

El diseño en la instalación audiovisual. Indagaciones sobre el dispositivo audiovisual instalado.

Agustín Adolfo García Serventi

1. Diseño Audiovisual

El diseño audiovisual como disciplina emergente, es una práctica que sucede desde que los medios audiovisuales comenzaron su derrotero por el mundo moderno. Desde las lámparas mágicas a las consolas de videojuego, se ha ejercido el diseño audiovisual en toda su dimensión. No puede hacerse hoy un estudio pormenorizado de las variaciones contemporáneas en lo audiovisual sino se estudian las convergencias y las herencias metodológicas y expresivas que provienen de otras disciplinas y prácticas artísticas y técnicas, que hoy toman importancia debido a las fusiones e intercambios de un medio con otro, prestándose contenidos y formatos. La visión teórica de la convergencia de medios, que comenzó con Gene Youngblood en 1970, hoy es retomada como referencia para expandir el abanico de posibilidades audiovisuales en la perspectiva del diseño.

En una compilación sobre diseño audiovisual desarrollada en Latinoamérica por la Universidad de Caldas y la Universidad de Buenos Aires, por Jorge La Ferla, artistas y diseñadores¹ hicieron una antología de textos académicos donde manifiestan una posible esencia y sustancia del diseño audiovisual. Lejos de ser un núcleo teórico duro, proponen una antología crítica sobre los medios de comunicación de imágenes y su relación permanente con las disciplinas proyectuales, tanto de la imagen, el sonido, la informática, la electrónica, la biología y la arquitectura. En un intento por delinear la historia de los medios de comunicación audiovisual, intentaron dar un marco de referencia para estudiar la expansión y multiplicación de los medios y su relación con el diseño.

La primera relación del diseño con el universo de la imagen –dicen los autores- tuvo lugar en el politécnico de Milán, proponiendo un tipo de educación centrada en los procesos perceptivos considerando a la imagen desde una perspectiva científica (Gomez et al, 2007). Los autores determinan dos etapas de esta historia refiriéndose a la clasificación que Joan Costa hace de la historia de la representación: la quirográfica y la maquinica, la primera gobernada por las técnicas manuales, la segunda por la mediación de la máquina. Estamos atravesando esta segunda época no sin dificultad y con una infinidad de corrientes teóricas que hace necesario un espacio de difusión del conocimiento en torno a las imágenes técnicas y los dispositivos audiovisuales.

Se plantea entonces – dice el Prof. La Ferla – una reflexión crítica sobre el diseño audiovisual como disciplina y praxis y a través de un recorrido histórico crítico sobre cada medio y sus tecnologías. Arlindo Machado (2000) nos sitúa en un momento de re-mediación y reajuste de los medios, dice, “para que los “nuevos” medios se impusieran tuvieron que revitalizar a los “viejos”² En algunos productos audiovisuales la narración se ve afectada por la posibilidad de multiplicidad en los medios digitales expandidos. Las instalaciones audiovisuales, Los videojuegos y la interacción con el computador introducen la idea de narraciones múltiples (Murray 1999), posibilidad de ir hacia atrás en el tiempo, de tener varios tiempos simultáneos, introduce nuevos desafíos proyectuales y analíticos. Machado lo refiere como un nuevo barroco del arte que tiende hacia el rechazo de las formas unitarias y propicia la modularidad, “pluri-dimensionalidad, inestabilidad y

1 Los profesores son Adriana A. Gomez, Jorge La Ferla, Luís Felipe Lodoño y Liliana Villescás

2 Machado, Arlindo (2000), “Convergencia y divergencia en los medios”, en El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas, Buenos Aires, Libros del Rojas.

mutabilidad como categorías productivas en el universo de la cultura”.

1.1 Cine expandido

Como referente en el estudio de cine y sus implicancias al momento de pensar el audiovisual en el campo expandido, Peter Weibel (2005) propone un orden y agrupamiento de obras por características proyectuales y experimentales de diseño audiovisual y del dispositivo cinematográfico y videográfico, a saber:

Cine de vanguardia, refiriéndose a las vanguardias artísticas (plásticas y musicales) de la década del 20 y el 30. Experimentos materiales, trabajo y experimentación sobre el material filmico como el rayado, perforado, pintado, procesado con grasa y hasta polillas (Stan Brakage), hasta la proyección de película transparente (Zen for Film de Name June Paik), Experimentos con Pantallas múltiples: como los de Abel Gance, Kenneth Anger en el afán de liberar al cine de la pantalla única del movie theater, hasta los experimentos actuales como el Das Planetarium de Edmund Kupel que crea mediante 12 proyectores de video un domo semiesférico de 360°. Experimentos narrativos, proyectando una película sobre otra, o múltiples películas “narrativas” para que dialoguen; experimentos con el tiempo y el espacio: películas de larga duración como Empire State Building (1963) de Andy Warhol o los experimentos de Douglas Gordon sobre Psycho alargándola durante 24 horas. Experimentos sociales y sexuales: donde menciona a dos emergentes de la cinematografía de vanguardia, de otra vanguardia como son Jack Smith y Kenneth Anger rompiendo las barreras morales de lo que se podía o no ver en la pantalla. Las técnicas de videoarte, con sus exploraciones primero imitando las tendencias plásticas y escultóricas del momento (décadas del 70 y 80) y luego intentando una de-construcción y reconstrucción del lenguaje cinematográfico, llegando a paralelismos casi idénticos el espíritu del cine experimental de los 60. Medios digitales, creados con el ordenador, que conjuga todas estas experiencias y las multiplica exponencialmente (casi) al infinito.

En el contexto de las experiencias con pantallas múltiples y experiencias con el tiempo y el espacio surge una categoría que se denominan “video-instalaciones o instalaciones audiovisuales”. Desde que Rosalind Krauss describe “La escultura en el campo expandido”, la instalación ha tenido una teoría que pudiera explicar su contexto en el campo del pensamiento y la estética en función de describir el fenómeno estético en el arte “inmersivo” o en la forma de arte en la que un espectador puede introducirse, navegar, sumergirse o penetrar o recorrer dentro de la obra. Esta visión estética de una obra que en su constitución requiere pensarse desde su interioridad/exterioridad y en la conformación de un “lugar”, es plausible de analizarse tanto desde el campo del arte plástico como desde el audiovisual y en particular desde la experiencia cinematográfica expandida y el videoarte.

1.2 El dispositivo audiovisual instalado frente al cine o forma cinema.

Cuando los medios se hibridizan, se yuxtaponen o expanden surgen modificaciones en los términos, prácticas y comportamientos frente a los objetos y la materia que constituye su actividad varían sustancialmente. Las áreas teórico/prácticas que les eran inherentes y constitutivas de la práctica cinematográfica fueron trasladadas hacia otras disciplinas del arte y el diseño audiovisual y también fueron incorporándose otros medios y prácticas para la conformación de obras audiovisuales, como la arquitectura y la noción de diseño, la performance, la escultura en el campo expandido, que al conjugarse en las tecnologías de la imagen electrónicas e informáticas, se entrecruzan en la interfaz (audiovisual) conformada por el espacio de exhibición y la relación del humano con el audiovisual, re-define las practicas y comportamientos frente a su diseño basado en el audiovisual de

los medios masivos (el MRI, en el cine y la programación y formatos de contenido en la TV).

André Parente (2009), al analizar como varía el dispositivo cinematográfico frente a la influencia de la informática y el arte contemporáneo, se pregunta sobre que tipo de dispositivo cinematográfico estas áreas están incidiendo, el autor la llama “Forma Cinema”. Esta forma cinema es la que constituye al cine como gran medio de comunicación de masas institucionalizado. Describe las distintas aproximaciones del análisis del dispositivo cinematográfico, desde sus dimensiones arquitectónicas y técnicas: la configuración de una forma de recepción en la sala de cine y las articulaciones de los dispositivos técnicos convergentes en el ojo mecánico de la cámara)

y una dimensión discursivo/formal o estético/formal forma narrativa dramática, constituyen el “modelo de representación institucional” (M.R.I. Empleado por Noël Burch) el autor argumenta que el efecto cinema (cinema effect) descrito por Baudry, donde el aparato cinematográfico incluye totalmente al sujeto y más precisamente al sujeto inconsciente, está inscripto en todas las modalidades de la imagen móvil, desde la televisión al video, dentro y fuera de la sala de cine, desde las instalaciones a internet.

1.3 Instalación Audiovisual, desde y con el cine.

Una instalación audiovisual para sala de museo, o sea, la disposición espacial de la imagen y el sonido dentro del cubo blanco oscurecido o un cubo negro, tiene como condición de ser inmersiva o penetrable. Este concepto fue utilizado por Helio Oiticica para designar la condición de inmersión dentro de la obra de arte. En el momento que fue descripta la condición de “penetrabilidad”, el artista estaba explorando las posibilidades plásticas del color en el espacio, darle una temporalidad a la pintura y por consiguiente dotar al espectador de la condición de participación frente la obra y el hecho estético, y así, rompiendo los límites establecidos por el marco (que dota al cuadro de objetualidad y exterioridad demarcada por límites férreos), expandir la pintura en el espacio, dotándola de temporalidad intrínseca, mas allá del tiempo que el espectador pueda estar frente a ella.

Las experiencias de Oiticica en los años 60 y otros contemporáneos, estaban realizadas en función de generar una alternativa a las condiciones y prácticas culturales establecidas por el pensamiento moderno estructuralista y categórico, determinado por patrones seriales y condiciones estructurales estandarizadas desde la introducción del modo de producción capitalista industrial. Criticar y cuestionar desde la producción artística la concepción de una forma de relación sujeto-objeto dialéctica e individual³.

Frente a este tipo de conformación de la subjetividad, Oiticica plantea sobre el sentido del concepto forma, la “contradicción sujeto-objeto asume otra posición en las relaciones entre el hombre y la obra, esa relación tiende a superar el diálogo contemplativo entre espectador y obra, diálogo en que ella se constituía en una dualidad: el espectador buscaba la “forma ideal”, fuera de si, o que ella le presentase una coherencia interior por su propia idealidad”. Intentando una comparación con la imagen del cine, esta idealidad podría establecerse en el drama, en la forma dramática de la estructura del cine, la historia, los sucesos narrados por el “narrador-maquina”

3 Recordemos la definición descripción del comportamiento del individuo moderno como flâneur, un individuo que pasea y contempla los múltiples estímulos sensoriales que la ciudad ofrece ya desde un recorrido pero desde la contemplación. Walter Benjamin (2005) describe este comportamiento como “...es el observador del mercado. Su saber está cercano a la ciencia oculta de la coyuntura económica. Es el explorador del capitalismo, enviado al reino del consumidor.... La ociosidad del flâneur es una manifestación contra la división del trabajo...”, El sujeto callejero que se pasea por el mundo urbano y asfáltico, lo contempla, reflexiona, construye universos desde lo aleatorio de su deambular, los percibe y continúa, es un actor de la percepción ocular, como una cámara ojo que deambula observando el mundo y conociéndolo y consumiéndolo en el transcurso de su trayecto. El dispositivo museístico fue institucionalizado en este mismo momento histórico donde Benjamin comentaba y describía la condición de flâneur.

Si bien la sala de cine ya produce una inmersión o una penetración en un espacio donde se va a exhibir el film, la imagen actúa sobre el espectador de una forma particular, pretendiendo generar una pérdida de la referencialidad de la imagen como objeto (o como resultado de una relación sujeto-objeto mediada por el aparato mecánico o electrónico), sino una identificación con el suceso que acontece en la pantalla en una especie de “campo de hiperacción suprimido de movilidad corporal”. Al ser móvil, la imagen cinematográfica (en el contexto del dispositivo de sala) abre los campos de referencia sensible del marco e intenta disolverlos, producto de las condiciones perceptivas de la recepción, el oscurecimiento de la sala genera una pérdida de percepción sensible del órgano ocular humano que no está adaptado a ver en bajos niveles de luz y por consiguiente se activan otros sentidos como el tacto o el oído, con esto y la postura estática del cuerpo, se activan los sentidos táctiles mas superficiales, pero no es el cuerpo en actividad o “hiperacción” lo que no produce una sensación efectiva (con el cuerpo) sino un efecto psicológico que activa el sistema nervioso porque el cuerpo está relativamente inmóvil y se entrega solo al estímulo ocular y auditivo.

En la institución “museo”, el público puede moverse en sus recintos, pero es el momento donde se para frente la forma-cuadro cuando el espectador “se sitúa en un punto estático de receptividad”⁴ se activan asociaciones en búsqueda de la “forma ideal”. Se podría comparar con la institución cine, en la forma cinema, si bien existe inmersión o abducción, el cuerpo adopta una similar situación de punto estático de receptividad, ya no con un marco en un espacio de una sala sino en la butaca, las relaciones con la pantalla podrían compararse con las relaciones del espectador del cuadro, forma estática de recepción. Ambas formas de relacionarse con la imagen son en forma estática. La intención de la exploración de Oiticica (y de muchos otros contemporáneos a él) era la de romper con esa situación de sujeto estático⁵.

Se dijo anteriormente que a partir de la mitad del s. XX se experimenta la ruptura del arte frente a los preceptos modernistas de producción, el autor dice “en este siglo, la revolución que se verificó en el campo del arte está íntimamente ligada a las transformaciones que acontecen en esa relación fundamental de la existencia humana. Ya no quiere el sujeto espectador resolver su contradicción en relación al objeto por la pura contemplación, su visión del mundo se agudizó, tanto en la dirección de una concepción microcósmica como en una macrocósmica”⁶. Quizás la imagen móvil y la posibilidad cinematográfica de acercar mundos microcósmicos y ver el macrocosmos (del “Viaje a la luna” de Meliés a “2001, Odisea del espacio” de Kubrick pero también a la taza de café con leche en “Solaris” de Tarkovsky) haya dado incentivo a este cambio en la visión o la concepción de visualidad móvil entre mundos distantes, pero todo sucede, como se dijo, en la pérdida ilusoria del marco contenedor de la imagen que propone el efecto cine (Baudry)

1.4 El efecto cine en la instalación audiovisual

Frente a la situación cinema, a la identificación con el sueño y a la forma de relación con la imagen “sujeto-objeto” estática, la instalación audiovisual propone el plano, la traslación, la estancia, la participación activa del cuerpo por la condición de ocupación de la puesta audiovisual. Esta puesta no es solo una puesta en cuadro (o encuadre) sino también una “puesta en plano”, pero en el sentido de plano frente a calco, de plan de acción, de plan de operaciones. Es el plano pero de un mapa o un territorio”⁷ de la “situación cinema”, dicen Deleuze y Guattari: “Si el mapa se opone al calco es precisamente porque está totalmente orientado

4 Oiticica, Helio, idem

5 Oiticica, Helio, ibid, p61

6 Oiticica, Helio, idem.

7 Deleuze Guattari, “rizoma”, en Mil mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia, Si el mapa se opone al calco es precisamente porque está totalmente orientado hacia una experimentación que actúa sobre lo real. El mapa no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, lo construye.

hacia una experimentación que actúa sobre lo real. El mapa no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, lo construye” porque “el mapa es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones”. El espectador de la instalación, bucea, se sumerge, pero ya no se sumerge solo en la situación particular de una sala de proyección en una “situación cinema”⁸, sino que se sumerge en el territorio que delimita el espacio propuesto y el entorno, diseñado un territorio que no está pre-configurado en una forma estandarizada de espectación, sino en una forma única e irrepetible de participación.

El cine, si bien es hijo del siglo XIX (aunque se gestó durante mucho tiempo antes en otras formas pre-cinematográficas) fue durante el s XX donde adquirió o incorporó la sala del theater como su espacio de exhibición casi exclusivo (por las condiciones necesarias para reproducir luz), dejando de lado (por lo menos en la mayoría de las historias del cine) a las prácticas experimentales o fuera del programa dramático de representación, lo que constituyó a la “forma cinema”, del cinematógrafo al “cine” (institucionalización modo o modelo de representación). Sería nuevamente Godard y algunos más, quienes intentaran cuestionar la dramaturgia (desconociendo quizás las experimentaciones plásticas antes citadas) en su cinematografía.

1.5 Diseño audiovisual en territorio.

Entonces, ¿porqué llamar de penetrables a las instalaciones audiovisuales?. Primero, la situación que se construye en función del espacio particular que ella genera, o que es ocupado por el diseño: la sala de museo (sala dentro de un recinto mas grande) o el espacio que interviene u ocupa sin tener límites establecidos por una estructura arquitectónica pero que en su constitución provoca una “delimitación” territorial de la imagen móvil. Segundo, y a partir de esta condición de ocupación, la imagen móvil genera un territorio o mas precisamente a partir de ella, un territorio se determina. El territorio donde tendrá lugar el acontecimiento audiovisual que no está determinado por un formato de receptividad preexistente como lo es la sala de cine, sino que el espectador ahora se mueve, se transporta por el espacio. Oiticica dice al respecto de sus obras espaciales que el llama núcleos⁹ “El espectador gira a su vuelta, penetra asimismo dentro de su campo de acción. La visión estática de la obra, de un solo punto, no la revelará en totalidad”¹⁰. La disposición espacial del audiovisual instalado, hacen que esta condición de “ver al rededor” pueda darse en el hecho que el espectador no está estático, este ya a entrado en un recinto donde contiene a la instalación (el museo) y ha entrado también en el recinto continente de la imagen (la sala), se ha introducido en el territorio que el diseñador diseñó para ella.

2. Estudio de caso: porqué pintar un cuadro negro (Carlos Trilnick, 2002)

En la instalación audiovisual de Trilnick “Porqué pintar un cuadro negro”, la sala está oscura, esta condición de oscurecimiento se debe a que, como es una imagen proyectada, necesita de una intensidad lumínica circundante que sea de bajo nivel, para que la luz del proyector pueda generar la imagen en la pared de la sala. La instalación está diseñada para medidas variables, no hay, por así decirlo, una forma única para montar la obra. Línea de fuga y ruptura de la condición de obra artística, escaparse de los límites de la medida o de la articulación estandarizada de procesos de producción y distribución, esta es una de las condiciones por las cuales se podría considerar a la instalación audiovisual en el ser multidimensional, vista desde el punto de

8 Machado, Arlindo, *Pré-cinemas & pos-cinemas*, Sao Paulo, Papirus, 2008. p. 44.

9 Los núcleos obras constituidas por placas de color de tamaños variables, colocadas en el espacio y dispuestas en forma de laberinto.

10 Oiticica, Helio, op. cit.

vista de la recepción o participación, la instalación se muestra como un evento multidimensional, conjugando la disposición espacial de la imagen móvil, sonido y entorno. Si bien la condición de ser “variable” no es en absoluto una norma para llamarlas multidimensional, el artista menciona que la construcción del sentido de sala negra, continúa metonímicamente con el efecto de enmascaramiento que está representado en el video que la constituye, mas adelante se describirá este efecto.

2.1 Forma

La obra tiene una forma ideal, o por lo menos, una forma que fue diseñada para generar un efecto estético. Originalmente fue pensada para una habitación oscura consta de aproximadamente 15 metros de largo por 7 metros de ancho¹¹, que permite la circulación a todo lo ancho de la imagen. El sonido es referencial, es la toma directa de sonido de lo que se ve, por lo menos del espacio representado en la pantalla y no tiene intervención en post producción, se escucha el viento que golpea el micrófono, el viento que escucharía el espectador en el lugar. En una de las paredes mas largas (que llamaremos frontal), se encuentran proyectadas las imágenes. El tiempo cronológico de esta imagen es de 7:45 min., y está proyectada para que la proporción sea similar tamaño del cuerpo del espectador y así lograr una asociación física con el paisaje, se podría decir que el tamaño de lo representado tiene una relación 1:1. Se ingresa por un sector lateral de la sala (correspondiente a la pared mas corta), o sea, por un costado y se encuentra con una proyección donde se ve un paisaje de llanura pampeana (uno de los lugares mas fértiles de la tierra) intervenido con una tela negra ajustada a unos árboles sin ramas. El autor, en su carácter de performer, despliega un elemento que irrumpe en el paisaje, una tela negra que tiñe de negro el horizonte del paisaje.

La participación del espectador, en este caso, podría ser comparada con la interacción, pero ambos términos ejemplifican comportamientos similares, aunque participar: formar parte, como el recorrido de una sala de exposiciones no otorga la condición de participación, si se podría decir que el espectador participa de la exposición del video en el espacio o que el espacio es diseñado para que el espectador tenga una experiencia vívida con la imagen. Lo que aquí pretende el artista es que el espectador participe con la imagen, participar con ella de su lugar, del lugar diseñado para que ella habite y coexista con el público. Como se ha dicho, la condición de participación es en sentido del cuerpo en el lugar. Si bien en esta instalación no hay objetos que propongan acciones particulares (por ejemplo una silla o un banco para sentarse) u obstáculos que sortear o sensores que accionar, la ausencia de todo ello sí propone una libertad mayor o en todo caso un albedrío a la hora de habitar el lugar.

2.2 ¿Qué se expone y para quién se expone?

El evento o acontecimiento audiovisual¹², lo que aquí está expuesto, mas allá de la imagen, del sonido, es el evento en relación con un espacio determinado y continente y varía la concepción de espectador, aquí modificado o transformado en alguien más que un mero utilizador del sentido de la vista y del oído. Se crea

11 Datos otorgados por el artista.

12 Al respecto, Gilles Deleuze menciona en su libro “Lógica del sentido” las particularidades del acontecimiento en relación al sentido: “El estallido, el esplendor del acontecimiento es el sentido. El acontecimiento no es lo que sucede (accidente); está en lo que sucede el puro expresado que nos hace señas y nos espera... es lo que debe ser comprendido, lo que debe ser querido, lo que debe ser representado en lo que sucede... En todo acontecimiento, sin duda, hay el momento presente de la efectuación, aquel en el que el acontecimiento se encarna en un estado de cosas, un individuo, una persona, aquel que designa diciendo: venga, ha llegado el momento; y el futuro y el pasado del acontecimiento no se juzgan sino en función de este presente definitivo, desde el punto de vista de aquel que lo encarna”. Deleuze, Gilles Lógica del Sentido, Buenos Aires, Planeta de Agostini, 1994. Pág. 158-159

un espacio, un lugar determinado para que el espectador pueda relacionarse corporalmente con la imagen video, se crea un lugar¹³ y con ello una forma de habitar ese lugar, entonces se podría decir que lo que se expone es el evento, hay un evento en exposición que es determinado por la imagen, el sonido, el espacio arquitectónico y la presencia o ausencia de objetos que determinen o particularicen una forma de participación de ese espectador en el espacio.

¿Como se articula esta condición en la obra? En imagen se ve al artista desplegando una tela negra a sobre árboles secos en el clima húmedo de la llanura pampeana argentina, luego el personaje (interpretado en este caso por el artista, poniendo en juego su propia imagen) se va de la escena hacia el frente de la imagen como si quisiera entrar en el interior de la habitación. Luego solo queda la variación de forma y ubicación de la tela en la imagen, el sonido es el resoplar del viento en el micrófono. Lo que se expone, lo que se da a la participación es todo este evento, ingresar en la sala y convivir en un espacio audiovisual, acompañado al actor (de la imagen) en su acto, participar con él en el devenir de la acción. Si no hemos visto esto (porque la imagen es un loop y quizás el visitante haya entrado luego de este acto), solo queda la tela sobre los árboles, tapando el horizonte, clausurando el horizonte con una banda negra que se extiende en el negro de la habitación. En ese caso, no hay acompañamiento del acto que realiza el actor, pero si queda (y es fundamental) la relación del participante con ese espacio, que está determinado por la sala. Haber entrado en un recinto ya nos convoca a “estar en un lugar”. Esta acción junto a la pregunta del “porqué pintar un cuadro negro” (sobre la pampa) nos convoca tomar una actitud frente a nuestro estar en este lugar, frente a esa imagen y el ambiente sonoro que refleja, a pensar los ejes transversales del arte, del arte pictórico frente al arte audiovisual o arte electrónico (las imágenes y sonidos son generados por artefactos electrónicos). Incita a una comparación entre a la pintura, el pincel y la tela frente a la pantalla, la cámara y el proyector de video. El cuadro (en tanto encuadre) persiste y se desenvuelve en la pantalla, el meta-cuadro del video, dentro de la “cápsula audiovisual” de la sala. Entonces aparece el cine, el dispositivo, apelando al cine por una comparación con la sala oscura. En ambos dispositivos, cine e instalación, la utilización de la sala oscura es una condición necesaria para la generación de la imagen proyectada. Es necesaria la cámara oscura para que se produzca el “acto creador de la imagen”. Que en este caso es una sala oscura para esta, para establecerse y convivir con el evento audiovisual desplegando las posibilidades del cuerpo en la ocupación, recorriendo la imagen en toda su dimensión, tanto visual como táctil o proxémica, ya que en la instalación (en esta particular) la proximidad del cuerpo con la imagen es tangible y próxima, está ahí, a una distancia que es comparable con las dimensiones corporales a escala humana.

Pero esta imagen no está en el cine (en la sala cinematográfica), tampoco está en un televisor colgado de una pared, lo que remitiría al dispositivo massmedia. está inmersa en una sala de museo, utiliza todo el espacio de la sala para generar sentido, como se dijo anteriormente y de acuerdo con declaraciones del autor, la sala oscura remite a una extensión de la imagen representada en el video, la tela negra que atraviesa la imagen se continúa en el negro de la habitación, intentando provocar una extensión de aquello que es clausurado, se clausura la mirada del horizonte por el negro de la tela que atraviesa la imagen pero se continúa el sentido de esta clausura en la posibilidad de movimiento del espectador, en el mirar al rededor, se continúa el negro ya abarcándolo todo, pudiendo tocarlo y sentirlo desde el lugar de esa misma prolongación del no color, de la no

13 Para la definición de lugar tomamos las siguientes definiciones: “Para la antropología, el lugar es un espacio fuertemente simbolizado, es decir, que es un espacio en el cual podemos leer en parte o en su totalidad la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y la historia que comparten”. Auge, Marc, “Sobremodernidad, del mundo de hoy al mundo del mañana”, en Memoria, México, noviembre de 1999, no. 129. Ana Claudia García también define el lugar en la instalación “de este modo, si algo tiene en común el lugar donde la instalación se instala con el lugar del que nos habla la antropología, ese algo refiere a una operación de recorte significativo operado sobre el espacio”, Ana Claudia García, *Locus et corpus. De la experiencia fenoménica del espacio y el cuerpo en las videoinstalaciones de Carlos Trilnick*, en “Carlos Trilnick”, Edit. Pontificia Univ. Javeriana, Bogotá, 2007. p.104

visión y de la clausura de la representación. Implica una relación más íntima, mas próxima con el cuerpo del participante, generando un espacio de convivencia en la sala, un espacio común entre ambos y generando así, un acontecimiento.

2.3 Apuntes sobre el montaje

Jorge Lopez Anaya atribuye a las instalaciones una preocupación en “la integración del espectador en su propia dimensión temporal. La instalación pone al sujeto en la condición de un explorador que debe construir su propio recorrido. El tiempo que el público transcurre en el ambiente varía individualmente y no existe ninguna indicación o precisión respecto al tiempo”¹⁴ Esto en las instalaciones de carácter plástico. Ahora en esta instalación audiovisual sí hay precisión de tiempo, hay una duración de la imagen, hay un sonido que nos introduce en la dimensión temporal de la imagen y del acontecimiento. Esta duración, según palabras de Trilnick¹⁵, está estructurada en el loop que aquí ocupa dos formas de ser percibido, el loop-acción y el loop-tiempo. El loop-acción en la imagen, la acción que realiza el performer una y otra vez. Esta instalación audiovisual, como se dijo anteriormente, consta de tres imágenes unidas entres sí para dar la sensación de una sola y la prolongación del horizonte, esta duración es la duración de la imagen-movimiento, la performance del artista y se mezcla con el loop-tiempo, el tiempo cronológico de la imagen-móvil.

Ambas instancias temporales estructuran una forma compleja que constaría de tres tiempos: la duración del loop-tiempo, la duración del loop-acción y la duración del público dentro de la sala. Con anterioridad se dijo que la instalación es multidimensional, en este caso, esta condición está estructurada no solo en la disposición del espacio arquitectónico que consta de tres dimensiones, donde el espectador se introduce y penetra, sino también en las dimensiones temporales que el espectador vive. Si en el cine o en la televisión el espectador tiene un rol pasivo, solo experimentando el tiempo de la imagen, en la instalación este tiempo se expande, de despliega y conviven estas tres dimensiones temporales. Pongamos por caso el comentario que el artista hizo sobre la recepción de su obra por parte del público, Trilnick menciona que en la inauguración de la instalación, los espectadores experimentaban el espacio de varias maneras, algunos recorrían lo ancho de la imagen mirando desde lejos, otros se acercaban y alejaban y también recorrían lo ancho, otros se sentaban o acostaban, los que estaban en pareja se sentaban o recostaban algunos hasta se sentaron o recostaron tan cerca de la imagen como para tocarla y reposar junto a ella hasta tocar la pared donde estaba proyectada y “fundirse con la imagen”. Supongamos un espectador (o participante) ideal de esta instalación, moviéndose por lo ancho de la imagen, acercándose y alejándose de ella, acostándose en el suelo, tomando de la mano de su pareja para indicarle algo, no solo ha transcurrido el tiempo de lo representado (el performer) o de la duración total del video, sino también la duración del recorrido que este espectador ideal ha hecho, o sea, se están percibiendo simultáneamente tres tiempos o tres duraciones, por lo menos, sin tener en cuenta, que cada una de las acciones del espectador ideal, tienen a su vez, una duración particular, que es impulsada por la movilidad en el espacio arquitectónico y por la intención de ese espectador de experimentar el evento, podría decirse que hay tantas duraciones como posiciones del cuerpo para experimentar la instalación.

Al ser inmersiva (en el acto abductivo de ser sumergidos en un medio), al tener una forma multidimensional, estas dimensiones espacio temporales se podrían estructurar en la fórmula utilizada por Deleuze para ejemplificar lo múltiple, lo rizomático, en “n-1”: “Lo múltiple hay que hacerlo, pero no añadiendo constantemente una dimensión superior, sino, al contrario, de la forma más simple, a fuerza de sobriedad, al nivel de las dimensiones

14 Lopez Anaya, Jorge, El arte en un tiempo sin dioses, Buenos Aires, Almagesto, 1994 p. 130

15 Declaraciones hechas por el artista en entrevista personal.

de que se dispone, siempre n-1 (sólo así, sustrayéndolo, lo Uno forma parte de lo múltiple). Sustraer lo único de la multiplicidad a constituir: escribir a n-1. Este tipo de sistema podría denominarse rizoma.”¹⁶

El montaje no existe, o por lo menos no está articulado en la imagen, solo el loop acontece y en este acontecer o este devenir libre, el loop sumerge al participante en un tiempo que, sumado a los otros tres, genera un cuarto, el tiempo interno y el diálogo entre sujeto y sentido de su estancia en el recinto. El montaje estaría estructurado bien en una resta, en una sustracción de la puntuación marcada por el corte, el montaje no está prohibido sino que no acontece o por lo menos, no progresa, desde la definición de montaje de atracciones, para generar un sentido ulterior, sino que se re-actualiza en el loop. Es una instalación inmersiva, donde todo el espacio de exhibición se transforma en espacio de cohabitación y coexistencia, es contenedor (piso, techo paredes) y está puesto en función de la imagen y el sonido y aquí surge el corrimiento, la línea de fuga del concepto de montaje con los dispositivos cine, video, entre espacio plástico e imagen electrónica. Esto sucede en las múltiples duraciones que se pueden experimentar.

2.4 De la ventana albertiana. Interioridad y “desmarcaje” de la expectativa dramática.

Esta línea de fuga del dispositivo cine o pintura nos sitúa en un intermedio, un intersticio entre ambas prácticas y el promotor de la línea de fuga, Trilnick, con su pregunta “por qué”. Pero no pregunta, el título no hace la pregunta, sino que casi lo afirma, por que, pintar un cuadro negro dentro de una sala negra vuelve a traer el mundo hacia adentro de la sala, no como una prolongación de la sala sino como un vaivén entre la ventana albertiana y la duración de la participación, la representación de la imagen es al infinito, perspectiva, pero la tela negra representada en el video rompe esa perspectiva y trae hacia adentro de la sala el acontecimiento audiovisual, dialoga hacia adentro mas que hacia afuera. Clausura la ventana para otorgarle al acontecimiento audiovisual una autonomía del interior¹⁷ en el lugar demarcado por la instalación.

Se dijo anteriormente que es otro dispositivo, otra forma de relacionarnos con la imagen móvil. Lopez Anaya describe esta forma desde el impulso de “desmarcaje”, que se puede usar para “remarcar” las características específicas del dispositivo, donde el objetivo no está puesto en una relación universalista cámara-ojo, sino en una condición de “acontecimiento aleatorio que introduce toda clase de mediaciones”¹⁸. Mediaciones que son producidas por las condiciones de este dispositivo “no dramático” y en el cual, el montaje, como puntuación y “marcaje” significante pierde fuerza ante el devenir multi-temporal del dispositivo audiovisual instalado.

Ahora bien, la imagen móvil produce un acontecimiento, acontece en el tiempo, ella misma, por sus propiedades tecnológicas, es una imagen que varía en su representación, tiene una duración intrínseca ¿y entonces donde se da la línea de fuga del audiovisual? En el transcurrir, en el desplazamiento temporal del participante, en la condición de participación que el espacio de exposición otorga al espectador, reconfigurándolo frente a los otros dispositivos audiovisuales. Aquí, el espectador, puede moverse pero en un recinto que es a la vez tanto contenedor como contenido. No hay objetos que determinen o condicionen su posición sino una imagen prolongada que incita a ser recorrida, no solo con la mirada, sino también con el cuerpo, desplazándose por ella en lo ancho de la sala. El drama pretende atención en él, en la progresión temporal de los acontecimientos representados, que son previamente estructurados, mientras que en la instalación hay pérdida de drama mas no de narración, algo se cuenta, pero no hay “expectativa dramática” (según palabras del autor), esta expectativa se pierde en el continuo devenir y repetirse del loop, que al acontecer siempre igual y permanente, induce a una percepción cíclica, en un acontecimiento que se repite constantemente, liberando al relato de la progresión

16 Deleuze, Guattari, (2002) Capitalismo y Esquizofrenia: Mil mesetas, Pre-Textos, Valencia, pg. 12

17 Lopez Anaya, Jorge, ibid, p. 131.

18 Lopez Anaya, Jorge, ibid, p. 126.

dramática para introducirlo en la mera progresión narrativa del acontecimiento representado, que al conjugarse con las duraciones temporales que se pueden experimentar el espectador, dispara una cantidad infinita de posibilidades narrativas ya en el orden no solo de lo que acontece en la imagen, sino también de lo que le acontece al espectador.

Aquí el cuadro negro no se pinta, uno está dentro del “cuadrado” negro, dentro del volumen, ingresa en él y multiplica las dimensiones de la experiencia del mirar y escuchar en la participación. Y esta participación se da en la condición de entrar en la sala y convivir con la imagen, habitar con ella el espacio, tener la posibilidad de acercarse a ella, tocarla, proyectar la sombra de la persona en ella (en este caso no es una retroproyección). ¿Qué otros elementos configuran el espacio? La luz que rebota en la pared y da en el piso y en el techo. El efecto lumínico de rebote trae la imagen al espacio. Vuelve el vaivén desde la imagen-ventana hacia nosotros, y baña nuestro cuerpo que está inmerso en ella, entre los fotones y el retumbar constante del sonido directo, como dijera Tarkovsky, el sonido hace a la imagen cinematográfica adquirir un carácter tridimensional y es el plano donde esta rebota, en la sala del museo, lo que nos coloca en una cuarta dimensión o en un dispositivo multidimensional, accedemos a otra(s) dimensión(es). Es esa luz que, mal llamada residual, la que termina de situarnos, espectadores, en el contexto de compartir con ella el espacio y le da el carácter de “dispositivo otro” al audiovisual instalado. En este caso particular, es el residuo de luz y el sonido lo que tridimensionalizan la imagen la dotan de un cuerpo que actúa con nosotros, nos mueve dentro de ella abarcando la sala y participamos “con ella” del acontecimiento audiovisual.

Bibliografía

- Aguilar, Gonzalo (2006), Helio Oiticica: la invención del espacio, Buenos Aires, revista Punto de Vista N°84.
- Auge, Marc, (1999), Sobremodernidad, del mundo de hoy al mundo del mañana, Memoria, México.
- Agamben, Giorgio, ¿Que es un dispositivo? Revista Sociológica (Méx.) vol.26, no.73, México, may./ago. 2011. Recuperado desde http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-01732011000200010&script=sci_arttext#notas (10/03/2014)
- Benjamin, Walter (2005) El libro de los pasajes, Madrid, Akal
- Deleuze, Gilles (1994) Lógica del Sentido, Buenos Aires, Planeta de Agostini.
- Deleuze Gilles, Guattari, Félix (2002), “Rizoma”, en Mil mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia, Valencia, Pre Textos.
- García, Ana Claudia. (2007) Locus et corpus. De la experiencia fenoménica del espacio y el cuerpo en las videoinstalaciones de Carlos Trilnick, en “Carlos Trilnick”, Edit. Pontificia Univ. Javeriana, Bogotá.
- Hernandez García, Iliana (comp.) (1997), Mundos Virtuales Habitados. Espacios electrónicos interactivos, Bogotá, Centro Editorial Javeriano CEJA.
- Krauss, Rosalind, (2002), “La escultura en el campo expandido”, en: Hal Foster (coord.), La posmodernidad, España, Kairos.
- La Ferla, Jorge (comp.) (2007), El Medio es el Diseño Audiovisual, Manizales, Editorial Universidad de Caldas.
- Lopez Anaya, Jorge (1994), El arte en un tiempo sin dioses, Buenos Aires, Almagesto.
- Machado, Arlindo (2000), “Convergencia y divergencia en los medios”, en El paisaje mediático. Sobre el

desafío de las poéticas tecnológicas, Buenos Aires, Libros del Rojas.

Murray, Janet H., (1999), *Hamlet en la Holocubierto, el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.

Oiticica, Helio, (1986), *“Aspiro ao grande labirinto / Hélio Oiticica*, Rio de Janeiro, Rocco

Parente, A., *“A Forma Cinema, variações e rupturas”*. En K. Maciel, (2009), *Transcineas*, San Pablo: Contracapa.

Weibel, Peter (2007), *“Cine expandido, video y Ambientes Virtuales”*, en *El Medio es el Diseño Audiovisual*, Manizales, Editorial Universidad de Caldas.