarcón, "Sonido, espacio, reverberación, trascendencia, poder", catálogo de la instalación sonora *Arts al Palau 07*, Gandía, 2007.

¹² Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling, *Filosofía del arte*, Madrid, Tecnos, 1999.

¹³ Edmund Husserl, *On the Phenomenology of Time Consciousness of Internal Time (1893-1917)*, Nueva York, Springer, 2008.

¹⁴ Jean-Luc Nancy, *Las musas*, Buenos Aires, Amorrortu, 2008.

2. CONTEXTOS ESPACIALES DE LA VIDEOINSTALACIÓN

CONTEXTOS ESPACIALES DE LA ESCULTURA Y DE LA INSTALACIÓN

Muchos de los textos críticos sobre la escultura de finales del siglo pasado se concentraban en su relación con el espacio de su exposición. Robert Irwin, en uno de sus escritos,¹⁵ define estas relaciones de la escultura con su contexto del espaciamiento en cuatro categorías:

1. *Las obras que dominan el sitio.* Son obras que encarnan los clásicos principios de permanencia, con el contenido trascendente e histórico. Estas obras de arte son reconocidas, comprendidas y evaluadas por referencias a su contenido, intención y emplazamiento.

2. *Las que se ajustan al sitio.* Son piezas que se vinculan con los modernos desarrollos en escultura y que tienen en cuenta la escala, el propósito, el emplazamiento, etc. Sin embargo, están todavía realizadas o concebidas en el estudio y después transportadas y ensambladas en el sitio. Tienen marcadas referencias al estilo individual del artista.

3. *Las que son específicas para el sitio.* Son obras concebidas con el sitio en la mente, que impone los parámetros y parte de las motivaciones. Sin embargo, la comprensión de las obras todavía requiere referencias al estilo del artista. De este modo, la pieza está siempre reconoci-

ble, principalmente como ejemplo de la escultura de su autor.

4. *Las que son determinadas por el sitio.* Son obras que reciben todas sus claves, o motivos de su existencia, de sus alrededores.

Aquí, con la cuarta categoría del arte-condicionado-por-el-sitio, el proceso de su reconocimiento y comprensión rompe con las abstractas convenciones de referenciar el contenido, el linaje histórico, estilo del artista, etc., implícitos en las otras tres categorías, y cruza las fronteras convencionales de arte confrontado con la arquitectura, el paisaje, planeación urbana, utilidad, y más, reduciendo estas consideraciones cuantitativas a la importancia secundaria. Estamos ahora proponiendo seguir principios del arte fenomenológico, condicional y sensible a su entorno para emplazar a su observador individual en el contexto de la pieza en cuestión, en el meollo de su proceso determinante, insistiendo que ella o él usa las mismas llaves que el artista aplicó para formar la respuesta-al-arte, para formar su respuesta operativa (el criterio del juicio): ¿Tiene sentido esta pieza, situación o espacio? ¿Es más interesante o más bello? ¿Cómo me siento confrontado con ella/ello? ¿Qué significa para mí?¹⁶

Robert Irwin elabora aquí, de manera inadvertida, un pequeño manifiesto del arte fenomenológico, condicional y sensible al espacio de su entorno y de sus observadores, en el cual hace una serie de preguntas que son determinantes tanto para la producción de la escultura como para su recepción, las cuales se pueden extrapolar también a las instalaciones. La actitud fenomenológica hacia produccio-

¹⁵ Robert Irwin, "Being and Circumstance. Notes Toward a Conditional Art", en Varios autores, *Theories and Documents of Contemporary Art*, Berkeley, University of California Press, 1996.

¹⁶ *Ibid.*, p. 573 (traducción del autor).

nes de esculturas y de las instalaciones es muy marcada entre los artistas estadounidenses desde los años sesenta del siglo pasado. Se la adjudica a menudo a la llegada a Estados Unidos de la traducción del libro *Fenomenología de la percepción*, de Maurice Merleau-Ponty. En este periodo Richard Serra es uno de los más reconocidos artistas: produce las instalaciones escultóricas, pero también las películas experimentales, con un interés constante por las sensaciones perceptuales del espacio y el tiempo. El artista define el espacio en términos temporales como una 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”.¹⁷

Las teorías de la escultura y de la instalación escultórica contemporánea se vinculan a menudo con los ritos de su percepción espacial. Así, por ejemplo, Rosalind Krauss en su libro *Pasajes de la escultura moderna*¹⁸ considera que la escultura contemporánea está obsesionada con la idea de la temporalidad del recorrido y encuentra, entre los artistas como Bruce Nauman, Robert Morris, Richard Serra o Robert Smithson, las motivaciones y objetivos comunes de inducir 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 instalacio-

nes según el tipo de experiencia que estructura al espectador.¹⁹

VIDEOESCULTURA Y VIDEOINSTALACIÓN

La escultura tradicional se expande con los medios del video a la noción de la videoescultura. Eugeni Bonet, en su ensayo “La instalación como hipermedio”,²⁰ presenta el término de videoescultura o videoobjeto como una transformación o integración de uno o más monitores o televisores en una estructura volumétrica singular, que en frecuencia transgrede o cambia su apariencia objetual, creando una relación entre ese ente escultórico y el contenido de la pantalla o las pantallas. Un objeto escultórico que incorpora el sonido y el video como sus partes expresivas esenciales se puede definir como una escultura multi o intermediática. Una obra emblemática que une los conceptos de la escultura sonora y de la videoescultura es la de Nam June Paik, de 1971, que utilizó en un *performance* (véase la imagen 1).²¹ Este objeto es un chelo con caja de resonancia formada por tres monitores de TV, de varios tamaños, en las pantallas de los cuales se transmiten las imágenes de la cámara de video, conectada en circuito cerrado, que registra el concierto ejecutado por medio del mismo instrumento y las imágenes de los videos pregrabados, que son interferidos por las señales sonoras emitidas por el chelo.

¹⁹ Claire Bishop, “El arte de instalación y su legado”, catálogo de la exposición, *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM*, Valencia, 2006.

²⁰ Eugeni Bonet, “La instalación como hipermedio”, en Claudia Gianetti (ed.), *Media Culture*, Barcelona, acc L’Angelot, 1995, p. 37.

²¹ Varios autores, catálogo de la exposición *Los mundos de Nam June Paik*, Bilbao, Museo Guggenheim, 2001.

¹⁷ Rosalind Krauss, *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Madrid, Alianza Forma, 1996, pp. 287-288.

¹⁸ Rosalind Krauss, *Pasajes de la escultura moderna*, Madrid, Akal, 2002.

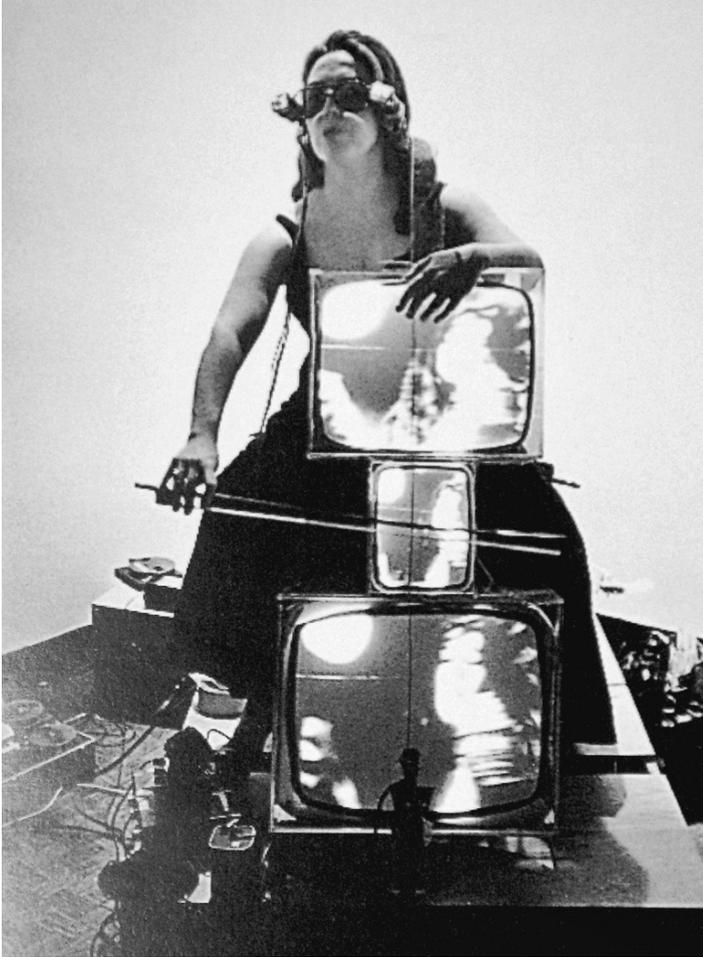


Imagen 1. *Concierto para chelo, TV y cintas de video*, Nam June Paik, 1971.

Para poner en relieve la diferencia del objeto de Paik con una videoinstalación podemos presentar aquí otra obra emblemática: *Hors-Champs*, de Stan Douglas, de 1992 (véase la imagen 2). La pieza consiste en dos proyecciones simultáneas, de los dos videos distintos, de un mismo *performance* de *free jazz*, en ambas caras de una pantalla,



Imagen 2. Videoinstalación *Hors-Champs (Fuera de campo)*, Stan Douglas, 1992.

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 del 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, que conserva también los movimientos de la cámara. Ambas versiones visuales tienen como fondo la misma pista sonora.

La instalación cuestiona la validez de un concepto de narración racional que comúnmente se está presentando 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: de 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, que produce los mismos sonidos para ambas proyecciones. La videoinstalación está legible solamente para un observador/e/p 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 espectador/e/p entra en las distintas zonas de *la resonancia visual*.

Los diferentes emplazamientos espaciales de los elementos de una escultura y de una instalación, por importantes que son, no constituyen sin embargo la principal diferencia entre ellos. Ésta la podemos localizar, según palabras de Claire Bishop, en el tratamiento del espectador, en la última instancia, como una presencia literal en el espacio y no solamente como “un par de ojos incorpóreos”²² o en su caso un par de orejas o nariz incorpórea. Las instalaciones en vez de representar espacios, texturas, sonidos, olor, luz, etc., se presentan para ser experimentadas. Esto implica la activación sensorial del espectador, análoga al compromiso del espectador con el mundo, en contraste con el arte que solamente espera de él un acto de contemplación.

Paralelamente, con el desarrollo de las nuevas formas de la expresión artística, de las instalaciones en los años sesenta del siglo XX, se fue difundiendo la crítica de los conceptos del sujeto cartesiano centrado y de su mirada pasiva. Las teorías posestructuralistas de Foucault, Derrida, Paul de Man y Deleuze, entre otros, critican las nociones convencionales de la relación del observador con el arte, denunciando nociones de su dominio visual, punto de vista central, perspectiva racional, etc., presentando a cambio al observador como un ser humano fragmentado, múltiple y descentrado. Parece que los espacios de las instalaciones con sus múltiples perspectivas han subvertido el modelo del sitio privilegiado del observador. Sus experiencias de dislocación pueden ser de todo tipo de órdenes: conceptual, sensorial, político o social.

Sin embargo, se pueden criticar las posturas optimistas de los que aplican nuevos paradigmas del arte posmoderno señalando sus debilidades: para percibir las perspectivas reales y metafóricas descentradas de las instalaciones necesitamos a un observador/e/p de las instalaciones, centrado, distanciado y no dislocado y desorientado, como sugieren algunos textos sobre la experiencia del arte posmoderno. Parece que lo que ofrecen las instalaciones es una experiencia de dislocación para un observador/e/p con una perspectiva y distanciamiento racionalmente *bien plantados* para poder experimentarla.

²² Claire Bishop, *op. cit.*, 2006.

3. LUGARES DE ENCUENTRO DE INSTALACIONES SONORAS CON VIDEOINSTALACIONES

ESPACIOS INTERNOS DEL ESPECTADOR/ESCUCHA/PARTÍCIPE

Como todos los discursos, empiezo desde el silencio. El silencio sonoro de la falta de sonidos; del discurso todavía no emitido por la boca y del análogo *silencio visual* del discurso todavía no inscrito en una superficie blanca de la hoja de papel o de una pantalla de computadora que en ese momento lleno de letras.

La pantalla en blanco emite la luz. Si la apagamos se queda en negro. Parecen dos silencios distintos: uno activo, a la espera de los signos, y el otro sin tal esperanza. Este par de silencios de la pantalla nos regresan a las reflexiones anteriores sobre dos modos sensibles: activo, a la espera de un discurso, tanto visual como sonoro y el otro pasivo. Estos *personajes* ya los ubiqué anteriormente como los que ven y los que miran al lado de los que escuchan y oyen.

Se espera que siendo espectador/escucha/partícipe de la exposición de arte estoy atento y concentrado en mis facultades sensoriales, racionales y emotivas: entonces veo, escucho, percibo e interpreto. Me adentro en el espacio de la videoinstalación con la actitud aventurera de un curioso abierto a todo tipo de experiencias. Los reflejos de las proyecciones de video en las paredes y pisos del espacio me llaman la atención antes de dar vuelta a la esquina de una sala en penumbra. En seguida enfoco la mirada en la pantalla y dedico toda mi atención a su lectura sensorial e inter-

pretación racional. A veces me quedo estupefacto: nada en las narrativas de los videos proyectados en las pantallas tiene para mí sentido ni se encadena con las proyecciones en los otros espacios de la misma instalación. Las imágenes no producen ningún *eco* en mis espacios internos, emocionales o racionales. Puedo sospechar que penetré en el espacio de una videoinstalación, el autor de la cual se planteó confundir mis sentidos y percepciones de rutina, pero si no estoy de humor para perder control y no estoy suficientemente relajado para entrar en un trance de las nuevas percepciones, no puedo ponerme en *sintonía* con las ideas de su autor. Salgo dejando atrás muchas imágenes simultáneas de los videos, agitándose en varios espacios de la instalación que no dejan ningún rastro en mi mente. Las imágenes que no quise o no pude percibir se quedan detrás, como un *ruido* sin forma.

En otra ocasión, me adentro en una instalación sonora donde en varios espacios vecinos se emiten en los altavoces ruidos ambientales grabados en distintos lugares. Pasando de un cubículo al otro, donde cuelgan solamente altavoces, en la pantalla de mi mente la imagen cambia, por ejemplo, de la del espacio cerrado de una nave espacial a la de las gradas para los asistentes de una carrera de perros y estas diferentes imágenes se proyectan en la pantalla de mi mente a partir de los sonidos.

Deambulando días antes por la videoinstalación, la pantalla de mi mente permaneció apagada, incluso cuando mis ojos percibían muchos estímulos. En el otro caso

mi proyección interior funcionó, siendo excitada por los sonidos, porque algunos de ellos apelan a ser vistos y generan una imagen mental cuando entran en nuestro interior.

Una compilación de ensayos sobre los textos de Deleuze sobre el cine se titula, en su traducción al español, *El cerebro es una pantalla. Deleuze y la filosofía del cine*.²³ Si bien la primera parte del título tiene aquí un sentido principalmente figurado, el cual se refiere a los análisis conceptuales de las películas, tiene también un *timbre* de un sentido real. Sin adentrarme demasiado en las verdades de las ciencias neurológicas ni en la psicología gestalt, puedo decir que las proyecciones mentales de las imágenes del cine o del video y las imágenes que provocan los sonidos tienen en nuestra mente un espacio de la proyección común. Lo afirma también José Antonio Jáuregui diciendo: “la computadora cerebral dispone de salas de reproducción de sonidos, imágenes, gustos, aromas y cuantos productos sensoriales puede captar y archivar”.²⁴

El espacio que ocupan las instalaciones, tal como cualquier otro espacio real, se conecta con el espacio interno de su observador/e/p por medio de los dispositivos sensoriales de las orejas, los ojos y la nariz. En el caso de una exploración táctil, toda la superficie del cuerpo puede tener la función de *interface* sensorial. Estos dispositivos sensoriales, por más diferencias que tengan en sus tejidos, que los comunican con el espacio real, a nivel fisioló-

gico tienen en común los transmisores de las señales y su destinatario: las neuronas y el cerebro, respectivamente.

El espacio interno del observador/e/p de las instalaciones lo divido, con el fin de facilitar el análisis, en el espacio mental y el espacio emocional. El primero sería el espacio de la interpretación racional del sentido inteligible de los mensajes sonoros y visuales, y el otro un espacio de vinculación de las imágenes sonoras y visuales con las emociones y los sentimientos. Así, relacionando esta afirmación con el análisis fisiológico de las conexiones de los espacios externos con los internos, puedo decir que los espacios mentales y emocionales son unas expresiones metafóricas, análogas a los espacios virtuales de los ordenadores. Esta última analogía está analizada de manera extensa por José Antonio Jáuregui, quien, en su libro *Cerebro y emociones: el ordenador emocional* presenta tres ramas del *software* cerebral: sensorial, mental y emocional.

En general las señales visuales inciden más en el espacio de la interpretación racional del observador/e/p y las señales sonoras en el espacio emocional, si no son semánticos, al proporcionar los mensajes en un lenguaje hablado. Lo afirma Michel Chion cuando, en su libro *La audiovisión*,²⁵ dice, refiriéndose principalmente al cine, que el sonido actúa en nosotros fisiológicamente y es un medio de manipulación afectiva que añade el valor emocional a la información de la imagen visual. Con las proyecciones de las imágenes sonoras y visuales, en los espacios emocionales y mentales de los observadores/e/p de las instalaciones, están vinculados conceptos de los pensamientos sonoros y visuales. En su videoinstalación *Hand Heard*

²³ Gregory Flaxman (ed), *The Brain is a Screen. Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000.

²⁴ José Antonio Jáuregui, *Cerebro y emociones: el ordenador emocional*, Madrid, Maeva, 1998, p. 49.

²⁵ Michel Chion, *La audiovisión*, Barcelona, Paidós, 1998, p. 40.

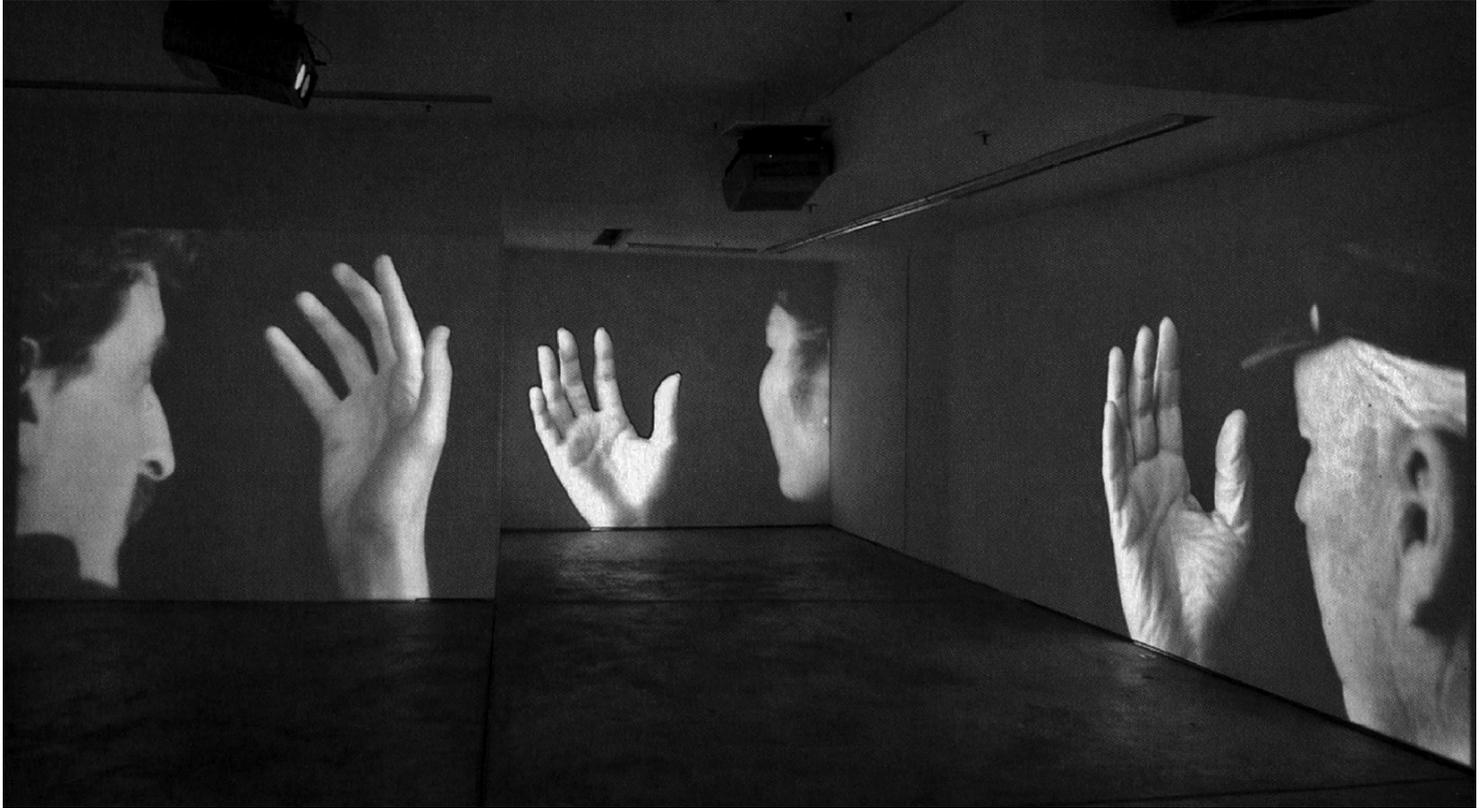


Imagen 3. Videoinstalación *Hand Heard* (*Escuchas de la mano*), Gary Hill, 1995-1996.

(véanse las imágenes 3 y 4), que no tiene sonido, Gary Hill pone en evidencia la lectura silenciosa de la imagen en forma de los pensamientos que pasan por nuestro espacio mental. La videoinstalación está conformada por cinco proyecciones simultáneas de las imágenes de video de cinco personas mirándose la mano. En cada proyección, casi estática, se aprecian las diferentes personas repitiendo el mismo gesto. El punto de vista de la cámara de las grabaciones es tal que vemos frontalmente la palma de la mano,

la oreja y la silueta de la cara de cada persona. Las proyecciones abarcan casi toda la altura de la sala y parten de la línea del piso. Participando en la instalación somos inducidos a repetir el gesto de las personas en las pantallas. De esa forma se genera una *resonancia mórfica*,²⁶ una tendencia natural de sincronizar las actuaciones del grupo de

²⁶ Varios autores, *Gary Hill, Zeszyty Artystyczne #14*, Poznan, Polonia, Akademia Sztuk Pięknych, 2005, p. 182: el concepto del biólogo Rupert Sheldrake.



Imagen 4. Videoinstalación *Hand Heard* (*Escuchas de la mano*), Gary Hill, 1995-1996.

individuos de la misma especie. Las sensaciones y las afectaciones se amplifican, *reverberan* (insisten) y entran en *resonancia* por la repetición del igual gesto en movimiento, de las personas distintas, en los diferentes emplazamientos espaciales. Uno de los mensajes que *reverberan* en el espacio de la instalación está asociado con el esoterismo de lectura de la mano. El otro es aquel sobre monólogos en nuestra mente: escuchamos nuestros pensamientos como enunciados en un idioma, como unos sonidos virtuales.

En la instalación percibimos las orejas de los personajes como unos portones siempre abiertos a las sensaciones, los ojos como unos dispositivos que atrapan las sensaciones y las manos como unas pantallas donde se proyectan las sensaciones. Al mirar a las personas que interpretan, leen la mano o piensan sobre su vida somos

inducidos a reflexionar sobre el proceso de nuestros pensamientos. En ese momento nuestros pensamientos forman un *bucle de retroacción*: pensamos sobre el proceso de pensar.

En muchas videoinstalaciones de Gary Hill, entre las cuales *Disturbance (Among the Jars)* (*Disturbio. Entre las vasijas*) (véanse las imágenes 5, 6 y 7) es un ejemplo más representativo, la lectura silenciosa de los textos escritos se confronta con la lectura en voz alta e interpretación silenciosa de las imágenes visuales. La instalación está conformada por siete monitores de TV y siete sillas. En las pantallas aparecen y desaparecen los textos escritos, sus lectores, entre ellos el filósofo Jacques Derrida, las personas escribiendo los textos y las personas realizando simples acciones. En la obra se utilizan los textos gnósticos encontrados en el año 1945, en una vasija, en Egipto. En la instalación se percibe una confusión de los textos leídos, procesos de lectura, las imágenes de las palabras escritas y de los procesos de escritura. La intención del observador/e/p de encontrar las relaciones significantes entre las voces de lectores y las palabras escritas se ve frustrada por la gran variedad de imágenes y voces simultáneas, lo que induce al observador a reflexionar sobre el lenguaje hablado, su doble del lenguaje escrito y sus relaciones recíprocas. En la *caja de resonancia* de la instalación se entrecruzan, amplifican y atenúan los textos leídos, hablados y pensados conformando una red de espejismos. Una de las funciones de la visión humana es captar las imágenes y la otra es la de la lectura de los textos. Sin embargo, parece que la obra insiste en un mensaje, que la principal función de la visión es destilar un significado.



Imagen 5. Videoinstalación *Disturbance (Among the Jars)*, Gary Hill, 1988.

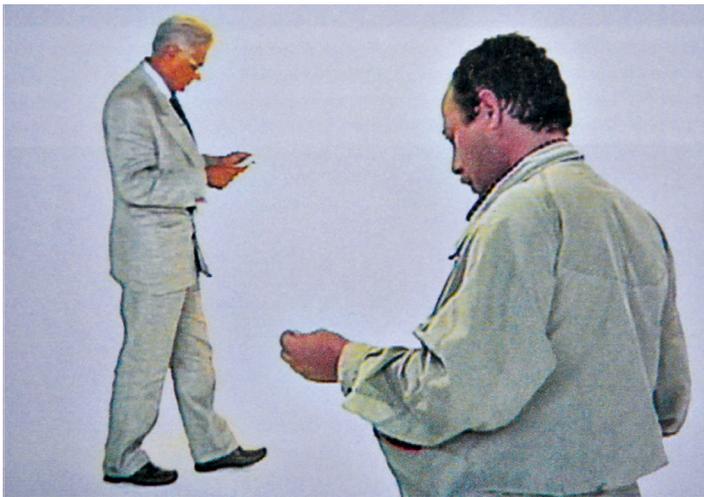


Imagen 6. Foto fija de uno de los cortes de videos, de la videoinstalación, *Disturbio (Entre las vasijas)*, Gary Hill, 1988.

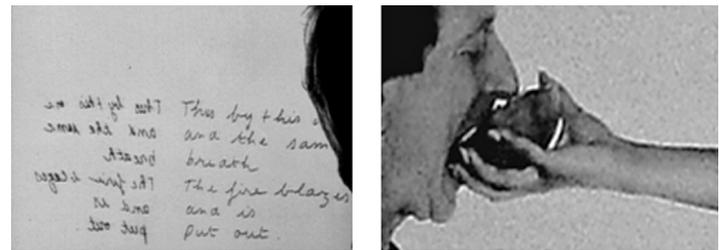


Imagen 7. Dos fotos fijas de los videos proyectados en la instalación.

La gran metáfora presentada por Hill en su instalación sería una del mundo como un texto que espera ser descifrado, interpretado, así como los textos gnósticos encerrados en la vasija esperaron ser leídos. Las sillas enfrente de los monitores indican que los lectores intérpretes de la instalación deben ser concentrados en una pantalla, co-

mo los lectores de los libros que aparecen en las pantallas de los monitores. Lo que nos confunde o no permite la suficiente concentración en la lectura es la profusión de las narrativas visuales en los monitores vecinos. Parece que los libros, los textos escritos son unas imágenes filtradas, codificadas que de esa manera se defienden de la marea de las imágenes flotantes, del mundo visible sin codificación.

En el video monocal *The Passing (La transición)* (véase la imagen 8), de Bill Viola, el sonido de la respiración del protagonista, cuando duerme, subyace varias partes de la obra. Este sonido constituye un puente entre el espacio racional y onírico de Bill Viola y los paralelos espacios del observador/escucha, facilitándole la empatía.



Imagen 8. Foto fija del video *The Passing (La transición)*, Bill Viola, 1971.

En las videoinstalaciones, además de los espacios internos, racionales y emocionales de los observadores/e/p, aludidos en las piezas presentadas arriba, se pueden distinguir los mencionados espacios psíquicos. Es el caso de la instalación de Bruce Nauman, *Going Around the Corner Piece* (véase la imagen 9). La pieza invita al espectador/e/ participante a dar un paseo vigilado por las cámaras en el exterior de una caja real. Este recorrido con la inusual imagen de la figura de nuestra persona en movimiento, en vivo, de espaldas, induce a un autoanálisis psicológico. En la instalación, el espacio geométrico del exterior conduce al mundo interior del participante. Este performance se puede asociar también con algunos rituales de la meditación religiosa, donde los movimientos repetitivos pueden inducir a la distinta percepción de la realidad. El texto de un catálogo de la exposición la describe:

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) aparece delante nuestro, en cuatro monitores situados en el suelo al final de cada pared.²⁷

Al perseguir, alrededor del cubo blanco, la imagen de espaldas de nosotros mismos, tenemos una sensación de opresión y de una cierta manía de persecución, que provoca el problema, ¿cómo deshacernos de nosotros mismos? Samuel Beckett ha presentado magistralmente esta ago-

²⁷ Varios autores, catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005*, Barcelona, Fundación "La Caixa", 2005, p. 123.



Imagen 9. Videoinstalación *Going Around the Corner Piece* (*Pieza de girar la esquina*), Bruce Nauman, 1970.

nía de la autopersecución en su película *Film*, donde el único actor de la película, Buster Keaton, visto casi todo el tiempo de espaldas, es perseguido en sus recorridos por la cámara. La película *Film*, de Beckett, y sus afectaciones, similares a las de la instalación de Nauman, fue analizada por Gilles Deleuze en su libro *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine 1*,²⁸ para ejemplificar sus conceptos de imagen-precepto e imagen-afecto. La instalación *Going Around the Corner Piece* induce en su observador/partícipe

²⁸ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1984, pp. 101-104.

una sensación de ser dislocado de la identidad psicológica y corporal. En la pieza de Nauman las cámaras son mediadoras de nuestra autovigilancia y en un modo figurado, de nuestra conciencia. La instalación está suministrando una estructura espacial y topológica para nuestros movimientos corporales y mentales sin transmitir unos mensajes definitivos. La percepción, en tiempo real, de la figura de nuestra persona en movimiento, *reverbera* en nuestros espacios mentales y emocionales y psíquicos, provocando reflexiones y pensamientos que se desarrollan en el mismo tiempo del recorrido.

Achille Bonito Oliva, al analizar las obras de Fabrizio Plessi (véanse las imágenes 17 y 27), muestra una *resonancia del espacio real* de la videoinstalación con el universo psíquico del autor y del observador/e/p, por medio de imágenes arquetípicas:

El espacio ocupado es agredido, y por tanto alterado, por proyectos vinculados a su imaginación capaz de medirse con la complejidad tecnológica y con las estructuras profundas del universo psíquico, activadas por su relación con materiales primarios como el agua, el fuego, el aire y la tierra.²⁹

ESPACIOS SOCIALES Y POLÍTICOS

El espacio interior del experimentador de una instalación, videoinstalación, instalación sonora o multimedia, no es del todo diferente del espacio exterior, de los empla-

²⁹ Achille Bonito Oliva, catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi. Videocruz*, Madrid, Museo Español de Arte Contemporáneo de Madrid, 1988.

zamientos de las obras. De eso habla, entre otros, Martin Heidegger, en su texto *Construyendo, morando, pensando*:

Cuando hablamos del hombre y el espacio suena como si el hombre estuviese situado de un lado y el espacio en el otro. Sin embargo, el espacio no es algo que confronta al hombre. No es un objeto externo, tampoco es una experiencia interna.³⁰

Sin embargo, no todos los artistas y críticos consideran los neutros términos de la fenomenología como las más importantes características de los espacios, de las instalaciones. Benjamin Buchloh, en su texto “El espacio sólo puede conducirnos al paraíso”, dice:

En el caso de Dan Graham se enuncian otras cuestiones también, entre las más importantes es aquélla del espacio urbano socializado y cotidiano, considerado por Dan Graham como la antítesis de la falsa neutralidad transhistórica.³¹

El espacio social y político no es dado, sino que es activamente producido, y además este espacio influye en la sociedad y participa en su discurso. De aquí se deduce también que el espacio social es un contenedor de las relaciones humanas y un receptáculo de la historia. Muchos artistas que producen instalaciones de los videos y de los sonidos están atentos a estas modalidades espaciales. Por ejemplo, las obras de Antoni Muntadas tienen por tema el intercambio de la información y/o de las sensaciones, en los espacios sociales y políticos. Una de las intervenciones sonoras en el espacio social es su *23.3.1998 Mercat de Vilafranca*. El doctor Miguel Molina la describe:

³⁰ Martin Heidegger, *Basic Writings*, San Francisco, Harper Collins, 1993, p. 358 (traducción del autor).

³¹ Benjamin Buchloh, “El espacio sólo puede conducirnos al paraíso”, en Josu Larrañaga, *Instalaciones*, Donostia-San Sebastián, Nerea, 2006, p. 85.



Imagen 10. Videoinstalación *The Board Room*, Antoni Muntadas, 1987.

La intervención consistió en pregrabar los sonidos del mercado ambulante de Vilafranca (Tarragona) durante un sábado, que es el día que ponen los puestos de venta. El resto de los días de la semana que no hay mercado se ponía el sonido pregrabado en el mismo lugar, enfrentándolo a los propios sonidos de la calle. Y se dejaba de poner cuando volvía a haber otra vez el mercado, solamente se distribuía el CD en una parada del mismo. [Y más adelante puntualiza:] [...] Con la ausencia y presencia del sonido, Muntadas consigue transformar la percepción del mismo lugar, permitiendo reflexionar sobre aquello que oímos sin escuchar.³²

La videoinstalación del mismo autor, titulada *Board Room* (véase la imagen 10), representa el espacio político

³² Miguel Molina Alarcón, “El arte sonoro”, en *ITAMAR, Revista de investigación musical: territorios para el arte*, Valencia, Pub y Rivera, 2008, p. 22.

mundial como un selecto club de los directores de la gran empresa. La instalación se desarrolló en una sala con una gran mesa rodeada de las fotografías de los líderes políticos y religiosos. Los retratos se enmarcaron en forma de los retratos clásicos de pintura. En la boca de cada personaje se colocó un monitor video, de pequeño formato, donde se reproducía el discurso del líder en cuestión. El resultado acústico de la reproducción simultánea de los múltiples discursos fue un ruido de la confusión.

Dara Birnbaum es una artista reconocida por la temprana aplicación de los medios tecnológicos en las obras que se distinguen por su compromiso con los problemas sociales y políticos. Una de sus videoinstalaciones, *Rio Videowall* (véase la imagen 11), es un ejemplo de la monumental obra interactiva con un significado social, realizada en el espacio público de un centro comercial en Atlanta, Estados Unidos. Ahí, la artista colocó una pared de 25 monitores de video. Cuando el centro comercial estaba vacío, la pared de los monitores proyectaba las imágenes de la naturaleza que existían en el lugar, antes de la construcción del centro comercial. Sin embargo, cuando los compradores entraban a la plaza, sus cuerpos interrumpían el simulado paisaje de antes. Dos videocámaras de vigilancia eran conectadas al muro de los monitores, así que cuando algún peatón pasaba enfrente de la cámara, su gran silueta se proyectaba encima de las bucólicas imágenes de la naturaleza. Dentro de esta silueta aparecían las imágenes en vivo de las transmisiones de los noticiarios de CNN. La obra, comisionada por los dueños del centro comercial, tenía implícita la crítica de este espacio y de sus



Imagen 11. Videoinstalación *Rio Videowall*, Dara Birnbaum, 1989.

clientes: el espacio público de la plaza se convertía en un recipiente de la historia del lugar que reverberaba con un discurso político, generado de manera inadvertida por los transeúntes, sobre la pasiva aceptación de ser manipulados.

Mirosław Balka, artista polaco más conocido por su obra escultórica, presentó en diciembre de 2009 una serie de instalaciones de video titulada *Topografías*, en el Mu-



Imagen 12. Videoinstalación, *Carrousel*, Miroslaw Balka, 2004.

seo de Arte Moderno de Oxford, Inglaterra. Una de las obras, con el título *Carrousel* (véase la imagen 12), fue conformada por cuatro proyecciones en cada una de las paredes de la sala de exposición.

En cada pantalla se proyectaba el mismo video realizado entre los vestigios del campo alemán de exterminio de los humanos. El artista realizó la película girando con la videocámara en la mano. Cada una de las cuatro proyecciones se reproduce con un retraso, logrando así el efecto de que las imágenes giran alrededor de la sala. El video muestra 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 contempla-

ción de los datos históricos en una narrativa secuencial, sino despertar en su observador/e/p las respuestas viscerales, al introducir en la galería un espacio cargado de historia. Las imágenes que giran en cada proyección y entre las pantallas *reverberan* entre sí y provocan mareo y hasta náusea, como si ésta fuera la única respuesta apropiada ante la imposibilidad de captar y comprender el horror de lo sucedido en este espacio. Las imágenes provocan en el observador/e/p de la instalación una *resonancia* visual oscilatoria, transformando y amplificando las percepciones del trauma histórico.

Krzysztof Wodiczko es conocido por sus proyecciones a gran escala de las diapositivas y de los videos cargados de significados sociales y políticos. Al apropiarse de los edificios y monumentos como pantallas de sus proyecciones, Wodiczko centra la atención en las formas en que la arquitectura refleja la memoria colectiva y la historia. Al proyectar imágenes de los miembros de la comunidad: sus manos, caras y cuerpos enteros, y acompañándolas con los testimoniales hablados, Wodiczko cambia nuestra comprensión tradicional del espacio público, que ante nuestros ojos se transforma en un potente instrumento que emite mensajes sociales y políticos, que *reverberan* entre sus transeúntes. Ejemplar aquí es su proyecto en Tijuana, México (véase la imagen 13); las proyecciones en vivo de las caras de las trabajadoras de la industria maquiladora, en la esfera arquitectónica del teatro Omnimax, de 20 metros de diámetro, del Centro Cultural de Tijuana, acompañadas por los testimoniales de los abusos en el lugar de trabajo, problemas familiares, agresiones sexuales, etc. Con



Imagen 13. Instalación mediática, *Proyecto CECUT*,
Krzysztof Wodiczko, 2000.

su instalación el artista proporciona la voz y visibilidad a las representantes del grupo social más desprotegido, que no logra encontrar apoyo en las actuales instituciones del sistema político de México.

Las modalidades de los espacios sociales y políticos son utilizadas por los artistas de las instalaciones mediáticas casi siempre para realizar una crítica, que intenta alertar la conciencia de sus espectadores/e/p sobre los mecanismos de la dominación, con el fin de formarlos como agentes de las transformaciones del mundo. Sin embargo, Jacques Rancière ve un error interno de la crítica social contemporánea, que podemos extrapolar al arte crítico:

La falta de conexión entre los procedimientos críticos y cualquier expectativa de la emancipación revela simplemente una fractura en el corazón del paradigma crítico. Puede mofarse de sus ilusiones, pero reproduce su lógica.³³

MATERIALIDAD E INMATERIALIDAD DE LA PANTALLA Y LA FUENTE SONORA

Las fuentes de sonidos que no son excitadas por las señales eléctricas; los instrumentos musicales de viento, de cuerdas o de percusión siempre parten de una excitación de las partículas materiales de los sólidos (de membranas, cuerdas, etc.) o de la excitación secuencial directa de las partículas materiales de los gases (que constituyen una onda sonora). En la geometría de las cajas de resonancia, de cuerdas y tubos de los instrumentos musicales, sus dimensiones son unas multiplicaciones o particiones simples de las longitudes de las ondas acústicas, que preparan las condiciones para una amplificación por resonancia. Todos los materiales que suenan, que emiten una onda sonora, se diferencian de los instrumentos por ser relativamente pobres en sistemas de la manipulación de la señal acústica y por sistemas desafinados de la amplificación del sonido por efecto de la resonancia. La materialidad de las señales acústicas y de sus fuentes sonoras las diferencian de manera radical de las señales electromagnéticas de la luz y de sus fuentes, tanto las de una pantalla de computadora como las de una vela. Aquí se pueden considerar las pantallas excitadas por la luz como una materia, en la

³³ Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator*, Londres, Verso, 2009, p. 45 (traducción del autor).



Imagen 14. Videoinstalación *Himalaya Sister's Living Room*, Pipilotti Rist, 2000.

mayoría de los casos, solamente de manera metafórica: su materialidad propia es similar a la materialidad de un foco. El más reconocido artista que utiliza de esta manera los monitores es Fabrizio Plessi (véanse las imágenes 17 y 27). El artista habla del uso de los videos en sus obras como una materia, una entre muchas, una materia escultórica más:

Yo soy un artista que utiliza el video, no un videoartista. Miguel Ángel era un artista que utilizaba el mármol y nadie lo llamaba marmolista³⁴ y en otro lugar, Marco Tonelli dice al respecto: Siempre ha considerado la electrónica, y más con-

cretamente la televisión, nada menos que un material, más o menos como el hierro, el carbón, la paja o el mármol.³⁵

En la videoinstalación *Himalaya Sister's Living Room*, del año 2000 (véase la imagen 14), de la artista suiza Pipilotti Rist, es evidente la intención de presentar las proyecciones como unas lámparas, fuentes de luz en el espacio de una sala de apartamento.

En el caso de la materialidad de las pantallas de proyecciones lumínicas que reflejan la luz y no la generan, el asunto es aparentemente más complicado. Toda la Tierra, con sus valles y montañas es una pantalla *sui generis*, con el sol como fuente de las proyecciones de las sombras. De manera similar, la pantalla del cine y del video puede tener cualquier geometría, rugosidad, ser sólida, líquida o incluso gaseosa. De hecho, muchos artistas de videoinstalación utilizan este tipo de pantallas *no formales*, como por ejemplo Tony Oursler –los muñecos de tela (véase la imagen 15)– o Krzysztof Wodiczko –la arquitectura urbana (véase la imagen 13).

En mi videoescultura *Respaldo* (véase la imagen 16) utilizo parte de una silla como pantalla. En un video grabo las sombras móviles de las ramas del árbol que crece frente a la ventana de mi cuarto y los destellos de los rayos del sol filtrados por las cortinas, que se proyectan sobre el respaldo de una silla. En la instalación el foco del videoprojector simula el sol: las imágenes móviles que he registrado en el respaldo de la silla las proyecto sobre el mismo respaldo, intentando reproducir una atmósfera efímera de una mañana en mi cuarto.

³⁴ Varios autores, catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi*, Valencia, Sala Municipal L'Almodí, 2000.

³⁵ Marco Tonelli, "Escultor de la modernidad", catálogo de la exposición *Plessi 1970-2005*, Valencia, IVAM, 2007, p. 20.



Imagen 15. Fragmento de la videoinstalación *Judy*, Tony Oursler, 1994.

El término *interface* se aplica hoy mayoritariamente en la tecnología relacionada con los ordenadores, pero podemos aquí extender su significado a todos los dispositivos que transforman un tipo de señal en otro. Lo que se produce en el dispositivo acústico de un altavoz es la transformación de una señal eléctrica en otra, que es acústica, con la mediación de una señal magnética. Las vibraciones de la membrana del altavoz siguen fielmente las vibraciones de la señal eléctrica. Aquí, las fuentes de la imagen sonora son siempre localizadas en las señales eléctricas. En un televisor se produce una excitación de las partículas en la superficie de la pantalla provocada por un rayo de electrones, que en turno sigue las señales eléctricas con mediación, también, de las señales magnéticas. Las fuentes de la imagen en la pantalla de un televisor o un

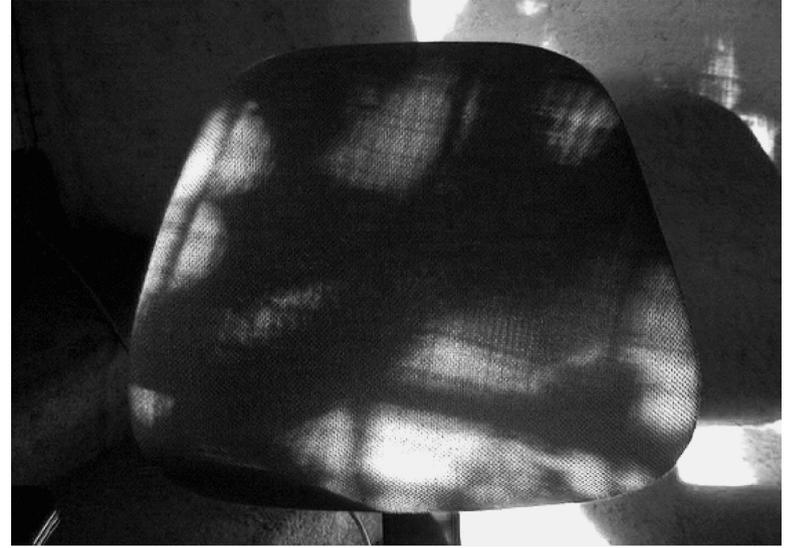


Imagen 16. Videoescultura *Respaldo*, Pawel Anaszkiwicz, 2007.

monitor convencional son siempre localizadas en las señales eléctricas. Fabrizio Plessi, en sus videoinstalaciones, utilizaba los monitores de la TV, resaltando su materialidad. Un ejemplo muy elocuente es su pieza *Gli armadi del caos* (véase la imagen 17). La obra está conformada por las estructuras de hierro con los compartimentos, 160 piedras, seis monitores, seis aparatos de video, tres grabaciones en videocasete y el sonido grabado.³⁶ En los videos se muestra, como en muchas otras instalaciones de Plessi, la imagen del agua en movimiento. El mero hecho de enumerar las piedras, igual que los monitores de video, en la ficha técnica de la instalación, las pone al nivel de igualdad operacional, y de igualdad de sus papeles en la instalación. Fabrizio Plessi muestra aquí el diálogo fenomenológico de las piedras con el agua por mediación de los videos, presentados en los monitores de TV. Los elementos de la instalación nos indican su posible lectura metafórica, como representación de la vecindad de la naturaleza bruta con tecnología sofisticada, en la presente estructura del mundo. Se nos indica el papel de la naturaleza en los procesos caóticos, que es contrarrestado por el de la tecnología, que establece un orden, conteniendo los *focos de la turbulencia*. El papel de las piedras, que son representantes propios y metafóricos del caos, puede tener también una *resonancia* política y social, como armas de los desobedientes del sistema aparentemente estable; el orden que intenta contener la *turbulencia* con armas mucho más sofisticadas tecnológicamente, como el video, entre otras.

³⁶ Catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi*, Valencia, Sala Municipal L'Almodí, 2000, p. 164.

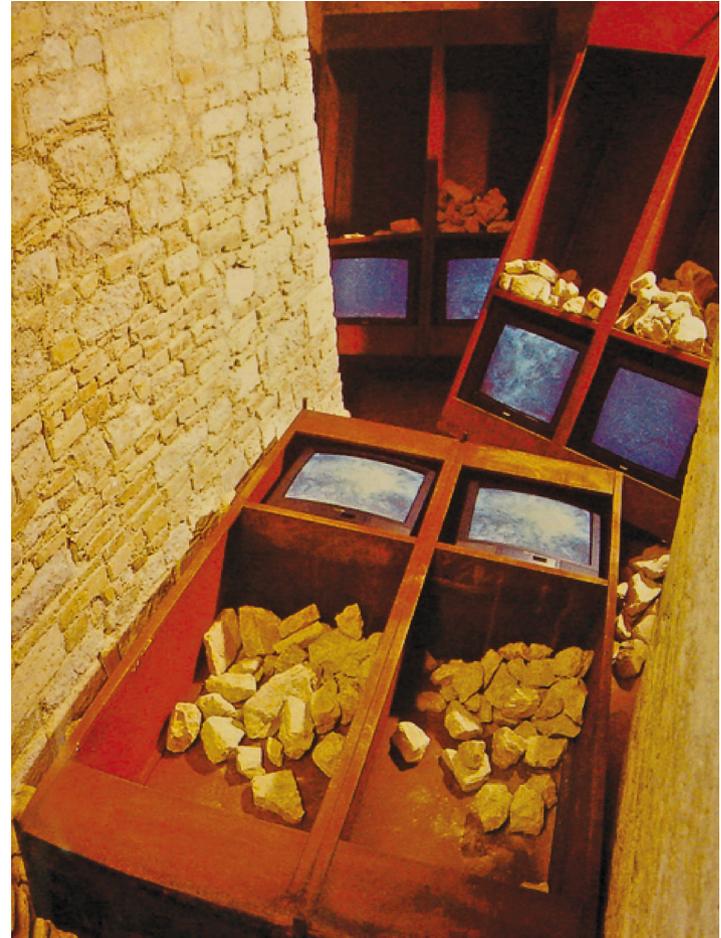


Imagen 17. Videoinstalación *Gli armadi del caos* (*Los armarios del caos*), Fabrizio Plessi, 1995.

En la instalación, las estructuras de hierro forman unas *cajas de resonancia* de las sensaciones y de los mensajes sobre las relaciones supuestamente ordenadas y firmes entre la naturaleza y la tecnología. Estos mensajes están amplificados por la repetición, de corte minimalista,

de los armarios de hierro en el espacio. La naturaleza, mediada por la imagen del video, ofrece solamente las sensaciones visuales y sonoras, en *contrapunto* con la relación inmediata, tan sencilla como un gesto de coger una piedra que nos permite sentir su peso y textura. La instalación induce al espectador/e/p a múltiples reflexiones sobre el lugar de la tecnología en el mundo contemporáneo y sobre su papel como contenedor del caos. También sobre la rigidez estructural de nuestra visión del mundo, de los diferentes *compartimentos conceptuales* para la naturaleza y la tecnología, lo que nos permite asumir que la primera está domada por los humanos. Sin embargo, la naturaleza, contiene una latente violencia, como la de una piedra que rompe con facilidad un monitor.

En las pantallas de los monitores de TV, de la instalación de Plessi, como en las pantallas de cristal líquido, que predominan entre las pantallas actuales de computadoras, televisores y teléfonos móviles, las imágenes se forman porque algunos materiales cambian sus propiedades bajo diferentes potenciales de la señal eléctrica. Las fuentes de la imagen en estas pantallas se localizan en las señales eléctricas. En las pantallas LCD son unos foquitos producidos por los materiales semiconductores que se prenden a partir de las señales eléctricas. Los actuales videoproyectores, por mucho que difieran, tienen un foco como su fuente de luz. Esta luz se modula por medio de unas pantallas que cambian su transparencia de acuerdo con las señales eléctricas del video. La señal lumínica se proyecta, con ayuda del sistema óptico, en las pantallas, afuera de los dispositivos. Así el proyector de cine, que tiene por fuente también la luz de un foco, difiere de un proyector de video



Imagen 18. Foto fija del video monocanal *Mediations*, Gary Hill, 1979/1986.

solamente por el tipo de modulación de la luz: en uno son las imágenes semitransparentes de una cinta de celuloide, en otro la pantalla semitransparente modulada por señales eléctricas. Como la luz del videoproyector es modulada por las señales eléctricas de los videos, de las pequeñas pantallas, similares a las de los monitores descritos arriba, podemos afirmar que todas las pantallas mediáticas que emiten las señales lumínicas son unas fuentes de luz excitadas y moduladas por las señales eléctricas.

El trabajo de video de Gary Hill, *Mediations*³⁷ (véase la imagen 18), nos puede servir como un ejemplo ilustrativo de la analogía entre la materialidad de la fuente de sonido de la membrana de altavoz, que transforma

³⁷ Gary Hill, *Imagining the Brain Closer Than the Eyes*, Art Basel, Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 1995, p. 121.



Imagen 19. Fotos fijas de cada una de las dos películas proyectadas simultáneamente en ambos lados de la pantalla en la instalación *Two Sides of Every Story* (*Dos lados de cada relato*), Michael Snow, 1974.

señales eléctricas en las señales acústicas y la membrana de la pantalla como un dispositivo que transforma señales eléctricas en señales visuales. El principal protagonista de este video es un altavoz que emite el discurso de Hill cuando su membrana se cubre de arena. En la pieza se presenta la transformación del sonido, su atenuación conforme con las etapas graduales del entierro de la membrana. De esta manera ambas membranas: la del altavoz y la de la pantalla se unen en el plano de la proyección del video y demuestran sus materialidades por medio de una imagen inmaterial.

Llegados a este punto podemos afirmar que los videomonitores, los videoproyectores y los altavoces tienen en común las membranas que transforman señales eléctricas: unas en ondas electromagnéticas visibles que es la luz, y otras en ondas acústicas. Podemos decir también que tanto las pantallas como los altavoces tienen las mismas

fuentes de las imágenes, que son las señales eléctricas. Por esta razón es posible manipular la señal visual del video de la misma manera que la señal sonora: por medio de unos *mixers*, potenciómetros, amplificadores, computadoras, y guardarlos en forma análoga o digital en las cintas magnéticas o memorias digitales.

La materialidad de la pantalla y de la fuente sonora tiene su opuesto dialéctico en la inmaterialidad de las señales que emiten estas fuentes y que reciben los observadores/e/p. Comentando nuestro comportamiento, al percibir las señales visuales emitidas por las pantallas, hablamos de mirar *en la pantalla* y también de mirar *a través de la pantalla*. Éste fue el tema de varias instalaciones mediáticas de corte estructural. Una de las más famosas es *Two Sides to Every Story* (*Dos lados de cada historia*) (véase la imagen 19), de Michael Snow, en la cual en una pantalla de aluminio, suspendida en el centro de una sala, se proyec-

tan en ambos lados dos películas de ocho minutos de duración. Los proyectores de las películas se ubican en el sitio aproximado de las cámaras de cine que registraron de ambos lados una elaborada *performance* de una actriz, que camina entre dos cámaras, mostrando igual importancia del plano y del contraplano y materializando con pintura en *spray* la invisible membrana que separa ambos espacios.

Claramente es una obra que pone en evidencia la función de la pantalla, de separar los espacios de campo y contracampo. La instalación revela también su función de separación de los espacios virtuales, proyectados en la pantalla, de los espacios reales de los espectadores. Igualmente la obra presenta la especificidad de la mirada del observador/e/p de una instalación multimedia, a lo que se refiere Kate Mondloch cuando dice:

Al proponer una pantalla como parte de la instalación en una galería de arte, el trabajo de Snow de manera efectiva genera un híbrido entre el ilusionismo representacional de un cuadro y la materialidad tridimensional de una escultura.³⁸

Más adelante comenta:

La pieza revela una aparente paradoja de la especularidad de una instalación mediática: este modo de observar es de manera simultánea material (el enganche fenomenológico del espectador con los objetos reales en el tiempo y el espacio) e inmaterial (la proyección metafórica del espectador en los tiempos y espacios virtuales).³⁹

³⁸ Kate Mondloch, *Screens, Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010, p. 17 (traducción del autor).

³⁹ *Idem*.

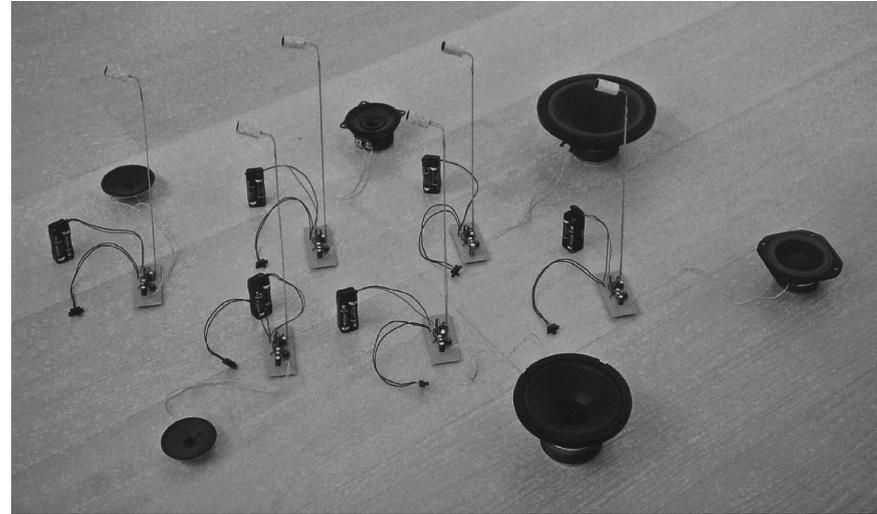


Imagen 20. Fragmento de la instalación sonora *Ostinato blanco-azul*, José Antonio Orts, 1996.

El modo de mirar a través de la pantalla es el más común en nuestra vida cotidiana cuando buscamos información en la computadora, cuando vemos un partido de fútbol en la televisión o seguimos la trama de una película. Este tipo de mirada se asemeja a la mirada a través del vidrio de un escaparate, el cual no notamos si no presenciamos en él un reflejo fuerte, que lo materializa frente a nuestros ojos. Muchas de las videoinstalaciones, al mostrar la materialidad de la pantalla nos enseñan a mirar en la pantalla y al mismo tiempo a través de ella. Cosa análoga sucede con algunas instalaciones sonoras, donde se pone en evidencia la materialidad de la fuente sonora, mostrando por ejemplo los altavoces *desnudos* (véase la imagen 20), como *contrapunto* de las señales acústicas, que parecen inmateriales.

Mi videoescultura titulada *Flores arrodilladas* (véase la imagen 21) es una pieza que subraya la inmaterialidad de la proyección en la pantalla por contrastarla con las imágenes de las flores naturales. La obra está conformada por la proyección en un monitor puesto en el plano horizontal, un marco de espejo ovalado y una docena de flores blancas. En el video se presentan las flores en un proceso reversible de ser aplastadas por los rodillos de madera. Las flores periódicamente renacen desde los rodillos, para ser aplastadas después. Es una videoescultura realizada en principio para un sitio específico, un museo en la ciudad de México 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. La obra fue montada como un pequeño homenaje a la famosa escritora mexicana. Una de sus posibles lecturas se puede describir como la fuente de la vida que se renueva de manera perpetua y que florece entre las imágenes reales, espejos y grabaciones mediáticas. Las imágenes de las flores reales, sus reflejos en el marco y sus movimientos en la pantalla ovalada *reverberan* entre sí, creando unas remisiones recíprocas. La estructura de la pieza expone también, de una manera irónica, el icono contemporáneo de la imagen mediática en un marco ovalado, popular en el pasado, el marco de las imágenes de personas queridas. El observador de *Flores arrodilladas* puede ver su reflejo entre las flores al lado de la pantalla televisiva como la imagen en el estanque de un conocido mito. La pieza intenta provocar una reflexión sobre la vecindad de la naturaleza y la imagen mediática, que contiene los aspectos visuales de la realidad y al ser contemplada cotidianamente parece tener la misma riqueza que la realidad. Sin embargo, rodea-

da por las flores reales parece pobre, sin contar con efectos visuales que permiten la apreciación continua de los intervalos del tiempo pasado.

Resumiendo, en las instalaciones las imágenes visuales de las videoproyecciones e imágenes sonoras, emitidas por los altavoces, tienen la misma fuente en la señal eléctrica y por lo mismo pueden ser procesadas y manipuladas de similar manera. Por otro lado, la fuente sonora material, aquella que no es de altavoz, puede ser tratada como análoga a la fuente de imágenes visuales en movimiento, en la mayoría de los casos solamente de manera metafórica, siendo ambas las fuentes de las imágenes que se desarrollan en el tiempo.

EL TIEMPO EN LA VIDEOINSTALACIÓN Y LA INSTALACIÓN SONORA

Tanto las imágenes sonoras como las imágenes de video se desarrollan en el tiempo. Paralelamente a estos tiempos de las imágenes emitidas y proyectadas, en las instalaciones existe el tiempo del espectador/escucha/participante que hace su entrada a la instalación, un recorrido y la salida a su propio ritmo, difícil de controlar, al contrario de lo que sucede en las salas de conciertos y las proyecciones de las películas en las salas del cine. Ese tiempo está siempre entrelazado con el espacio, definido por Richard Serra, citado por Rosalind Krauss, como una coexistencia.⁴⁰ Pero así como un artista puede controlar los tiempos de las imágenes sonoras y visuales que coexisten en el es-

⁴⁰ Rosalind Krauss, *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, op. cit., pp. 287-288.

pacio de una instalación, el tiempo de sus enlaces, su edición temporal, depende del recorrido de su observador/e/p 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 dudo si el control del ritmo de su recorrido es incluso deseable; los controlados tiempos de recorridos en vehículos por algunos parques de diversión son unas constantes para sus espectadores pasivos. Puedo imaginar tal dispositivo en una videoinstalación solamente como un pastiche, como un irónico gesto de crítica de la diversión sin reflexión. En cambio, un recorrido atento por una instalación puede descubrirse como un acto creativo, hasta como un *performance*.

En la instalación sonora interactiva *Ostinato blanco-azul*, de José Antonio Orts (véanse las imágenes 20 y 22) se crean varias narrativas temporales de los sonidos que confluyen en su espacio. Las determinan el tiempo de la iluminación natural desde las ventanas de la sala, el tiempo del recorrido, interacción del escucha/participante y el número de los visitantes actuando simultáneamente (el número de narrativas sonoras que ellos crean).

Su autor comenta:

Normalmente mis obras se relacionan con el espectador o con el entorno natural o con ambos a la vez. Cuando se relacionan con el espectador, la obra adquiere ritmos propios del cuerpo humano y por tanto el resultado está muy cerca de la danza y de la música. Cuando se relaciona con el entorno adquiere ritmos propios de naturaleza, que son mucho más lentos.⁴¹

⁴¹ Varios autores, catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM*, Valencia, 2006, p. 210.



Imagen 21. Videoescultura *Flores arrodilladas*, Pawel Anaszkievicz, 2007.

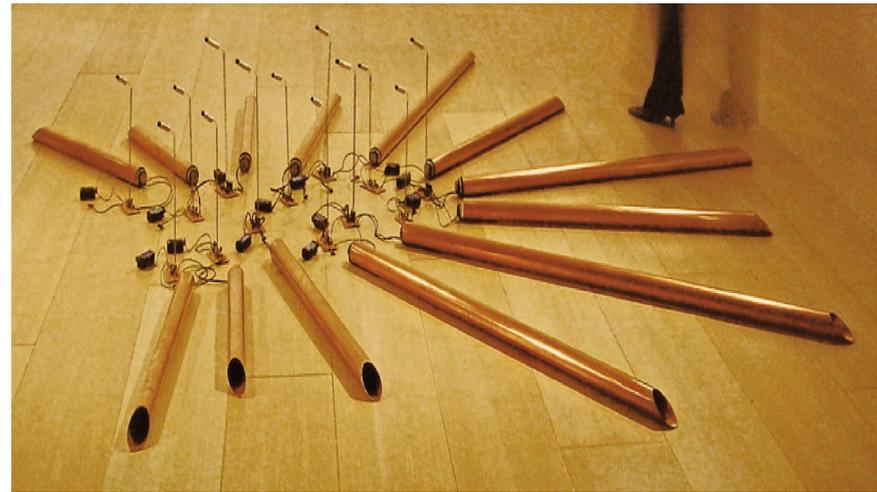


Figura 22. Fragmento de la instalación sonora *Ostinato blanco-azul*, José Antonio Orts, 1996.

En el capítulo “Instalando el tiempo. El tiempo especializado de la duración exploratoria”,⁴² de su libro *Pantallas. Viendo arte de la instalación multimedia*, Kate Mondloch de manera extensa analiza el tiempo en la percepción de las videoinstalaciones, en las cuales sucede la recepción de 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 enumerar los primeros experimentos del cine de multipantallas de los años veinte del siglo pasado.⁴³

Las videoproyecciones simultáneas, ubicadas en el mismo espacio de la instalación, son los sitios de los tiempos paralelos que el observador/e/p vincula entre sí. Los entrelaza también con sus propios tiempos internos de los flujos de pensamientos y de las sensaciones con la mediación del tiempo de su recorrido, y los ritmos y cadencias de sus miradas a las proyecciones. Esta *polifonía de las múltiples narrativas* ilustra bien la videoinstalación *Anne, Aki and God*, de Eija-Liisa Ahtila (véanse las imágenes 23 y 24). Es una videoinstalación/*performance* de siete videos reproducidos simultáneamente en las siete pantallas y una guía/actriz/*performer*. Los videos en bucle, de 30 minutos cada uno, se proyectan en cinco monitores de TV y dos pantallas. La videoinstalación utiliza los videos de ficción, los videos documentales y una actriz/*performer* que junta en su personaje los dos caracteres: uno ficticio, de Anne y el otro de la actriz que ganó el papel en el concurso de reparto y

⁴² Kate Mondloch, *op. cit.*, pp. 40-59.

⁴³ Eugeni Bonet, “La instalación como hipermedio”, en *Media Culture*, Barcelona, L’Angelot, 1995, p. 31.



Imagen 23. Videoinstalación *Anne, Aki and God*, Eija-Liisa Ahtila, 1998.

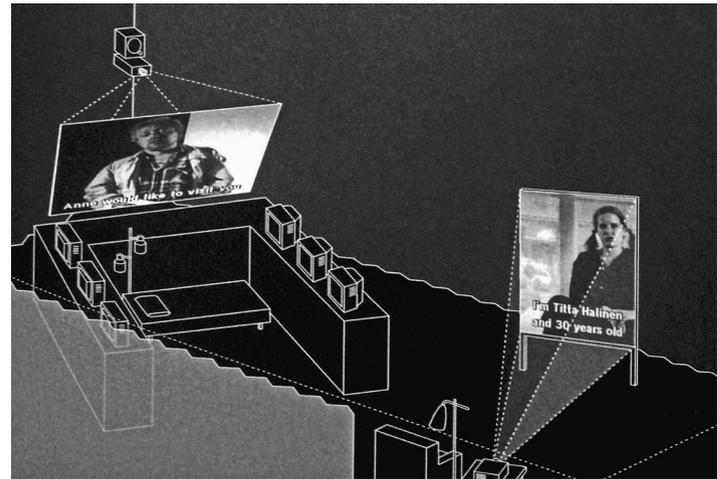


Imagen 24. El esquema de las proyecciones de la videoinstalación *Anne, Aki and God*, Eija-Liisa Ahtila, 1998.

que se presenta entre otras seis actrices. La actriz/*performer* también tiene, en la instalación, el papel de guía. Aki presenta un carácter de la vida real: un hombre que des-

pués de abandonar el trabajo de diseñador de *software* para la compañía Nokia se vuelve esquizofrénico y sus imaginarios antecedentes autobiográficos y el personaje de su novia cobran vida. En la instalación, en los cinco monitores se presentan, de manera simultánea, las cinco entrevistas del concurso de reparto, de 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 aparecen, de manera secuencial, las entrevistas con las siete candidatas para el papel de Anne.

La instalación muestra una estructura del mundo interior que contiene una variedad de las narrativas de los diferentes tiempos: pasados, presentes y futuros. Daniel Birbaum, en su ensayo *Cristales del tiempo*, publicado en el catálogo de la exposición de las videoinstalaciones de Eija-Liisa Ahtila, habla de una polifonía de voces interiores y cita al filósofo Edmund Husserl en referencia a los diferentes tiempos de sus narrativas: “Estoy siempre en el presente, pero todavía en el pasado y ya en el futuro”.⁴⁴ Birbaum afirma que nuestra personalidad emerge en este sitio dinámico, donde surgen variadas narrativas temporales, y que nuestro ego tiene el control sobre ellas. Cuando estas historias corren sin control, de manera paralela, como en la instalación de Ahtila, entramos en un estado de locura.

La instalación crea una *polifonía de narrativas visuales* y sonoras que representa los posibles personajes del mundo interior de Aki. El espectador/e/p preparado para



Imagen 25. Videoinstalación *Present Continuous Past(s)*, (*Pasado(s) en presente continuo*), Dan Graham, 1974.

las lecturas lineales de la literatura, del cine o de las piezas musicales está inicialmente abrumado y confundido.

La instalación de Ahtila induce a su espectador a una empatía con los actores que se presentan para los papeles de los caracteres, más que con los caracteres en sí mismos. La obra provoca al espectador/partícipe de la instalación una reflexión sobre las múltiples narrativas y voces en nuestro interior que escuchamos/vemos de manera automática, y de una difusa frontera entre la realidad de la enfermedad mental y de la conducta sana. Ahtila construye una *caja de resonancia* donde reverberan las múltiples voces interiores: los diálogos con los otros, con dios y con uno mismo.

El tiempo como coexistencia de varias narrativas es el tema implícito de la instalación de Ahtila. En cambio, la videoinstalación *Present Continuous Past(s)*, de Dan Graham (véase la imagen 25) tiene el tiempo como su explícito tema central. Es una videoinstalación de circuito

⁴⁴ Varios autores, catálogo de la exposición *Fantasized Persons and Taped Conversations*, de Eija-Liisa Ahtila, Helsinki, Kiasma Museum of Contemporary Art, 2002, p. 202.

cerrado, que está realizada con un monitor y una cámara de TV, de las imágenes en blanco y negro.

La instalación está ubicada en un cuarto, en el cual dos paredes adjuntas están revestidas por los espejos. La cámara y el monitor están situados en la tercera pared sin espejo. La cuarta pared marca la entrada. La cámara graba todo enfrente de 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, pero con un retraso de ocho segundos, que introduce una serie de imágenes extendidas en los intervalos de ocho segundos, presentadas en el monitor como una serie de reflejos sin fin, en la profundidad de la perspectiva.

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.⁴⁵

Los espectadores son interpelados por las imágenes de sus cuerpos en movimiento, en el tiempo presente, confrontados con las imágenes de otros miembros de la audiencia (observancia) 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 imagen en el espejo y en la pantalla. En la entrevista con 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) totalmente separan nuestra conducta exterior de nuestra conciencia interior; cuando la *retroalimentación* del video (en la instalación) produce lo exactamente opuesto; relaciona los dos, en un cierto modo, en un continuo flujo del tiempo.⁴⁶

La instalación forma un aparato de autoobservación del espectador/participante que además de reflejos espaciales del tiempo presente proporciona reflejos temporales en un bucle continuo de *retroalimentación visual*. Esta serie de reflejos presenta, por medio de las imágenes en una continuidad espacial en profundidad, la infinidad del tiempo en dirección del pasado. En la instalación las imágenes de los espectadores, en los espejos, producen una sensación de desplazamiento espacial y las imágenes del video con un retraso temporal en bucle producen las 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 espaciotemporal de nuestro cuerpo y sobre la temporalidad de nuestra identidad. La

⁴⁵ Varios autores, catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005, op. cit.*, p. 81.

⁴⁶ Kate Mondloch, *op. cit.*, p. 36 (traducción del autor).

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.

En una coexistencia de los flujos temporales, la *polifonía de narrativas visuales* tiene implícita la crítica de linealidad de los tiempos del cine o de los conciertos clásicos y nos hace conscientes de que la construcción de nuestra identidad es un proceso en sí mismo abierto a la variedad de los flujos temporales de nuestra conciencia. Así, por ejemplo, entramos en *resonancia* con los ritmos temporales de la vida de nuestros seres cercanos, con los sucesos en nuestra comunidad, tiempo del partido de fútbol, de nuestro país, de la tierra, etc. Algunas de nuestras recepciones de los flujos temporales paralelos son conscientes y otras suceden de manera automática. Muchos de esos tiempos los percibimos de manera simultánea. Annie Friedberg, en su libro *La ventana virtual. De Alberti a Microsoft*,⁴⁷ habla de nuestra relación cotidiana con los tiempos de las pantallas, comparando nuestras experiencias con el *flâneur* francés del siglo XIX y su pariente contemporáneo, el comprador ambulante por los sitios de internet, y de los programas de televisión en el proceso de *window shopping* –de mirar los escaparates. Me parece que el modelo espaciotemporal de las videoinstalaciones y de las instalaciones sonoras se aproxima más a los modelos de la conciencia que vivimos hoy que, por ejemplo, la linealidad narrativa del cine tradicional.

⁴⁷ Anne Friedberg, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2006.

HIBRIDACIÓN DE LOS LENGUAJES DEL ARTE

Las últimas décadas se han caracterizado por la hibridación de los lenguajes de la expresión artística, esto es, por el fin de la pureza modernista de las disciplinas. En escultura, por ejemplo, lo que parecía hasta entonces ontológicamente puro, en un nuevo esquema de un campo lógico expandido, que propone Rosalind Krauss, se vuelve ontológicamente ausente: algo que es un lugar de transición entre campos vecinos. No es, por ejemplo, ni paisaje ni arquitectura:

[...] la escultura ya no es el privilegiado término medio entre dos términos ajenos. La escultura no es más que un término en la periferia de un campo en el que hay otras posibilidades estructuradas de diferentes maneras.⁴⁸

Esto sería una especulación solamente teórica si no hubiera ejemplos de obra tridimensional que dan a Krauss un fuerte fundamento en la práctica artística contemporánea, en las obras de Robert Smithson, Robert Morris, Richard Long o Gordon Matta Clark.

Achille Bonito Oliva, en su ensayo de presentación de una exposición de las videoinstalaciones de Fabrizio Plessi,⁴⁹ dice que la complejidad de nuestro mundo actual se refleja en una ansia wagneriana de los artistas contemporáneos de una obra total, capaz de múltiples entrecruzamientos y desbordamientos de los lenguajes artísticos distintos entre sí para salirse de las categorías preestablecidas, en un intento de ocupar el espacio exterior. Asegura

⁴⁸ Rosalind Krauss, *op. cit.*, p. 297.

⁴⁹ Achille Bonito Oliva, *op. cit.*

que este entrecruzamiento lingüístico nace del desbordamiento hacia la arquitectura, la robótica, el cine, la escultura y la pintura. En años recientes presenciamos también un auge del interés de los artistas y de los científicos en el campo de las sensaciones cruzadas de sinestesia, donde la sensación de un orden sensorial provoca la sensación en otro orden sensorial. Por ejemplo, oliendo una flor se perciben los sonidos. El arte sinestésico contemporáneo tiene sus antecedentes entre las vanguardias artísticas en el principio del siglo XX:

[...] habría que destacar también el acercamiento de muchos artistas visuales al lenguaje musical desde su propio lenguaje plástico, creando correspondencias de sonido y color, tiempo y espacio, a través de afinidades perceptivas y equivalencias sensoriales creando una música visual, pero sin sonidos. Tendencias, entre otras, como el Orfismo (1913) de Robert y Sonia Delaunay que realizan un dinamismo rítmico del movimiento de los colores; el Musicalismo (1932) de Henri Valensi, que pretendía traducir plásticamente una música; o el arte sintético de Kandinsky en su intento de buscar un vocabulario común entre música y arte, y que a través de su amistad con Arnold Schoenberg, crea una asociación entre lo que podría ser las aportaciones de la disonancia de la música con la disonancia en la pintura, como si fueran una nueva consonancia del futuro. Esta asociación de lenguajes vendrá a ser más una relación transdisciplinar (que interdisciplinar o multidisciplinar) entre música y arte visual, donde no es tanto la incorporación material de sonido o música en la obra de arte, sino que su relación se basa en todo aquello que le unen estructuralmente (color-timbre, ritmo, armonía, contraste-disonancia...), para reflejar tanto la plasticidad del fenómeno musical, el ritmo sonoro-visual de la vida o la armonía universal donde todo está vinculado. Estas obras vendrían a ser un arte de la escucha visual [...].⁵⁰



Imagen 26. Instalación multimedia *Il vapore*, Bill Viola, 1975.

⁵⁰ Miguel Molina Alarcón, *op. cit.*, pp. 14-15.

Actualmente, entre los artistas de la videoinstalación el interés por el fenómeno de la sinestesia estimula las expresiones artísticas transdisciplinares. Una temprana obra de Bill Viola, *Il vapore* (véase la imagen 26), proporciona aquí un buen ejemplo. Es una instalación multimedia que incorpora una cámara de video, conectada en circuito cerrado con un monitor de video, reproductor del video pregrabado, el mezclador de imágenes de video: pregrabadas y registradas en vivo, un generador de efectos especiales y un caldero con agua caliente con hojas de eucalipto, ubicado en medio de la sala. Para la instalación, Bill Viola se graba a sí mismo en un video de una hora de duración. Es un *performance* solitario donde el artista está de rodillas enfrente de un caldero, llenándolo con agua por medio de la acción de tomarla en su boca del otro cubo y escupirla dentro del caldero. Después, el protagonista echa las hojas de eucalipto al caldero y calienta agua con las hojas hasta el punto de hervir.

Los espectadores/e/p 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 sus imágenes en vivo, de la cámara en circuito cerrado, mezcladas con el video del *performance* de Bill Viola. Esta imagen en el monitor de TV crea confusión entre los espectadores, que no ven a Bill Viola al lado del caldero en el centro de la sala 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. En la sala se reproduce sonido del video, que es otra huella de la previa presencia corporal del protagonista. Confrontando las presencias sutiles de olores y

sonidos, 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, difícil de percibir por estar oculto 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 a 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 tierra.⁵¹*

Jalladludín Rumi (1207-1273)

⁵¹ Bill Viola, *Reason for Knocking at the Empty House*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 1995, p. 38 (traducción del autor).



Imagen 27. Dos vistas de la instalación *Water Wind 1*, Fabrizio Plessi, 1981.

El entrecruzamiento de diferentes sensaciones se aprecia también en algunas instalaciones de Fabrizio Plessi. En su *Water Wind 1* (véase la imagen 27), la sensación táctil del aire está generada por un potente ventilador. La pantalla con el video que muestra la superficie del agua en movimiento forma parte de una imagen subordinada, que surge de un montículo de heno que huele.

En mi videoinstalación *En virtud de lo actual* (véase la imagen 28) confronto dos esculturas con las dos proyecciones de las animaciones de video. Los tamaños de las esculturas son similares a los de sus imágenes en las proyecciones. Las esculturas tienen la misma forma, pero son realizadas en diferentes tipos del material de acero: una de láminas opacas y otra de malla rígida. En las dos pantallas se proyectan, la mayoría del tiempo, las imágenes fijas de las esculturas tomadas en el sitio de su emplazamiento espacial en la sala de exposición. Cada 30 segundos, en el video aparece una secuencia de la animación que muestra la imagen fija de la escultura como en un espejo que se desintegra. Detrás de éste aparece la imagen de la otra escultura. Así las dos esculturas, una opaca y la otra transparente, permanecen en su sitio, pero sus imágenes cambian de lugar entre las pantallas una y otra vez.

El espectador, al presenciar la instalación, está en principio *desconcertado* al enfrentar una composición fija de las esculturas, de las cuales una hace un *eco* de la otra al lado de las proyecciones de las mismas esculturas, que cambian periódicamente de sitio. La mirada del observador tiende a seguir las imágenes en las pantallas, más que a sus modelos materiales. La videoinstalación se propone inducir al espectador/participante a reflexionar sobre la movilidad de las imágenes mediáticas *en contrapunto* con las estáticas imágenes materiales y sobre las diferencias en la transparencia de las esculturas como los grados de su inmaterialidad o de *la virtualidad visual*. Las imágenes tanto visuales como materiales entran en una *resonancia y reverberan* entre sí. Los partícipes/espectadores de la instalación la están percibiendo como un lento baile de las proyecciones virtuales alrededor de sus modelos, las imágenes materiales.



Imagen 28. Videoinstalación *En virtud de lo actual*, Pawel Anazskiewicz, 2001.

Otros ejemplos de las hibridaciones de los lenguajes artísticos contemporáneos se encontraban en la exposición *Sensorium, Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, en Massachusetts Institute of Technology List Visual Arts Center, en Cambridge, Massachusetts, en 2006, donde muchas de las obras presentadas cuestionaban el dominio de la visión, introduciendo las obras sonoras, olfativas o de la sinestesia.⁵² Entre las últimas se encuentra la instalación *Spectra II*, de Ryoji Ikeda (véase la imagen 29). Es una instalación multimedia realizada con las lámparas de relámpago, el sonido multicanal, un sincronizador de las señales lumínicas y acústicas, los sensores acústicos y el láser de luz roja en un corredor de dimensiones aproximadas de 1 x 4 x 10 m. En principio, el corredor está totalmente oscuro con la excepción de un rayo láser de color rojo que se proyecta de manera paralela al suelo e impacta en la mitad de la pared que cierra el espacio. El sonido y la luz están sincronizados en intervalos; hay momentos en que todo el espacio es blanqueado por una luz blanca. Alineando dos experiencias extremas, la de la oscuridad total y de la blancura total, la obra paraliza inicialmente funciones visuales del espectador/escucha/partícipe de buscar y leer el simbolismo de las informaciones externas. Este trabajo esencialmente deconstruye el sentido ocular a la par con el sentido auditivo. Ikeda maneja la información visual de la misma manera que el sonido; siendo unos los paquetes de la luz y otros los paquetes del sonido.



Imagen 29. Instalación multimedia *Spectra II (Los espectros II)*, Ryoji Ikeda, 2002.

⁵² Carolina A. Jones (ed.), *Sensorium, Embodied Experience, Technology and Contemporary Art*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2006.

Si estamos en la oscuridad o la blancura total del espacio de la instalación la relación de nuestro cuerpo con el espacio de su entorno es indescifrable. El efecto es similar al de ser suspendido en el aire y la extrema carencia de los estímulos visuales catalizan la recepción del sonido. El sonido de alta frecuencia en vecindad de un extremo de la escala de lo audible llena el espacio de la instalación. Aunque el visitante, cuando entra, en principio no nota el sonido, los patrones oscilatorios están presentes. Estos patrones generan un estado de interferencia, el cual ocurre cuando el movimiento del espectador/escucha/participante interrumpe la invisible red de las ondas sonoras extendida en el espacio. Aunque esto puede describirse como una incipiente interactividad, el espectador/escucha/participante no es del todo consciente del efecto del movimiento de su cuerpo. Si algo ocurre, el sonido estimula la conciencia de que se está experimentando una nueva sensación. La intención de Ikeda es apelar al nivel de conciencia que precede el pensamiento y por eso es muy difícil describirla con palabras. Lo que queda claro es que existe una región donde las sensaciones son reducidas a su estado puro. En el catálogo de la exposición donde se presentó la instalación *Spectra II*, Yuko Hasegawa⁵³ describe la región de impacto de esta y otras obras de Ikeda en el espectador/escucha/participante como *región del tercer intelecto*, la región de la conciencia que se llena con impulsos de memoria que no tienen ningún significado coherente pero son siempre frescos y

originales. La instalación de Ikeda induce al espectador/e/p a dejarse llevar por sus sensaciones. Las nuevas experiencias que entran en *resonancia* con las periódicas saturaciones de sus sentidos oculares y auditivos suspenden el flujo de pensamiento, como las prácticas de la meditación budista, pero en el caso de la instalación de Ikeda esta práctica es inducida por la tecnología y a diferencia de la meditación, incita a extender el universo existencial por medio de las nuevas sensaciones.

Parece que la actual tecnología y cultura mediática tiene dos caras radicalmente opuestas: una natural inclinación de su estructura hacia la sinestesia, como un *flujo e intercambio entre las sensaciones codificadas en los mismos materiales de las señales digitales*,⁵⁴ y la otra, como la unificación de las percepciones mediadas por los dispositivos electrónicos. La segunda conforma el espacio de la espectacularidad y sonoridad de los medios masivos, que destruye la riqueza del mundo de las percepciones reales de cada individuo. Hasta nuestros días, este mundo de recepción de las sensaciones sin mediaciones tecnológicas fue su natural ambiente perceptivo, que hoy se ve amenazado. Desarrollar una conciencia crítica hacia estos peligros es uno de los objetivos implícitos de las mediáticas obras de arte contemporáneo, enfocando a sus observadores/e/p en las percepciones de sus sensaciones, tanto en su interior como en sus naturales entornos físicos, sociales y hasta políticos.

⁵³ *Ibid.*, pp. 68-69.

⁵⁴ Bill Viola, *op. cit.*, pp. 164-165.

4. DISONANCIAS Y CONTRAPUNTOS COMO RECURSOS DISCURSIVOS DE LAS VIDEOINSTALACIONES

En el presente capítulo aplico los términos sonoros de disonancias y contrapuntos en lugar de contraste para subrayar la temporalidad de las imágenes simultáneas, proyectadas en las videoinstalaciones.

SENSACIONES CREADAS POR LAS DISONANCIAS PERCEPTIVAS

Cuando nuestros diferentes sentidos reciben mensajes no verbales, el cerebro trata de traducirlos a un *sentido sentido*,⁵⁵ unificado. 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*⁵⁶ se queda trabada. Uno de los artistas que con toda intención intenta confundir nuestras percepciones habituales es Aernout Mik, y una videoinstalación suya titulada *Parallel Bar* lo ilustra (véase la imagen 30). La instalación está realizada en una cafetería que tiene una pared que la separa de otro espacio sin acceso para los observadores/e/p, dos cámaras de video con sus lentes cerrando y abriendo de manera lenta sus encuadres de observación, dos pantallas de retroproyección, los actores, los muebles y los taladros. Las imágenes proyectadas son captadas en vivo por las cámaras. El espacio accesible físicamente para el observador/e/p es el de una



Imagen 30. *Parallel Bar (El bar paralelo)*, Aernout Mik, 1999.

cafetería con las dos pantallas de la retroproyección, una al lado de la otra. En las pantallas se ven dos tomas diferentes del mismo espacio con unas personas relajadas, sentadas en las sillas y los 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 hacia el frente y hacia atrás por la puerta, cerrándola con mucho ruido, abren las bocas sin hablar o agujeran las mesas con los taladros eléctricos sin una razón aparente. El observador/e/p se da

⁵⁵ Jean-Luc Nancy, *op. cit.*, p. 17.

⁵⁶ José Antonio Jáuregui, *op. cit.*

cuenta de que la escena se desarrolla en vivo, en el espacio adjunto, por el ruido del taladro o de la puerta, sincronizados con las proyecciones y viniendo directamente, sin la mediación de los altavoces.⁵⁷

Las tres imágenes de dos diferentes tipos están confrontadas aquí: dos imágenes virtuales de las proyecciones y la imagen sonora real. La instalación disloca los patrones esperados del 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: comportamientos habituales de los ocupantes de los espacios, incluso de los visitantes a los museos o a las galerías.

Lo inesperado de los ruidos en vivo, de los taladros o de las puertas detrás de la pared al lado de las videoproyecciones, que vienen desde el espacio de las acciones de los actores, nos parecen *disonantes* con las proyecciones y provocan la sensación de confusión y dislocación de nuestras percepciones. Tenemos la dificultad de *sintonizar* ambas experiencias, las visuales y las sonoras. Esta confusión sensorial está reforzada por la percepción de las dos pantallas que muestran el mismo espacio, registrándolo como unas imágenes en movimiento, actuales y simultáneas, pero que para el espectador/escucha/participante parecen como dos espacios diferentes, porque las cámaras lo observan desde ángulos distintos y además parecen películas: las cámaras hacen un lento *zoom*, cada una abriendo y cerrando los campos de los encuadres. La instalación pro-

voca una confusión de las percepciones rutinarias y de nuestras creencias de que las estamos controlando, separando el mundo mediático de nuestra vida real. La instalación induce a afinar nuestros sentidos, que nos dejan perplejos si nos salimos de la rutina, cuando 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 Mik reverberan imágenes de los videos en circuito cerrado, que forman un *contrapunto* para las imágenes sonoras reales, constituyentes de un referente de realidad más firme que las imágenes en las pantallas.

Mi videoinstalación titulada *Yate* (véase la imagen 31) tiene entre sus propósitos también uno de desorientar las percepciones rutinarias de sus espectadores/e/p. La videoinstalación está constituida por tres proyecciones simultáneas, de los cortes de videos en las superficies adjuntas de una esquina de la sala con un sonido ambiental producido por un yate anclado.

En una de las paredes adjuntas a la esquina se proyectan nubes pasando por el cielo, enmarcadas por la escotilla de un yate. En la otra se proyecta la imagen simétrica del video, enmarcada por la escotilla. En esta imagen, de vez en cuando entran en el campo visual las ramas de los árboles. El sonido se reproduce de la pista sonora del video proyectado en el plano del piso. La imagen sonora

⁵⁷ Catálogo de la exposición *Aernout Mik, Primal Gestures, Minor Roles*, Rotterdam, Stedelijk van Abbemuseum, 2000.

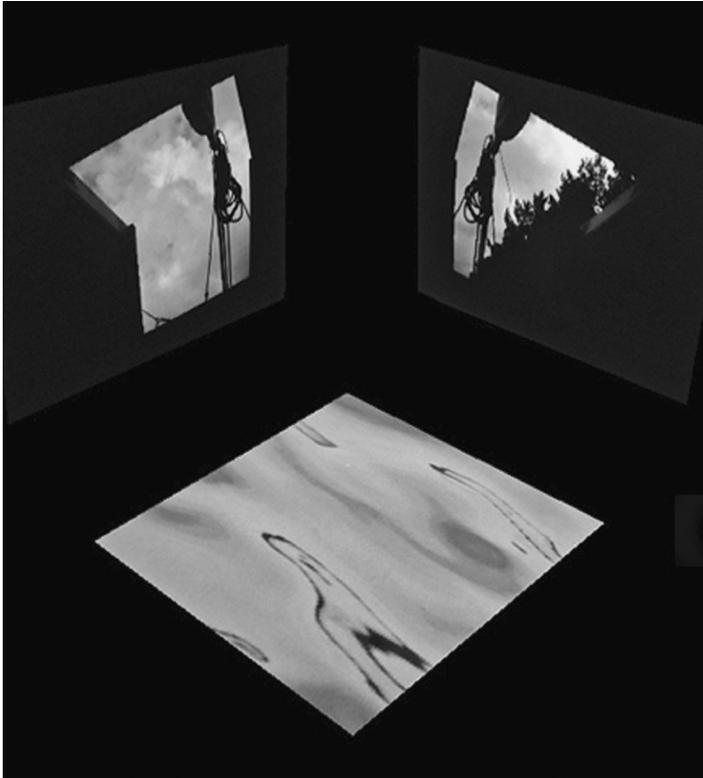


Imagen 31. Videoinstalación *Yate*, Pawel Anaszkiwicz, 2007.

subyace en las diferencias entre las imágenes proyectadas. Su ritmo está sincronizado con el *ritmo fluctuante de la imagen del agua* proyectada en el piso. El sonoro ruido ambiental del yate anclado, balanceándose en las olas, y la imagen del *ruido visual* de la superficie del agua, constituyen un sistema de referencia para la lectura de la instalación. Viendo la imagen en la pantalla izquierda donde las nubes se mueven por el cielo, se tiene la sensación de seguridad del anclaje de nuestra mirada, como imagen de nubes

móviles enmarcadas por la ventana de una casa. Mirando la pantalla derecha, que en principio parece simétrica, nos damos cuenta de que el marco de referencia, el yate con su escotilla, gira. Nos desorientamos momentáneamente comparando las dos imágenes. Las imágenes proyectadas en paredes adjuntas entran en *la resonancia visual* por ser idéntica la forma de sus marcos. El sonido vinculado con la proyección en el piso cambia también otra costumbre perceptiva de otorgar más importancia a los referentes visuales que nos rodean en planos verticales.

La pieza induce al espectador a reflexionar sobre su mirada y sus puntos de referencia. Hace dudar de la acostumbrada vinculación del testigo ocular con el testigo racional definitivo y creer en la posibilidad de equivocaciones en la percepción visual, mostrando la situación donde la imagen sonora, sin ser verbal, constituye un marco de referencia más seguro y estable que las confusas imágenes visuales.

En ambas videoinstalaciones, reseñadas en este capítulo, el recurso de la desorientación de las percepciones de los espectadores está aplicado con el fin de provocar una reflexión sobre las rutinas de las sensaciones y de desestabilizar los paradigmas de la superioridad del sentido de la vista. Henri Bergson muestra el peligro de los hábitos, que son contrarios al impulso vital:

Nuestra libertad, en los movimientos mismos por los que se afirma, crea los hábitos nacientes que la ahogarán si no se renueva por el esfuerzo constante: el automatismo la acecha.⁵⁸

⁵⁸ Henri Bergson, *Materia y memoria*, Buenos Aires, Cactus, 2006, pp. 17-18.

FALTA DE SINTONÍA ENTRE SONIDO E IMAGEN

Las relaciones entre las imágenes visuales y sonoras es un tema recurrente de muchas instalaciones de video. Los artistas ponen en evidencia esta problemática al dificultar nuestros hábitos de captación e interpretación de las imágenes. Gary Hill, en muchas de sus instalaciones, utiliza el recurso de disonancia entre las imágenes y la voz del lector para resaltar la problemática de la incompatibilidad de algunos discursos verbales con las imágenes. Una de ellas es, por ejemplo, la videoinstalación *Disturbance (Among the Jars) (Disturbio. Entre las vasijas)*, ya presentada en páginas anteriores (véanse imágenes 5, 6 y 7). Otra de sus piezas titulada *Beacon* (véanse las imágenes 32 y 33) crea un *contrapunto* de la mirada interpretativa durante la lectura de un texto con la mirada que interpela el rostro humano. La videoinstalación consiste en la proyección simultánea de dos pares de videos en blanco y negro desde lados opuestos de un tubo en rotación, con un sonido del lector leyendo el texto de Maurice Blanchot sobre las miradas e imágenes. Algunos de esos textos describen las imágenes literarias.

En un par de videos aparecen, en un lado, la proyección del texto leído, y en el otro la de su lector leyendo. En el otro par aparecen, en un lado, la de una madre, y en el otro, la de su hija, que se miran mutuamente. El texto de Blanchot que se escucha en el espacio de la instalación trata sobre la mirada de fascinación de una niña por la cara de su madre. Las imágenes de los videos flotan por las paredes de la sala, enfocándose por momentos en las proyecciones perpendiculares a las paredes de la sala.

Las imágenes de los videos, en una constante circulación en el espacio, son difíciles de captar. Somos desorientados por las imágenes, pero el sonido de la voz del lector llena el espacio con autoridad y contundencia. El observador/e/p de la videoinstalación intenta sincronizar el ritmo de las palabras pronunciadas por el lector con el *ritmo visual* de las imágenes, de los videos en un constante movimiento circulatorio, o con los momentos de su énfasis, acento o *ritmo, de sus enfoques transitorios*.

Uno de los mensajes que *reverbera* en el espacio de esta dinámica instalación es el de una dialéctica entre la mirada en movimiento y el lenguaje verbal. En la proyección bipolar la mirada en movimiento y los enunciados que la acompañan raramente los percibimos de manera simultánea. Esta estrategia de la instalación parece ilustrar, de manera metafórica, el proceso más general: la palabra se separa de la mirada que capta la imagen en el momento preciso cuando trata de describirlo. Al enfocar en las paredes, las imágenes de las proyecciones opuestas entran momentáneamente en una *resonancia*, pero su significado se nos escapa por la imposible tarea de *sintonizarlas* con la voz del lector. Parece que captamos las relaciones entre las imágenes en el momento en que perdemos la posibilidad de la lectura de su significado. En el conocido mito de Orfeo cuando pierde a Eurídice, la mira, quedándose con su imagen. La niña, cuando deja de abrazar a su madre se queda fascinada con la imagen de su mirada. Con su instalación Hill nos sugiere que cuando intentamos interpretar, leer el mundo, lo proyectamos en una pantalla fija y en ese instante perdemos su esencia, que es la de un proceso de una experiencia viva.



Imagen 32. Videoinstalación *Beacon (Two Versions of the Imaginary)*, [*El faro (Dos versiones de lo imaginario)*], Gary Hill, 1990.



Imagen 33. Las imágenes fijas del segundo par de videos proyectados en la instalación *Beacon*.



Imagen 34. Videoinstalación *Between Cinema and a Hard Place* (*Entre el cine y un lugar firme*), Gary Hill, 1991-1994.

Otra de las piezas de Gary Hill que utiliza similar estrategia de falta de sintonía entre la voz y la imagen es la videoinstalación *Between Cinema and a Hard Place* (véase la imagen 34), que pone en evidencia la incómoda posición del observador/e/p que intenta captar el significado de las imágenes en movimiento. Es una escultura multimediática de tres canales con 23 monitores de video, modificados, un reproductor de discos láser y un tablero de distribución de las señales controlado por un ordenador. Su título transforma un dicho inglés sobre la roca y un lugar duro (*between rock and a hard place*), como imposibilidad de situarse cómodo. En la pieza las imágenes irrumpen en una serie de monitores de TV, de varios tamaños, sin ninguna coherencia. Al mismo tiempo se escucha una voz leyendo pasa-

jes del texto de Martin Heidegger *El camino hacia el lenguaje*.⁵⁹ La voz del lector modera la frecuencia y rapidez de las imágenes que aparecen en las pantallas, como si las hiciera un poco más coherentes. La obra provoca en el espectador la sensación de incomodidad por la falta de *sintonía entre las imágenes y la voz*, y por las diferencias entre sus presencias espaciales: la voz suena cercana y a la vez en todo el espacio de la instalación, y las imágenes se perciben lejanas y en diferentes puntos del espacio. Para encontrar sentido el espectador intenta en vano sincronizar las imágenes con la voz. Esta tarea está condenada al fracaso por *la polifonía de las narrativas visuales* que surgen de manera azarosa en los monitores, y que produce un efecto de *ruido visual*. Uno de los mensajes que se puede detectar en la pieza es sobre el lenguaje verbal, que según su autor ofrece mejor garantía de la percepción consciente que un flujo de imágenes, que promueve una percepción irreflexiva. Sin embargo, la incomodidad del intérprete está inscrita en su posición entre ambos procesos que se desarrollan en el tiempo.

Por el uso de generadores de estados azarosos de los ordenadores en el control de las imágenes de video, la pieza de Hill tiene algunas semejanzas estructurales con la videoinstalación de Bill Viola, *The Stopping Mind* (véase la imagen 35), que también utiliza la estrategia de la disonancia entre la voz y la imagen pero con fines diferentes.

La videoinstalación está conformada por cuatro video proyecciones, controladas por generadores de estados

⁵⁹ Martin Heidegger, *Basic Writings*, San Francisco, Harper Collins, 1993, pp. 393-396.

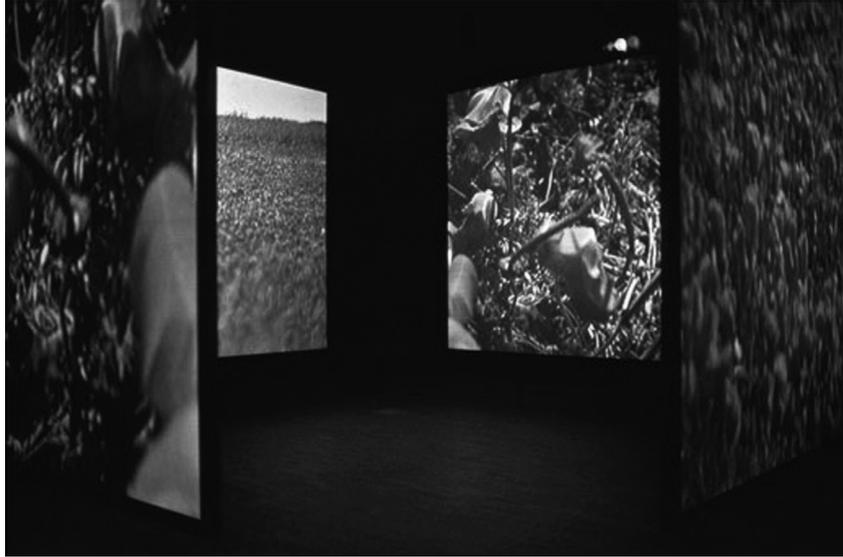


Imagen 35. Videoinstalación *The Stopping Mind*
(*La mente parándose*), Bill Viola, 1991.

azarosos desde una computadora PC. En la instalación, cuatro pantallas de las proyecciones flotan en el oscuro espacio de una sala grande para formar un cubo abierto en sus cuatro esquinas. Se proyectan simultáneamente cuatro imágenes relacionadas pero diferentes. Al principio las imágenes son estáticas y silenciosas. De repente, sin previo aviso, se disparan las imágenes móviles con una cadencia de chirriantes ruidos metálicos, para después pararse también sin aviso, y quedarse de nuevo como las fotos fijas. Tanto intervalos estáticos como disparos de los movimientos son azarosos y duran desde unos segundos hasta un minuto.

La pieza trata sobre la paradoja de funcionamiento simultáneo de la mente, de la memoria y de la experiencia;

sobre la fundamental propensión de la mente de detener y memorizar la experiencia y también sobre la naturaleza dinámica de la memoria y de la experiencia y del perpetuo movimiento de la conciencia. Se proyectan las imágenes de los archivos de la memoria cultural general y películas caseras de la memoria individual de la infancia del autor. La propuesta de la instalación de Viola para el Museo de Arte Moderno en Frankfurt, Alemania, está acompañada de la siguiente cita:

La mente encarcelada surge de la mente detenida. Igual que los ciclos de las transmigraciones. Esta interrupción se convierte en lo que ata la vida con la muerte [...] Detener significa que la mente se interrumpe por algo, que puede ser cualquier cosa [...] En confrontación con un singular árbol, si observas entre sus múltiples hojas rojas, una aislada, no vas a ver ninguna otra [...] De manera similar, las ruedas de una carreta giran porque no son adheridas de manera rígida en un solo lugar. Si estuvieran fijadas, no girarían y la carreta no se movería. La mente es también algo que no funciona si se adhiere a una única situación [...] La mente que se detiene o está conmovida por algo, se envía hacia una confusión —esto es una aflicción de un espacio único de la morada y éste es el de la gente común. Ser llamado, responder sin demora, es la sabiduría de los Budas [...] No detener la mente es el objetivo y la esencia. Sin fijarla en ningún lugar, estará en todas partes.⁶⁰

Takuan Soho (1573-1645)

El misterioso registro de la sabiduría incesante

La instalación sumerge al observador/e/p en dos situaciones alternativas: de una envolvente quietud y silencio, y otra de imágenes visuales y sonoras frenéticas. Los periodos tranquilos contienen, sin embargo, la violencia

⁶⁰ Bill Viola, *op. cit.*, p. 213 (traducción del autor).

latente de las imágenes y los sonidos. Las imágenes fijas son como imágenes de contemplación en tiempo presente y las del movimiento suceden en el presente pero son imágenes de los tiempos venidos del pasado. La instalación incita a su observador/e/p a reflexionar sobre la naturaleza de su memoria, de su vida pasada y de la inserción de las experiencias pasadas en sus experiencias actuales. Nos recuerda que la dinámica de la vida individual está afianzada en una continua narrativa de nuestra mente, que nunca está en reposo. La obra nos sugiere que la vida presente está en un proceso de desarrollo, aunque tiene las narrativas subyacentes del pasado. La vida activa parece tener una dinámica hacia el exterior; al contrario de la vida estancada, cuando la fijación en los *bucles retroactivos de las narrativas* del pasado interfiere con nuestro presente.

Las obras mediáticas de Gary Hill y Bill Viola, que utilizan la estrategia de disonancias o falta de coherencia entre las imágenes y sonidos, son difíciles de interpretar y resultan, a veces, agresivas para la mirada y el oído de sus observadores/e/p. Sin embargo, éste es el precio de despertar sus sensaciones y reflexiones.

CONTRAPUNTOS ENTRE LOS ESPACIOS REALES Y VIRTUALES

Jean Baudrillard elaboró, con su concepto del simulacro, una base teórica de la disyuntiva entre los espacios reales y virtuales. En su texto *Cultura y simulacro* lo aplica en la descripción de muchos aspectos de nuestra vida contemporánea. Al hablar de historia, de la relación de la imagen con la realidad, distingue sus cuatro etapas:

1. *De la imagen que refleja la realidad.*
2. *De la imagen que enmascara y desnaturaliza una realidad.*
3. *De la imagen que enmascara la ausencia de la realidad.*
4. *De la imagen que no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.*⁶¹

La última de las cuatro etapas refleja, según el autor, la situación de hoy, que llama *la era de la simulación*. En su libro muestra *el desierto de lo real*, donde la imagen desvinculada de su referente, lo sustituye. Para mostrar algunos de los peligros diagnosticados por Baudrillard, muchos artistas toman como uno de los temas de sus videoinstalaciones la confrontación de los espacios y objetos proyectados con los espacios y objetos reales. Gary Hill, en su obra *Tall Ships* (véanse las imágenes 36 y 37), confronta las figuras de los espectadores/participantes que pasean en el espacio de la instalación con las figuras de las personas que caminan en los espacios virtuales de las proyecciones. La videoinstalación consiste en 16 videoproyecciones en blanco y negro, realizadas en sentido vertical, y una computadora con control de los 16 sensores y reproductores de los videos. Las dimensiones de la sala de proyección, en una de las presentaciones de la pieza, fue: 3 x 3 x 27 m.⁶²

⁶¹ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978, p. 14. Transformamos la cita suprimiendo el adjetivo *profundo*, añadido al concepto de la realidad. El autor no define de manera explícita el concepto de la *realidad profunda*.

⁶² Sylvia Martin y Uta Grosenick (eds.) *Videoarte*, Colonia, Taschen, 2006, p. 96.



Imagen 36. La secuencia de las fotos fijas, de una entre 16 videoproyecciones, de la videoinstalación *Tall Ships (Altos barcos)*, Gary Hill, 1992.

El observador/participante pone en marcha las proyecciones de video, sin saberlo, por los sensores invisibles. Se proyectan las imágenes de las personas alejadas, en el fondo de un espacio oscuro, que al dispararse el video se acercan al plano de la pantalla, dan vuelta y se alejan. Los personajes en los videos acercándose al primer plano generan unas manchas de luz, que en torno iluminan a los espectadores y los hacen visibles en el espacio de la instalación. Los encuentros entre las personas y las imágenes surgen de improviso como los barcos en la noche, y de esa misma manera también terminan. Las miradas desde las pantallas son impersonales, pero nuestra necesidad de comunicación nos hace creer que son dirigidas a nosotros. En nuestro tiempo, la abundancia de imágenes virtuales proyectadas, y de las multitudes que las observan, hacen difícil distinguir la mirada dirigida exclusivamente a nosotros. Nos parece que los objetos e imágenes en movimiento nos miran como a unos transeúntes.



Imagen 37. Videoinstalación *Tall Ships (Altos barcos)*, Gary Hill, 1992.

El espacio de la instalación se percibe como más grande de lo que es en realidad. Las imágenes de video, de las proyecciones más alejadas de nuestro punto de observación son como *ecos* de las imágenes de las proyecciones más cercanas. Estamos confundiendo las imágenes de



Imagen 38. Videoinstalación *Perro*, Pawel Anaszkiwicz, 2006.

las personas que se mueven en las proyecciones con las personas reales en el espacio de la exposición. Tenemos la sensación de ser parte de una puesta en escena, de un *performance* de las personas reales y de los protagonistas virtuales. En la instalación, la sensación de querer entablar comunicación con la persona que se aleja, en el video de la proyección, se retroalimenta con la observación de las espaldas de los espectadores reales que se alejan de nosotros. Las sensaciones *reverberan* entre imágenes de personas en movimiento de las proyecciones y de los observadores, lo que hace que estos últimos se queden mucho más tiempo de lo necesario para la lectura del significado de la pieza.

En mi videoinstalación *Perro* (véase la imagen 38) confronto la imagen virtual de la proyección de un perro

vivo con la imagen escultórica de un perro y con los reflejos de ambos en un espejo. Hace 20 años realicé, sin modelo, una escultura de perro que se rasca. Hace seis años la confronté con un perro real, documentándolo en un video. La videoinstalación muestra las remisiones mutuas entre las imágenes reales, virtuales y los reflejos en los espejos. También confronta los 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, produciendo *resonancias visuales y la reverberación de sus narrativas*. 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 del video de las olas del mar.

Otro de mis trabajos, la videoinstalación *Silla blanca* (véase la imagen 39), remite a la confrontación del espacio y el objeto real, de la galería con el proyectado espacio virtual. La pieza está realizada con la proyección de un corte del video producido con la cámara girada intencionalmente 90 grados y una silla comercial de plástico blanco. El proyector de este corte en bucle también está girado 90 grados, lo que permite extender la proyección entre el plano de la pared y el piso de la sala de exposición. El plano frontal del espacio abajo del puente, en la proyección, coincide con el plano de la pared y el plano horizontal del agua del arroyo con el plano del piso. En la instalación intento recrear la topología espacial del plano del video con la disposición de las pantallas/planos de la proyección. En tal configuración de la proyección, el respaldo de la silla real

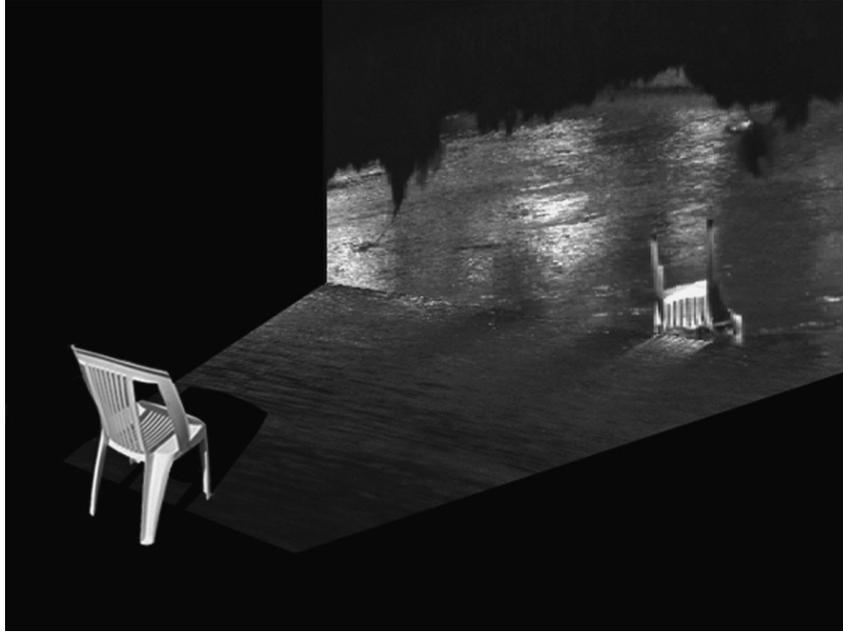


Imagen 39. Videoinstalación *Silla blanca*, Pawel Anazkiewicz, 2009.

funciona también como una otra pantalla de los reflejos de agua que fluye y la sombra de la silla cubre parte de la proyección. De esta manera la proyección artificial del video coincide con la proyección de la sombra de la silla real, como si el foco del proyector simulara el sol.

El conjunto de la instalación sugiere, de manera metafórica, la fragilidad de nuestra mirada y de nuestro punto de vista, que con el paso del tiempo pierde importancia. Las sombras móviles de las personas que pasan por el puente constituyen *ecos* de sus presencias. El bucle visual constituido por la silla real y virtual, unidas ambas por la corriente de agua, produce en el espectador una *reverberación*, una insistencia de la imagen más allá del tiem-

po necesario para la lectura de su significado. La silla real colocada en el flujo virtual del arroyo invita también a sentarse para contemplar la imagen.

Las videoinstalaciones presentadas aquí utilizan *el contrapunto de la imagen virtual y real* como una estrategia narrativa, pero también como un mensaje de alerta sobre un mundo sin referentes reales:

En este paso, un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, ni la de la verdad, la era de simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes [...] No se trata de imitación ni de reiteración, incluso de su parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real [...].⁶³

VOCES CONTRAPUESTAS DE LOS ESPACIOS SACROS Y PROFANOS

No solamente los hombres religiosos *observan* la dialéctica entre lo sagrado y lo profano. En uno de sus libros sobre el tema, Mircea Eliade dice:

[...] incluso para el hombre más declaradamente no religioso, una cualidad excepcional, “única”: son los “lugares santos” de su Universo privado, tal como si este ser no religioso hubiera tenido la revelación de otra *realidad* distinta de la que participa en su existencia cotidiana.⁶⁴

En el mismo libro Eliade comenta que para el hombre premoderno la potencia sagrada quería decir lo mismo que la realidad, y la oposición sacro-profano se traducía en la de lo real de lo sacro con lo irreal de lo profano.

⁶³ *Idem.*

⁶⁴ Mircea Eliade, *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1998, p. 23.

En muchas videoinstalaciones de Bill Viola podemos encontrar espacios y mensajes que remiten al contrapunto entre lo sagrado y lo profano. Éste es el caso de la instalación *Room for Saint John of the Cross* (véase la imagen 40), que incorpora dos videos: uno en blanco y negro, en un pequeño monitor de TV, y el otro en color, proyectado en una pantalla, un cubículo, una mesa, una jarra y un vaso.

Uno de sus observadores/e/p describe así las sensaciones y afectaciones que generaba el conjunto:

Hasta aquí hubo solamente un pequeño paso para transferir la sensualidad pictórica de las imágenes en la dimensión donde las sensaciones corporales son dirigidas en los términos espaciales. Bien recuerdo la sacudida que sentí al ver *Espacio para San Juan de la Cruz*, 1983, en el Museo de Arte Moderno de Nueva York. En medio de un cuarto noté un pequeño cubículo de piedra con una única ventana, rodeado por unas agrietadas altas cadenas montañosas, barrancas profundas, y las nubes amenazadoras. En la casa había una simple mesa, en la cual estaba puesto un jarro de agua, un vaso y un monitor. La imagen, su color, se parecía a una foto fija. Mostraba una altiplanicie con la tierra pedregosa y unos cuantos árboles. Si uno asomaba su cabeza a través de la ventana la tempestad se abatía de manera abrupta y uno notaba de repente que las hojas se movían en el viento suavemente, de manera casi imperceptible.⁶⁵

En la obra se aplica la organización espacial de la instalación para contar la historia de San Juan de la Cruz, que fue confinado por varios meses en una celda del tamaño de la presente instalación, por sus autoridades reli-



Imagen 40. Videoinstalación *Room for Saint John of the Cross* (*Espacio para San Juan de la Cruz*), Bill Viola, 1983.

giosas. La celda constituye, para Viola, un modelo para el mundo íntimo. La videoproyección afuera de la celda representa el espacio público. El encuadre de este video se mueve, es errático, como si el camarógrafo hubiera estado luchando contra el viento. La proyección dentro de la celda, en un pequeño monitor, es casi estática, y la voz que recita el poema del santo es casi inaudible. Los modelos espaciales de la instalación se pronuncian al mismo tiempo como las formas espaciales topológicas y las estructuras metafóricas de lo sagrado y lo profano. El mensaje religio-

⁶⁵ Jean-Christophe Ammann, "Violence and Beauty", en Bill Viola, *op. cit.*, p. 15.

so de la obra poética de San Juan clama la renuncia del mundo íntimo y afirma que solamente al renunciarlo encontramos nuestra esencia.

Como dice Chris Townsend,⁶⁶ la obra funciona solamente como instalación: para su comprensión se necesita una experiencia directa. Estando afuera, en la tormenta, tenemos la sensación de buscar la celda como un refugio. La profunda desorientación espacial se produce con la dislocación entre lo que se muestra en la pantalla y la posición del observador/e/p en el espacio de la instalación. Viola utiliza los espacios como un recurso narrativo para abrir la experiencia individual a las dimensiones imaginativas más amplias, relacionadas con nuestra esencia existencial y espiritual. La instalación nos incita a instalarnos en el espacio vital del santo, *sintonizar* con sus sentidos y pensamientos, para reflexionar sobre nuestro lugar existencial. El arte de Viola es un arte de afecto, más que de una distanciada comprensión intelectual o de apreciación estética. Induce a una meditación sin proponer satisfacciones inmediatas para nuestros sentidos y tampoco para nuestro intelecto. 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 conciencia y no una etapa en la historia de la conciencia”.⁶⁷

Mi videoescultura *Kayak 2* (véase la imagen 41) está conformada por la proyección simultánea de tres videos

⁶⁶ Chris Townsend (ed.), *The Art of Bill Viola*, Londres, Thames and Hudson, 2004, p. 125.

⁶⁷ Bill Viola, *op. cit.*, p. 174.

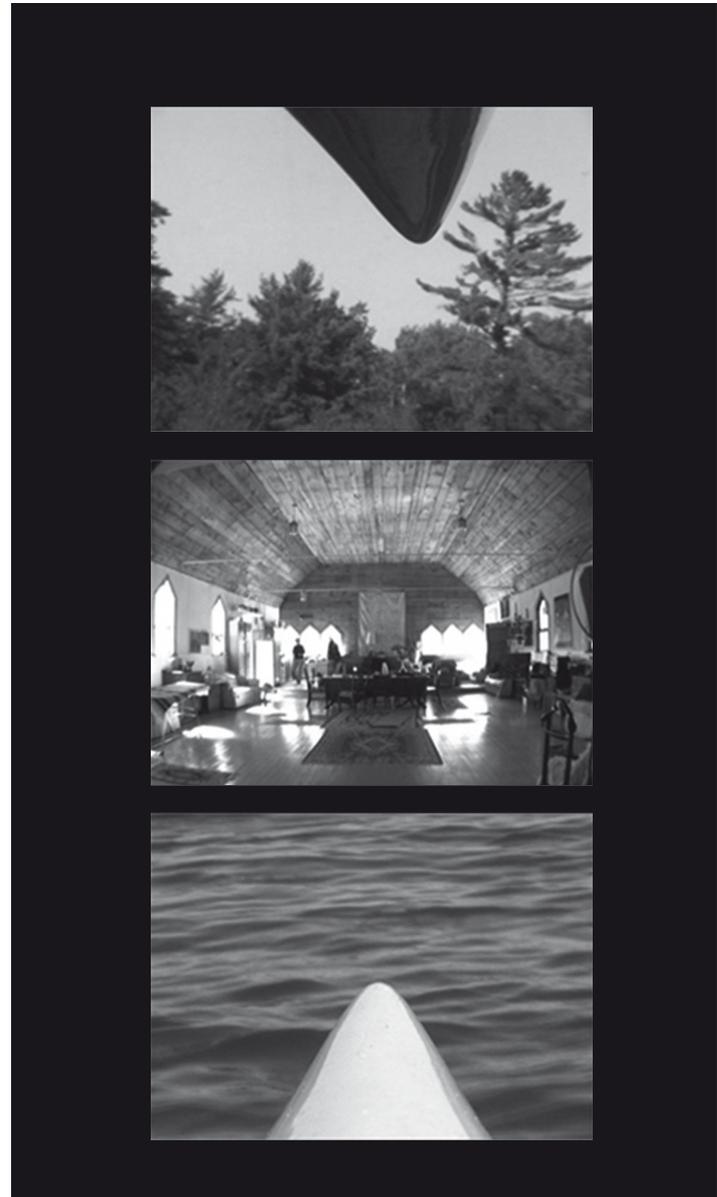


Figura 41. Videoescultura *Kayak 2*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.

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 que está colocada en el lugar donde anteriormente fue 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 videoescultura no tiene una narrativa con un significado específico. 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, en el cual periódicamente atraviesa un kayak, cuya imagen está tomada desde un punto de vista aéreo. Se puede notar el entrecruzamiento de dos planos: el plano vertical de la toma aérea que atraviesa el plano horizontal, subrayado por el piso de la casa y los planos del agua y de la carretera. Los diferentes planos, reproducidos simultáneamente

en las tres pantallas, entran en una *resonancia visual* con la imagen de las actividades cotidianas de los protagonistas que sugiere un espacio profano de la cotidianidad. Por otro lado, el espacio de la casa, que es un templo, las interrupciones con las tomas aéreas y el sonido de la ópera remiten a lo sacro y lo trascendental.

Las cajas de resonancia de las videoinstalaciones presentadas *reverberan* con las imágenes y sonidos de los espacios sagrados y profanos. El espacio de una casa, de una celda o de un templo pueden constituir espacios sagrados, en la terminología de Mircea Eliade, de *la homogeneidad orientada*, en oposición con *la homogeneidad caótica* de los espacios profanos:

[...] la revelación de un espacio sagrado permite obtener “un punto fijo”, orientarse en la homogeneidad caótica, “fundar el Mundo” y vivir *realmente*. Por el contrario, la experiencia profana mantiene la homogeneidad caótica y, por consiguiente, la relatividad del espacio.⁶⁸

⁶⁸ Mircea Eliade, *op. cit.*, p. 23.

5. ALGUNOS MENSAJES FILOSÓFICOS QUE REVERBERAN EN LAS CAJAS DE RESONANCIA DE LAS VIDEOINSTALACIONES

Las preguntas sobre especificidad del medio siguen siendo el tema de debate entre los críticos de arte contemporáneo. Una de las voces más recientes sobre el tema fue la de Rosalind Krauss en su libro *A Voyage in the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Su ensayo se introduce con la siguiente información: “La profesora Krauss sostiene que su obra demuestra que la especificidad de los medios, incluso de los medios modernistas, nunca puede ser contraída a la constitución física de su soporte”.⁶⁹ Sobre esa cuestión relacionada específicamente con el análisis del medio del video, Lorena Rodríguez Mattalía se expresa en términos similares:

Pero el video deja patente [...] que ya no existe una imagen pura ni un medio aislado de los demás, por lo que conviene un análisis que vaya más allá, un análisis *posmoderno*, que adopte miradas transversales e interdisciplinares capaces de captar relaciones, interferencias, mezcolanzas.⁷⁰

Mientras tanto, algunos críticos de los nuevos medios están al acecho de sus especificidades: por ejemplo, en el importante estudio de Yvonne Spielmann, *Video. The Reflexive Medium*, se expresa lo siguiente:

[...] Yvonne Spielmann argumenta que el video no es meramente un escenario intermedio entre lo análogo y lo digital,

pero es el medio con sus propias reglas. El video se ha transformado desde la tecnología hacia un medio, con un aparato completo de un lenguaje estético que es específico para él, y los actuales debates críticos deben todavía reconocerlo.⁷¹

Sin querer entrar en este debate, y reconociendo que la especificidad de un lenguaje mediático no se puede resumir en la descripción de sus soportes, puedo afirmar que estas consideraciones sobre la especificidad de los medios no son lo más importante en el discurso del arte contemporáneo. Me parece que constituyen un punto de partida de una narrativa sobre las obras mediáticas, como cualquier otro. Estoy de acuerdo con Rosalind Krauss, la cual, en su memorable ensayo *La escultura en el campo expandido*,⁷² comenta que la actual práctica artística no se define principalmente por su relación con un determinado medio sino en relación con las operaciones lógicas sobre un conjunto de términos culturales.

La tecnología del video se ha desarrollado en el mismo periodo que vio nacer a la filosofía de la deconstrucción y el arte del lenguaje, y puede parecer que existe algún vínculo entre las tres. La obra de dos artistas estadounidenses de video, Gary Hill y Bill Viola, ambos nacidos en 1951 y reconocidos mundialmente, muestra que tales opiniones carecen de fundamentos. La obra de Hill se relaciona efectivamente con el arte conceptual, el lenguaje y los

⁶⁹ Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Nueva York, Thames and Hudson, 2000 (traducción del autor).

⁷⁰ Lorena Rodríguez Mattalía, *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Valencia, Editorial UPV, 2008, p. 126.

⁷¹ Yvonne Spielmann, *Video. The Reflexive Medium*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2008 (traducción del autor).

⁷² Rosalind Krauss, *op. cit.*, 1996.

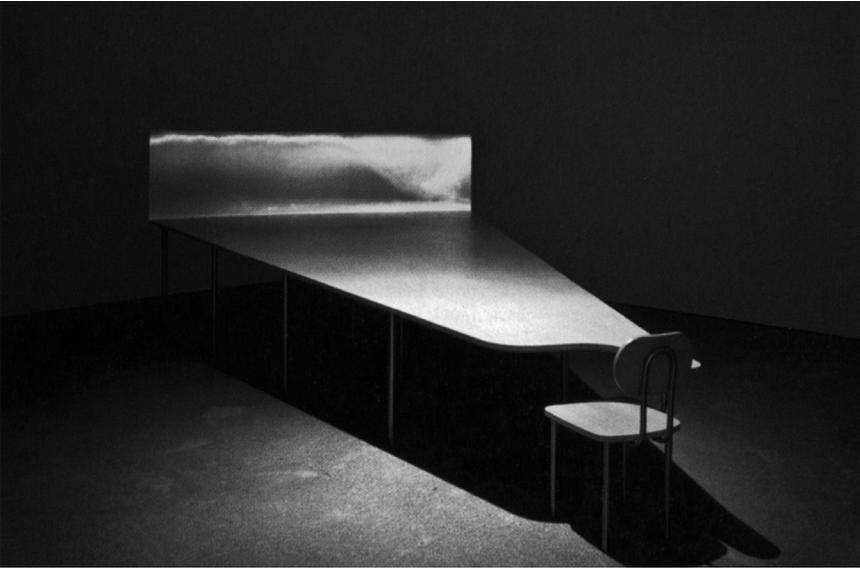


Imagen 42. Videoescultura *Learning Curve* (*La curva del aprendizaje*), Gary Hill, 1993.

paradigmas filosóficos actuales. El título de un libro sobre sus videoinstalaciones es aquí ilustrativo: *Imaginando la mente más cercana que los ojos*.⁷³ Sin embargo, en muchos de sus trabajos muestra actitudes críticas y no meramente ilustrativas de los paradigmas conceptuales y filosóficos de hoy. Por ejemplo, en su videoinstalación *Disturbance (Among the Jars)*, aparece el filósofo francés Jacques Derrida, un ateo confeso, leyendo desconcertado un texto apócrifo de la Biblia (véase la figura 6), o cuando en la videoescultura *Curva de aprendizaje* (véase la imagen 42) presenta la experiencia corporal como una fuente de conocimiento más firme que los estudios académicos. *Learning Curve* es una

⁷³ Gary Hill, *op. cit.*

videoescultura realizada con una transformada silla/mesa escolar, que en su borde exterior tiene una pantalla alargada donde se proyecta un video en bucle, de una ola envolvente. La línea curva de la mesa escolar constituye un eco de la ola del mar en movimiento, 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 que resuena aquí es sobre el momento de la epifanía de saber; Gary Hill parece sugerir que en este momento se suspende el tiempo, como para un surfista en el momento en que está envuelto por una ola. El artista hace aquí una referencia al *surfing*, su deporte favorito. En varias de sus entrevistas menciona el momento de permanecer surfando en el cuarto verde de la ola envolvente, como un momento de epifanía, del tiempo suspendido. El espacio dentro de la ola constituye un espacio de confrontación de la experiencia con el pensamiento en un momento de precaria estabilidad: un estado liminal de umbral y apertura.

La mesa escolar con su ola de madera en el plano horizontal que da acceso al asiento del alumno confrontada con una ola del mar, un emblema de la libertad, crea 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 de experiencia directa. *La curva del aprendizaje* plantea también a su espectador/participante la disyuntiva



Imagen 43. Videoinstalación *Going Forth by Day* (*Saliendo de día*), Bill Viola, 2002.

va entre el proceso del aprendizaje como línea continua y su contrario: el aprendizaje como una línea escalonada, marcada por unos instantes decisivos, de aprendizaje acelerado.

Si algunas obras mediáticas de Gary Hill se pueden relacionar con los experimentos fenomenológicos en el *plano de inmanencia*,⁷⁴ las videoinstalaciones de Viola, en cambio, se relacionan claramente con las imágenes y los conceptos de la trascendencia, incluso en su trabajo más reciente con los cánones de la pintura religiosa. Es ilustrativo el título de un ensayo del filósofo español Félix Duque, sobre la obra de este artista: “Bill Viola versus He-

gel. Tecnoiconodulía contra lógica iconoclasta”.⁷⁵ Una de las videoinstalaciones de Bill Viola que se relaciona claramente con el concepto de la trascendencia y con la iconografía religiosa es *Going Forth by Day* (véanse las imágenes 43, 44 y 45). El título de la instalación está basado en el nombre original del libro egipcio *El libro de los muertos: el libro de salir de día*. Lo describe Viola como *la guía para el alma una vez liberada de la oscuridad, de la luz del día*.⁷⁶ Con este trabajo, Bill Viola crea una representación de lugares y espacios de transición entre la vida y la muerte.

⁷⁴ Gilles Deleuze y Felix Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, Buenos Aires, Anagrama, 2005, pp. 39-62.

⁷⁵ Donald Kuspit (ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006, pp. 139-206.

⁷⁶ David Morgan, “Spirit and Medium”, en Chris Townsend (ed.), *op. cit.*, p. 94.



Imagen 44. Foto fija de una de las cinco simultáneas proyecciones monumentales: *The Path (El sendero)*, Bill Viola, 2002

Como dice David Morgan: “los videos consisten en las escenas épicas insertadas en las escenas de la vida común”.⁷⁷ Cada uno de los videos está inspirado en las pinturas del Renacimiento italiano (como, por ejemplo, el fresco de Luca Signorelli pintado entre 1499 y 1504 en la Catedral de Orvieto, Italia) y que a su vez son *ecos* de las famosas imágenes del pasado y los arquetipos míticos. *Going Forth by Day* es una videoinstalación de cinco monumentales proyecciones simultáneas, de los videos en bucle, con los temas: del nacimiento, sendero, diluvio, travesía y resurrección, de 30 minutos cada una. En el primer video del ciclo se muestra la figura humana desnuda, nadando en algo que parece un montaje de agua y de fuego, suspendida en un estado intermedio entre la muerte y la resurrección. En otra de las proyecciones (véase la imagen 44) vemos un amplio panorama del bosque a través del cual camina una multitud de personas, de todos tipos y edades, en vestidos casuales y contemporáneos, cada una caminando a su propio ritmo. La tercera muestra a las personas caminando enfrente de



Imagen 45. Foto fija de una de las cinco simultáneas proyecciones monumentales: *The Voyage (La travesía)*, Bill Viola, 2002.

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. En la cuarta secuencia (véase la imagen 45) 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. La quinta proyección retrata a unos trabajadores de emer-

⁷⁷ *Idem.*

gencia que intentan rescatar gente en una repentina inundación en el desierto. Sin éxito en su misión se duermen cansados. La madre, que espera a su hijo, no está consciente de que pereció en el desastre y no ve cuando su alma se eleva del agua.

Las notas para el proyecto de la videoinstalación demuestran que su autor estaba más interesado en provocar los efectos emocionales en sus observadores/e/p que en la exactitud iconográfica. Además de las imágenes impactantes utiliza sonidos ensordecedores. La intención del trabajo no es, como algunos dicen, predicar la fe cristiana; más bien trata de proporcionar unos momentos de sincera meditación. Para hacerlo, provoca accidentes sensoriales vinculados con la iconografía espiritual.

La variedad de *los ritmos* de las señales afectivas y espirituales que emanan simultáneamente de las proyecciones provoca en el espectador la acumulación, amplificación y *la resonancia de las sensaciones*. La instalación incita a su observador/e/p a reflexionar sobre la condición humana universal, que todos los humanos sin excepción debemos afrontar. Las cinco videoproyecciones simultáneas forman una *caja de resonancia de las afectaciones emocionales y los mensajes espirituales*. Se puede intentar enumerar algunos: los deseos de comunión con los otros, los sufrimientos al experimentar pérdidas y dolor, la lucha por trascender los sufrimientos con el fin de conectarse con una realidad más amplia. La obra invita también a examinar la relación entre narrativas temporales cotidianas y las narrativas trascendentales de nuestras vidas. Sin embargo, como la mayoría de los últimos trabajos de Bill Viola, incita a una meditación más que a una interpretación o reflexión intelectual.

Para analizar la producción de Bill Viola y Gary Hill, desde la perspectiva de sus relaciones con los paradigmas artísticos y filosóficos de hoy, es clave la relación de la imagen con la palabra, escrita o hablada. Para el filósofo Ludwig Wittgenstein,⁷⁸ la amplitud de nuestro mundo depende de nuestra habilidad de su interpretación verbal; éste es más amplio para los que tienen mayor capacidad de uso de las palabras. Para este filósofo las imágenes visuales tienen sentido en la medida en que se mantiene la esperanza de que puedan ser interpretadas verbalmente. Totalmente distinta es la postura de Rudolf Arnheim,⁷⁹ para quien captamos las imágenes sin interpretarlas y solamente después nos servimos del lenguaje verbal para explicarlas. Según Arnheim, nuestro mundo se enriquece en la medida en que abundan las imágenes sin interpretación verbal. Sin embargo, el enfoque que predomina hoy en el arte es conceptual. Para Gilles Deleuze y Felix Guattari,⁸⁰ el arte conceptual practicado hoy día surgió del acercamiento del arte con el lenguaje. Lo afirma también Tony Godfrey en su libro *Arte conceptual*,⁸¹ definiéndolo como un arte que trata sobre las ideas y significados más que sobre las formas y la materia. El arte conceptual existe en la mente de los espectadores en forma de pensamientos, de allí su acercamiento con el lenguaje. Es ilustrativo el nombre de un importante grupo de artistas de esa corriente: *Arte y Lenguaje*, fundado en Nueva York en los años sesenta del siglo pasado. La materia de la filosofía es también el lenguaje;

⁷⁸ Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, Oxford, Basil Blackwell, 1967.

⁷⁹ Rudolf Arnheim, *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós, 1986.

⁸⁰ Gilles Deleuze y Felix Guattari, *op. cit.*

⁸¹ Tony Godfrey, *Conceptual Art*, Phaidon, Londres, 1998.

surge, entonces, la pregunta: ¿cuál es la diferencia de su función en el arte conceptual y en la filosofía? Según los citados filósofos franceses,⁸² en el arte conceptual se trata de un intento de desmaterializar el plano de composición del arte, volverlo informativo, como un diccionario, para acercarlo al plano de inmanencia de la filosofía. La decisión de materializar la información está en manos del espectador que decide si esto es arte; en otras palabras, si estos conceptos le producen sensaciones o le afectan.

En el *Manual de inestética*, de Alain Badiou, se presentan tres esquemas de relación entre la imagen artística y el lenguaje filosófico:⁸³ el didáctico, el romántico y el clásico. En el primer esquema, la verdad del arte viene de fuera; ésta sería, por ejemplo, la relación del arte conceptual con la filosofía de la deconstrucción: el arte en posición de subordinación respecto a la filosofía o al dogma ideológico y tal es también el caso del arte socialista-marxista. En el esquema romántico, parece que solamente el arte es capaz de revelar la verdad, es el cuerpo mismo de la verdad. Por ejemplo, la hermenéutica de Heidegger es romántica donde el verdadero aventurero del lenguaje-pensamiento es el poeta. El filósofo solamente ayuda a comunicar sus logros; su posición es subordinada a la del poeta. En el tercer esquema, el arte es condicionado por el psicoanálisis como canal de transferencia, abriendo paso a lo simbólico en el plano de inmanencia de la realidad.

Estos tres esquemas de relación entre el arte y la filosofía, o de la imagen artística con el lenguaje filosófico, no fueron modificados en el siglo XX y hoy parecen ya inadecuados. Así, una de las actuales tareas de la filosofía sería la de elaborar una nueva categoría que relacione arte y filosofía.

Para la crítica contemporánea especializada,⁸⁴ Gary Hill es uno de los más importantes artistas del medio de la videoinstalación y Bill Viola un favorito de los espectadores y de los directores de los museos de arte contemporáneo, con asistencias masivas a sus exposiciones, que sin embargo tiene también algunos defensores entre los críticos de arte:

Crear obras que causan efecto espiritual en los tiempos en que los estilos de arte contemporáneo institucionalmente aprobados se dirigen casi totalmente hacia discursos seculares y cerebrales, me parece a mí no solamente subversivo, sino extremadamente valiente.⁸⁵

Al analizar las diferencias entre las obras de Bill Viola y Gary Hill y las relaciones de sus imágenes con el lenguaje y el pensamiento, se afirma que la obra de Hill está producida en el marco de un pensamiento marcadamente antiplatónico, con valores relativos de la deconstrucción, mientras que la obra de Bill Viola aboga por valores estables y trascendentales, en otras palabras, que no cambian

⁸² Gilles Deleuze y Felix Guattari, *op. cit.*, pp. 19-85 y 164-201.

⁸³ Alain Badiou, *Handbook of Inaesthetics*, Stanford, Stanford University Press, 2005, pp. 2-8.

⁸⁴ En su reciente estudio sobre el arte del video, Yvonne Spielman dedica 15 páginas a la obra de Gary Hill y a la de Bill Viola solamente unas pocas palabras. Yvonne Spielman, *op. cit.*

⁸⁵ Chris Townsend (ed.), *op. cit.*, p. 15 (traducción del autor).

con el tiempo, que existen fuera del tiempo. Muchos de los trabajos de ambos artistas están contruidos con imágenes temporales de video que coexisten en una videoinstalación. Un análisis más atento revela, sin embargo, que éstas son similitudes superficiales: más importantes son las diferencias en las preguntas filosóficas que generan. Así llegamos a las encrucijadas del pensamiento filosófico de hoy. El filósofo Alain Badiou dice que estas diferencias pueden ser superadas, tal como lo hizo el poeta portugués Fernan-

do Pessoa, el cual pone de manifiesto que la filosofía puede aprender de los artistas:

La modernidad de Pessoa yace en proyectar la duda sobre la pertinencia de la oposición de Platón/anti-Platón. El objetivo del pensamiento-poema no es ni lealtad al platonismo ni a su reversión. Eso es algo que nosotros los filósofos tenemos todavía que comprender a fondo. Por ello nuestro pensamiento todavía no es digno de Pessoa. Ser digno de Pessoa significaría aceptar la coexistencia de los espacios de lo sensible y de la Idea, sin conceder nada a la trascendencia de Uno.⁸⁶

⁸⁶ *Ibid.*, p. 44 (traducción del autor).

6. LAS CAJAS DE RESONANCIA DE MIS PROYECTOS RECIENTES

Para acercarnos analíticamente a mi propia práctica artística sigo a Robert Irwin, definiendo mi marco operativo en términos de *existencia y circunstancia*.⁸⁷ La existencia y la circunstancia constituyen un contexto tanto para nuestra actividad artística como para la recepción de nuestro arte. Este marco señala un proceso de diálogo entre nuestra cultura reflexiva (*la existencia*) y nuestra inmediata presencia (*la circunstancia*). La existencia encarna, tanto para mí como para los espectadores de mis obras, 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 la salud, el día de visita a una exposición en un museo.

Nuestro pasado y el de los espectadores están enterrados en cualquier escenario. 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, algo que hacemos en cada momento sin pensarlo, pero al mismo tiempo constituyen nuestra fuente de recursos para la actividad de interpretación y de reflexión.

Para operar en el mundo, lo dividimos en partes de tamaño manejable usando conceptos, tratando a sus com-

ponentes como verdades fijas y encerrándolas en formas permanentes. Sin embargo, a diferencia del proceso de razonamiento, nuestra conciencia perceptiva puede liberarse de las verdades fijas y, por lo mismo, cuenta con mayor capacidad para asimilar los fenómenos de cambio. Tales son también los fines implícitos de mis propias videoinstalaciones.

Las sensaciones, afectaciones y mensajes que *reverberan* en los espacios de mis piezas, realizadas entre los años 2010 y 2012, que aquí presentamos, son descripciones de sus posibles recepciones y lecturas con la excepción de la instalación *EASO*, que ya se ha exhibido en el espacio de la galería *Nuble*, en Santander, España.

VIDEOINSTALACIÓN *EASO*

La instalación está realizada con dos proyecciones simultáneas de los videos en bucle en dos planos perpendiculares de una esquina. En la proyección derecha se presenta una hilera de parasoles de playa cerrados, agitados por el viento, en una pronunciada perspectiva con un punto de fuga. En la proyección izquierda se presenta la misma hilera de los parasoles pero con una imagen transformada por el efecto de espejo que construye una perspectiva de dos puntos de fuga. Los tres puntos de fuga de las dos proyecciones están confrontados con el punto de fuga de la perspectiva real de la esquina conformada por pantallas de la instalación. Estas *fugas de perspectiva* hacen *eco* de la

⁸⁷ Varios autores, *Theories and Documents of Contemporary Art*, op. cit., pp. 573-574.



Imagen 46. Videoinstalación *EASO*, Pawel Anaszkiwicz, 2010.

estructura de la forma musical llamada *fuga*, una composición musical polifónica que gira sobre un tema y su contrapunto, repitiéndolos con diferentes tonos. La disposición del espacio tridimensional real de la pieza de una esquina crea *un contrapunto* con los espacios virtuales de las proyecciones. En la instalación se produce también una *resonancia* de los *ritmos visuales* en las pantallas, por la derivación de una imagen desde la otra.

La videoinstalación *EASO* crea una sensación de extrañeza, de reconocer en el mismo tiempo la fuente real

de la imagen y su sentido añadido por la transformación. El baile de los personajes de las proyecciones induce al trance de la mirada de sus observadores. Algunos de ellos se dejan llevar, buscando su significado, a la contemplación de un *mantra*⁸⁸ en movimiento, como de una serie de palabras rítmicas. El baile de los paraguas tiene igualmente un timbre metafórico, del baile de un extraño ritual.

⁸⁸ Bill Viola encuentra analogías fascinantes entre las estructuras antiguas de las representaciones y las tecnologías contemporáneas de las imágenes visuales y del sonido: por ejemplo, en la doc-

VIDEOINSTALACIÓN *CORREDOR DE LA BICI*

Esta 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. He 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 mi domicilio en Valencia hasta la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica. La imagen realizada en la dirección del traslado está grabada siempre de día, yendo hacia el Politécnico. La imagen proyectada en la pantalla opuesta se realizó en sentido contrario al traslado y está grabada de noche, regresando. La mitad del video de la imagen de la superficie de la acera, que se traslada por debajo de los pedales en movimiento, de la proyección en el piso, está grabada de noche y la otra mitad del video está grabada de día. En los momentos en que la bicicleta baja de velocidad, las tres proyecciones de los videos gradualmente se ensanchan, sin perder su altura, y después,

trina tántrica de la India existen tres tradicionales representaciones de la deidad: la imagen visual, antropomórfica, otra que es su diagrama energético –que es la imagen visual en forma de *yantra*– y la tercera –una imagen sonora de *mantra*, como su representación en forma de canto y música. Estos tres tipos de imágenes expresan la misma cosa. Viola lo compara a nivel formal con la naturaleza del sistema electrónico, de la producción de las imágenes: la misma señal electrónica puede convertirse en una imagen visual si la pasa a un monitor de video, en un diagrama energético si se despliega en un osciloscopio, y en una secuencia de sonidos, si se la pasa a un sistema acústico. Bill Viola, *Reason for Knocking at an Empty House*, op. cit., p. 107.

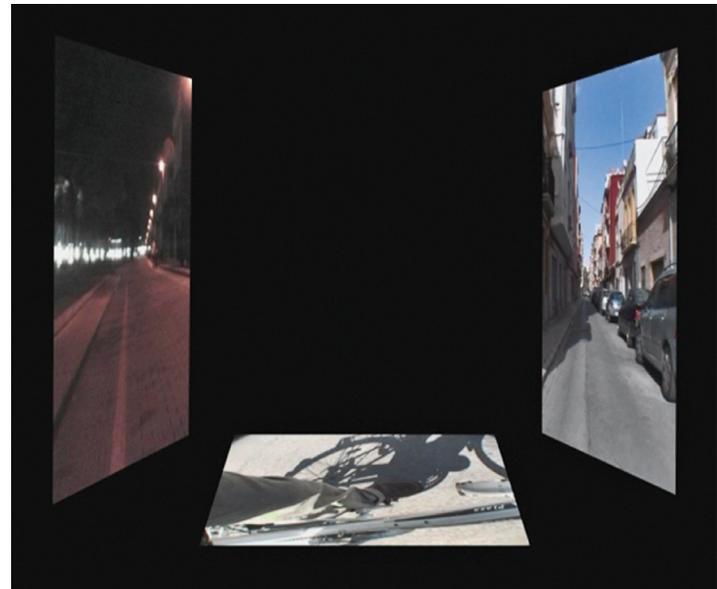


Imagen 47. Videoinstalación *Corredor de la bici*, Pawel Anaszkiwicz, 2010.



Imagen 48. *Corredor de la bici*, ejemplos de colocación de la videocámara.

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 se vincula con mis percepciones y reflexiones en los primeros días de manejar la bicicleta desde mi domicilio hasta la Facultad de Bellas Artes; percepción de la estrechez de los caminos para las bicicletas, por ser flanqueados por la vegetación y del gradual deterioro de mi 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. Me di cuenta que durante el trayecto ocupaba mi mente en cosas distintas que mirar y contemplar. Solamente durante cor-

tos intervalos de las paradas obligatorias mi mirada se ensanchaba. La reflexión sobre nuestra mirada que se está estrechando conforme a la velocidad de traslado es la que intento transmitir por medio de la videoinstalación. Los momentos, cuando tenemos la oportunidad de mirar a nuestro alrededor, en las paradas forzadas del tráfico, los desperdiciamos muchas veces por considerarlos pérdida 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 visuales* hacen que las tres produzcan una unidad de la *consonancia visual*. La instalación intenta provocar la sensación de un espacio limitado en el constante movimiento, como de una *caja de resonancia* donde *resuenan* y se superponen nuestras miradas y las de la cámara de video. En este sentido, el acto de moverse a alta velocidad en una bicicleta o una moto no se diferencia del traslado en una cápsula del coche. La rutina del traslado crea una situación donde solamente veamos los puntos de salida y de llegada sin disfrutar del camino. La instalación intenta inducir a sus espectadores/escuchas/participantes a memorizar las sensaciones y vincular la mirada estrecha con la alta velocidad de traslado, y la mirada más amplia con la velocidad baja y con las paradas. Espero que estas sensaciones de los espectadores/escuchas/participantes de la instalación generarán *resonancias* con sus experiencias posteriores, en la forma de reflexiones que incluso pueden resultar en algunos pequeños cambios en sus conductas cotidianas.

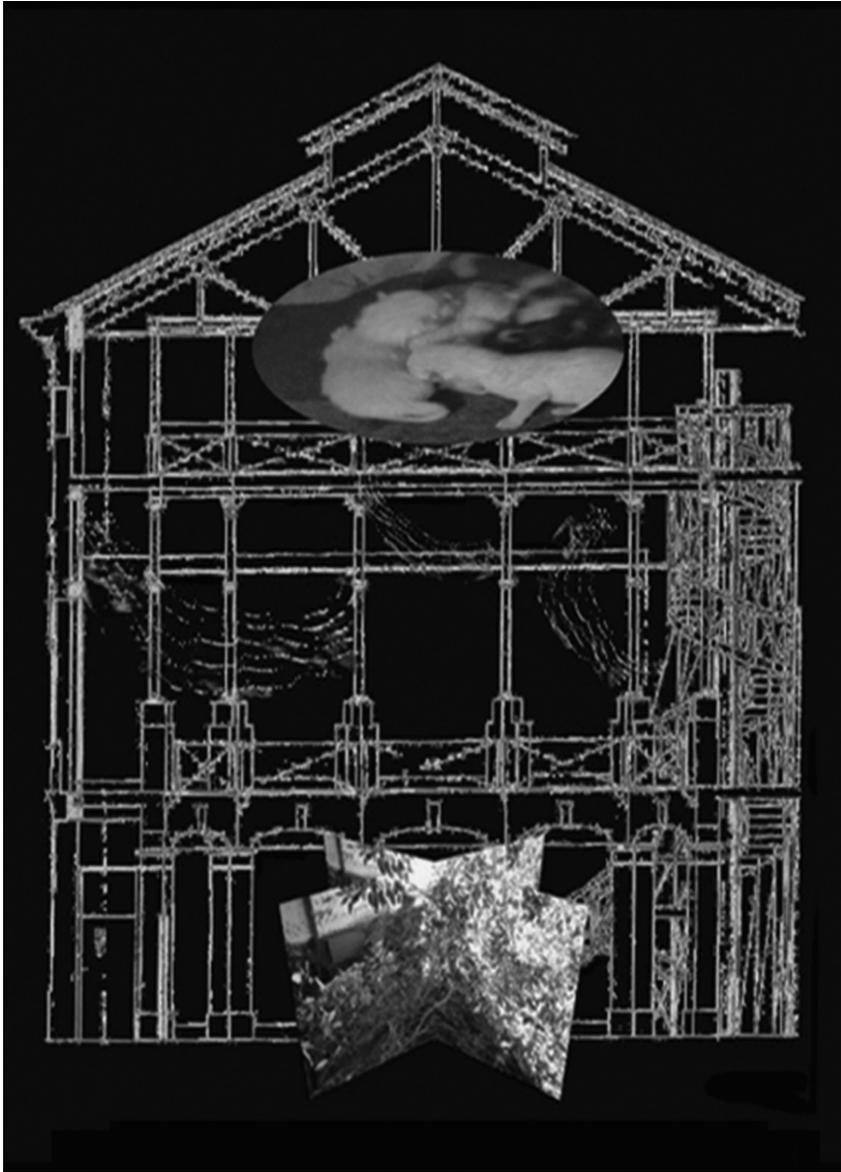


Imagen 49. Maqueta de la videoinstalación *Ciega, frágil y clara*, Pawel Anaszkiwicz, 2011.

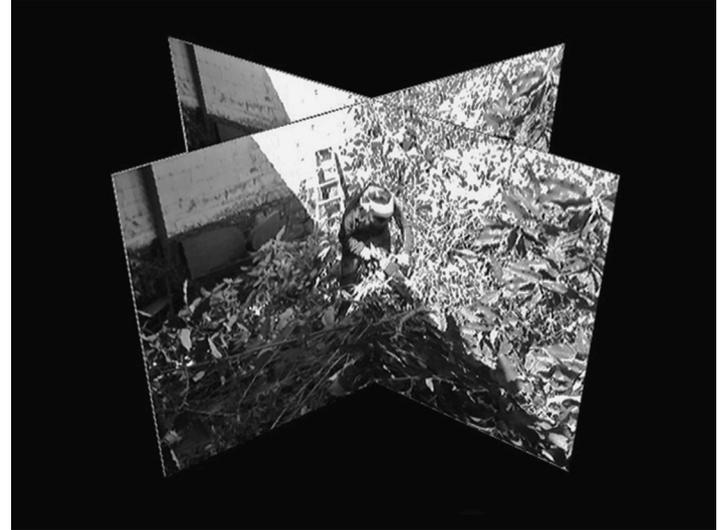


Imagen 50. Maqueta de la videoinstalación *Aclaración*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.

VIDEOINSTALACIÓN *CIEGA, FRÁGIL Y CLARA*

El proyecto surge a partir de mi 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. Los cortes de video de *Ciega, frágil y clara* tienen su origen en proyectos anteriores: así, la videoinstalación titulada *La bóveda*, que involucra la proyección del video de unos gatitos ciegos, fue inicialmente planeada como una proyección cuadrangular en la bóveda de una iglesia desacralizada, tomando como referencia el ciclo pictórico de la bóveda de la Capilla Sixtina. Los videos de las telarañas fueron pensados como unas proyecciones simultáneas en una estructura tridimensional, de un marco espacial que el observador puede cruzar. La videoinstalación *Acla-*

ración fue expuesta sólo como una maqueta, en la forma de video monocal, en el año 2009, en dos museos de arte contemporáneo en Polonia y en una galería en México. El sentido de esta pieza se vincula con un texto de Martin Heidegger,⁸⁹ que intenta explicar el concepto del espacio regresando al origen de la palabra alemana *raum*, que indica la acción de liberar un claro en el bosque para el establecimiento humano: la construcción del espacio como un acto de aclaración. Esta parte de la instalación está conformada por dos proyecciones simultáneas de un video que documenta la acción de cortar la maleza con una motosierra. Las pantallas se cruzan de manera perpendicular en el centro. Las proyecciones intentan reconstruir y activar el espacio real de la proyección, subrayando al mismo tiempo la virtualidad de las proyecciones, confrontándolas con la estructura tridimensional de las pantallas cruzadas.

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 10.5 m de diámetro y 14 m de altura, 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 de sus paredes circulares.

La videoinstalación *Ciega, frágil y clara* es una pieza única que integra cinco proyecciones simultáneas en los distintos niveles del espacio de la sala La Gallera:

- En la planta baja: dos proyecciones simultáneas del video *Aclaración* en dos pantallas semitransparentes (6 x 4 m cada una), que se cruzan en el centro.
- En la primera planta, en pasillo con barandal, que corre alrededor del espacio: tres proyecciones simultáneas del video *Telaraña*, en las tres pantallas irregulares de distintos tamaños que cuelgan en los pasillos del segundo piso de La Gallera.
- En el techo del espacio: una proyección circular, de 6 m de diámetro.

Las sensaciones de fragilidad que inducen las proyecciones de las telarañas en movimiento entrarán *en resonancia* con los movimientos inciertos de los gatitos, que dominan el espacio desde el techo, y las plantas que se caen en las pantallas de la planta baja. Al deambular por los pasillos del espacio se producirá en el observador/participante un efecto de *retroalimentación y amplificación de las sensaciones*, provocado por los *ritmos visuales* de varias proyecciones simultáneas. Se espera que el espacio de la instalación se perciba como un extraño templo de la celebración de un frágil equilibrio entre la naturaleza y las acciones del hombre.

VIDEOINSTALACIÓN *TRANCE DE PALMA*

La instalación requiere cinco planos de las videoproyecciones: dos pantallas de doble cara suspendidas en el espacio de la sala y tres pantallas de una cara, del techo, de la pared y del piso. Las proyecciones en las pantallas de doble cara son realizadas en formato 4x3 y las otras tres son

⁸⁹ Martin Heidegger, *Observaciones relativas al arte –la plástica– y el espacio. El arte y el espacio*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, 2003.

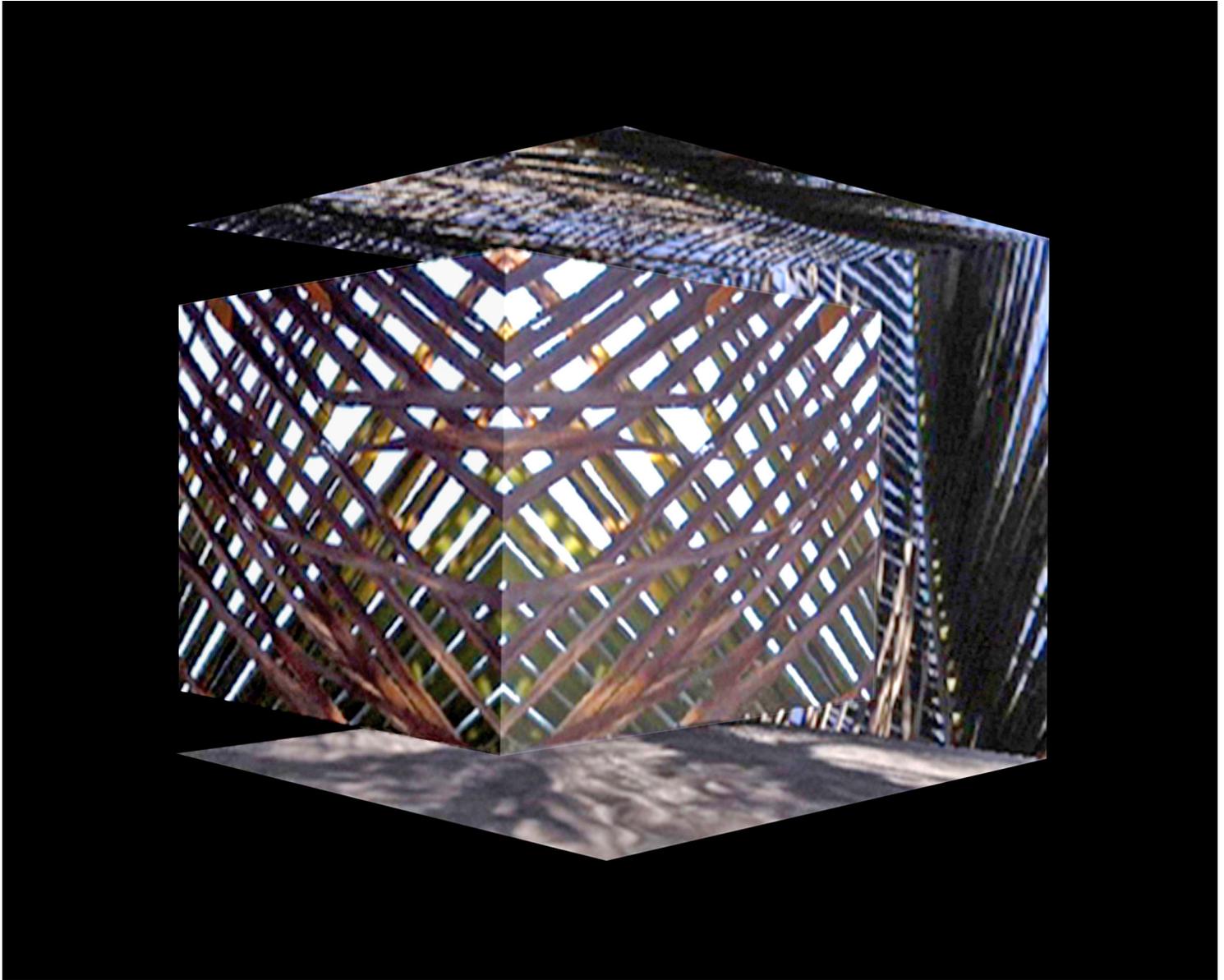


Imagen 51. Maqueta de la videoinstalación *Trance de palma*, Pawel Anaszkiwicz, 2011.

las proyecciones en forma de los 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 una a otra y *resuenan entre sí*, formando un dispositivo amplificador de *resonancias visuales*, que crea sensaciones, más que significados.

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 atraerá y repelerá al mismo tiempo. Los múltiples ritmos de las pantallas crearán *reverberaciones visuales* de sus perpetuas remisiones. La percepción irreflexiva 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.

VIDEOINSTALACIÓN *OK-NA*

La videoinstalación se realiza con nueve proyectores y nueve reproductores de video, funcionando simultáneamente, y una computadora que controlará las proyecciones con la función de un generador de estados azarosos. Todas las proyecciones son 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 mayoría de ellas las podemos ver solamente desde fuera. En la instalación se muestra una ventana en dos vistas: una desde adentro y otra desde 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 a 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, etcétera.

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 la ventana nos induce a percibir el espacio de la instalación como el de un salón con ventanas o con 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 los espacios internos de las personas que quisimos conocer o que nunca vamos a poder conocer íntimamente. Así, en las ventanas-rostros de la instalación *reverberarán melancólicamente* 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



Imagen 52. Maqueta de la videoinstalación *OK-NA*, Pawel Anaszkiwicz, 2012.

no sabemos de antemano de qué dirección del conjunto orquestal va a surgir el próximo tema.

Al intentar encontrar la motivación o el hilo conductor de la colección de las ventanas, su observador no solamente percibirá su variedad estilística, sino también las diferencias en su funcionalidad: cómo se mueven o reflejan el mundo exterior y en términos generales cómo nos afectan. La instalación induce a contemplar a los elementos de nuestro entorno buscando las semillas de un sentido más amplio, un sentido poético.

VIDEOINSTALACIÓN *CRUCES CERCANOS*

Esta videoinstalación se produce con cuatro proyectores y reproductores DVD y cuatro pantallas de doble cara de retroproyección, de tamaño aproximado de 3 x 4 m cada una, suspendidas en la sala de exposición.

La videoinstalación consiste en cuatro proyecciones simultáneas de dos diferentes videos en bucles. Los videos muestran el tráfico cotidiano de los transeúntes y vehículos en unos cruces de las calles del centro de la

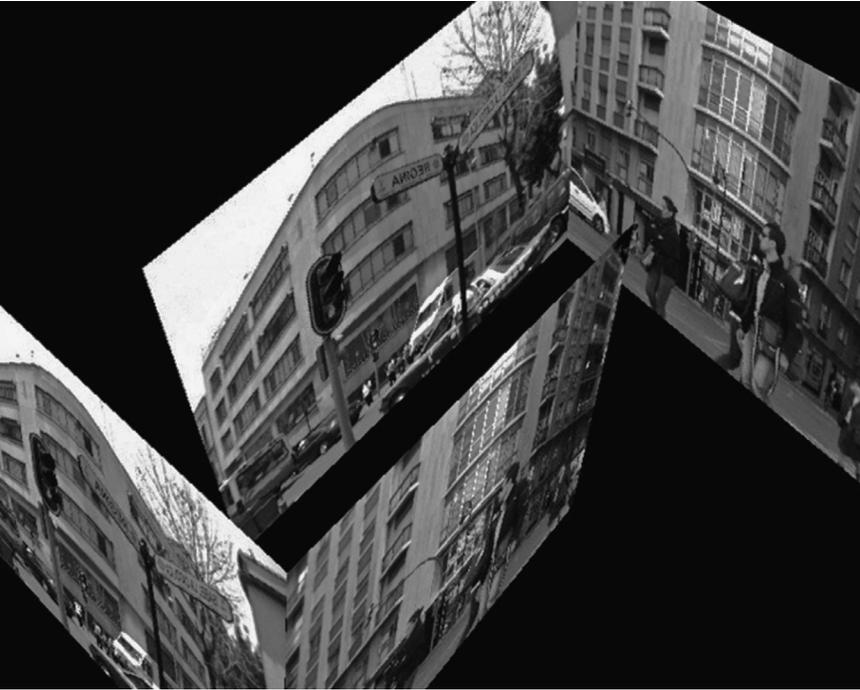


Figura 53. Maqueta de la videoinstalación *Cruces cercanos*, Pawel Anaszkiwicz, 2012.

ciudad de México y de Valencia, España. Las cuatro pantallas van a formar dos esquinas de 90 grados y las imágenes de los cruces de México y Valencia se proyectan en las pantallas adjuntas a las esquinas, repetidas en dos configuraciones de las pantallas.

La disposición de las proyecciones intenta reproducir las topologías de los espacios urbanos representados en los videos. Al caminar por la instalación, las imágenes repetidas en dos configuraciones muestran múltiples puntos de vista. Esta repetición intenta indicar que no son de alguna manera representaciones de espacios únicos, y que

las comparaciones se pueden extrapolar para muchas esquinas más y espacios de ambas ciudades, aparentemente tan alejadas y diferentes, y que sin embargo tienen muchos elementos comunes. La intención de la instalación no es una comparación antropológica o de orden documental. Las diferencias que nos interesan se encuentran en los detalles que parecen ser superficiales y que al ver una película después de la otra se nos escapan. Como por ejemplo, notar las diferencias en los ritmos de caminar o en los comportamientos específicos, como el de fumar en la calle.

La instalación intenta en principio provocar una sensación de agobio y extrañeza, la que sentimos cuando estamos perdidos entre las calles de una ciudad desconocida. Después, esperamos que el espectador/partícipe reconozca las dos esquinas como proyecciones de dos lugares diferentes y que intente ubicar sus estructuras tanto arquitectónicas como sociales. Espero también que las repeticiones de las imágenes provoquen unos espejismos, *remisiones* y *reverberaciones* como sonidos en un gran salón o una nave industrial, donde nuestras miradas rebotan como los sonidos y nuestras percepciones se ubican en los *cruces de los múltiples ecos y resonancias*.

Las múltiples pantallas reproducen *una polifonía de las vistas y de las narrativas visuales* de la ciudad contemporánea, donde navegamos cotidianamente entre vitrinas de sus escaparates. Esta presentación de los dos lugares comparables, de las dos ciudades separadas por miles de kilómetros, tiene la intención de iniciar a su observador/partícipe en una disfrutable tarea de estudiar la cotidianidad de su propio entorno con una mirada diferente, con los ojos de un extranjero.

VIDEOINSTALACIÓN *SUELO LÍQUIDO*

La videoinstalación *Suelo líquido* consiste en tres proyecciones simultáneas: dos en pantallas paralelas y una proyección en el piso. Los videos de ambas proyecciones en las pantallas presentan las personas subiendo y bajando las escaleras en una salida y entrada a la estación del metro. Una de ellas está en positivo y la otra en negativo. Entre ambas se produce una *resonancia de los ritmos visuales*, de las personas subiendo y bajando las escaleras. La proyección en el piso está intencionalmente muy brillante y representa la superficie del agua balanceándose.

El observador puede ubicar los videos de la instalación, en el espacio de la ciudad de México, por la imagen icónica de la Torre Latinoamericana, que aparece de vez en cuando entre la multitud. La selección de los encuadres está marcada por los fuertes contrastes: la penumbra en el túnel del metro y el sol afuera. La confrontación de la imagen en positivo con la del negativo y la limitación de colores a los blancos, grises y negros son unas medidas expresivas para transformar la cotidianidad de la ciudad de México en una alegoría de su subsuelo mítico, contrastada con la agitación existencial de la población urbana actual.



Imagen 54. Maqueta de la videoinstalación *Suelo líquido*, Pawel Anaszkiwicz, 2012.

CONCLUSIONES

Mi extrapolación de los términos sonoros al campo de la videoinstalación se fundamentó principalmente en una analogía entre las fuentes de imágenes sonoras y su distribución en los espacios de las instalaciones sonoras, y las pantallas como fuentes de imágenes visuales y su distribución en los espacios de las videoinstalaciones.

Los términos sonoros en sí mismos no representan un avance significativo en la crítica y el análisis de las videoinstalaciones, y, sin embargo, afinan nuestras herramientas conceptuales con las que podemos ser capaces de valorar mejor y diferenciar los aspectos constructivos y perceptivos que pueden aportar muchos datos importantes sobre las obras, cosa que hubiera sido difícil expresar verbalmente sin sus contribuciones. Este nuevo abanico de términos que expresan los conceptos transdisciplinares entre el campo sonoro y del video nos acerca más a los modelos constructivos y fenomenológicos del medio de la videoinstalación, dejando atrás los conceptos de los medios que le son afines superficialmente, como el cine y el video monocal.

En el libro se han aplicado los términos sonoros en las descripciones y el análisis de las obras de los artistas contemporáneos de referencia y las mías. Las obras presentadas adoptan una gran variedad de estrategias artísticas para activar la percepción corporal, mental y emotiva de sus espectadores/escuchas/participantes. Algunas de ellas involucran a su espectador en un *performance*, como por ejemplo, las obras de Dan Graham y Bruce Nauman,

otras inducen a una empatía con las personas que actúan en las pantallas: tales son los casos de las videoinstalaciones de Eija-Liisa Ahtila, Gary Hill, Aernout Mik o Bill Viola, o todavía distintas de las precedentes, como las de Fabrizio Plessi, que utiliza la instalación video para presentar al espectador unas sorprendentes confrontaciones de la tecnología con la naturaleza. Ryoji Ikeda satura los sentidos de los observadores/e/p de sus instalaciones. Mik, Ahtila y Viola confunden las percepciones y lecturas de las pantallas, Hill y Nauman desconciertan. Estas estrategias de desorientar al espectador en sus puntos de vista: espaciales, mentales, sensoriales y emocionales no constituyen un fin en sí mismo y al contrario intentan provocar en el observador/e/p la renovada vivencia existencial, y algunas reflexiones sobre sus relaciones con el entorno tanto material como social.

Los espacios reales y virtuales de las videoinstalaciones de los artistas de referencia sirven como portones de entrada hacia espacios íntimos, racionales y emocionales. En nuestro mundo actual, cada vez más saturado de medios tecnológicos, este tipo de arte puede contribuir de manera sustancial al desarrollo de nuevas sensibilidades y sentimientos de la identidad, para que asimilemos las herramientas tecnológicas como extensiones de nuestros cuerpos y de nuestras mentes, como elementos enriquecedores y potenciadores de nuestra naturaleza, más que como enemigos. No pensamos aquí en un modelo perfecto de identidad ajustada a su entorno, tanto tecnológico como

natural, pero sí en las condiciones que tienen en cuenta la formulación de la identidad como un campo abierto, caracterizado por una multiplicidad de voces. En los tiempos de hoy nuestra identidad parece amenazada por la mercantilización de la experiencia, promovida por la industria del entretenimiento. Los pocos espacios que nos quedan para la libre autorreflexión son los del arte actual, que en algunas de sus vertientes polemiza con los medios masivos, en lugar de meramente repetir sus mensajes. Sin embargo, al mismo tiempo, algunos productos de los artistas conceptuales, de los comisarios y de los críticos de arte ilustran verdades filosóficas, sociales o políticas, y son tautológicos al transmitir los mensajes evidentes, políticamente correctos, en otras palabras que no difieren de los aceptados por la mayoría de las instituciones culturales y de los medios masivos y de esta manera promoviendo una actitud pasiva de los espectadores. Las relaciones entre arte y filosofía, sociología, política, etc., son enriquecedoras en la medida en que rompen los esquemas de sus respectivas formas creativas, pero pueden ser perniciosas cuando el arte intenta reemplazar las funciones de otras disciplinas. Siguiendo los pensamientos de Alain Badiou,⁹⁰ podemos decir que el arte produce verdades artísticas y las otras disciplinas verdades filosóficas, sociológicas, políticas, etc., y todas son verdades diferentes.

Las proyecciones simultáneas de los videos en múltiples pantallas, a la par con las instalaciones sonoras, pueden conducir a una inmensa variedad de mensajes, como

lo demuestran los analizados en este estudio. Desde múltiples narrativas que expresan una polifonía de voces interiores, en las videoinstalaciones de Eija-Liisa Ahtila y Aernout Mik, la multiplicidad de *ritmos matéricos*, que evocan los paradigmas y referencias psicológicas de Fabrizio Plessi, pasando por los experimentos con las relaciones de los espacios y tiempos internos con los espacios y ritmos externos de los observadores/e/p de las instalaciones de Bruce Nauman, y experimentos con las sensaciones sinestésicas de Ryoji Ikeda.

Al contextualizar mi propia práctica artística me di cuenta de un gradual proceso de transición del sentido de mis videoinstalaciones: desde las narrativas que ponen en evidencia el contraste entre lo matérico y lo virtual de la videoinstalación *En virtud de lo actual*, hasta *ecos* de la problemática de la convivencia social en la videoinstalación *Cruces cercanos*, pasando por los flujos acuáticos como metáfora psicológica de la *Silla blanca* y las expresiones de las vivencias sensoriales en el *Corredor de la bici*.

El presente estudio ha mostrado la gran utilidad de los términos sonoros y musicales como resonancia, reverberación, polifonía, eco, ritmo, ruido, consonancia, disonancia, contrapunto, etc., y de los conceptos de la teoría de los circuitos, como retroacción, retroalimentación, amplificación, atenuación, excitación, etc., aplicados de manera metafórica para precisar los mensajes, sensaciones y afectaciones que se generan entre los espectadores/participantes de las videoinstalaciones. Se evidenció que los conceptos más fértiles para tal análisis son, entre otros, resonancia, reverberación, polifonía y retroalimentación:

⁹⁰ Alain Badiou, *op. cit.*, pp. 1-15.

- *Resonancia* como la repetición y sintonización de los gestos, ritmos visuales y empatía con las acciones, sensaciones y pensamientos de los personajes proyectados en las pantallas.
- *Reverberación* como una insistencia de la imagen en el espectador/participante, causada por el recurso de la repetición de las proyecciones similares en forma, en los diferentes emplazamientos espaciales de la instalación.
- *Polifonía* como una presencia simultánea, en el mismo espacio exterior e interior del observador/e/p, de la variedad de las narrativas, voces y ritmos temporales.
- *Retroalimentación* como los bucles de los pensamientos y de las sensaciones, que se crean en la mente del

espectador, en los momentos en que se hace consciente de sus percepciones.

En las obras de las videoinstalaciones de los artistas de referencia y de la propia producción, se han detectado algunos aspectos comunes de sus narrativas. Entre otros sus estrechas relaciones con lo real, definido más como un proceso en el cual estamos inmersos, que como un universo material que atravesamos. De las descripciones y los análisis de las obras se desprende también que sus narrativas desean vincularse con el modo de percepción de la vida y del arte de nuestro tiempo, cuando las búsquedas de las esencias conceptuales fijas se vieron desplazadas por la heterogeneidad de las miradas, narrativas e interpretaciones personales de los fenómenos transitorios.

BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, Rudolf (1986), *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós.
- Badiou, Alain (2005), *Handbook of Inaesthetics*, Stanford, Stanford University Press.
- Baudrillard, Jean (1978), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.
- Bergson, Henri (2006), *Materia y memoria*, Buenos Aires, Cactus.
- Bishop, Claire (2006), “El arte de instalación y su legado”, catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM*, Valencia.
- (2010), *Installation Art*, Londres, Tate Publishing.
- Bonet, Eugeni (1995), “La instalación como hipermedio”, en Claudia Giannetti (ed.), *Media Culture*, Barcelona, L’Angelot.
- Burch, Noël (1986), *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos.
- Chion, Michel (1998), *La audiovisión*, Barcelona, Paidós.
- Deleuze, Gilles (1984), *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós.
- y Felix Guattari (2005), *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona, Anagrama.
- Dewey, John (2008), *El arte como experiencia*, Barcelona, Paidós.
- Eliade, Mircea (1998), *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Flaxman, Gregory (ed.) (2000), *The Brain is the Screen. Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minneápolis, University of Minnesota Press.
- Friedberg, Anne (2006), *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass., The MIT Press.
- Godard, Jean-Luc (1998), “Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard”, en *Cahiers du Cinéma*, París, Seuil.
- Heidegger, Martin (1993), *Basic Writings*, San Francisco, Harper Collins.
- (2003), *Observaciones relativas al arte-la plástica-el espacio. El arte y el espacio*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra.
- Hill, Gary (1995), *Imagining the Brain Closer than the Eyes*, Art Basel, Ostfildern, Hatje Cantz Verlag.
- Husserl, Edmund (2008), *On the Phenomenology of Time Consciousness of Internal Time (1893-1917)*, Nueva York, Springer.

- Irwin, Robert (1995), "Las estructuras ocultas del arte", catálogo de la exposición *Robert Irwin*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Jáuregui, José Antonio (1998), *Cerebro y emociones: el ordenador emocional*, Madrid, Maeva.
- Jones, Carolina A. (ed.) (2006), *Sensorium, Embodied Experience, Technology and Contemporary Art*, Cambridge, Mass., The MIT Press.
- Krauss, Rosalind (1996), *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Madrid, Alianza Forma.
- (2000), *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Nueva York, Thames and Hudson.
- (2002), *Pasajes de la escultura moderna*, Madrid, Akal.
- Kuspit, Donald (ed.) (2006), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Círculo de Bellas Artes.
- Larrañaga, Josu (2006), *Instalaciones*, Donostia-San Sebastián, Nerea.
- Lefebvre, Henri (1992), *The Production of Space*, Oxford, Wiley-Blackwell.
- Martin, Sylvia y Uta Grosenick (eds.) (2006), *Videoarte*, Colonia, Taschen.
- Martín Tejada, Isabel (2006), "Pasajes de espacio, tiempo y espectador: instalaciones, nuevos medios y piezas híbridas en la colección del IVAM", catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM*, Valencia, IVAM.
- Merleau-Ponty, Maurice (1993), *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Planeta-Agostini.
- Molina Alarcón, Miguel (2007), "Sonido, espacio, reverberación, trascendencia, poder", catálogo de la instalación sonora *Arts al Palau 07*, Gandía.
- (2008), "El arte sonoro", en *ITAMAR, Revista de investigación musical: territorios para el arte*, Valencia, Pub y Rivera.
- Mondloch, Kate (2010), *Screens, Viewing Media Installation Art*, Minneápolis, University of Minnesota Press.
- Morgan, David (2004), "Spirit and Medium", en Chris Townsend (ed.), *The Art of Bill Viola*, Londres, Thames and Hudson.
- Nancy, Jean-Luc (2008a), *A la escucha*, Buenos Aires, Amorrortu.
- (2008b), *Las musas*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Obrist, Hans Ulrich *et al.* (2007), *Pipilotti Rist*, Londres, Phaidon Press.

- Oliva, Achille Bonito (1988), catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi. Videocruz*, Museo Español de Arte Contemporáneo de Madrid.
- Rancière, Jacques (2009), *The Emancipated Spectator*, Londres, Verso.
- Rodríguez Mattalía, Lorena (2008), *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Valencia, Editorial UPV.
- Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph von (1999), *Filosofía del arte*, Madrid, Tecnos.
- Schraenen, Guy (1999), “Instalar el sonido”, catálogo de la exposición *El espacio del sonido. El tiempo de la mirada*, San Sebastián, Diputación Foral de Gipuzkoa, Sala de exposiciones Koldo.
- Spielmann, Yvonne (2008), *Video. The Reflexive Medium*, Cambridge, Mass., The MIT Press.
- Tonelli, Marco (2007), “Escultor de la modernidad”, catálogo de la exposición *Plessi 1970-2005*, Valencia, IVAM.
- Townsend, Chris (ed.) (2004), *The Art of Bill Viola*, Londres, Thames and Hudson.
- Varios autores (1996), *Theories and Documents of Contemporary Art*, Berkeley, University of California Press, 1996.
- (2000), Catálogo de la exposición *Aernout Mik, Primal Gestures, Minor Roles*, Rotterdam, Stedelijk van Abbemuseum.
- (2000), Catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi*, Valencia, Sala Municipal L’Almodí.
- (2001), Catálogo de la exposición *Los mundos de Nam June Paik*, Bilbao, Museo Guggenheim.
- (2002), Catálogo de la exposición *Fantazied Persons and Taped Conversations*, de Eija-Liisa Ahtila, Helsinki, Kiasma Museum of Contemporary Art.
- (2002), Catálogo de la exposición de Pawel Anaszkievicz *Memoria blanca de los nahuales*, México, Museo Universitario del Chopo.
- (2005), Catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005*, Barcelona, Fundación “La Caixa”.
- (2005), *Gary Hill, Zeszyty Artystyczne #14*, Poznan, Polonia, Akademia Sztuk Pieknych.
- (2006), Catálogo de la exposición *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- (2008), Catálogo de la exposición *Eija-Liisa Ahtila*, Galería Jeu de Paume, Ostfildern, Hatje Cantz Verlag.
- Viola, Bill (1995), *Reason for Knocking at the Empty House*, Cambridge, Mass., The MIT Press.
- Virilio, Paul (2001), *El procedimiento silencio*, Buenos Aires, Paidós.
- Wittgenstein, Ludwig (1967), *Philosophical Investigations*, Oxford, Basil Blackwell.

SITIOS INTERNET

[Consultados por última vez en el mes de junio de 2012]

Diccionario de la lengua española, vigésima segunda edición, <<http://buscon.rae.es/drae/>>.

Bill Viola Oficial Web Site, <<http://www.billviola.com/>>.

Gary Hill, Donald Young Gallery, <<http://www.donaldyoung.com/hill/hill5.html>>.

Instalación sonora de José Antonio Orts, <http://www.mcu.es/novedades/2010/novedades_AN_Orts.html>.

Joseph Nechvetel, *Inmersive Ideals / Critical Distances*, <<http://www.eyewithwings.net/nechvatal/iicd.pdf>>.

Krzysztof Wodiczko Tijuana Project, <<http://web.mit.edu/idg/cecut.html#anchor1>>.

Loud Paper *Site of Sound: Of Architecture and the Ear*,
<<http://www.loudpapermag.com/articles/site-of-sound-of-architecture-and-the-ear>>.

Manuel Rocha Iturbide, *La instalación sonora*, <<http://www.uclm.es/artesonoro/Olobo4/html/rocha.html>>.

Media Art Net / Birnbaum, Dara: Rio Videowall, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/rio-videowall/>>.

Miroslav Balka, Tate Modern and Modern Art Oxford, The Arts Desk-Arts Reviews, Features and News,
<<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/dec/15/miroslaw-balka-topography>>.

New Video Installation, <<http://www.newvideoinstallation.com>>.

Obra de Antoni Muntadas: The Board Room / Arte Spain,
<<http://www.artespain.com/22-08-2008/grandes-autores/obra-de-antoni-muntadas-the-board-room>>.

Pawel Anaszkiwicz, <<http://www.galerianuble.com/page/pawel.html>>.

Tony Oursler, <<http://www.tonyoursler.com>>.

LISTA DE IMÁGENES

Ahtila, Eija-Liisa

Imagen 23. Videoinstalación *Anne, Aki and God*, Eija-Liisa Ahtila, 1998,

<<http://www.modernamuseet.se/en/Stockholm/Exhibitions/2012/Eija-Liisa-Ahtila>>

Imagen 24. El esquema de las proyecciones de la videoinstalación *Anne, Aki and God*, 1998, archivo del autor.

Anaszkiewicz, Pawel

Imagen 16. Videoescultura *Respaldo*, 2007.

Imagen 21. Videoescultura *Flores arrodilladas*, 2007.

Imagen 28. Videoinstalación *En virtud de lo actual*, 2001.

Imagen 31. Videoinstalación *Yate*, 2007.

Imagen 38. Videoinstalación *Perro*, 2006.

Imagen 39. Videoinstalación *Silla blanca*, 2009.

Imagen 41. Videoinstalación *Kayak 2*, 2007-2008.

Imagen 46. Videoinstalación *EASO*, 2010.

Imagen 47. Maqueta de la videoinstalación *Corredor de la bici*, 2010.

Imagen 48. *Corredor de la bici*, ejemplos de colocación de la videocámara.

Imagen 49. Maqueta de la videoinstalación *Ciega, frágil y clara*, 2011.

Imagen 50. Maqueta de la videoinstalación *Aclaración*, 2009.

Imagen 51. Maqueta de la videoinstalación *Trance de palma*, 2011.

Imagen 52. Maqueta de la videoinstalación *OK-NA*, 2012.

Imagen 53. Maqueta de la videoinstalación *Cruces cercanos*, 2012.

Imagen 54. Maquetas de la videoinstalación *Suelo líquido*, 2012.

Archivos del autor.

Balka, Mirosław

Imagen 12. Videoinstalación, *Carrousel*, 2004, archivo del autor.

Birnbaum, Dara

Imagen 11. Videoinstalación *Rio Videowall*, 1989, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/rio-videowall/>>.

Douglas, Stan

Imagen 2. Videoinstalación *Fuera de campo*, 1992, catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005*, Barcelona, Fundación “La Caixa”, 2005.

Graham, Dan

Imagen 25. Videoinstalación *Pasado(s) en presente continuo*, 1974,
<<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000020624&lg=GBR>>

Hill, Gary

Imagen 3. Videoinstalación *Escuchas de la mano*, 1995-1996, catálogo de la exposición *Gary Hill: Hand Heard*, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, 1998.

Imagen 4. Videoinstalación *Escuchas de la mano*, 1995-1996, archivo del autor.

Imagen 5. Videoinstalación *Disturbios (Entre las vasijas)*, 1988. Foto: Nic Tenwiggenhorn.

Imágenes 6 y 7. Fotos fijas de los cortes de videos, de la videoinstalación *Disturbios (Entre las vasijas)*, 1988, catálogo de la exposición *Gary Hill*, Centre del Carme, Instituto Valenciano de Arte Moderno, 1993.

Imagen 18. Foto fija del video monocal *Las mediaciones*, 1979-1986, <<http://vimeo.com/5596880>>.

Imagen 32. Videoinstalación *El faro (Dos versiones de lo imaginario)*, 1990. Foto: M.B. McLoughlin.

Imagen 33. Videoinstalación *El faro (Dos versiones de lo imaginario)*, 1990. Foto: Carl de Keyzer.

Imagen 34. Videoinstalación *Between Cinema and a Hard Place (Entre el cine y un lugar firme)*, 1991-1994.
Foto: M.B. McLoughlin.

Imagen 36. La secuencia de las fotos fijas, de una entre dieciséis videoproyecciones, de la videoinstalación *Altos barcos*, 1992, catálogo de la exposición *Gary Hill*, Centre del Carme, IVAM, 1993.

Imagen 37. Videoinstalación *Altos barcos*, 1992,
<<http://www.trendsplant.com/magazine/on-art-gary-hill-confusion-y-desconcierto/09/09/2010/>>.

Imagen 42. Videoescultura *La curva del aprendizaje*, 1993.

Imágenes: 5, 32, 33, 34 y 42, catálogo de la exposición *Gary Hill, Selected Works*, Kunstmuseum Wolfsburg, 2001.

Ikeda, Ryoji

Imagen 29. Instalación *Los espectros II*, 2002. Foto: Robin Reynders,
<<http://www.forma.org.uk/archive/2005/exhibitions/spectra2>>.

Mik, Aernout

Imagen 30. Videoinstalación *El bar paralelo*, 1999, catálogo de la exposición *Aernout Mik, primal gestures, minor roles*, Rotterdam, Stedelijk Van Abbemuseum, 2000.

Muntadas, Antoni

Imagen 10. Videoinstalación *The Board Room*, 1987,
<http://visualarts.mit.edu/workandresearch/workfaculty/work_muntadas.html>.

Nauman, Bruce

Figura 9. Videoinstalación *Pieza de girar la esquina*, 1970, catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005*, Barcelona, Fundación “La Caixa”, 2005.

Orts, José Antonio

Imágenes 20 y 22. Fragmentos de la instalación sonora *Ostinato blanco-azul*, 1996, catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM*, Valencia, IVAM, 2006.

Oursler, Tony

Imagen 15. Fragmento de la videoinstalación *Judy*, 1994, <www.tonyoursler.com>.

Paik, Nam June

Imagen 1. *Concierto para chelo, TV y cintas de video*, 1971, catálogo de la exposición *Los mundos de Nam June Paik*, Bilbao, Museo Guggenheim, 2001.

Plessi, Fabrizio

Imagen 17. Videoinstalación *Los armarios del caos*, 1995, catálogo de la exposición *Fabrizio Plessi*, Valencia, Sala Municipal L'Almodí, 2000.

Imagen 27. Dos vistas de la instalación *Viento agua 1*, 1981, catálogo de la exposición *Plessi 1970-2005*, Valencia, IVAM, 2007.

Rist, Pipilotti

Imagen 14. Videoinstalación *Himalaya Sister's Living Room*, 2000,
<<http://www.luhringaugustine.com/artists/pipilotti-rist/?tag=Video%20installation#/images/12/>>.

Snow, Michael

Imagen 19. Las fotos fijas de cada una de las dos películas proyectadas simultáneamente en ambos lados de la pantalla en la instalación *Dos lados de cada relato*, 1974,
<<http://blogs.walkerart.org/filmvideo/2011/04/21/artists-cinema-projected-images/>>.

Viola, Bill

Imagen 8. Foto fija del video monocanal *La transición*, 1971, archivo del autor.

Imagen 26. Videoinstalación *Il vapore*, 1975, <<http://www.flickr.com/photos/54015908@N08/4991239784/>>.

Imagen 35. Videoinstalación *La mente parándose*, 1991. Foto: Kira Perov,
<http://www.tokyoartbeat.com/tablog/entries.en/2006/11/interview_with_bill_viola.html>.

Imagen 40. Videoinstalación *Espacio para San Juan de la Cruz*, 1983. Foto: Kira Perov,
<http://arthistory.about.com/od/from_exhibitions/ig/the_third_mind/aaca_gugg_0109_28>.

Imagen 43. Videoinstalación *Saliendo de día*. Foto: Matthias Schoremann,
<<http://megancharland.wordpress.com/2011/04/16/bill-viola-via-skype/>>.

Imágenes 44 y 45. Fotos fijas de unas de las cinco proyecciones simultáneas: *El sendero*, 2002,
<<http://blogs.artinfo.com/modernartnotes/2011/04/eliot-porter-and-earth-day-rhymed/>>,
<http://www.engramma.it/eOS/index.php?id_artico-lo=707>.

Wodiczko, Krzysztof

Imagen 13. Instalación mediática, *Proyecto CECUT*, 2000, <<http://web.mit.edu/idg/cecut.html#anchor1>>.

*La videoinstalación
como caja de resonancia*
se terminó en agosto de 2012
en Imprenta de Juan Pablos, S.A.,
2a. Cerrada de Belisario Domínguez 19,
Col. del Carmen, Del. Coyoacán,
México 04100, D.F.

500 ejemplares

