

Escuela de Humanidades Ciencias Sociales y Artes
Universidad Nacional de Río Negro



Trabajo Final de Licenciatura
para acceder al título de
Licenciada en
Diseño Artístico Audiovisual

Autora: María Mercedes Fabiano

Directora: Carola Dreidemie

Co-Directora: Mónica Muñoz

Título

Fragmentos Narrativos en la Video Instalación

Fecha de presentación

31 de octubre de 2018

Sede Andina

El Bolsón

Agradecimientos

A Carola Dreidemie, directora de mi trabajo final de licenciatura por brindar tan generosamente todo su conocimiento, por su disponibilidad absoluta y por acompañar el proceso creativo, en toda su totalidad.

A Mónica Muñoz, co-directora de mi TFL, por la disposición y por el seguimiento continuo del trabajo de investigación y de todo el proyecto en general.

A todos los docentes y personal no docente de la UNRN, que han participado tanto en mi formación profesional como personal.

A cada uno de los estudiantes de la LDAA, por el afecto, la compañía y el apoyo que me ofrecieron durante toda mi carrera.

A la Universidad Nacional por la educación pública y gratuita.

A mis hijos Ludmila y Rodrigo, por acompañarme en todo este proceso.

ÍNDICE

1. Introducción

2. Metodología

UNIDAD I

3. Marco Teórico

3.1. Análisis del concepto *instalación*.

3.2. Cualidades de la instalación audiovisual interactiva.

3.3. Nociones teóricas vinculadas a la obra.

3.3.1. Análisis del concepto *imagen en tiempo real*.

UNIDAD II

4. Marco Referencial

4.1. Análisis de fragmentos narrativos en instalaciones Multicanal.

Bruce Nauman: Violent Accident

Douglas Gordon: Play Dead, Real Time

4.2. Video Instalación en Tiempo Real

4.3. Análisis de fragmentos narrativos en instalaciones con circuito cerrado.

Michel Snow: De La

Dan Graham: Present Continuous

4.4. Análisis de fragmentos narrativos en instalaciones interactivas.

Camille Utterback: Liquid Time

Rafael Lozano Hemmer: Body Movies

UNIDAD III

5. Resultados alcanzados del marco teórico-referencial

5.1. Memoria de Producción:

5.2. Descripción técnica

Anexo

Conclusiones

Bibliografía

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto corresponde al trabajo final de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual de la Universidad Nacional de Río Negro. La propuesta se basa en la realización de una instalación audiovisual interactiva y su contextualización teórica.

En el campo de la instalación audiovisual, por los avances de la tecnología y la búsqueda de nuevos formatos, incluir en tiempo real al cuerpo físico del público como elemento narrativo se encuentra en plena expansión, hecho que produce una redefinición en las relaciones tradicionalmente establecidas entre el autor, la obra y el espectador; y a su vez, favorece las posibilidades de crear sistemas narrativos basados en el sentido de lo múltiple.

A partir de estas consideraciones, la instalación audiovisual que se produjo tiene como finalidad explorar lo múltiple en el tiempo real y se plantea investigar fragmentos narrativos, en distintas propuestas de multiplicidad de espacios y tiempos simultáneos, tanto en Video Instalaciones como en Instalaciones Audiovisuales Interactivas.

Por lo tanto, se establecen los siguientes objetivos:

- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en diseño artístico audiovisual.
- Poner en diálogo desarrollos teóricos en voces autorizadas: conceptos claves para la investigación.
- Analizar fragmentos narrativos en video instalaciones multicanal, Video Instalación con CCTV y en Instalaciones Audiovisuales Interactivas.
- Vincular los resultados alcanzados con el proyecto de obra que se desea producir.
- Realizar un *Trabajo Audiovisual* que en el campo del arte se inserte como Instalación Audiovisual Interactiva.

- Demostrar que una imagen en tiempo real puede multiplicarse al incluir al espectador como elemento narrativo.

El trabajo de investigación se articula de la siguiente manera:

En primera instancia, para contextualizar este proyecto en el ámbito del arte, cabe preguntar qué es una instalación y qué propiedades debe tener para que se defina como interactiva. Estas son las primeras preguntas que la investigación plantea.

En segundo lugar, se desarrolla lo vinculante a la obra en base a la teoría de la imagen-cristal de Gilles Deleuze, donde se plantea que una imagen en tiempo real se forma por dos tiempos simultáneos: los presentes que pasan y los pasados que se conservan, es decir, lo actual y lo virtual se vuelven inseparables en el tiempo.

En tercer lugar, se debe abordar el estado del arte con obras que, a través de su análisis, aporten datos útiles o herramientas para el diseño de la pieza que se presenta.

Al concluir la investigación teórica y referencial, se redactan:

- Resultados alcanzados.
- Diseño: Memoria de producción, es decir, planeamiento de la obra en sus aspectos estéticos, formales, conceptuales y técnicos.
- Anexo: Desarrollo de los orígenes del video arte y del cine expandido, ya que en estos se encuentra la fuente del concepto ligado a la video instalación.
- Conclusiones.

2. METODOLOGÍA

Se establece el siguiente plan de investigación:

Recopilar material teórico.

Seleccionar la información obtenida.

Investigar referentes artísticos en el campo de la Instalación.

Buscar antecedentes de instalación con circuito cerrado, instalación multicanal, e instalación audiovisual interactiva.

Elegir obras para el análisis.

Evaluar los resultados.

Redactar la memoria de producción y conclusiones.

3. MARCO TEÓRICO

Los referentes teóricos consultados en esta unidad pertenecen al campo de la estética, la teoría del arte, y la cultura digital.

Eugeni Bonet (España) es un escritor, curador y artista de las áreas del cine, las video instalaciones y los medios digitales. También ha desarrollado una extensa actividad docente: entre 1999 y 2003, fue profesor asociado en la *Facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona* y en 2005 - 2006 dirigió un Posgrado en Video Arte y aplicaciones a las Artes del Espectáculo para la *Universitat Ramon LLull (España)* en colaboración con el MACBA (Museo de Arte contemporáneo de Barcelona).

Rodrigo Alonso (Argentina) es un escritor, crítico y curador independiente. Licenciado en Arte de la *Universidad de Buenos Aires UBA*, especializado en arte contemporáneo y nuevos medios, docente de la *Universidad Nacional de Buenos Aires UBA*, de la *Universidad del Salvador* y de la *Universidad Nacional de Arte UNA*. Profesor y miembro del Comité Asesor del Máster en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios, *Media Centre D'Art i Disseny MECAD, Barcelona*.

Umberto Eco (Italia) fue un escritor y filósofo, autor de numerosos ensayos sobre semiótica, estética, lingüística y filosofía, y también de varias novelas. Cofundó en 1969 la Asociación Internacional de Semiología; y en el año 2000, creó en Bolonia la Escuela Superior de Estudios Humanísticos, iniciativa académica sólo para licenciados destinada a difundir la cultura universal. Además, fue miembro del foro de sabios de la Mesa del Consejo Ejecutivo de la UNESCO y Doctor Honoris Causa por treinta y ocho Universidades.

Claudia Gianetti (Brasil). Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona, investigadora en las especialidades del arte contemporáneo, estética, media art y de la relación arte-ciencia-tecnología; comisaria de exposiciones y de eventos culturales, teórica y escritora. Además, es directora y editora de la Meced Electronic Journal, una revista online sobre arte, ciencia y tecnología.

Gilles Deleuze (Francia) fue un filósofo, historiador y teórico social, considerado entre los más destacados del siglo XX.

Blanca Montalvo (España), en su Tesis Doctoral de la Universidad de Sevilla “La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia” (2003), orienta sus investigaciones hacia el concepto de las narrativas en el arte mediante el video e instalaciones interactivas. Forma parte del grupo de investigación “Laboratorio de la Luz” adscrito a los departamentos de escultura y pintura de la Facultad de Bellas Artes de la UPV, e integra el grupo DIANA (Diseño de interfaces AvaNzAdos), grupo de investigación (TIC 17) del PAIDI (Plan Andaluz de Investigación Desarrollo e investigación). Desde el año 2005, es Profesora de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

Peter Weibel (Austria) artista y teórico del arte contemporáneo, historia de los medios, teoría de los medios de comunicación, cine, video arte, filosofía; comisario de exposiciones, entre 1993 y 1999 curó el pabellón del Estado de Austria en la Bienal de Venecia; en el año 2008, curó la Bienal Internacional de Sevilla; en el año 2015, curó la Bienal de Moscú. Fue docente de la Universidad de Artes Aplicadas de Viena, la Facultad de Arte y Diseño en Halifax, Canadá; la Universidad estatal de New York y la Universidad de Nueva Gales del Sur, Australia. Desde el año 2017, es director del Instituto de Investigación para Culturas Digitales, Universidad de Artes Aplicadas de Viena.

3.1. ANÁLISIS DEL CONCEPTO INSTALACIÓN

El artista y curador Eugeni Bonet, en su ensayo “La instalación como hipermedio”, define instalación como: “Un despliegue de diversos elementos en el espacio tridimensional y en las coordenadas del tiempo, una articulación idiosincrásica de tales y heterogéneos elementos en un conjunto unitario, un concepto no canónico antes que un formato, una técnica, una tendencia.”¹

El término “despliegue” en esta cita es esencial para entender el concepto de instalación, ya que en estas piezas no funcionan como una unidad cerrada: la instalación despliega, es decir, expande todos los elementos por el espacio.

En el arte de la instalación, se encuentran dos corrientes bien diferenciadas. Según el autor recientemente citado, una pertenece exclusivamente a las Bellas Artes y otra “se sumerge de lleno en los nuevos medios”.²

3.2. CUALIDADES DE LA INSTALACIÓN INTERACTIVA

Según Rodrigo Alonso, crítico y curador independiente,

Las instalaciones interactivas parten de un estado potencial que no se pone en marcha hasta que alguien lo activa, manipula o interfiere. Sin las acciones concretas del visitante, la pieza permanece en un estado de latencia, en un estado germinal incapaz de completar las posibilidades de las que la ha dotado su creador.

Por tal motivo hay que hablar de usuarios y no de espectadores: los participantes de una obra interactiva deben hacer uso de ella, operarla, estimularla, de otra manera la pieza carece de todo sentido y función.³

¹BONET, Eugeni “La instalación como hipermedio (una aproximación)” en Gianetti (Ed.), *Media Culture*, Barcelona, L'Agelot, 1995, p. 26

²*Ídem* p.25

³ ALONSO, Rodrigo. Algunas propiedades de las Instalaciones Interactivas. En *Interactivos, Espacio, Información, Conectividad*. Programa de Arte Interactivo I. Espacio Fundación Telefónica. Buenos Aires. 2005

Blanca Montalvo, quien orienta sus investigaciones hacia el concepto de las narrativas en el arte mediante el video e instalaciones interactivas, considera que siempre una obra interactiva genera conciencia de participación, convirtiendo a la pieza en un elemento tricéfalo autor-obra-usuario en una relación sin jerarquías (Montalvo, 2003).

La doctora en Historia del Arte Claudia Gianetti, considera que las piezas que integran al espectador en la obra poseen una estructura narrativa abierta o interactiva y afirma que, para el análisis de las mismas, sería un error centrarse en la importancia de la acción del usuario, esto sería reducir la experiencia interactiva a una experiencia puramente mecánica, pues las tecnologías digitales han cambiado las relaciones entre autor-obra-espectador, debido a que, mediante al recurso de la interactividad, se ofrece al espectador la posibilidad de intervenir activamente en el proceso de producción de la obra. En sus palabras: la interactividad tiene que ser siempre una comunicación en doble vía, una verdadera participación del usuario en el contexto de la obra.⁴

Estos conceptos remiten a Umberto Eco, quien concibe como “obra abierta” a las piezas que presentan varias posibilidades interpretativas, de tal manera que el observador posee una serie de lecturas variables frente a la misma:

Dado que es frecuente que, para dar realidad a dicho valor, los artistas contemporáneos acojan a ideales de informalismo, desorden, aleatoriedad, indeterminación de resultados; también se ha querido plantear el problema de “forma” y “apertura”, es decir, de definir los límites dentro de los cuales una obra pueda plasmar la máxima ambigüedad y depender de la intervención activa del consumidor sin dejar por ello de ser “Obra”.

Entendiendo por “Obra” un objeto dotado de *propiedades estructurales* definidas que permitan, pero coordinen, la alternativa de las interpretaciones, el desplazamiento de las perspectivas.⁵

⁴GIANETTI, Claudia, *La producción de contenidos culturales (2)Arte, patrimonio, canales de difusión*, Art Nodes, 2002.

⁵ECO, Umberto, *Obra Abierta*, Barcelona, Ariel Quincenal, 1979, p. 16.

3.3. NOCIONES TEÓRICAS VINCULADAS A LA OBRA

La instalación audiovisual que se presenta, como ya se ha mencionado, tiene como finalidad explorar cómo se multiplica una imagen en tiempo real, por lo tanto, aborda la relación que se establece entre lo actual y lo virtual.

3.3.1. ANÁLISIS DEL CONCEPTO IMAGEN EN TIEMPO REAL

¿Cómo se multiplica una imagen en tiempo real? ¿Cuáles son las cualidades de una imagen en tiempo real? Son las preguntas que se plantearon al momento de diseñar la pieza que se presenta.

Gilles Deleuze (1986), plantea que el tiempo real se conforma por una dimensión objetiva, es decir, lo actual y su virtualidad: "(...) la imagen actual tiene una imagen virtual que le corresponde como un doble o un reflejo" (p.97).

En otras palabras, lo virtual es un segmento de la creación de la realidad, es decir, actual y virtual constituyen lo que él denomina "imagen cristal".

Deleuze desarrolla la teoría de la imagen cristal a partir de los estudios de Henry Bergson (Francia, 1859-1941) sobre la imagen, la memoria, la conciencia, la materia y el movimiento.

Pero, ¿cómo es esa imagen virtual en coalescencia con lo actual? ¿Qué es una imagen mutua?" se pregunta en su libro *La Imagen Tiempo*.

La imagen, por tanto, tiene que ser presente y pasada, aún presente y ya pasada al mismo tiempo. Si no fuera ya pasado al mismo tiempo que presente, el presente nunca pasaría. El pasado no sucede al presente que él ya no es, coexiste con el presente que él ha sido. El presente es la imagen actual y su pasado contemporáneo es la imagen virtual, la imagen en espejo.⁶

6 DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine*, 2, Barcelona, Paidós, 1986, p.111.

Esto explica el sentido que se le ha dado a la obra al incluir en la imagen en tiempo real su virtualidad: hacer evidente que la imagen en tiempo real es de doble naturaleza.

Según el artista y teórico Peter Weibel, la imagen registrada por medios tecnológicos - al quedar grabada toda la información visual y sonora -es irreversible, inmóvil, estática y cualquier movimiento o manipulación del material grabado es pura ilusión, sin embargo, en las imágenes generadas en tiempo real, todos los parámetros de información son instantáneamente variables, es decir, presentan un sistema dinámico: la imagen digital en tiempo real es variable y adaptable.

4. MARCO REFERENCIAL

En este apartado, se expone una selección de antecedentes artísticos que guiaron el diseño de la pieza que se presenta.

Las primeras obras que se consultaron fueron video instalaciones multicanal, ya que, en estas obras, como describe Eugeni Bonet: "... las imágenes mantienen la frontalidad de la pantalla única pero multiplicada en mosaico o muro de imágenes; o, por el contrario, en pantallas distribuidas por todo el espacio expositivo" (Bonet, 1995, p.37). Es decir, las instalaciones multicanal, por las propiedades que disponen, pueden presentar, en simultáneo, fragmentos narrativos construidos a partir de secuencias espacio-temporales con tiempos y ritmos diferentes en cada una de las pantallas.

En segundo lugar, se analizan antecedentes de fragmentos narrativos encontrados en video instalación con CCTV (circuito cerrado de televisión).

Por último, se toman como referentes dos Instalaciones Audiovisuales Interactivas que se consideran representativas de la disciplina y están relacionadas a la obra.

4.1. ANÁLISIS DE FRAGMENTOS NARRATIVOS EN VIDEO INSTALACIÓN MULTICANAL



Fig. 1 “Violent Accident”, Bruce Nauman. Video Instalación (1989)

Bruce Nauman (EEUU, 1941) es un artista de multimedia y escultor considerado entre los más destacados del arte contemporáneo de su país, miembro de la Academia de las Artes y las Ciencias de EEUU y de la Academia de las Artes de Berlín.

En el año 1989, presenta la video instalación “*Violent Accident*”. En esta obra, los fragmentos narrativos se construyen a partir de una escena de dieciocho segundos multiplicada en diferentes versiones, repartidas en doce pantallas, ralentizados y con variaciones de color, los cuales logran desarrollar distintos puntos de vista de una violenta escena familiar.

Blanca Montalvo, en su tesis doctoral de la Universidad de Sevilla “La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia” (2003), considera que esta pieza muestra *fragmentos narrativos* contruidos desde un mismo motivo (la discusión doméstica) y al presentar las secuencias en simultáneo, es decir, en un solo plano visual, y aludir su continuidad

espacio-temporal, crea una estructura narrativa que convierte un motivo en un símbolo.



Fig. 2 “*Play Dead, Real Time*”, Douglas Gordon. *Video Instalación* (2003)

Douglas Gordon (Escocia, 1966) es un reconocido video artista contemporáneo, recibió en el año 1996 el Premio Turner de la Tate Gallery de Londres; en 1998, el Premio Hugo Boss del Museo Guggenheim de Nueva York; en el 2000, el Premio de la Bienal de Venecia y en el año 2008, el premio Roswitha Haftmann.

En 2003, realizó “*Play Dead, Real Time*”, una video instalación que muestra en un monitor y dos pantallas traslúcidas, a modo de escultura viva, la imagen proyectada de un elefante. La pieza presenta en el monitor detalles del elefante y, en cada una de las pantallas, muestra fragmentos que permiten apreciar los movimientos físicos del animal.

En esta obra, a diferencia de la anterior, la sala está totalmente en silencio, condición que se utilizó como elemento narrativo, ya que la ausencia del sonido en la sala y el tratamiento figura-fondo de los fragmentos visuales, establecen una percepción de las imágenes en movimiento similar a cómo se percibe una escultura.

Las obras recientemente analizadas presentan, en cada una de las pantallas, secuencias espacio-temporales en 'loop', es decir, los clips han sido preparados especialmente para que vuelvan a empezar cuando los archivos llegan a su fin.

4.2. VIDEO INSTALACIÓN EN TIEMPO REAL

Las instalaciones en tiempo real, a diferencia de las obras ya analizadas, poseen la propiedad de incluir en su diseño una interfaz o varias, con el fin de que el espectador interactúe directamente en la obra. A continuación, se analizan fragmentos narrativos de obras que presentan diversos medios de interacción y de interfaces.

4.2. ANÁLISIS DE VIDEO INSTALACION CON CIRCUITO CERRADO DE TELEVISIÓN

El recurso técnico del circuito cerrado es habitualmente utilizado por artistas y diseñadores del arte interactivo, pues este sistema permite que la cámara actúe a modo de sensor como un *input* que aporta nuevos datos al sistema. Las imágenes que captura la cámara se transmiten en directo a una pantalla o monitor. Se lo llama circuito cerrado porque sus elementos, al contrario de lo que sucede con la difusión, están enlazados.

Eugeni Bonet opina que, en las obras con circuito cerrado, la relación entre el objeto y la imagen es la relación entre dos presencias, sin mediación alguna.



Fig. 3 "De La", Michel Snow. Video Instalación (1971)

Entre las primeras obras que exploraron las posibilidades técnicas y expresivas de este sistema, se encuentra "De La" de Michel Snow (Canadá, 1929), director destacado del cine experimental, pionero del cine estructuralista, del video arte y de la video instalación.

La pieza consiste en una cámara montada sobre una escultura móvil que gira en todas las direcciones, y cuatro monitores ubicados en las cuatro esquinas de la sala. En esta obra, el espectador deja de ser un sujeto observador de una pieza terminada y pasa a ser protagonista del hecho artístico, ya que su propia acción es registrada y transmitida a los monitores en directo, creando un sistema de fragmentos únicos e irrepetibles.



Fig. 4 "Present Continuous", Dan Graham. Video instalación (1974)

Dan Graham (EEUU,1942) se encuentra entre los principales referentes del arte conceptual y el movimiento minimalista. En 1974, comienza su trabajo en video instalaciones con circuito cerrado, en las que explora el movimiento de los cuerpos con relación a la percepción del tiempo. “Present Continuous” es una obra formada por dos paredes de espejos y una cámara conectada en circuito cerrado a un monitor; en consecuencia, la cámara registra al espectador y le devuelve su propia imagen con un retardo de pocos segundos. Según Eugeni Bonet, este sistema determina múltiples e intrincadas percepciones espacio-temporales.

4.3. ANÁLISIS DE INSTALACIONES AUDIOVISUALES INTERACTIVAS

Según Rodrigo Alonso, existen diferentes niveles de interactividad que van desde la reactividad, que corresponde a obras que reaccionan mecánicamente ante la presencia del público, como en el caso de las obras con circuito cerrado, hasta la interactividad propiamente dicha, que corresponde a obras que producen algún tipo de análisis de las acciones del usuario y la pieza reacciona en consecuencia.

Las obras elegidas para el análisis corresponden a instalaciones que, a través de una interacción simple o intuitiva por parte del espectador-usuario, construyen fragmentos narrativos que indagan sobre el tiempo.



Fig.5: “Liquid time”, Camille Utterback. Video Instalación Interactiva (2001)

Camille Utterback (EEUU, 1970) es artista digital, pionera de las instalaciones interactivas. En sus obras, explora la interrelación en tiempo real de los cuerpos con los sistemas digitales.

En el año 2001, presenta “Liquid Time”, donde el movimiento físico del espectador en la sala produce una fragmentación en el tiempo interno del video: cuando el observador - ahora usuario -se acerca a la pantalla, su movimiento es captado por una cámara de video-tracking, y en función a su posición, la imagen va mostrando distintas temporalidades. Cuando el usuario se retira de la obra, la imagen vuelve a su tiempo original. Los videos fueron registrados en las ciudades de Tokio y Nueva York.

Para mayor información <http://camilleutterback.com/proyectos/liquid-time-series/>



Fig. 6 “Body Movies”, Rafael Lozano Hemmer. Video instalación (2001)

Rafael Lozano Hemmer (México, 1967) es un destacado artista electrónico reconocido por sus intervenciones interactivas en espacios públicos. En el año 2007, representó a México en la Bienal de Venecia; en el año 2006 el Museo de arte Moderno de Nueva York adquiere su obra “33 Preguntas por

Minuto” y a partir del año 2005, “Público Subtitulado” se encuentra en la colección Tate de Gran Bretaña.

Su obra presenta un espacio de resistencia ante la homogenización urbana. Así como a comienzos del siglo XX, los muralistas de México promovían darle al arte una función social, interrumpiendo en las paredes con una postura política que mostraba a las masas los fundamentos de su identidad, Lozano Hemmer busca interrumpir en edificios donde la narrativa del poderse ha vuelto una representación del capital.

En el año 2001, presenta “Body Movies”, una obra inspirada en un grabado del siglo XVII que muestra personas jugando con su propia sombra.

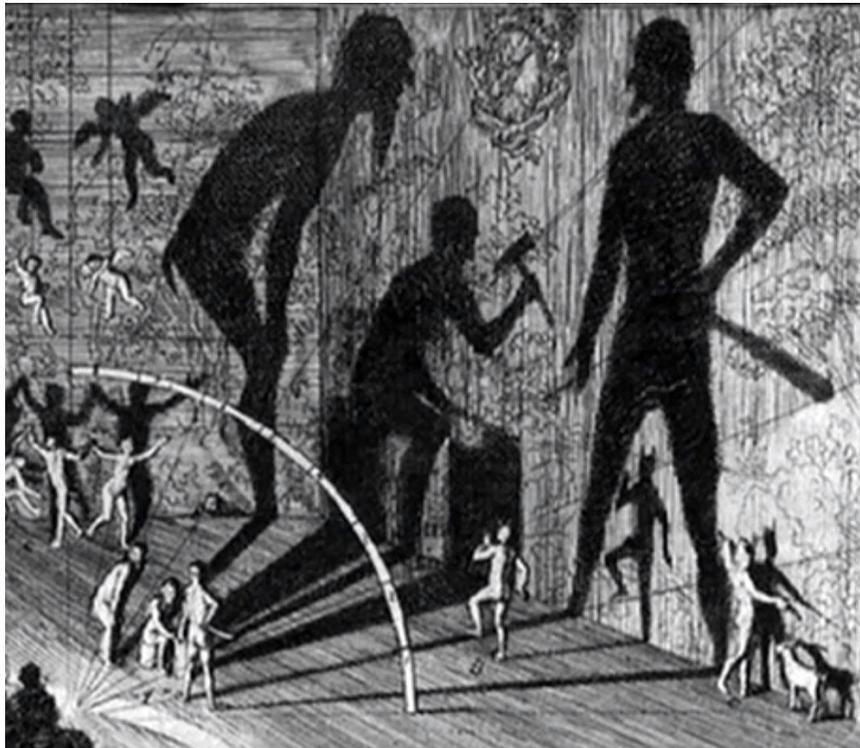


Fig. 7 grabado de referencia (Siglo XVII)

La instalación se compone de proyectores de luz que transportan a enormes pantallas las sombras de la gente que circula por el espacio público. Un sistema

informático analiza las sombras y, mediante un dispositivo robótico, proyecta en su interior fotografías de otros caminantes tomadas previamente en la ciudad.

En otras palabras, las imágenes sólo son visibles en el espacio que determina la sombra del público que llega a medir hasta 25 metros de altura. En esta obra, como plantea Rodrigo Alonso, una acción en presente convoca la aparición de un momento del pasado.

Para mayor información http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php

5. RESULTADOS OBTENIDOS EN EL MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

Se advierte que las instalaciones audiovisuales proponen las más diversas arquitecturas, en pos de incluir al espectador en el proceso creativo y romper la barrera que lo separa del objeto artístico.

Se reconoce que los conceptos de multiplicidad y fragmentación que han utilizado las obras analizadas son empleados como estrategia compositiva.

Lo múltiple y lo fragmentario se presentan como una unidad, en otras palabras, son obras unitarias que se fragmentan y se multiplican interiormente.

Al multiplicar los focos de atención, ofrecen al espectador un sistema de percepción de la pieza similar a cómo se percibe la realidad.

Se distingue, en los fragmentos narrativos de las obras multicanal analizadas, que la utilización de los recursos técnicos de ralentización, aceleración y repetición provocan una tensión visual, acústica y dramática.

Se advierten en las obras multicanal dos temporalidades: el tiempo interno de la imagen y el tiempo real o presente, que corresponde al tiempo que el espectador dedica en decodificar y recorrer la obra, siendo este absolutamente variable según la cantidad y la distribución de las pantallas.

El hecho de que el espectador ingrese, recorra y se retire de la pieza a voluntad, inevitablemente produce una ruptura de la estructura narrativa convencional de inicio, desarrollo y final.

Se observa en las instalaciones multicanal, que la conexión entre las diferentes pantallas/módulos implica distintos niveles relación.

Se advierte en *“Violent Accident”* que los módulos se repiten, es decir, presenta una forma cerrada; y en *“Play Dead, Real Time”*, los módulos sufren un tratamiento de graduación.

Se aprecia en las instalaciones interactivas analizadas que el cuerpo físico del público, al virtualizarse se multiplica, es decir, ocupa dos espacios en simultáneo; por lo tanto, los conceptos de multiplicidad y fragmentación se desarrollan en su virtualidad.

Se percibe que el cuerpo físico del espectador en las instalaciones interactivas analizadas, funciona como elemento de composición en la construcción de los fragmentos narrativos de la obra.

Se aprecia que al incluir en el diseño de una estructura narrativa interactiva el recurso técnico CCTV, las dimensiones del espacio parecen aumentar, porque al ser representado en presente, se multiplica en la instantaneidad.

Se observa que la instalación audiovisual es un campo en constante transformación, ya que depende de la capacidad creativa de combinar diferentes medios, lenguajes y tecnologías en un espacio expositivo.

5.1. MEMORIA DE PRODUCCIÓN: PLANEAMIENTO DE LA OBRA

Atendiendo los resultados obtenidos en el marco teórico y referencial, a continuación, se desarrollan aspectos formales y conceptuales del diseño de la Instalación Audiovisual Interactiva titulada *Paramnesia*, correspondiente al trabajo final de Licenciatura.

Paramnesia es una obra que reflexiona sobre el paso del tiempo e indaga desde lo personal/individual sobre la percepción del tiempo actual, con sus múltiples niveles de interpretación, emoción, presencia y afectación.

Al considerar que lo múltiple y lo fragmentario se deben presentar como un todo para que la pieza posea unidad visual, el video adopta como referencia los criterios de composición de las obras multicanales previamente analizados:

La imposibilidad de plasmar una narrativa convencional de inicio-desarrollo- final.

Por lo tanto, la pieza se desarrolla a partir de un único registro audiovisual al igual que “Violent Accident” y “*Play Dead, Real Time*”, que utilizan la misma escena; pero en vez de repartirlo en varias pantallas, la obra propone multiplicación y fragmentación desde la mínima unidad visual, es decir, en un mismo cuadro o única pantalla.

El video utilizado corresponde al registro de una fuente natural de agua que se presenta en diferentes versiones: valores lumínicos, tamaño, posición y encuadre, con distintos órdenes temporales. Estos elementos visuales, denominados colectivamente como forma, se estructuran de manera visible con líneas negras de diferente grosor. Presenta una forma compleja pero su estructura es relativamente simple.

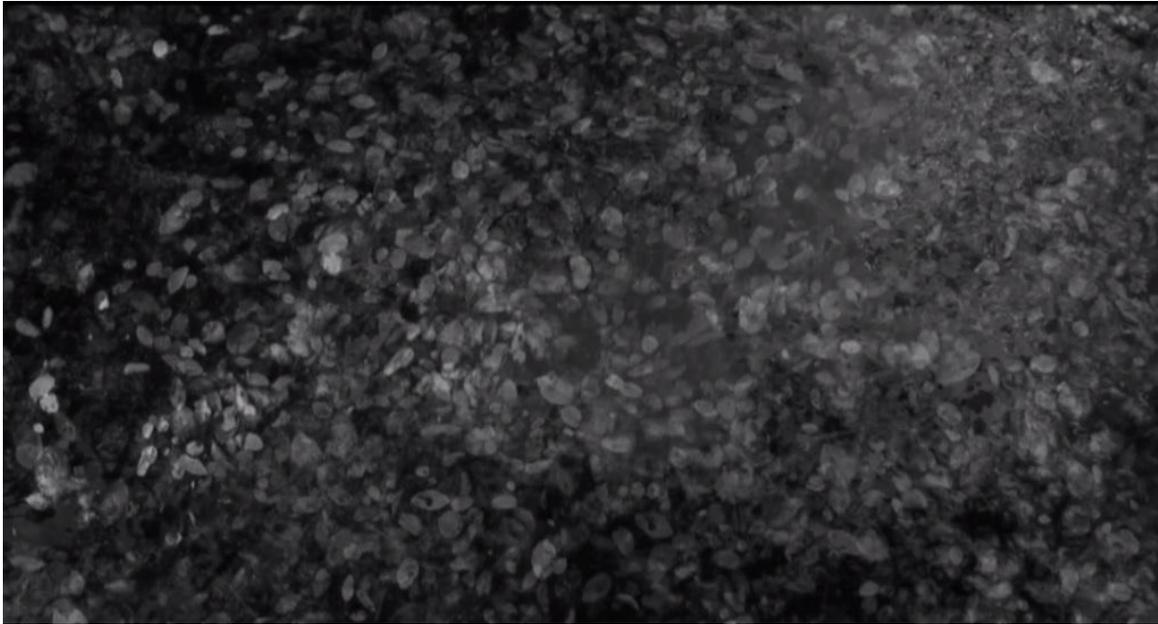


Fig. 8 Fotograma del registro

La composición visual de la matriz de la obra se inspiró en el arte abstracto, ya que desde principios del siglo pasado investiga y trabaja a partir de las relaciones que establecen los distintos elementos formales de una imagen. Al consultar antecedentes en la pintura, se consideraron dos posiciones pictóricas:

- Ad Reinhardt (EEUU 1913-1967), investiga los significados propios del cuadrado a partir de una serie de monocromas en que la figura se reparte simétricamente por toda la tela.

- Josep Albers (Alemania 1888-1976), investiga las aéreas del color, en profundos estudios sobre las interacciones cromáticas representando cuadrados que varían en sus matices. En su ensayo "La interacción del color" (1963), demuestra que la percepción de un único color puede variar cuando se ubica sobre diferentes fondos, es decir, para Albers un mismo color permite diferentes lecturas.

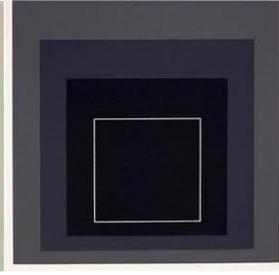
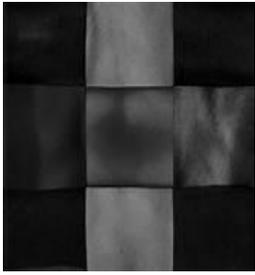


Fig. 9 y 10 obras de Ad Reinhardt

Fig. 11 y 12 obras de Josep Albers

A partir de la observación pictórica y de los sistemas de relación entre módulos de las video instalaciones multicanal analizadas, se comenzó el proceso de producción del video con cuatro operaciones: multiplicación, graduación, transformación y superposición, por lo tanto, presenta en diferentes valores lumínicos y alternados por tiempos acelerados y ralentizados, un fragmento espacio-temporal distinto del video en cada plano, obteniendo como resultado una imagen que sirvió como guía de la apariencia visual general de la pieza que se anhelaba realizar.

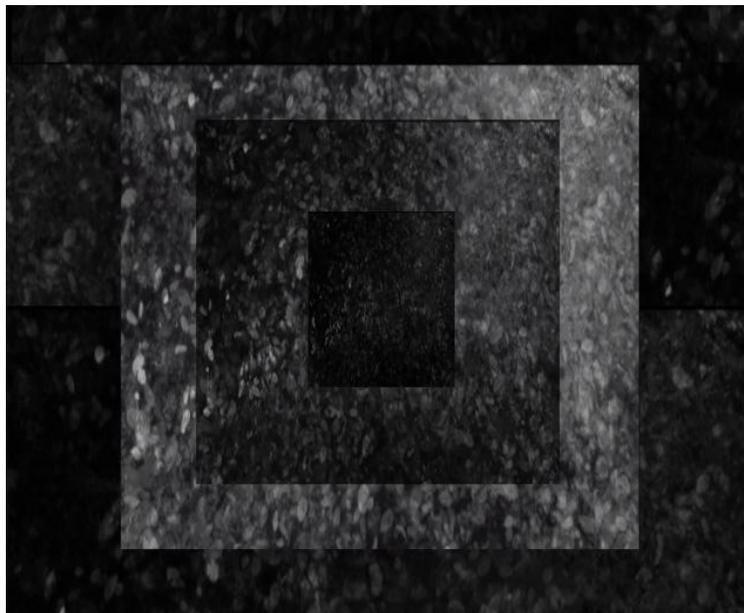


Fig. 13 Apariencia visual de la pieza

Se continuó con las pruebas pertinentes hasta definir la matriz que se utiliza en el software de la instalación. La misma presenta una organización lumínica similar a las pinturas de Ad Reinhardt, es decir, valores tan cercanos uno de los otros, que la imagen parece plana o sin contrastes hasta que se observa detenidamente; entonces los videos que la componen emergen de la superficie, en consecuencia, la imagen invita a la contemplación. En otras palabras, se compone de un video multiplicado en diferentes versiones de tamaño, de valores lumínicos y con distintas velocidades temporales, distribuidas por toda la pantalla.



Fig. 14 Fotograma de la matriz del software

Se exploró también la abstracción geométrica en el universo cinematográfico, ya que la relación imagen-tiempo es un elemento a considerar, porque ante todo la pieza presenta una imagen en movimiento. Se contemplaron obras como:

- Opus I-IV, de Walter Ruttmann (Alemania 1887-1941) director reconocido como uno de los principales exponentes del cine absoluto. En estos cuatro cortometrajes, explora el campo de las pinturas móviles. En Opus IV, presenta un ritmo de líneas blancas y negras en sincronía con la música.
- Lines Vertical/Lignes Verticales (1960) y Lines horizontal/Lignes Horizontales (1961), de Norman Mac Laren (Escocia 1914-1987), nacionalizado canadiense, director experimental destacado por dibujar sobre el celuloide y provocar sonidos ópticos a través del raspado de la película y reconocido por sus experimentos con la imagen y el sonido. Estas obras parten de una línea recta que se multiplica en otras idénticas y repiten la acción de la primera.

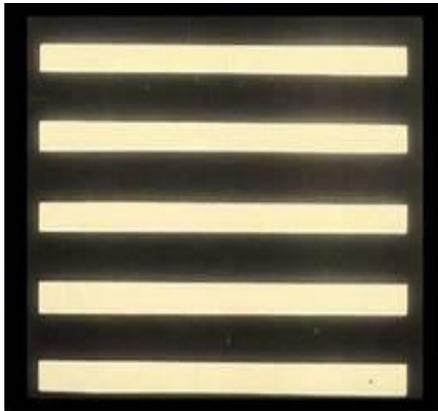


Fig. 15 Opus IV, Ruttmann (1925)

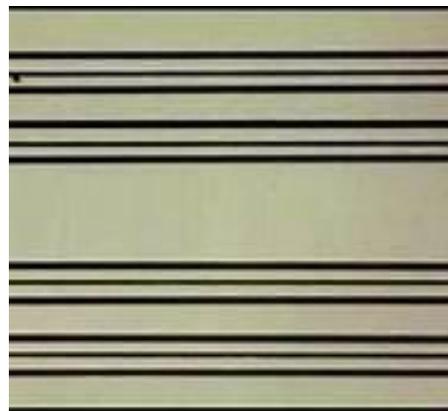


Fig. 16 Lines Horizontal, McLaren (1961)

Investigar en el universo cinematográfico orientóla forma para narrar el paso del tiempo. Por lo tanto,al video se agrega un ritmo de líneas blancas y negras que avanzan/retroceden desde un extremo de la composición hasta el extremo opuesto. Las líneas se muestran con diferente grosor y se cruzan entre sí, es decir, el video presenta líneas horizontales que se desplazan rítmicamente por todo el cuadro.

Por otra parte, las indagaciones geométricas del cuadrado como objeto son absorbidas por el movimiento minimalista que busca reducir los elementos plásticos a la mínima expresión; en este contexto, el cuadrado adquiere volumen y surge el cubo como módulo, en contemporaneidad con el concepto de instalación: término acuñado en la década de 1960 por Dan Flavin para definir al espacio no ocupado de sus piezas de tubos de luz de neón. En otras palabras, el espacio actúa como parte constitutiva de la pieza.

Al considerar que la operación minimalista que dio origen a la instalación es la repetición y lo idéntico del cuadrado y que al ocupar el espacio se transforma en cubo, la pieza adopta el sistema minimalista de multiplicación: el video (cuadrado) se traslada al espacio como paredes de un cubo proyectado sobre una pantalla que lo muestra por dentro, cuatro de sus paredes son ocupadas por el video sin variaciones; se repite y, según la clasificación de Weibel, presenta una imagen abstracta, estática e irreversible.

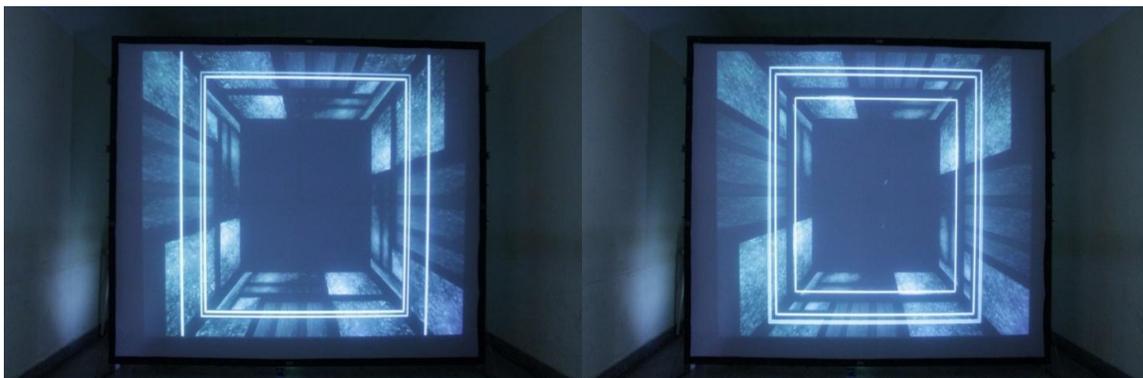


Fig. 17 y 18 Prueba en el espacio

Peter Weibel sostiene que "... la convención de una ventana que se abre sobre una pequeña parte de un acontecimiento fijo se está convirtiendo en la puerta que conduce a un mundo de acontecimientos secuenciados y multisensoriales. formado por construcciones temporales y especialmente dinámicas en las que el observador puede entrar o salir a voluntad." ⁷

El espectador al entrar a la sala es capturado por una webcam que lo proyecta dentro de la figura del cubo; también se podría decir, hacia ese punto: un cuadrado negro como la pintura de Malevich, las pinturas negras de Ad Reinhardt o la puerta a la que se refiere Weibel; es allí donde el espectador, ahora usuario, se encuentra con su propia imagen, es decir: habita en la imagen como en la obra de Snow, Dan Graham, Camille Utterback y Hemmer Lozano.

A partir de ese encuentro, la obra deja su carácter irreversible y como dice Montalvo, convierte la pieza en un elemento tricéfalo autor-obra-usuario, en una relación sin jerarquías.

¿Cómo se multiplica una imagen en tiempo real? Pregunta que motivó el diseño de la obra. Según Deleuze, el presente es la imagen actual y su pasado contemporáneo es la imagen virtual, la imagen en espejo.

Para la pieza, se diseñó un código en lenguaje de programación Pd (Pure Data), que genera una situación de habitabilidad por parte del espectador. La imagen del usuario, en presente o tiempo actual, se incorpora a la imagen como forma positiva. Para Alonso, la obra deja el estado germinal y se pone en marcha, ya que su pasado contemporáneo queda representado como forma negativa.

De acuerdo con Gianetti, la interactividad tiene que ser siempre una comunicación en doble vía: cuando la figura del usuario queda incorporada en la composición, la pieza reacciona ante sus movimientos.

⁷WEIBEL, Peter, "El mundo como interfaz", en *Elementos, ciencia y cultura* n°40.

Dicho de otro modo, la instalación propone:

- Al visitante de la obra, visualizar el paso del tiempo, en función a su posición en la imagen.
- Dejar la condición de sujeto observador de una pieza determinada y pasar a ser protagonista del hecho artístico.

- Una imagen que coexiste en dos tiempos en simultáneo.
- Un sistema de imágenes dinámicas que producen en consecuencia, fragmentos únicos e irrepetibles.
- Evidenciar la imagen en tiempo real en sudoble naturaleza.

En cuanto al sonido la obra propone a modo de metáfora, reproducir la sonoridad del paso del tiempo en el espacio, en sincronía con el ritmo de líneas blancas y negras del video.

Para terminar, volviendo a Deleuze (1987): "Según Bergson, la PARAMNESIA (ilusión de ya visto o ya vivido) no hace más que volver perceptible esta evidencia: hay un recuerdo del presente contemporáneo del propio presente (p.111).

5.2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

En este apartado, se realiza una descripción técnica de la producción de la instalación.

El video utilizado en la obra se grabó en formato HD. Postproducido en After-Effects CS6. Exportación con resolución de 640x 480 pixeles cuadrados, formato contenedor Quick Time (.mov) y códec H264, preparado especialmente para la programación del software (Pd extended) que trabaja en tiempo real, por lo tanto, el formato de video debe ser liviano para que no se produzca una latencia al momento de exhibirlo.

Para realizar la obra, como se acaba de mencionar, se recurrió al lenguaje de programación Pure Data -plataforma de programación gráfica desarrollada por Miller Puckette durante la década de 1990 - el cual con la adición del extremo GEM (Entorno Gráfico para Multimedia) posibilita la acción de crear y manipular videos y gráficos en Open GL y en tiempo real, y el diseño interactivo con audio y sensores.

Para la captación del cuerpo físico del público, se utilizó una cámara Web incorporada a una laptop como sensor de captura óptica, determinada por los siguientes factores:

Contraste de luminancia (intensidad de energía lumínica)

Pasaje binario a blanco y negro (facilita el contraste)

Iluminación puntual

Encuadre de cámara

Ubicación de la cámara en la sala

Una vez realizada, la captura es enviada a un 'patch' (ventana de programación de Pd) donde se analiza y se genera la respuesta programada.

La programación de la pieza tiene una base modular de código con externos u objetos que son utilizados como bloques de construcción.

Para mejor comprensión de lectura de la programación de la obra, a continuación, se expone a rasgos generales cómo funciona la plataforma:

Existen dos modos: modo de Edición y modo de Ejecución.

Dentro del 'patch' existen el nivel de control y el nivel de señal.

Los objetos de control están conectados por cables delgados, los objetos de señal están conectados por cables gruesos. Los objetos se conectan entre sí en entradas 'inlets' y salidas 'outlets'.

Los elementos de un 'patch' son objetos, mensajes y números. Un objeto posee uno o varios argumentos.

Cuando en un mensaje se hace un 'clic', su contenido es enviado a todos los objetos conectados a su salida.

'Toggle' es un objeto que se utiliza para prender o apagar algún proceso.

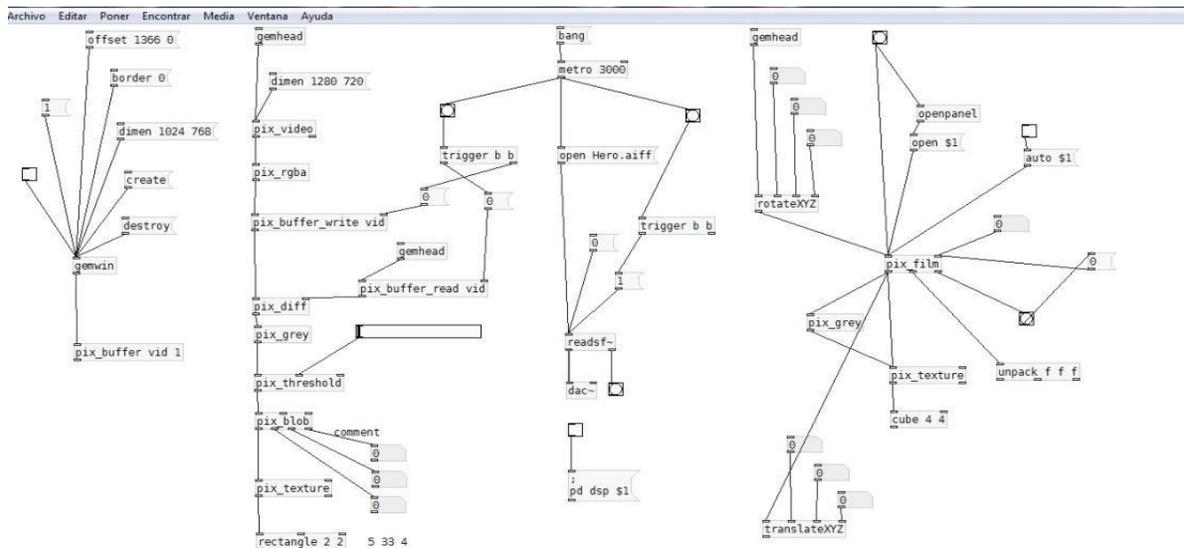


Fig. 19 Imagen del 'Patch' programa de operación o algoritmo de la pieza

La cadena de código de la izquierda corresponde al objeto gemwin encargado de abrir la ventana Gem, por donde se visualiza la obra.

La cadena del centro corresponde al objeto pix_video: activa la webcam y mediante el objeto pix_grey convierte la imagen en escala de grises y el objeto threshold establece el nivel de luminancia.

El objeto trigger recibe números y los transforma en un 'bang' o pulso a la salida, en el orden de derecha a izquierda.

La interactividad propiamente dicha con el usuario la activa el mensaje 'bang' que responde como un clic de ratón, se encarga de detener la imagen capturada por la webcam, el objeto metro calcula el tiempo de captura.

A esta cadena de código se conecta el sonido a través del mensaje open.hero.aiff, la salida del mismo la produce el objeto dac+, se prende o apaga con un clic en un toggle conectado al objeto pd.dsp \$1.

La cadena de código de la derecha corresponde al objeto pix_film: conectado en la parte superior a un bang que carga la película, los números controlan el frame del video, el bang en la parte inferior genera el looping (señala el fin del video y empuja el mensaje 0 para volver al frame 0). Los números conectados a los objetos rotate XYZ y translateXYZ corresponden: el primero a frames en el video, el segundo es el ancho del frame y el tercero el alto. Se prende o apaga con un clic en un toggle. El objeto pix_grey convierte la imagen a escala de grises.

Los objetos cube y rectangle operan como contenedores tanto del film como de la captura en tiempo real.

ANEXO

ORIGENES DE LA VIDEO INSTALACIÓN

Este apartado, se refiere a los orígenes de la Video Instalación que se encuentran en el Video Arte y el Cine Expandido. La información obtenida pertenece a:

- Eugeni Bonet: “La instalación como Hipermedio” (una aproximación)” en Gianetti (Ed.), *Media Culture*, Barcelona, L’Agelot, 1995.
- Rodrigo Alonso: “Hacia una des-definición de Video Arte, Publicado en: ISEA Newsletter, (2005), “El cine Expandido”, “La video Instalación como deconstrucción de la Experiencia Fílmica”.
- “El arte del video como una referente para una reflexión” de Publicado en Caracas, año 3, n°28, (2004), pp44-45, de Carmen Hernández, Licenciada en Artes Plásticas.UCV, 1994, Magíster en Literatura Latinoamericana, USB, 2000, Doctora en Ciencias Sociales, UCV, 2008. Investigadora en arte latinoamericano, con experiencia curatorial y museológica. Ex-directora del Museo de Arte Contemporáneo de Caracas.

VIDEO ARTE

Según Carmen Hernández son varios los autores que reconocen que el Video Arte surge al principio de la década de 1960, como una crítica hacia la televisión comercial, debido a que no consideraba, la pluralidad de las necesidades de los espectadores y que además de esa postura crítica, el Video Arte se desarrolló por el deseo de ampliar las posibilidades expresivas, también en contraposición de la obra de arte como original, única y trascendental.

NamJune Paik(Seoul,1932,-2006) y *Wolf Vostell* (*Leverkusen*, 1932-1998), ambos artistas integrantes de un movimiento artístico, literario y musical de vanguardia llamado *Fluxus*, son considerados pioneros del Video Arte.

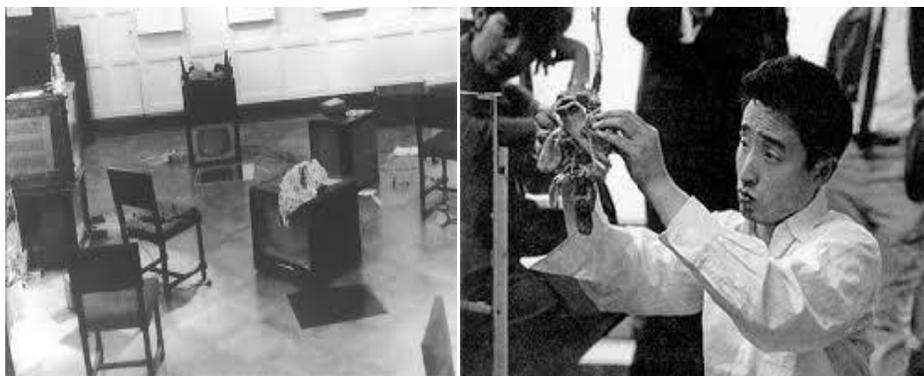


Fig. 20 y 21 Nam June Paik "Electronic Television" 1963

Nam June Paik es clave para entender las transformaciones que se han producido en la materialidad misma de la obra de arte. A mediados de 1960, presenta "*Electronic Television*" y escribe un manifiesto titulado "*Electronic Video Recorder*" en el cual planteaba: "de la misma manera que la técnica del collage había reemplazado la pintura al óleo, el tubo catódico reemplazaría la tela". (citado en Guash, 2001: 443).

Carmen Hernández opina de la obra de Nam June Paik: "A la vez, que ponía en cuestionamiento los estatutos del arte como obra original y trascendente impugnaba la televisión como medio masivo caracterizado por su mediocridad intelectual" Hernández (2004).

Wolf Vostell, en 1958, presenta "*La mirada alemana*" y en 1969, "*Tv decollage*".

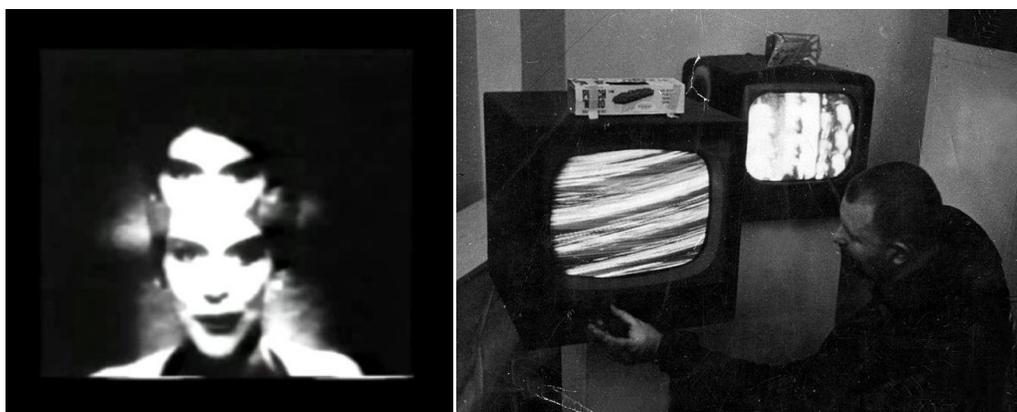


Fig. 22 y 23 Detalles de las imágenes proyectadas de "Tv decollage"

Ana María Guash define la obra de Wolf Vostell a través de la voz John Hanhardt.

En palabras de Hernández: Por ejemplo, los comentarios de John Hanhardt sobre Vostell, pueden ser aplicados a muchos de los trabajos de artistas contemporáneos que se interesan más por aspectos comunicacionales que estrictamente artísticos: “Deconstruyendo la ideología de la televisión, W. Vostell subvirtió el marco, sacando el mundo del arte con el fin de ayudar al espectador a entender la auténtica función de la televisión dentro de la sociedad” (citado en Guasch,2001: 443). Hernández (2004)



Fig. 24 magnetoscopio de bobina abierta

En el año 1965, en *Estados Unidos* Sony lanza al mercado el primer magnetoscopio de bobina abierta, llamado “*Portapak*”, cámara de video-grabadora portátil compuesta por dos piezas: una cámara de blanco y negro y una unidad de grabación que se llevaba en un bolso independiente. A partir de este suceso, el uso de la video cámara portátil se instala en la comunidad artística de esa época, pero según Rodrigo Alonso, su posición dentro del mundo del arte era claramente ambigua, por lo que afirma que en esta etapa de la historia:

“Cualquier producción realizada por un artista con una videocámara era considerada una pieza dentro de la nueva categoría “video artista”. No importaba si era la documentación de una performance, una visión lírica de la realidad o el resultado de la manipulación técnica de imágenes; la presencia de un artista detrás de una cámara era suficiente para que fuera video arte.”⁸

Durante la década de 1980, el video arte queda definido como investigación experimental con la imagen electrónica; se separa de los otros usos del video y crea su propio circuito de exposiciones y festivales.

Entre los referentes del Video Arte Experimental, vale destacar a *Steina* y *Woody Vasulka* por su labor en la investigación sobre la naturaleza electrónica del video y el sonido. En sus primeros trabajos, a comienzos de la década de 1970, experimentaron con la imagen analógica, para luego centrar su investigación en la codificación de la imagen digital. Sus investigaciones electrónicas están basadas en el estudio de la materia de la imagen, por ejemplo, en la alteración de las variaciones de amplitud y frecuencia de señales, la manipulación del tiempo del barrido, la utilización de la trama, etc., y también con el uso de máquinas en el proceso de creación. De hecho, desarrollaron herramientas electrónicas exclusivas para el uso artístico, entre las que encontramos un dispositivo desarrollado junto al ingeniero *Jeffrey Scheir* que permite digitalizar las imágenes de video en tiempo real. Por otra parte, *Steina Vasulka* diseñó un violín digital que al conectarse con los dispositivos de la proyección genera y controla, a través del sonido y las vibraciones, la progresión de las imágenes proyectadas. Entre sus producciones encontramos, en el año 1983, un video cinta titulado “*The Commission*”, que trata de la relación entre el violinista del siglo XX *Niccoló Paganini* con el compositor *Hector Berlioz*. En esta obra, *Steina* y *Woody Vasulka* presentan una deconstrucción de la narrativa clásica donde, a través de la manipulación de las materias básicas de la imagen electrónica, logran crear una gramática visual propia y construir un relato basado en efectos video gráficos.

⁸ Alonso: “Hacia una des-definición de Video Arte” (2005)

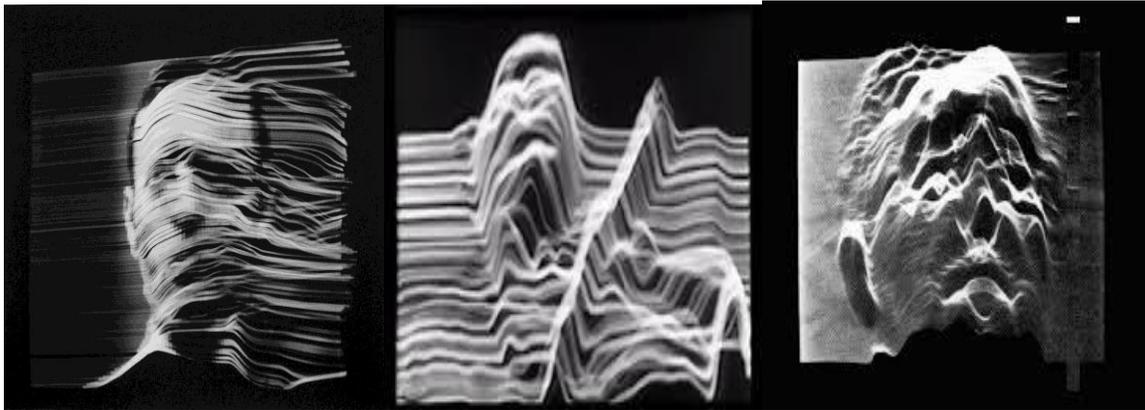


Fig. 25 Fragmentos de "The Commission" Vasulka (1983)

CINE EXPANDIDO

Según *Eugeni Bonet*, la imagen cinematográfica propuso expandirse en el espacio desde los inicios del cine y la fotografía. Los primeros sistemas de proyección sobre pantalla circular de 360° *Cinématographe Géant* y *Photorama* de los hermanos Lumière se presentaron en el año 1900 en la Exposición Universal de París. En esta misma exposición, también se presenta *Cineorama-Ballon* de Raoul Grimoin-Sanson, un dispositivo que simulaba un viaje en globo con múltiples proyecciones de distintas vistas panorámicas de ciudades de Europa.

El crítico de arte norteamericano *Gene Youngblood*, en el año 1970, publica "*Expanded cinema*" donde celebra la alianza del cine con el video y el ordenador, y a su vez acuña el término "cine expandido" para denominar las obras que ofrecían al público experiencias de carácter sinestésico.

Según Alonso, el cine expandido buscó ante todo neutralizar la linealidad de la narrativa fílmica y su preeminencia visual; planteó renovar las formas de producción y recepción cinematográfica; propuso vincularse con otras disciplinas artísticas y multiplicar las áreas de proyección al utilizar objetos escultóricos como pantalla, favoreciendo el juego libre de experimentación de las técnicas cinematográficas y la deconstrucción de las estructuras narrativas clásicas.

Para *Eugeni Bonet*, las imágenes cinematográficas tienden a evadirse de la pantalla (el rectángulo, marco o *frame*) para agarrarse a un cuerpo sólido que ejerce como pantalla. Considera que las primeras manifestaciones de instalaciones fílmicas se encuentran en el año 1964: *Movie Pieces* de *Robert Whitman*, donde combinaba la proyección de imágenes cinéticas con objetos reales. Por ejemplo, proyectaba sobre un falso espejo de una mesa de tocador, en el interior de una bolsa de supermercados o en la cabina de una ducha.

En el año 1967, VanDerBeek presenta, en el interior de una cúpula de lona, un laboratorio audiovisual. En esta obra, las imágenes se expandían en el espacio a través de tres proyectores - uno de transparencias, uno de diapositivas y uno de cine - que en simultáneo proyectaban fragmentos de películas del cine clásico, notas de noticias sobre manifestaciones de protestas de esos mismos años, imágenes del arte moderno y del arte clásico y animaciones realizadas por el mismo VanDerBeek.

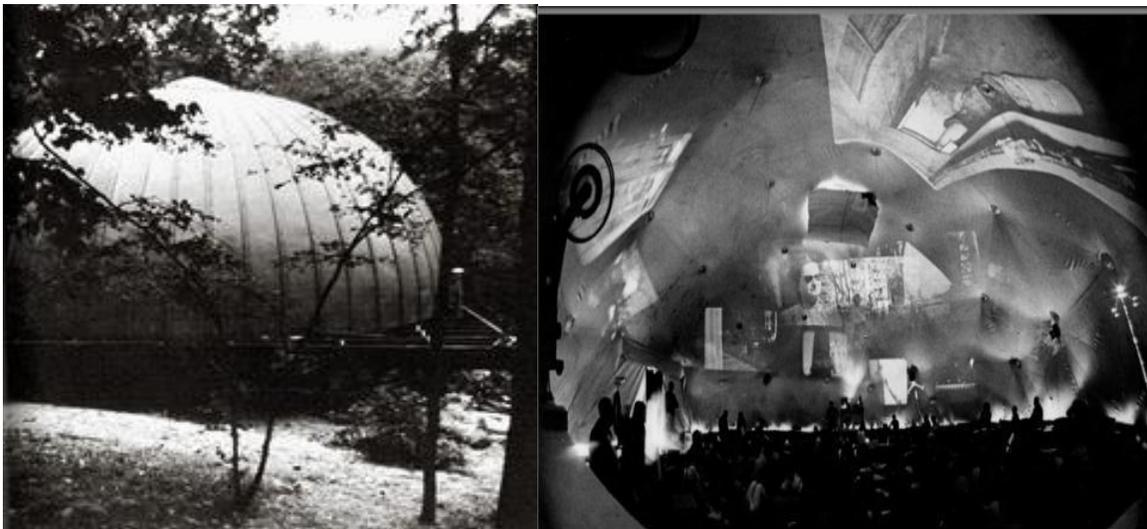


Fig. 26 *Laboratorio Audiovisual de VanDerBeek (1967)*

En 1971, Edmund Kuppel presenta "*Die Tur*". En esta obra, se proyectó sobre el marco de una puerta la imagen de una puerta abierta; al acercarse el espectador, la puerta se cierra por la acción de una célula fotoeléctrica que lo detecta.

En 1976, Bill Lundberg presenta *Cardplayers*. En esta instalación, la proyección cinematográfica de una partida de un juego de cartas (animada), cae perpendicularmente sobre la superficie de una mesa cuadrada, rodeada por sillas.

En otros casos, el mismo proyector u otros elementos del aparato fílmico eran expuestos como objetos escultóricos. Por ejemplo, McCall, en el año 1975, presentó "*Long film for four projectors*", una instalación compuesta por cuatro proyectores ubicados en los cuatro ángulos del espacio, que proyectaban durante un ciclo de seis horas, planos triangulares de luz que se entrecruzaban y oscilaban por las cuatro paredes del espacio.

Si la instalación fílmica ha llegado a ser juzgada una práctica contra natura, un obstinarse en forzar el medio, en despegarlo en una dimensión de la que carece, en darle una torsión a la que se resiste, por lo contrario, podría decirse que la noción de instalación es consustancial del video. (Bonet, *op. cit.* p.37)

La Video Instalación por sus propiedades accede a lugares de exposición fuera de la tradicional sala de cine, es decir: expandió la imagen audiovisual a galerías de arte, museos, la vía pública y espacios sagrados.

Elisabeth Charlotte Rist (*Suiza, 1962*) conocida como *Pipilotti Rist*. Su obra se caracteriza por presentar, en galerías de arte, video instalaciones con ambientaciones de un gran despliegue de medios y recursos escenográficos. Entre sus producciones se encuentra, en el año 2007, "Gravity, be my friend". La pieza se presentó en una sala ambientada con sonido envolvente y una escenografía en la que se proyectaba sobre dos superficies de estructura irregular ubicadas en la parte superior de la misma, una doble proyección de imágenes, que sugerían flotabilidad.



Fig. 27 Gravity, be my friend, Pipilotti Rist (2007)

Al contrario de las obras de Pipilotti Rist, que crea espacios totalmente construidos para sus obras, Tony Oursler (Estados Unidos, 1957) interviene espacios públicos con proyecciones sobre elementos naturales. Por ejemplo, en el año 2006, realizó una obra titulada “Blue Invasion” para el Hyde Park North de Nueva York, en que el espacio mantiene una relación directa con la imagen audiovisual como en la obra de Pipilotti Rist, pero su diferencia subyace en que el espacio expositivo en “Blue Invasion” no tiene límites físicos, y sin embargo los elementos espacio-temporales de la obra se mantienen conectados entre sí, pues el mismo espacio urbano, es el ambiente de la obra.



Fig. 28 Fragmentos de Blue Invasion Tony Oursler (2006)

A partir del año 2014, la imagen digital se instaló de forma definitiva en los templos, ya que la Catedral de San Pablo en Inglaterra adquirió de forma permanente una obra de Bill Viola (Estados Unidos, 1951) titulada *Mártires* (tierra, aire, fuego, agua). Se señala que es de forma permanente, debido a que el artista neoyorquino presentó en 1997 "The Messengers" como encargo para la catedral de Durham (Inglaterra); y en 2007, en la Bienal de Venecia, en el altar de la Iglesia de San Gallo, el tríptico titulado "Ocean Without a Shore", pero estas muestras fueron itinerantes.

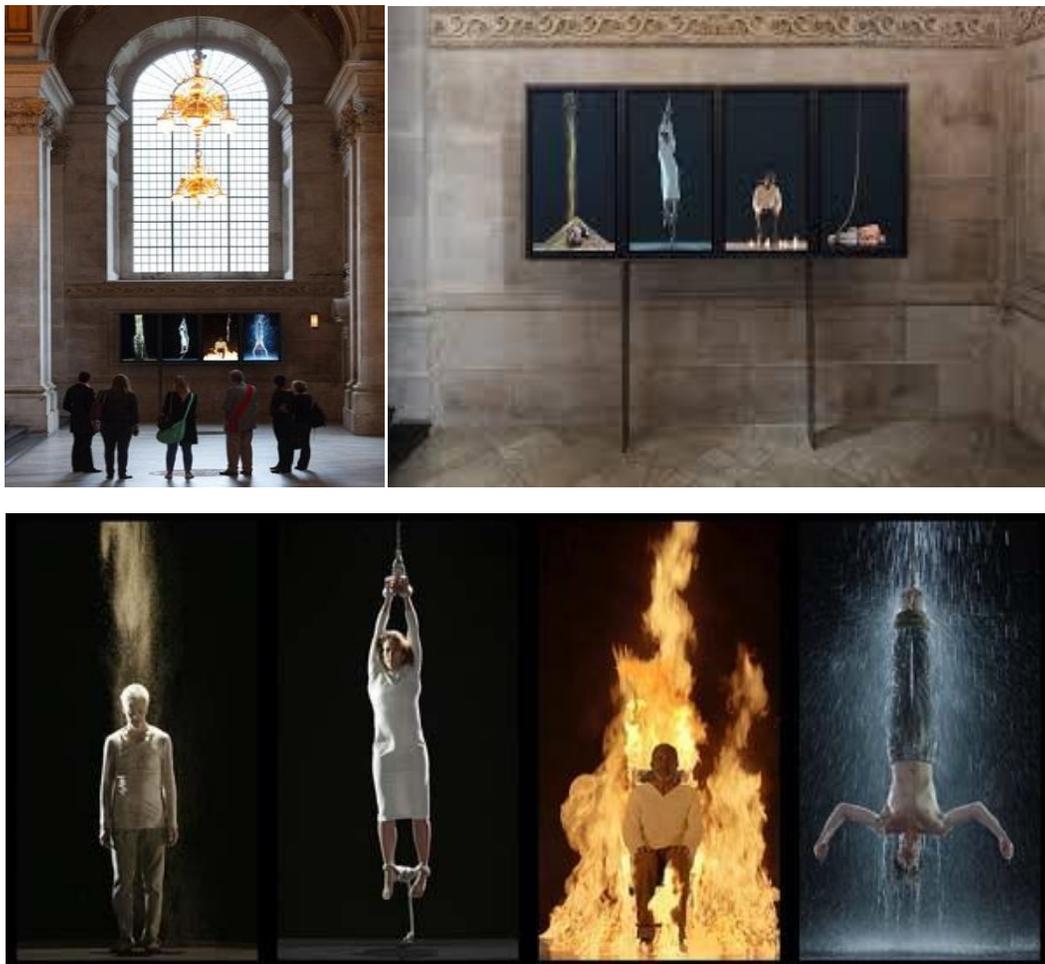


Fig. 29, 30 y 31 Mártires (tierra, aire, fuego, agua) de Bill Viola

CONCLUSIONES

Al inicio del trabajo final de Licenciatura, se estableció una serie de objetivos que a lo largo del proyecto encaminaron el diálogo entre la obra y la investigación.

A modo de conclusión:

El marco teórico atraviesa la obra en todos sus aspectos, pues presenta un orden que va desde lo general hasta lo particular, es decir, investiga en el campo de la Video Instalación y desarrolla el tema que propone Paramnesia.

La tendencia que orienta conceptual y formalmente el cuerpo de las piezas que integran el marco referencial es la participación activa del espectador en la obra.

La pieza presenta un diseño que se completa con la presencia de la audiencia.

Propone una obra de construcción colectiva entre la autora y el visitante.

Los movimientos físicos de los visitantes dejan en evidencia la relación que se establece entre la investigación y la obra.

La pieza muestra una forma de multiplicar una imagen en tiempo real.

Por último, la obra se inserta en el campo del arte como Video Instalación Interactiva.



Fig. 32 Paramnesia, Maria Mercedes Fabiano (2018)

BIBLIOGRAFÍA

Alonso, R. (2005) Algunas propiedades de las Instalaciones Interactivas. En Interactivos, Espacio, Información, Conectividad. Programa de Arte Interactivo I. Espacio Fundación Telefónica. Buenos Aires.

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000100006

Alonso, R. (2005) Hacia una des-definición de video arte. En ISEA Newsletter #100 abril-mayo 2005

<http://www.roalonso.net/es/videoarte/desdefinicion.php>

Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós.

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Buenos Aires, Argentina: Planeta.

Gianetti, C. (1995). *Media Culture*, Barcelona, España: L'Agelot.

Hernández, C. El arte del video como referente para una reflexión. Publicado en *Question*, Caracas, Año 3, N° 28, octubre de 2004, pp44-45.

Weibel, P. El Mundo como interfaz, en *Elementos, ciencia y cultura* n°40.

<http://www.redalyc.org/pdf/294/29404005.pdf>

Montalvo, B. (2003) *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Valencia. España.

