

TESIS DOCTORAL

**LA SUSPENSIÓN NARRATIVA
COMO ACONTECIMIENTO
EN LA VÍDEO-INSTALACIÓN
APROXIMACIONES DESDE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA**

AUTOR: JAVIER ARTERO FLORES

DIRIGIDA POR: DR. CARLOS MIRANDA MAS Y DRA. BLANCA MONTALVO GALLEGO

TUTOR: DR. FCO. JAVIER GARCERÁ RUIZ

PROGRAMA DE DOCTORADO

ESTUDIOS AVANZADOS EN HUMANIDADES: HISTORIA, ARTE, FILOSOFÍA Y CIENCIAS DE LA ANTIGÜEDAD.

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA, 2020




UNIVERSIDAD DE MÁLAGA





UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

AUTOR: Javier Artero Flores

 <http://orcid.org/0000-0003-0251-6572>

EDITA: Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Esta Tesis Doctoral está depositada en el Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga (RIUMA): riuma.uma.es

AUTOR: Javier Artero Flores. Código ORCID: 0000-0003-0251-6572
EDITA: Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga

Por la presente, en calidad de tutor y directores académicos de la investigación *La suspensión narrativa como acontecimiento en la vídeo-instalación. Aproximaciones desde la práctica artística*, que D. Javier Artero Flores presenta su calificación como Tesis Doctoral dentro del Programa de Doctorado “Estudios Avanzados en Humanidades. Especialidades en: Historia, Arte, Filosofía y Ciencias de la Antigüedad”, en su rama “Artes y Humanidades”, de la Universidad de Málaga.

INFORMAMOS:

- Que dicho trabajo de investigación hace un planteamiento original de su autor sobre un tema de relevante novedad dentro del campo de estudio del arte contemporáneo internacional, marcándose y cubriendo muy satisfactoriamente una completa y muy pertinente serie de objetivos de investigación teórica y práctica, dada tanto por las necesidades de desarrollo del estado de la cuestión que aborda, como por su coherencia en la profundización del análisis teórico y de prácticas de producción artística en relación al tema elegido, en este caso las particulares implicaciones discursivas de la suspensión narrativa en el ámbito de la vídeo-instalación.
- Que la metodología de investigación del citado trabajo está en plena consonancia con los objetivos y necesidades del mismo, manteniendo una excelente coherencia con las características multidisciplinares del tema que se estudia, de forma que el doctorando resuelve con especial brillantez el cruce de disciplinas y modos de indagación propios de epistemologías tales como la Producción artística, la Crítica de arte, la Historia del arte, la Narratología, la Estética o la Sociología.
- Que el trabajo de investigación que nos ocupa plantea a estudio y discusión una serie de problemas de especial relevancia en las prácticas narrativas y narratológicas de la imagen artística actual, desarrollando con gran solvencia y lucidez interpretativa y discursiva sus posibilidades de aplicación a la producción de obras de arte, tanto las realizadas en el seno de esta investigación doctoral como las de los relevantes autores internacionales que se estudian, obteniendo una clara batería de conclusiones al respecto que no sólo esclarecen su significancia epistemológica, sino que posibilitan y ofrecen nuevas vías de trabajo investigador.
- Que la búsqueda, discriminación y empleo de fuentes bibliográficas, expositivas, videográficas, cinematográficas, fotográficas, gráficas, pictóricas y literarias que ha realizado el autor para desarrollar la presente investigación ha sido realizada con toda la coherencia y brillantez que la complejidad interdisciplinar del tema que se da como objeto de análisis requería, aportando un estado de la cuestión al respecto que, sin duda, establece una referencia muy significativa para posibles investigaciones posteriores por parte de la comunidad científica.
- Que la presentación y características formales del trabajo de investigación tanto teórico como práctico que aquí se presenta son de una excelencia que potencia y facilita la fluidez de su lectura y uso académico, destacando tanto las capacidades narrato-discursivas como productivas de vídeo y vídeo-instalaciones del autor para exponer con claridad y precisión cuestiones de gran complejidad teórica e interpretativa.
- Que las publicaciones del autor relacionadas con el trabajo de investigación que aquí se presenta y que lo avalan no han sido utilizadas en tesis anteriores, al tiempo que destacan por su calidad científica y expositiva, lo cual ha sido corroborado por el hecho de que superasen sin cuestión su evaluación por pares en las ediciones de que han sido objeto, así como en las numerosas exposiciones que han posibilitado su extraordinaria visibilización artística, tanto en España como en el extranjero.

Y por todo lo anterior, la valoración general que como tutor y directores académicos hacemos del trabajo de investigación que nos ocupa no puede ser otra que la excelente, por lo que avalamos su lectura y defensa como tesis doctoral.

Fdo: Dr. D. Javier Garcerá Ruiz
Departamento de Arte y Arquitectura
Universidad de Málaga
TUTOR

Fdo: Dra. Doña Blanca Montalvo Gallego
Departamento de Arte y Arquitectura
Universidad de Málaga
DIRECTORA

Fdo: Dr. D. Carlos Miranda Mas
Departamento de Arte y Arquitectura
Universidad de Málaga
DIRECTOR



Gracias

A los responsables de este proyecto, Carlos Miranda y Blanca Montalvo,
por su dedicación, generosidad, paciencia y cariño dentro y fuera del aula.

A Javier Garcerá,
por su atenta labor de tutorización.

A Inma,
por acompañarme a todas y a ninguna parte.

A mi familia,
por todo.

A mis amigos,
por los caramelos.

A la Facultad de Bellas Artes de Málaga,
por haberme apoyado y proporcionado las herramientas.

Y a todas aquellas personas que de un modo u otro han hecho posibles los
proyectos aquí recogidos:

Juan Antonio Álvarez Reyes, Tete Álvarez, Nekane Aramburu, Miguel Azuaga, Javier Bermúdez, Marta del Corral, María José Cosano, Candela Elías, Faustino Escobar, Thamar Ette, Eva González Lezcano, Alejandro Görmemann, Miguel Ángel Herrera, Mariana Hormaechea, Isabel Hurley, Juan del Junco, Deborah Keller, Eva López Clavijo, Juan López López, José María Luna, Mercedes Martínez Sánchez, María Jesús Martínez Silvente, Jesús Palomino, Pepo Pérez, Jesús Reina, Luis Reyes Hurtado, Juan Carlos Robles, Carmen Romero Villa, Joan Ros, Juan Francisco Rueda, Yvette Sánchez, Iván de la Torre, Carlos Velilla, Alicia Ventura.

NOTA

El presente volumen viene acompañado de pendrive que contiene las obras audiovisuales que he realizado entre 2013-2019 y que son objeto de análisis en esta tesis.

Los vídeos también están disponibles en el enlace:

https://www.youtube.com/channel/UC3F_oAXZsG0fO9eZWmilRBQ/videos?view=0&sort=dd&shelf_id=0

Introducción	7
Hipótesis de trabajo	11
Objetivos generales y específicos	17
Acotaciones terminológicas	21
Contexto	27
Metodología	39
PARTE I	
Aproximaciones al concepto de acontecimiento desde la suspensión narrativa	45
I.1 La resistencia a los principios del audiovisual	47
I.2 Consideraciones acerca de la narratividad en el vídeo-arte	53
I.3 Una aproximación al concepto de acontecimiento desde una perspectiva múltiple	57
I.3.1 La suspensión	57
I.3.2 La duración como acontecimiento	68
I.3.3 La interrupción como acontecimiento	72
I.3.4 El acontecimiento en el espacio. La narración espacial	75
I.3.5 El acontecimiento como paradoja de verosimilitud de la imagen	78
PARTE II	
Análisis audiovisuales mediante el cruce de disciplinas	93
II.1 El cruce con la disciplina cinematográfica	95
II.1.1 La resistencia al montaje. Hacia modos de representación primitivos	95
II.1.2 Duración y dilación en el cine	99
II.1.3 El tiempo dilatado/suspendido/lento/congelado. Una cuestión terminológica	103
II.1.4 Slow-cinema	104
II.1.5 Del slow-cinema a la contemplación	109
II.1.6 El cine expandido	112
II.2 El cruce con lo pictórico	115
II.2.1 La apreciación de valores pictóricos en el audiovisual	115
II.2.2 Composición en lugar de montaje	123
II.2.3 El bucle en la imagen en movimiento como aproximación a la narración pictórica	128
II.3 El cruce con la televisión. Suspensión narrativa en directo	143
II.3.1 La multi-ventana como estrategia narrativa ante la ausencia de acontecimientos en la TV	145
II.4 El cruce con el cómic	151
II.4.1 La temporalidad en el espacio de la página	151
II.4.2 El espacio-tiempo. Cruces entre la novela gráfica y la instalación	154
II.4.3 La interrupción como acontecimiento en el cómic	161
II.5 La vídeo-instalación	165
II.5.1 El espacio expositivo en el audiovisual	167
II.5.2 Fisicidad del dispositivo audiovisual	169
II.5.3 La fisicidad del espectador	171
II.5.4 El montaje espacial	175
II.5.5 La multi-pantalla como ampliación del plano	179
II.5.6 La multi-pantalla como cruce con la serie pictórica o fotográfica	183
II.5.7 La multi-pantalla como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos	191
II.5.8 Más allá de la bidimensionalidad de la pantalla	196

PARTE III	
Conclusiones a través del anexo de obras (2013-2019)	207
III.1 <i>La disección Lúcida</i> (2013)	208
III.2 <i>El monje</i> (2014)	216
III.3 <i>El Periplo</i> (2015)	218
III.4 <i>Procession</i> (2014)	222
III.5 <i>Sin título</i> (2014)	226
III.6 <i>Skyline</i> (2015)	228
III.7 <i>MADE IN ALMEDINILLA</i> (2016)	232
III.8 <i>¿Y la piedra?</i> (2016)	236
III.9 <i>Everything can be fixed up</i> (2016)	238
III.10 <i>NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento</i> (2016)	242
III.11 <i>NEVER ODD OR EVEN</i> (2017)	246
III.12 <i>LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación</i> (2017)	254
III.13 <i>Sin título</i> (2018). Programa de Producción UAVA/C3A	262
III.14 <i>Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil</i> (2018)	266
CONCLUSIONES	279
DOCUMENTACIÓN Y REFERENTES	285
RESUMEN	299
TRADUCCIONES	303

Introducción

Hace unos años, cuando empecé a trabajar con cámaras de vídeo motivado por los profesores y asignaturas de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, la pregunta que me hacía al enfrentarme a una grabación audiovisual tenía más que ver con *durante cuánto tiempo* que con *qué grabar*. Esto se debe al interés suscitado por la realización de vídeos en plano fijo secuencia en los que aparentemente nada cambia. Más tarde la diferenciación entre el qué y el cómo pierde sentido. Mientras tanto me he cuestionado acerca del parámetro temporal en el audiovisual hasta el punto de convertirlo en el eje temático de los proyectos que, como artista visual, he desarrollado en mi incipiente carrera artística. En este trabajo analizamos las consecuencias teóricas, formales y narrativas de estas inquietudes.

A modo de introducción en el tema de estudio me gustaría referirme a un símil en el que me he apoyado a lo largo de estos años de investigación para explicar, tanto a aquellas personas vinculadas a mi campo como a otras, digamos, profanas, *de qué va* la tesis.

Los recursos que he confeccionado para tratar de transmitir nuestros avances a este segundo grupo de interesados resultan, si no tan válidos como los que proponemos en este trabajo de investigación, al menos lo suficientemente reveladores. Siempre que la situación lo permite trato de establecer una comparación entre el visionado de una de mis obras artísticas y el silencio, a veces incómodo, que se inserta en las conversaciones. Así, invito a imaginar la experiencia de ese silencio que no interrumpe la comunicación sino que la desplaza a la apreciación de otros detalles no necesariamente verbales.

Nuestra investigación, así, toma una forma ramificada que podríamos esbozar a través de

un paralelismo con la obra *The Algiers' Sections of a Happy Moment* (2008), un proyecto de vídeo de David Claerbout. Como indica el artista, “lo que vemos en [...] *The Algiers' Sections of a Happy Moment* (2008) es la repetición del mismo momento pero capturado desde un punto de vista siempre cambiante”¹ (Claerbout 2019, 43). En el vídeo, que es monocanal, se suceden fotografías de unos jóvenes en un campo de fútbol en la calle. El juego se encuentra detenido porque uno de los jugadores le da de comer a las gaviotas que los sobrevuelan. El artista utiliza este gesto, el del jugador que ha levantado el brazo con algo de comida, para repetir el instante por medio de 600 fotografías que capturan a los jugadores, a los espectadores, a las gaviotas y al paisaje en el que tiene lugar la escena. De este modo, el acontecimiento principal se ramifica en otros cientos que atienden a las expresiones -de felicidad- de todos estos individuos. Si bien el acontecimiento original no cambia, nuestra percepción del mismo lo interpreta como una sucesión de eventos en el tiempo por la encadenación de imágenes en el metraje.



Vista de sala de *The Algiers' Sections of a Happy Moment* (2008) en Mamco de Ginebra (2015)

Esta ampliación o multiplicación del campo de visión tiene que ver con los principios de nuestra investigación. Al igual que el silencio conversacional deriva en la apreciación de otros elementos comunicativos, la suspensión del instante tanto de la obra de David Claerbout como de las experimentaciones artísticas que aquí propondremos nos invita a analizar un mismo acontecimiento desde múltiples perspectivas. En relación a la imagen fílmica José Luis Brea expone:

1 “What we see in [...] *Algiers' Sections of a Happy Moment* (2008) is the repetition of the same moment but captured from an ever-changing point of view” (Traducción propia).

La imagen se encuentra todavía sujeta a su heredada vocación de, doblemente, espacializar su testimonio de la diferencia, del cambio (y, por tanto, darse como imagen-movimiento antes que como imagen-tiempo), y hacerlo a la medida del alcance propio de un sujeto «humano» -limitado en su movilidad por las capacidades concretas y efectivas de su propio cuerpo. (Brea 2010, 45)

En definitiva, en este estudio oscilaremos entre la herencia de la *imagen-movimiento* y los mecanismos de la *imagen-tiempo* deleuzianos a los que se refiere Brea. Con la experimentación artística como columna vertebral de la investigación, nos encomendamos dos tareas principales. Por un lado hemos de analizar cómo a través de una serie de herramientas técnicas, entre las que se encuentra el plano fijo, el plano secuencia y el bucle, el tiempo inherente al medio videográfico adquiere una dimensión temática, es decir, se convierte en el motivo central de la obra. A través de este análisis revelaremos la manera en que las mencionadas estrategias conducen a una aparente supresión en la percepción de la diferencia, del cambio que caracteriza al montaje por cortes característico del audiovisual. Por otro lado, en esta tesitura, habremos de replantearnos los modos de aproximación a unas vídeo-instalaciones en las que el acontecimiento no se muestra como tradicionalmente acostumbra en el medio, sino que se desplaza y adopta otras formas. Es por ello que trataremos de expandir tanto la comprensión del concepto como los respectivos usos terminológicos asociados al mismo.

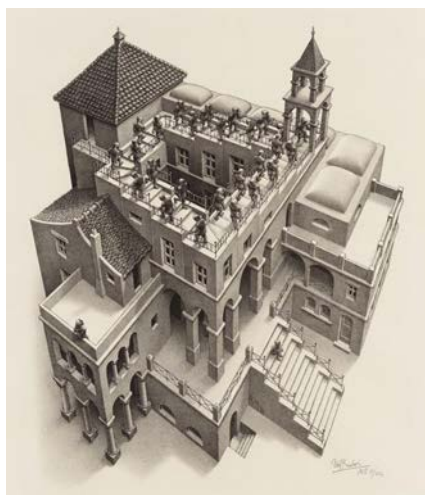
Hipótesis de trabajo

Nuestra investigación se enmarca en la resistencia² o cuestionamiento de dos de los pilares fundamentales del audiovisual como son el montaje y el movimiento (o ilusión de movimiento, es decir, sucesión de fotogramas) que caracterizan el medio. Si el montaje es la gran herramienta que introduce el cine y que, por las posibilidades de estructurar la narración, lo diferenciará de otras prácticas con las que guarda una estrecha relación (como el teatro pero también la fotografía e incluso la pintura), entendemos que la ausencia del mismo, el denominado plano secuencia, deriva en un protagonismo del parámetro temporal, que adquiere un valor temático.

Tal problemática es abordada a través de una consecuencia de la experimentación artística, lo que denominamos PFSBI (plano fijo secuencia en bucle imperceptible) y que aquí nos sirve como herramienta de análisis. Estas siglas definen un plano cuyo encuadre permanece inmutable (ya que la cámara está sujeta a una superficie estable como un trípode) durante toda la secuencia, que es ininterrumpida y cuya composición y extremos han sido manipulados digitalmente para que conformen un bucle imperceptible. El bucle imperceptible puede ejecutarse por medio de transparencias o por pasar hacia adelante y hacia atrás -y viceversa- el *clip*³ cada vez que el archivo de vídeo llega al final de su reproducción. De este modo se imposibilita discernir el comienzo o el final del *clip*. Por lo tanto, la figura que describiría dicho plano se asemejaría a la ilusión óptica de las Escaleras de Penrose.

2 Utilizamos el término *resistencia* por las connotaciones políticas que pueden entrecruzarse en el uso del plano secuencia en lugar de la encadenación de planos, en la línea de lo expuesto por Matthew Flanagan acerca del *slow-cinema* como respuesta a los ritmos de la cultura neoliberal (2012). En este sentido Flanagan sostiene que “para algunos cineastas modernos, la resistencia al estilo del cine comercial capitalista tardío es un deliberado posicionamiento político” (Flanagan 2012, 125). “For some modern filmmakers, resistance to the style of late capitalist commercial cinema is a deliberate political stance” (Traducción propia).

3 Hacemos uso del término *clip* porque es el que se utiliza en los programas de edición audiovisual con los que trabajamos, como Adobe After Effects o Adobe Premiere Pro.



Ejemplo de Escaleras de Penrose en la litografía de M. C. Escher, *Ascending and Descending* (1960). 35'5 x 28,5 cm.

En consecuencia, el PFSBI impide establecer un orden de estructuración narrativa por parte del espectador, lo que éste interpreta como una suspensión de la narración y podríamos resumir aquí en la imposibilidad de detectar cambios en la misma. En este sentido cabe señalar que desde la narratología los cambios se han definido, *grosso modo*, como acontecimientos. Así lo argumenta Mieke Bal:

Se ha definido a los acontecimientos como procesos. Un proceso es un cambio, una evolución, y presupone, por tanto, una sucesión en el tiempo o una cronología. Los acontecimientos ocurren durante un cierto periodo de tiempo y se suceden en un cierto orden. (Bal 1990, 45)

Semejante definición, desde el texto literario, no parece plantear problemas para su desplazamiento y aplicación al audiovisual en términos generales. Sin embargo, consideramos pertinente el debate acerca del concepto de acontecimiento referido a las vídeo-instalaciones que aquí analizamos, pues se antoja muy limitado al no contemplar algunos elementos de estas obras, como puede ser la dimensión espacial, entre otras cuestiones.

Por lo tanto proponemos un desplazamiento del concepto de acontecimiento de la literatura⁴ a la vídeo-instalación que expanda su comprensión, pues entendemos que en

⁴ Como veremos, la definición de acontecimiento con la que trabajamos está pensada desde y para los textos literarios. No obstante, también comprobaremos que en gran medida el cine abraza el concepto tal cual al fundamentar, desde sus inicios, su estructura en sintagmas, como puede observarse en los escritos sobre cine de Gilles Deleuze, por ejemplo.

nuestras experimentaciones artísticas se producen cambios, pero no referidos exclusivamente a lo que acontece en el cuadro⁵ de la imagen videográfica sino en cuanto a la percepción de la misma en el tiempo y en el espacio. Esta subjetivación nos lleva a aproximar el visionado de nuestras obras al concepto de *duración* de Henri Bergson (1927), lo que implica un estudio del parámetro temporal en el audiovisual no como una multiplicidad cuantitativa o medible como la del reloj, sino cualitativa, experiencial (Muñoz-Alonso 1996). Proponemos que, para el espectador, un segundo -un minuto o una hora- de contemplación de un PFSBI no será igual que el segundo que le precede o le sucede en el plano de la percepción de la *duración*, a pesar de que aparentemente no se produzcan cambios en la imagen.

La naturaleza del PFSBI, que se aproxima a lo estático y cuyos procesos de producción se distancian considerablemente de los que por lo general se emplean en el audiovisual, también nos lleva a estudiar un hipotético proceso de *pictorialización*. Así nos lo sugiere la producción de imágenes que prescinden de la encadenación de planos para sustituirla por la composición, tanto bidimensional como tridimensional. Sostenemos que se compone bidimensionamente al yuxtaponer planos que se funden a la manera de la pintura, y tridimensionalmente cuando estas imágenes audiovisuales se instalan en el espacio expositivo. En ambos casos nos sugiere una valoración compositiva de la obra, tanto en la sala de exposición como en el interior del cuadro -de la imagen-, donde además se ponen de relieve aspectos como la textura, el color o el contraste que son protagonistas en la tradición pictórica.

Si los cambios ya no vienen determinados por el movimiento de la imagen sino por la percepción del tiempo, detectamos en estos vídeos un reclamo del espacio e incluso una fisicidad como podría hacerlo una pintura sobre lienzo que se dispone en la pared y en la que podemos apreciar el *detalle* (Arasse 2008). Estudiamos cómo estas imágenes audiovisuales, de manera progresiva, abandonan su emplazamiento habitual, la pared, para desplegarse por el espacio que pasan a compartir con un espectador que ya no llega para sentarse, como en el cine, sino para deambular entre “imágenes-pantalla” (Bellour 2000, 191), que es como se refiere Raymond Bellour a las proyecciones sobre pantallas exentas. Por lo tanto, en la línea de la expansión del concepto de acontecimiento, entendemos que éste ha de ser contemplado, además de en el tiempo, en el espacio de la

5 El cuadro se entiende como el “límite físico de la imagen cinematográfica, coincidente con los límites de los fotogramas de la película empleada y los límites del visor de la cámara” (Gómez-Tarín, F.J. y Marzal Felici, J. 2015, 351)

vídeo-instalación, donde tienen lugar cambios experimentados por el espectador durante la recepción de la obra.

De este modo planteamos el análisis de una producción artística que comprende obras realizadas dentro del marco de esta investigación doctoral desde 2013 hasta la actualidad, en la que encontramos vídeos y vídeo-instalaciones que presentan las características comunes ya esbozadas: uso del plano fijo secuencia, imágenes que tienden a lo estático, eliminación de narrativas determinadas y fisicidad de las imágenes audiovisuales (proyecciones sobre múltiples pantallas o sobre objetos tridimensionales) en el espacio expositivo.

Todos estos aspectos, que se han ido desarrollando durante los últimos años, tienen su origen en mi primera experiencia expositiva. En 2011 tuvo lugar la muestra *Caninos en flor* en el Centro Cultural Provincial de Ollerías (Málaga), que recogía las obras resultantes de la asignatura Proyectos II de la Licenciatura en Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Para la ocasión, tuve la oportunidad de mostrar el proyecto *A/hor/a* (2011), compuesto por 5 vídeos que se mostraron a modo de *screening*, es decir, que todas las piezas se reproducían una tras otra desde un mismo proyector de vídeo y sobre un mismo espacio de pared. En consecuencia, para acceder a cada obra era indispensable esperar a que acabase la anterior. La exposición supuso una ocasión no sólo para mostrar mis primeras incursiones en el audiovisual, sino para observar cómo recibían mi trabajo los espectadores que allí acudían. Mi concepción del audiovisual tenía más que ver con el relato cinematográfico, pues a pesar de que los vídeos eran de corta duración (en torno a los 5 minutos cada uno) presentaban una clara estructura narrativa piramidal, es decir, de planteamiento-nudo-desenlace. Resultó frustrante comprobar que los espectadores no veían los vídeos de principio a fin. De hecho, al no disponer de indicaciones sobre el comienzo de cada una de las piezas, estos espectadores entraban en la sala de proyección indistintamente, a la par que salían.

En definitiva, la experiencia descrita sirvió de punto de partida para la posterior producción artística que aquí analizamos. De ello deriva la toma de conciencia sobre la estructura narrativa del audiovisual y de sus modos de exhibición. *Grosso modo*, si la estructura de planteamiento-nudo-desenlace supuso un obstáculo para la recepción de unos espectadores que accedían a las obras en momentos aleatorios en el tiempo, creí

conveniente modificar mi producción en función de cómo iba a ser vista por el espectador de arte, de manera que éste pudiera acceder en cualquier fragmento del metraje. Ello me llevó a plantearme como objetivo la eliminación de estructuras narrativas reconocibles y de acontecimientos (entendidos en el sentido tradicional del término). Semejantes condicionantes se tradujeron en la producción de planos independientes, reproducidos cada uno en pantallas diferentes (multi-pantalla) y generados además por procedimientos poco usuales en el audiovisual, los cuáles parecen promover un detenimiento, una actitud contemplativa en principio más asociada a lo pictórico ¿Podríamos decir entonces que tales cuestiones aproximan el vídeo a una concepción pictórica del audiovisual?, ¿es esencial en el audiovisual la sucesión de planos?, ¿qué ocurre cuando es el espectador y no la película la que se desplaza? Trataremos de responder a estas preguntas durante la tesis.

Objetivos generales y específicos

Nuestra investigación cuenta con una serie de objetivos generales y específicos que a continuación detallamos.

Entre los objetivos generales se encuentra el análisis de la vídeo-instalación con base en la experimentación artística. Estudiamos los medios, técnicas y formas de narración propias del audiovisual que se relacionan con nuestras experimentaciones, entre las que se encuentra el plano fijo, el plano secuencia, la ausencia de montaje o el bucle. A través de este estudio generalizado pretendemos señalar dos cuestiones principales. En primer lugar, queremos dilucidar el modo en que el parámetro temporal se pone de relieve en la vídeo-instalación hasta el punto de adquirir un valor temático. En segundo lugar queremos demostrar que en nuestras vídeo-instalaciones se producen cambios, es decir, acontecimientos, a pesar de la paradójica estaticidad de las imágenes.

Una vez enmarcada la investigación, procedemos con otros objetivos más específicos derivados de este primer análisis. En gran medida dichos objetivos son de carácter terminológico, pues un estudio preliminar de las cuestiones recurrentes en nuestra experimentación artística nos revela que a menudo el vocabulario empleado se antoja impreciso. Esto se debe a que buena parte de los términos empleados en el cine y en el audiovisual en general vienen heredados de la narración literaria, y por ello no alcanzan a atender la especificidad de la vídeo-instalación. Por lo tanto, nos encomendamos la tarea de cuestionar, flexibilizar, expandir o reemplazar conceptos en cada caso para su adecuación a la experimentación artística.

El estudio de aspectos técnicos como la combinación del plano fijo con el plano secuencia nos conduce, efectivamente, a encaminar la investigación hacia las consecuencias de la ausencia de montaje. En este sentido hemos de preguntarnos si el empleo del término *montaje* sigue siendo de ayuda para referirnos a nuestros vídeos o si, de lo contrario, resulta más apropiado adoptar el de *composición* en vista de nuestros procesos de producción, donde componemos el fotograma como si fuese una pintura. Con

objeto de decidirnos entre la disyuntiva de composición o montaje habremos de profundizar en estos procesos de producción -y en tal caso composición de la imagen- así como en la aproximación a la obra que éstos sugieren. Con ello pretendemos responder a la pregunta ya formulada en la hipótesis acerca de una posible pictorialización del audiovisual. Además, no conviene olvidar que, dada la naturaleza espacial de mis obras, la idea de montaje puede no sólo ser reemplazada sino desplazada, del cuadro de la pantalla al espacio de la sala de exposición, por lo que nos preguntaremos acerca de un montaje de proyecciones audiovisuales en el espacio, es decir, por la pertinencia del empleo del *montaje espacial*.

En cuanto a la dimensión temporal, nos preguntamos por su función en el plano de la narración, pues, como adelantamos, una de nuestras hipótesis se fundamenta en una supuesta toma de protagonismo del tiempo por encima del relato que se le presupone al audiovisual. En esta línea, nuestro objetivo es aproximar las teorías en torno al concepto de *duración* de Henri Bergson con la experiencia del visionado en el audiovisual. Esto se debe a que en la mayoría de los casos de la experimentación artística entendemos que la tematización del tiempo puede no resultar explícita en un primer momento, sino que pasa por la experiencia del espectador en su aproximación a la obra, por lo que el concepto de Bergson resulta idóneo.

Entre nuestros objetivos generales y aquellos más específicos bascula un concepto clave como es el de acontecimiento. Tanto el análisis más técnico (donde estudiamos los planos fijos, los planos secuencia, el montaje, etc.) como el vinculado a la experiencia subjetiva del visionado del audiovisual (la *duración*) nos conduce una y otra vez a la misma problemática, la de la consideración de la idea de cambio. Si el plano es fijo y secuencia, en primera instancia indica que no hay cortes, pero ¿determina una secuencia sin cortes la ausencia de cambios? Nuestro objetivo es demostrar que no, para lo que nos servimos del *concepto de duración*. De este modo lo que planteamos es una serie de aproximaciones al concepto de acontecimiento desde múltiples perspectivas, como la que acabamos de sugerir, con objeto de expandir su comprensión. Con ello pretendemos esclarecer cierta problemática a la hora de aproximarse a obras audiovisuales que no se rigen por los parámetros del relato cinematográfico tan asentados en la cultura colectiva, como es el caso de nuestras experimentaciones artísticas.

Así pretendemos obtener un glosario de términos y conceptos de pertinencia que nos

ayude a contextualizar los procesos de producción y posibles aproximaciones a las vídeo-
instalaciones aquí expuestas.

Acotaciones terminológicas

A continuación definimos una serie de términos que utilizaremos a lo largo de esta tesis. Tratamos aquí de acotar esta terminología para entender en qué sentido la empleamos, expandimos, cuestionamos o agenciamos.

-Audiovisual:

Dado que en nuestra investigación recurrimos constantemente a obras de diversa naturaleza, donde una imagen proveniente de celuloide se analiza junto con otra de naturaleza digital, videográfica, y el cine se cruza con el vídeo-arte, la vídeo-instalación, etc., determinamos el término audiovisual como el de mayor pertinencia por la flexibilidad que nos permite cuando estudiamos cualquier tipo de imagen en movimiento. Es por ello que utilizamos audiovisual para referirnos tanto al vídeo analógico como al digital, reproducido en un único monitor, proyección, o mediante múltiples dispositivos, con la única condición de que sea una imagen que se mueve⁶, es decir, que genere ilusión de movimiento ya sea por sucesión de fotogramas o píxeles.

-Experimentación artística/ investigación artística/ producción artística/ mi obra:

Puesto que la presente tesis se vertebra a partir de las obras artísticas que he desarrollado desde 2013, para referirnos a estas y diferenciarlas de las de otros autores utilizaremos algunas expresiones como *experimentación artística*, *investigación artística*, *producción artística* o *mi obra*.

-Montaje/ Composición:

⁶ Por lo tanto, aquellas imágenes en movimiento carentes de sonido también se incluyen en este término.

Cuando empleamos el término *montaje* aplicado al audiovisual éste se refiere a su principio básico, la “descomposición de la continuidad y el ensamblaje de una nueva continuidad” (Bal 2016, 154). De manera más concreta lo relacionamos con lo que se conoce como “montaje analítico” en el cine:

Montaje sustentado en la fragmentación de la acción y/o espacio dramático en varios planos, como si fueran objeto de un proceso de troceado. Es un montaje que asegura al espectador el mejor sitio desde el que contemplar la acción, aunque esto lleve como contrapartida el tiránico dirigismo de su mirada. (Gómez-Tarín, F.J. y Marzal Felici, J. 2015, 223)

A lo largo de la tesis veremos que dicho montaje es objeto de un cruce disciplinar con el concepto de *composición digital* de Manovich, al que nos referiremos, por abreviar, como “composición”. En el apartado II.2.2 *Composición en lugar de montaje*, comprobamos que el concepto de Manovich tiene más que ver con procesos pictóricos que audiovisuales (es la razón por la que este apartado queda recogido en otro mayor, II. 2 *El cruce con lo pictórico*), pues, frente a la sucesión de planos característica del montaje, la *composición digital* consiste en la yuxtaposición y combinación de diferentes capas, ya sean fijas o en movimiento, en un mismo plano. Es por ello que adoptamos el término “composición” para referirnos a los procesos de producción de mis PFSBI.

-Plano secuencia:

Por plano secuencia nos remitimos a la definición que ofrece el *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales* (2015):

Esta expresión designa una técnica de planificación consistente en la filmación o rodaje de una acción completa en un solo plano, sin cortes. (Gómez-Tarín, F. J. y Marzal Felici, J. 2015, 373)

-PFSBI:

PFSBI son las siglas de *plano fijo secuencia en bucle imperceptible*, que consiste en una grabación videográfica cuyo encuadre no cambia en ningún momento y carece de cortes de montaje. Además, cuando dicho vídeo llega al final de su reproducción se repite sin que haya salto alguno perceptible para el espectador.

-Relato cinematográfico:

Cuando nos referimos al relato cinematográfico a menudo es por oposición a obras audiovisuales sin estructura narrativa determinada, como podría ser la habitual de planteamiento-nudo-desenlace. En el capítulo “El nacimiento del relato cinematográfico” del libro *El relato cinematográfico. Cine y narratología* (1995), se indica que con el surgimiento del cinematógrafo también aparece “la idea de servirse de la película primordialmente, y ante todo, para contar historias” (Gaudreault, A. y Jost, F. 1995, 31). Si bien la manera de contar dichas historias se ha hecho más compleja desde los inicios del cine, con los filmes “unipuntuales” de un único plano (Gaudreault, A. y Jost, F. 1995, 31), hasta la actualidad, sí que se mantiene este principio de “relatar” y cierta estructuración narrativa básica, es decir, las obras cinematográficas empiezan y acaban. Es esta condición a la que nos referimos con la fórmula “relato cinematográfico”. Así pues, “en tanto que objeto material, todo relato está clausurado” (Gaudreault, A. y Jost, F. 1995, 26) a pesar de que éste pueda continuar en el futuro habiendo dejado un final abierto. “Que el final sea en forma de suspense o cíclico no altera en absoluto la naturaleza del relato en tanto que objeto” (Gaudreault, A. y Jost, F. 1995, 26). En este sentido, si nos remitimos a la definición del término relato que ofrece el *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales* (2015), éste se define como “la disposición formal de la historia que se representa en una narración” que, además, se describe como “narración concreta” (Gómez-Tarín, F. J. y Marzal Felici, J. 2015, 376-377). Para terminar de situar las líneas de acotación de lo que aquí entendemos como relato cinematográfico diremos que contemplamos en este una forma de estructuración narrativa por encima de todas, que a continuación definimos: la estructura narrativa piramidal.

-Estructura narrativa piramidal:

Estructura narrativa piramidal es el modo que empleamos para referirnos a la conocida como pirámide de Freytag, una técnica de estructuración narrativa que a menudo detectamos en el relato cinematográfico. Trabajamos con esta fórmula narrativa por contraste con la naturaleza cíclica, en bucle, de buena parte de las obras que aquí analizamos. En el capítulo segundo de *Freytag's Technique of the drama. An exposition of dramatic composition and art* (1900), “Five parts and three crises of the drama”, Gustav Freytag describe que esta pirámide “se eleva desde la introducción con la entrada de fuerzas excitantes hacia el clímax, y cae desde aquí a la catástrofe” (Freytag 1900, 114-115)⁷. Así, la pirámide estaría compuesta de cinco partes: “introducción, desarrollo, clímax, vuelta o caída, catástrofe”⁸, que pueden resumirse en la popular fórmula de planteamiento-nudo-desenlace.

Pictorialización del audiovisual:

Entendemos como pictorialización del audiovisual un proceso a través del que el audiovisual se aproxima a ciertos valores de la pintura. Entre estos valores se encuentra la puesta en valor, como vemos en nuestros vídeos, de la textura, el color, el contraste o la composición. También susceptible de semejante consideración es la objetualización de las proyecciones de vídeo mediante pantallas de proyección que remiten o que directamente devienen lienzos pictóricos.

Acontecimiento:

A lo largo de esta investigación nos referimos al concepto de acontecimiento desde múltiples perspectivas pero siempre con base en la definición de Mieke Bal adelantada en la hipótesis. De dicha definición nos interesa subrayar la equivalencia del “acontecimiento” con el “cambio” que propone Bal. Esta simplificación de la definición nos ayuda a agilizar su uso frecuente (sin por ello rebajar o malinterpretar el contenido original del concepto).

7 “It rises from the introduction with the entrance of the exciting forces to the climax, and falls from here to the catastrophe” (Traducción propia)

8 “Introduction, rise, climax, return or fall, catastrophe” (Traducción propia)

Suspensión narrativa:

De la supresión del concepto de acontecimiento -definido por Mieke Bal- en el audiovisual deriva otro, el de suspensión narrativa. Así pues, entendemos como suspensión narrativa la ausencia de cambios en obras audiovisuales, ya sea en la escena concreta de una película cinematográfica o un PFSBI. En este sentido resulta reveladora la definición del concepto que la profesora Dra. María Caro ofrece a partir de la obra *Adventure Series* (2004), de Tracey Moffat. La investigadora subraya que cuando la artista trata de evocar la sensación de relato:

La escisión y desplazamiento de los elementos narrativos constituyentes de la fábula respecto a los de la historia, y del significante textual respecto al significado arbitrario, provocan una continua suspensión del desciframiento de este relato. (Caro 2015, 31)

Contexto

Nuestra investigación abarca un amplio periodo de tiempo (desde el nacimiento del cine hasta ahora) y estudiamos propuestas artísticas no acotadas a un espacio geográfico. La razón de estos amplios márgenes es consecuencia de que no tratamos de ofrecer una historiografía del medio, sino analizar ejemplos en los que la suspensión narrativa y el protagonismo del tiempo en el audiovisual gozan de un gran protagonismo. Es por ello que debemos atender a los diferentes enfoques y matices que diferentes artistas y disciplinas nos brindan. En cualquier caso, nos interesan prácticas experimentales que a menudo se localizan en los momentos de evolución tecnológica: los inicios del cinematógrafo, los orígenes del vídeo-arte y la llegada del digital (en concreto la alta resolución).

Los inicios de la cinematografía se corresponden con los denominados *MRP* (modos de representación primitivos) que teoriza Noël Burch (Burch 1999), cuando el medio aún no está asentado y hereda de sus formatos más cercanos -como por ejemplo el teatro- ciertos modos de representación. Como ya indicó Gene Youngblood, “a la humanidad le ha tomado más de setenta años llegar a un acuerdo con el medio cinematográfico para liberarlo del teatro y de la literatura” (Youngblood 1970, 75). Este primitivismo es notable tanto en la posición de la cámara, que es fija, horizontal y frontal, como en lo que ocurre frente a ella, acciones que se desarrollan en un solo plano, es decir, que no continúan en los sucesivos, pues recordemos que los primeros films se componían de un único plano. En este sentido conviene señalar las palabras del investigador André Gaudreault, donde anota la oposición entre el film de estos primeros tiempos y el de la actualidad⁹:

9 A pesar de que el texto de André Gaudreault data de 1990 consideramos que puede ser aplicado hoy día, al menos en el sentido de las complejas imbricaciones espacio temporales que permite el montaje.

Un solo plano y una triple unidad, de lugar, tiempo y acción. Podemos imaginar la distancia que separa semejante cinta, rodada a finales del siglo pasado, de una película corriente realizada en la actualidad, que muchas veces supone el rodaje de varios centenares de planos y decenas de acciones diferentes, que se desarrollan sobre varios momentos distintos y, muchas veces, en diversos lugares. Entre la película anterior a 1902, concebida en todos los niveles como una unicidad, y la película actual, en la que los sucesos pululan y la temporalidad y los lugares se imbrican, hay, como mínimo, una oposición cuantitativa (al menos si consideramos las formas dominantes de la producción cinematográfica, ya que un determinado cine de vanguardia se caracteriza precisamente por un regreso a las estructuras originales: un solo y largo plano fijo, un solo acontecimiento dilatado a la medida de la duración del relato).
(Gaudreault, A. y Jost, F. 1995, 32)

Estas palabras enmarcan nuestra investigación, que oscila entre lo que se asemeja a las limitaciones (en este caso limitaciones autoimpuestas) de los primeros films aquí insertas en un contexto en el que los avances tecnológicos permiten todo tipo de complejidades en el tiempo y el espacio del audiovisual.

De algún modo estas diferencias están presentes en los orígenes del vídeo-arte. Hay cierta unanimidad a la hora de señalar los inicios del medio, que se localizan a comienzos de los años sesenta y están marcados por la democratización del uso de la imagen en movimiento, hasta entonces limitada al cine. El medio surge en un panorama social, político y culturalmente convulso, donde la fisicidad de las obras (presencia de televisores en el espacio expositivo) de los pioneros Nam June Paik y Wolf Vostell se plantea como un claro posicionamiento ante el formato televisivo en el que reina la pasividad del espectador. En este contexto, el formato se plantea como una alternativa. Como “un arte del tiempo, el vídeo se ha utilizado para extender, repetir, avanzar, ralentizar, acelerar y parar el tiempo”¹⁰ (Rush 2007, 8). Podríamos decir que dicho uso del tiempo no “avanza” en el uso del montaje que el cine ya llevaba años empleando, sino que “retrocede”, casi se “primitiviza”. Esto se debe, entre otras cuestiones, a la escasez de medios del artista, que no trabaja (en aquella época) con el equipo técnico y humano del cine, pero también a intereses artísticos diferentes a los de la industria cinematográfica. En esta resistencia al

¹⁰ “As an art of time, video has been used to extend, repeat, fast forward, slow down, speed up and stop time”. (Traducción propia)

montaje¹¹, nos interesa especialmente el uso que encontramos en las obras de Andy Warhol, constituidas por largos planos fijos secuencia.

Este tratamiento del tiempo que comenzamos a ver en las obras de Warhol, en definitiva, invita al espectador a que tome conciencia de la experiencia del tiempo, que se opone a la actitud pasiva propia del cine o la televisión. Además, no solo el parámetro temporal toma partido, sino que de la ausencia de relato y de la reducción del movimiento emergen otros valores anteriormente no contemplados en el audiovisual, como es la textura, el grano del film o la composición.

Con la llegada al audiovisual del digital y de resoluciones Full HD (1920 x 1080 píxeles) apreciamos un claro interés por dichos valores texturales, no tanto en el cine, que también, sino en disciplinas que se prestan más a la experimentación, como el vídeo-arte. La salida al mercado de cámaras DSLR¹² semiprofesionales y profesionales con dicha resolución, unido a una democratización del medio por el abaratamiento de su coste, parece propiciar un interés por estas cuestiones olvidadas del audiovisual. Pero esta democratización del medio no va unida a una puesta en práctica del lenguaje cinematográfico, ya sea el montaje o los movimientos de cámara (panorámica, *travelling*, etc.). Varias son las razones.

Por un lado, como indica Vilém Flusser con respecto a la fotografía pero aplicable en nuestro caso a la producción videográfica:

En la actualidad, casi todo el mundo tiene una cámara, y la utiliza; es como si la mayoría de la gente hubiera aprendido a escribir y, por tanto, produjeran textos de una forma u otra. Evidentemente, quien sabe escribir sabe leer. Sin embargo, quien sabe tomar fotografías no necesariamente sabe cómo descifrarlas.

(Flusser 1990, 53)

Por otro lado hay una cuestión de carácter más técnico, y es que el *códec*¹³ nativo de las

11 En *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* (2005), su autor, Lev Manovich, emplea “La resistencia al montaje” como título de uno de los capítulos del libro. Dicho capítulo se enmarca en un apartado mayor denominado “La composición”. En nuestra investigación entendemos la composición como una forma de resistencia al montaje, por lo que, en este sentido, nos inspiramos en Lev Manovich.

12 DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) son las siglas de las conocidas como cámaras réflex digitales.

13 “Abreviatura que da nombre a la especificación técnica de compresión y descompresión de datos que se usa para codificar o decodificar una señal digital” (Gómez-Tarín, F.J. y Marzal

cámaras DSLR a las que nos referimos¹⁴, que es el denominado h.264, no facilita la edición porque requiere de su conversión a otro códec intermedio, el Apple Pro Res 422 HQ, que sí permite la edición a tiempo real sin necesidad de renderizados constantes¹⁵. Sin embargo, dicho códec intermedio multiplica de manera considerable el tamaño de los archivos de vídeo, por lo que complica la postproducción. Además, cabría matizar que tales cámaras no son vídeo-cámaras propiamente dichas, sino que se trata de cámaras híbridas, cámaras fotográficas que también permiten grabar vídeo. Este matiz queda patente en primer lugar por las limitaciones del aparato para grabar más de 30 minutos en una sola secuencia. Por cuestiones arancelarias una cámara de fotos no puede registrar más de 30 minutos seguidos, pues se consideraría una cámara de vídeo y aumentaría de precio. En segundo lugar está la cuestión de la manejabilidad. La ergonomía de una cámara fotográfica no puede ser la misma que la de una cámara de vídeo, cada medio requiere de movimientos, gestos, en definitiva, procedimientos, bien diferenciados. Sin embargo, la grabación de vídeo en las cámaras que mencionamos se realiza desde una cámara con la ergonomía de una fotográfica, por lo que su manejabilidad para grabar vídeo queda reducida. Dichos aparatos no disponen de asas (aunque se le pueden acoplar para posibilitar los movimientos de cámara básicos). Tampoco es posible el enfoque automático durante la grabación, así como el resto de las prestaciones, que se encuentran siempre adaptadas desde la fotografía.

El resultado a menudo son vídeos que por estar producidos desde los parámetros de la fotografía guardan una estrecha relación con lo fotográfico, con lo estático. Es el caso de los PFSBI que constituyen el núcleo de nuestra investigación.

También cabe señalar que la implementación de la resolución en los dispositivos de registro audiovisual, ya no sólo en cámaras semiprofesionales o profesionales, también en *smartphones*, no deja de avanzar más allá incluso de lo que el ojo humano puede percibir. Aunque pensamos que en la mayoría de los casos esto se debe a una cuestión de mercado, por la necesidad de lanzar nuevos productos que sean adquiridos por el consumidor, y no tanto a una herramienta de utilidad para el usuario, pues, como decíamos, llegados a unos extremos de alta resolución resulta complejo diferenciar a simple vista entre unos píxeles de más o de menos. Como indicó Vilém Flusser:

Felici, J. 2015, 349)

14 La gran mayoría de las obras que he realizado y que aquí analizamos han sido producidas con una cámara DSLR, en concreto una Canon 5D Mark III.

15 A medida que las computadoras han aumentado su potencia, editar directamente sin conversiones intermedias con el códec h.264 ha dejado de ser un problema.

Compran cámaras quienes a través de los aparatos publicitarios, han sido programados para comprar cámaras. La cámara tenderá a ser del “último modelo”, y tenderá a ser más barata, más pequeña, más automática y más eficiente que los modelos anteriores. [...] este mejoramiento progresivo de los modelos de cámaras se debe precisamente a la retroalimentación mediante la cual quienes toman fotografías alimentan el programa de la industria fotográfica. (Flusser1990, 53)

Lo expuesto se traduce en la creación artística bajo una serie de patrones comunes que analizamos en diferentes apartados como cruces del audiovisual con disciplinas estáticas (pintura, cómic, etc.), donde prestamos atención, principalmente, a sus implicaciones en el plano narrativo, que prescinde de estructuras piramidales presupuestas al audiovisual como la denominada Pirámide de Freytag. Todo ello es auspiciado, en gran medida, por las posibilidades de manipulación que permite la mencionada llegada de lo digital. Esto hace posible, por ejemplo, ralentizar la imagen en movimiento hasta casi despojarla de movimiento alguno, como ocurre en *24 Hour Psycho* (1993) de Douglas Gordon, donde el artista ralentiza la película de Hitchcock, *Psicosis* (1960), para que dure 24 horas, haciendo de ella un “animal disecado” (Rodríguez 2014, 170). Además, esta versatilidad trastorna otro de los principios básicos del audiovisual, como es su horizontalidad.

En el apartado II.5.6 *La multi-pantalla como cruce con la serie pictórica o fotográfica* analizamos el caso de la verticalidad en uno de los vídeos de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* en su adaptación para la Galería Isabel Hurley. Digamos que el formato vertical en el audiovisual es relativamente reciente. Si bien las posibilidades técnicas de la proyección vertical se han ampliado considerablemente en los últimos años, creemos que su empleo en las artes visuales está más relacionado con el modo de consumir imágenes hoy en día, a saber, desde nuestros dispositivos móviles. Es por ello que ya son numerosos los grupos de música que deciden colgar sus videoclips tanto en formato horizontal como vertical, especialmente aquellos que cuentan con un público más joven¹⁶.

16 Basta con buscar “vertical video” en YouTube para encontrar videoclips de Miley Cyrus o Becky G. entre otros muchos ejemplos:
Nothing Breaks Like Heart (2019), colaboración de Mark Ronson con Miley Cyrus:
<https://www.youtube.com/watch?v=4iRyjav-CMM> [04.06.2019]
Cuando te besé (2018), Becky G y Paulo Londra:
<https://www.youtube.com/watch?v=xtN3Hiaf-a8> [04.06.2019]

El panorama tecnológico al que se vincula nuestra investigación y que brevemente hemos descrito, también se refleja en cuestiones conceptuales de relevancia para nuestra investigación. Así, la combinación de aparatos y procedimientos descritos nos sugiere profundizar en una estética de la lentitud, lo *slow*, que contrasta con la velocidad de lo contemporáneo.

La estaticidad que en algunos casos le imprimen al audiovisual todas estas posibilidades de manipulación digital aproximan nuestra producción artística, como decíamos, a cierta estética *slow* (que se encuentra no solo en el *slow-cinema* que trataremos más adelante, sino en la *slow-food*, las *slow-cities* o, como estilo de vida, en la *slow-life*, por citar algunos ejemplos). En un contexto en el que “la aceleración alcanza su límite físico: la velocidad de las ondas electromagnéticas”, Virilio señaló la relación entre la velocidad y el accidente (Virilio 1997, 90-91). La ralentización o, simplemente, la supresión de estructuras narrativas reconocibles en el audiovisual se experimenta como una clara resistencia a los ritmos capitalistas, pues “riqueza y velocidad han ido siempre unidas, siendo la primera la cara oculta de la última” (Virilio 1997, 104). Ello supone una interrupción en la homogeneización del tiempo. Byung-Chul Han ha señalado que la pérdida de la diferenciación de tiempos (a saber, el *tiempo laboral* y el *tiempo sublime*, que es el de la fiesta, la celebración, etc.) deriva en uno solo, el cotidiano, “que luego se explota como tiempo laboral” (Han 2017, 106). En esta desaparición de fronteras temporales también incide Jonathan Crary:

En la actualidad, hay muy pocos intervalos significativos en la existencia humana (con la inmensa excepción del sueño) que no hayan sido invadidos y convertidos en tiempo de trabajo, tiempo de consumo, o tiempo de marketing.
(Crary 2015, 25-26)

En esta tesitura, la aparición de la lentitud supone una interrupción, donde el acceso a “lo lento queda sujeto al sosiego contemplativo “ (Han 2017, 37). De este modo son numerosas las obras que se fundamentan en este giro en la concepción que hasta ahora teníamos del acontecimiento en la narración audiovisual. En un contexto de velocidad y cambios, la suspensión de estos sucesos supone otra posible concepción del acontecimiento. En *Segundos Fuera* (1994), del proyecto *WORD\$WORD\$WORD\$*, Rogelio López Cuenca crea una serie de clips pensados para insertarse en la publicidad

comercial de la cadena de televisión Canal Sur, pero con una peculiaridad, el silencio. “En medio del griterío publicitario habitual, había 20 segundos de silencio que, enseguida, no tenían más remedio que atraer la atención del espectador”, a lo que López Cuenca se refiere como un “estado excepcional de atención” (López 2016)¹⁷. En este sentido resulta pertinente la descripción de los mecanismos que del llamado arte invisible hace el profesor Dr. Carlos Miranda Mas en su tesis *Fundamentos para un arte invisible. El caso de WORD\$WORD\$WORD\$ de Rogelio López Cuenca* (2005). A partir de la escena del *déjà vu* en la película *Matrix* (1999), aquella en la que un gato pasa dos veces por el mismo lugar, hecho que revela un fallo en el sistema informático que hace a los protagonistas percibir como real lo que es una simulación, Miranda Mas sostiene:

*Del mismo modo que el gato de Matrix actúan las obras de arte invisible: mostrándose como diferencias en un momento en el que “no deberían” hacerlo. Así, su diferencia se entiende cuando ya están siendo percibidas, su representación ocurre durante su lectura. El **acontecimiento**¹⁸ es la propia acción de descubrir el hiato, la falla en el sistema de representación que nos presenta la realidad. (Miranda 2005, 221)*

Nos parece pertinente la cita por la alusión a la diferencia, lo que en nuestra investigación entenderemos como un contraste que es percibido como interrupción y susceptible, tal y como sugiere Miranda Mas, de ser contemplado como acontecimiento.

En este contexto, conscientes de la actitud de consumo, velocidad y aparente operatividad propia de la red, lo contemplativo parece abocado al chiste. Por la red circulan *memes* del archiconocido cuadro de Caspar Friedrich, *El caminante sobre el mar de nubes* (1818), donde la figura sostiene un *smartphone* a media altura, no sabemos si para fotografiar el paisaje o para hacerse un *selfie*¹⁹. La misma obra es convertida en *gif* para sustituir el paisaje por un *scrolling* (acción de deslizar el dedo sobre la pantalla táctil para navegar por diferentes publicaciones o *posts*) de *Instagram*. Recordemos -por seguir estableciendo nexos entre el panorama técnico y el conceptual- que en el propio Romanticismo alemán

17 Declaraciones extraídas del programa monográfico dedicado a Rogelio López Cuenca en *metrópolis*, emitido el 2 de noviembre de 2016 en La 2. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-rogelio-lopez-cuenca/3783898/> [04.06.2019]

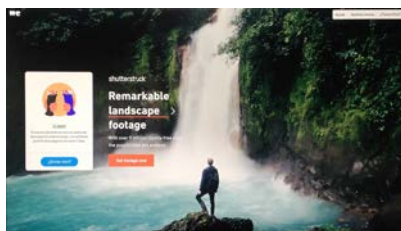
18 La negrita es nuestra.

19 Entrada de la artista Rebecca Chaperon en el blog “artistrunwebsite”: <https://www.artistrunwebsite.com/blog/348/Art+and+Technology+%3A+Time+to+Instagram+with+Caspar+David+Friedrich> [04.06.2019]

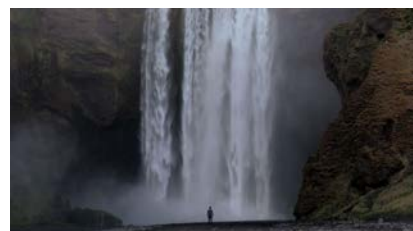
la llamada a la contemplación y “el surgimiento de esta actitud combativa inciden también los avances de las ciencias y las tecnologías modernas” (Bodei 2011, 33). Nuestra propia obra servirá como ejemplo del recurso a los iconos del Romanticismo pictórico alemán en tanto que sinónimo de suspensión de la narración. Así ocurre en los proyectos *La disección lúcida* (2013), *El monje* (2014) o *El Periplo* (2015). También lo vemos en la obra de otros artistas, como en la totalidad de la producción de Lois Patiño, por ejemplo en el proyecto *En el movimiento del paisaje* (2012). No obstante, la reactivación de lo romántico es, por supuesto, descafeinada, y a menudo no es más que un reclamo que se aprovecha del misticismo asociado a estas pinturas tan asentadas en nuestra cultura visual. Podríamos decir que se trabaja con el Romanticismo desde el cliché, a la manera en que se recupera el ciberpunk y se comercializa al insertarlo en la estética de numerosos grupos musicales, lo que “revela la ampliación de lo que empezó siendo un equivalente literario de un grupúsculo terrorista” (Dery 1998, 79). Sea como fuere, la iconografía romántica a día de hoy no es sólo sinónimo de contemplación, sino de espera. Así lo demuestran plataformas como WeTransfer que, para amenizar la descarga de archivos, es decir, la espera, a menudo despliega imágenes en bucle de indudable herencia romántica.



C.D. Friedrich. *El caminante sobre el mar de nubes* (1818).
Óleo sobre tela.



Captura de pantalla de WeTransfer.
(12.10.2018)



Lois Patiño. *En el movimiento del paisaje 3* (2012). Full HD Vídeo (loop).

Lo que nos interesa recalcar al respecto es la progresiva inserción de lo estático, lo lento o lo contemplativo en formatos, como el audiovisual, a los que se les presupone la velocidad o la sucesión de acontecimientos y no tanto la suspensión narrativa. Por esta razón parece que se ponen de relieve obras de semejante naturaleza, pues en la vorágine de imágenes en constante movimiento lo único que podemos percibir es la ausencia de cambio, que se antoja interrupción. Esto lo detectamos por ejemplo en la aparición de los denominados *slow-games*, que se cruzan en la obra de algunos artistas relevantes para la presente tesis. *Maze Walkthrough* (2014), de Serafín Álvarez, es un videojuego que fue

presentado como instalación en el MACBA. Mediante un teclado y un *trackpad* podíamos recorrer laberintos inspirados en películas de ciencia ficción, sin embargo “no hay salida, ni acción, ni narrativa u otro objetivo más que la exploración del propio laberinto” (Sitio web oficial de Serafín Álvarez)²⁰. Resulta paradójico que no podamos insertar cambios en el videojuego más allá de nuestra propia presencia en el mismo. Algo similar ocurre con *El miedo del portero al penalti* (2001) de Martí Anson. Si en el caso anterior el artista se inspira en el audiovisual para crear un videojuego, en la obra de Martí Anson el procedimiento es a la inversa. El artista se inspira en “el lanzamiento de penaltis jugando a fútbol con una play-station” (Sitio web oficial de Martí Anson)²¹, de hecho el audio lo recoge de un videojuego de esta videoconsola. Así genera un PFSBI de un jugador de fútbol en el punto de penalti frente a un portero en el que el esperado lanzamiento no se resuelve, sino que la acción queda, de nuevo, suspendida.

Por último querríamos terminar de esbozar este contexto con una anécdota ocurrida en un evento internacional sobre videojuegos, la feria E3 (Electronic Entertainment Expo), en la edición celebrada del 10 al 18 de junio de 2015 en el Centro de Convenciones de Los Ángeles (California):

Cuando la primera demo de Uncharted 4 se presentó en la feria E3, el protagonista, Nathan Drake, apareció clavado al principio de un nivel lleno de vida. Drake miraba hacia un lado y otro sin moverse, en medio de un bullicio de paseantes que le devolvían la mirada sin demasiado interés. Pensé que era una forma de demostrar el excelente trabajo visual del equipo, Naughty Dog, y hasta una declaración de intenciones sobre lo de pararse y oler las flores en medio de tanta aventura frenética. Andaba yo crecido fantaseando con museos que mostraran juegos a los que nadie juega, con la subversión de eliminar el jugador, con el tiempo extraño de las animaciones de espera, cuando alguien se disculpó y reseteó la máquina: había sido un fallo técnico. (Navarro 2016)²²

20 “There is no way out, no action, no narrative and no other objective than the exploration of the maze itself” (Traducción propia). Sinopsis del videojuego *Maze Walkthrough* disponible en: <https://serafinalvarez.itch.io/maze-walkthrough> [20.04.2019]

21 Disponible en: <http://www.martianson.net/castellano/index.php?archivos/langoisie-du-gardien-de-but-au-moment-du-penalty/> [14.05.2019]

22 Victor Navarro Remesal, “Slow gaming, notas para un juego de la contemplación”, *O MAGAZINE* (blog), consultado el 14 de mayo de 2019. Disponible en: <https://abcdefghijklmnpqrstuvwxyz.com/es/slow-gaming-notas-juego-la-contemplacion/>

Pero la anécdota no acaba aquí, sino que una vez que el juego salió a la venta los desarrolladores decidieron introducir un trofeo titulado *stage fright* (miedo escénico) que se obtiene al mantener 30 segundos inactivo al jugador en la pantalla donde ocurrió el ya famoso fallo técnico²³.

En un mundo de operatividad como el de los videojuegos y, por extensión, del audiovisual en general, la inactividad, incluso durante un intervalo tan breve como 30 segundos, se traduce en un acontecimiento reseñable. Llegados a este punto, acostumbrados al ritmo frenético de objetivos y sucesos, la espera supone un corte tan brusco, una interrupción, que parece antojarse el único acontecimiento perceptible.

Al hilo de esta especie de desfase rítmico, podríamos relatar otra anécdota, ésta en el marco del 16 Festival de Málaga. Cine Español en 2013. Como es habitual, dicho festival contaba con una serie de certámenes en los que entraban a concurso diversas obras audiovisuales: documentales, largometrajes y cortometrajes. Así como otras divisiones sin posibilidad de entrar a concurso, como es el caso de la videocreación, donde presentamos una de las obras de la experimentación artística, el vídeo *La disección lúcida* (2013) perteneciente al proyecto del mismo nombre. La tarde del 22 de abril se procedió a proyectar en el Rectorado de la Universidad de Málaga, en *screening*, los vídeos seleccionados por el jurado de entre todos los presentados para la sección de videocreación. Después de una serie de visionados de lo que, a nuestro entender, se trataba de cortometrajes²⁴ se proyectó *La disección lúcida*. La diferencia entre esta pieza de videocreación y las anteriores quedó patente no sólo en la obra como tal, sino en la reacción del auditorio. Tras cada proyección el público procedió a aplaudir de manera sistemática, como un gesto mecánico. No fue así tras el visionado de mi vídeo, cuando se hizo un completo silencio. A pesar de haber estado presente en este *screening* no llegué a contrastar con los asistentes el por qué de su reacción. No obstante, como en el anterior caso del videojuego *Uncharted 4*, entiendo que mi obra entre tales cortometrajes no podía ser entendida más que como un fallo, una interrupción. Fruto de la imperceptibilidad del movimiento en este plano fijo secuencia, quizá pensaron que el archivo se había quedado *pillado*.

23 Enlace al vídeo de demostración en la cuenta de Youtube “PS4 Trophies: <https://www.youtube.com/watch?v=ApE1RxxtSHI> [07.06.2017]

24 Estos presentaban un relato de clara estructura narrativa piramidal, además de unos recursos y estilos puramente cinematográficos en el sentido hollywoodiense del término.

En resumen, la naturaleza *slow* de las producciones que parecen acotar nuestro campo de estudio nos conduce no sólo al análisis de la suspensión de la narración audiovisual, sino al análisis de las implicaciones que ésta tiene en lo que al tratamiento del parámetro temporal se refiere y su relación con el espectador. En este sentido, como en *The Clock* (2010), de Christian Marclay, donde constantemente nos preguntamos por la naturaleza del tiempo que se nos muestra, oscilaremos entre la dominación del reloj y la experiencia subjetiva del parámetro temporal ante imágenes audiovisuales en las que, aparentemente, nada cambia.

Metodología

Nuestra metodología se enmarca en la denominada práctica artística como investigación que, señala la investigadora Viviana Silva, se refiere a “la articulación entre teoría y práctica retroalimentándose cada una hacia ambos polos”²⁵ (Silva 2015). De este modo, los proyectos artísticos a los que nos referimos se han ido realizando a la par que las lecturas y la elaboración de los presentes análisis teóricos, es decir, no reflexionamos acerca de las obras artísticas desde la distancia sino desde la estrecha convivencia y permeabilidad con ellas. Este desarrollo paralelo ha dado lugar a lo que el investigador Marcelo Zambrano denomina *encuentros significativos*:

En cuestiones metodológicas, la investigación artística toma distancia y se aleja de la tradicional sistematización metodológica científica debido a su acercamiento a procesos de búsqueda y de indagación no-sistemáticos y poco regulados, concediendo amplia importancia a los encuentros significativos (serendipia) que operan en los procesos de ensayo y error propios de la práctica artística. (Zambrano 2016, 115)

Dichos encuentros tienen lugar en el plano de la experimentación artística, en la elaboración de análisis teóricos y en la confluencia -o, de nuevo, encuentro- de la teoría con la práctica. Por lo tanto, seguimos el modelo de Victor Burgin, *¿Qué necesito saber?*, a través del que nuestras experimentaciones artísticas son analizadas junto a otras obras, ya sea por semejanza u oposición, y nos remitimos a textos de críticos, filósofos, teóricos, de artistas, etc., para contextualizar tales producciones. Así, dicho modelo:

Permite realmente una práctica dirigida de investigación en la que el escrito

²⁵ “Práctica artística como Investigación: Aproximaciones a un debate”. Comunicación impartida en II Congreso de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2015. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1075>

contextualice el trabajo práctico -ofreciendo perspectivas críticas de la historia de la práctica del arte en cuestión, interrogando críticamente diversas teorías que puedan informar y legitimarlo. (Burgin 2006, 106)

En este sentido, nuestra metodología no tiene por objeto ofrecer una historiografía del audiovisual, sino contextualizar la especificidad de los intereses y procesos de mis obras artísticas.

Por un lado, tal y como avanzamos en la hipótesis, el análisis de la recepción de nuestra obra por parte del espectador determina las experimentaciones que posteriormente llevamos a cabo. Como en una relación de causa y efecto, de realizar vídeos que se proyectan uno tras otro en una misma pantalla pasamos a desplegarlos en el espacio expositivo de manera individual tras comprobar que la disposición inicial dificultaba el visionado. Por otro lado, el análisis teórico de estas experimentaciones nos deriva al estudio del cruce de disciplinas, (que es la estrategia metodológica que consideramos más acertada para estructurar la presente investigación) y, como veremos, dichos estudios posteriormente se reflejan, es decir, son objeto de reflexión, en las obras artísticas. Si recordamos que, con lo que Bernd y Hilla Becher denominaban *esculturas anónimas* (las famosas series fotográficas con las que han pasado a formar parte de la historia del arte), el matrimonio fue galardonado con el premio de Escultura de la Bienal de Venecia en 1990, no será difícil entender que el análisis teórico de nuestras vídeo-instalaciones pase por el cruce de disciplinas. Veamos pues en qué consiste tal metodología.

Como ya vimos en las hipótesis, nuestras experimentaciones artísticas plantean un problema que, de manera muy resumida, tendría que ver con la ausencia de cambios en el audiovisual. Dicha problemática viene dada por la temporalidad inherente al medio, pues en el cine acostumbramos a ver cómo las historias se plantean y se resuelven ante nuestros ojos. No ocurre así con la pintura, por ejemplo, que carece de una temporalidad al menos tan determinante como la de una película. Si los procesos de producción de nuestras obras se asemejan a los de una composición pictórica, imágenes que tienden al estatismo pero no por ello dejan de ser imágenes en el tiempo (en términos deleuzianos), y todo ello supone una oposición frontal a lo que por lo general se entiende que ha de ser el relato en el audiovisual, nuestro procedimiento ha de consistir en rastrear todas estas cuestiones para dilucidar cómo se adecúan al viaje entre disciplinas. Por lo tanto, nuestra metodología oscila entre la experimentación plástica y el rastreo de los términos y

conceptos que obtenemos a partir del análisis de éstas. Como señala Mieke Bal:

Una de las razones por las que la movilidad de los conceptos (sus viajes a través del espacio, el tiempo y las disciplinas) es importante, son los beneficios de entender las afiliaciones, herencias y recuerdos parciales que participan de su desarrollo y aplicación. (Bal 2009, 59)

De este modo, el análisis de términos requiere de su estudio en origen, de una posterior negociación y de las posibles reconsideraciones surgidas tras los desplazamientos. Con ello pretendemos adecuar conceptos como el de acontecimiento a su uso en nuestra investigación artística, para llevarlo así del plano de la escritura al de la práctica de la vídeo-instalación.

No obstante, nuestra labor no se limita a la expansión, sino que en algunos casos consideramos pertinente la sustitución de un término por otro. Por poner un ejemplo, como veremos, en nuestros vídeos no resulta pertinente emplear el término de montaje sino que precisamos el uso de composición.

En definitiva, esta metodología terminológica que nos exigen los análisis teóricos de las experimentaciones artísticas tiene como objetivo hacer más útiles los términos y conceptos empleados, más concretos, específicos, operativos y reveladores.

PARTE I

Aproximaciones al concepto de acontecimiento desde la suspensión narrativa

En esta primera parte nos apoyamos en gran medida en la definición de un concepto ofrecido por Mieke Bal para ponerlo en crisis. Se trata del concepto de *acontecimiento*, cuya definición ya hemos presentado, y esbozado sus limitaciones. Si bien Bal lo define desde la literatura, en esta investigación proponemos su desplazamiento hacia la vídeo-instalación porque entendemos que la problemática planteada, la ausencia de cambio, deriva de la comprensión del concepto desde el texto literario.

Como señala Mieke Bal:

Los conceptos no están fijos, sino que viajan, entre disciplinas, entre estudiosas individuales, entre períodos históricos y entre comunidades académicas geográficamente dispersas. El significado, alcance y valor operativo de los conceptos difiere entre las disciplinas. Estos procesos de diferenciación deben ser evaluados antes, durante y después de cada «viaje». (Bal 2009, 37-38)

Como ya adelantamos en el apartado de la metodología, el estudio de los conceptos y en concreto el de acontecimiento pasa por una serie de fases: su análisis en origen, una negociación a partir de la problemática que se nos plantea y por último una reconsideración del mismo.

En primer lugar, la negociación nos la exige el estudio preliminar, en el contexto original, pues se nos antoja limitado y excluyente por no contemplar todo aquello que puede conformar el audiovisual. Las variables que intervienen en una vídeo-instalación, como por ejemplo *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016), quedan anuladas en una comprensión limitada de la idea de cambio.

También precisamos de otras definiciones ofrecidas por otros autores así como del análisis de aquellos términos y conceptos con los que el acontecimiento comparte escenario y que, de algún modo, afectan a la comprensión del mismo. Nos interesamos así por el suspense, la pausa, la dilación, la deceleración, el resumen, etc.

En segundo lugar, una vez que hemos esbozado y problematizado el concepto procedemos a negociar su uso en nuestras experimentaciones artísticas. Para ello planteamos aproximaciones al acontecimiento desde múltiples perspectivas, aquellas que inicialmente escapan a su ámbito de aplicación y que constituyen nuestras vídeo-instalaciones, como puede ser el propio espacio expositivo o el tiempo inherente al audiovisual. En términos generales, lo que pretendemos a través de este proceso es una expansión de la comprensión del concepto que se adecúe a nuestras necesidades.

Por último, el concepto de acontecimiento, tras su expansión, contempla la idea de cambio desde una serie de perspectivas propias de la vídeo-instalación que antes escapaban a consideración alguna. Dicha expansión nos permite realizar análisis teóricos al apoyarse en un lenguaje común que en la presente tesis justificamos.

I.1 La resistencia a los principios del audiovisual

Una vez definidos los principios de nuestra investigación entramos en materia. Lo que en los siguientes apartados proponemos es el análisis de los diferentes cruces que la obra de la experimentación artística plantea con disciplinas como el cine, la televisión, el cómic o la pintura. No obstante cabe aclarar, como ya comentamos, que lo que buscamos es atender a las especificidades que nuestra producción artística nos sugiere y, por lo tanto, no pretendemos ofrecer una historiografía de ninguna de estas disciplinas, sino usar esos cruces que, en particular, nos resultan más útiles para nuestros análisis.

Así, consideramos que estos cruces plantean de algún modo una resistencia a los principios más representativos del audiovisual. Oponerse de manera frontal a los principios de un medio, desde el mismo medio, en este caso el audiovisual, puede suponer una aproximación, por semejanza, a otros formatos de los que inicialmente se diferencia. Si en la galería o el museo encontramos una pantalla con una imagen en apariencia estática podremos pensar que se trata de una fotografía, como a menudo ocurre con las obras de Mat Collishaw. Las piezas de la exposición *The Grinders Cease* (2018-2019) en la galería Blain|Southern de Berlín son un buen ejemplo. Dichas obras, así como las nuestras, se prestan a un análisis teórico desde el cruce de disciplinas. En nuestra investigación nos interesamos por las consecuencias formales, conceptuales y narrativas de estos cruces en el audiovisual, para lo que prestamos atención a otras artes no necesariamente filmicas o videográficas, sino también de naturaleza estática.

Cabría recordar que el empleo que hacemos del término audiovisual tiene como objetivo abarcar tanto las obras filmicas como las videográficas, pues, aunque mi investigación artística se lleva a cabo desde el vídeo, los fenómenos de pertinencia para el análisis son de diversa naturaleza. Así, la resistencia que planteamos consiste principalmente en la desaparición total o parcial del movimiento en el audiovisual, que es una de las características distintivas del medio, mediante el plano fijo secuencia. “La imagen vídeo que tiende al estatismo remite necesariamente a dos tipos de imagen fija: la pintura y la

fotografía” (Rodríguez 2014, 170). La aproximación a la fotografía, al fotograma, desde la imagen cinematográfica es algo así como la *muerte* de la misma por la descomposición que supone, como sostiene Victor Magalhães (2008, 42). En un artículo de la investigadora Lorena Rodríguez titulado “Dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte: La imagen videográfica que tiende al estatismo”, se plantea una consideración del vídeo-arte “como reacción ante las nuevas formas de relacionarse con la imagen, donde ésta invade nuestra vida cotidiana pero, a la vez, queda a merced de nuestra manipulación más inmediata” (Rodríguez 2014, 167). Esta perspectiva, señala Rodríguez, se debe a la *posición fronteriza* del medio, a su naturaleza *híbrida*. Como apunta Magalhães:

Algunas de las más recientes creaciones en vídeo inciden sobre esta premisa de la imagen: la lentitud de los movimientos o la rigidez de los planos, que la hace más cercana a la fotografía (a lo «fotográfico» como elemento estructurante de la imagen en movimiento, específica Bellour), como tanto ha explorado el artista David Claerbout; o crea una afinidad con la pintura, como es el caso de Bill Viola. (Magalhães 2008, 51)

La idea de cine con la que estamos familiarizados es fruto de una serie de parámetros que se incorporan al medio desde sus orígenes hasta la actualidad. Como indica el investigador cinematográfico Emmanuel Siety, “en los inicios del cine las películas constaban de un solo plano” (Siety 2004, 4), es decir, no había montaje. Tampoco había sonido. *El arca rusa* (2002), de Aleksandr Sokúrov, o *Wavelength* (1967), de Michael Snow, no forman parte de los inicios del cine pero sí de un cine hecho a partir de una sola secuencia. Nos interesa señalar un aspecto común más allá de la peculiaridad de que ambos films finalizan con un plano de un mar embravecido. En *El arca rusa* la cámara se desplaza y registra multitud de eventos que tienen lugar en el interior del Museo del Hermitage en un único plano secuencia de 90 minutos, entre otros un gran baile con cientos de actores. En *Wavelength* presenciamos un *zoom in* continuo de 45 minutos a través de lo que parece un *loft* neoyorquino:

Unos pocos personajes que entran en la habitación desde una puerta situada en el margen inferior izquierdo plantean la posibilidad de un contenido narrativo, negado al instante por el modo en que el punto de vista de la cámara se desentiende de lo que ocurre a su alrededor. (Alcoz 2009, 14)

Como señalaba Albert Alcoz, el motivo de la obra parece situarse en “la propia representación fílmica, las potencialidades de la cámara, los artilugios que pueden ensanchar sus posibilidades y la reflexión que suscita todo ello” (Alcoz 2009, 14). Algo similar experimentamos como espectadores al visionar el film de Aleksandr Sokúrov, pues a pesar de la infinidad de acontecimientos que se suceden en el interior del Museo del Hermitage hay uno que pesa más que ningún otro, el hecho fílmico. Con el despliegue que la obra implica en cuanto a la cantidad de representaciones que ante la cámara acontecen, resulta inevitable pensar en la catástrofe, en la interrupción del plano, en el fallo humano. Cuestiones, todas ellas, que pretenden ser anuladas mediante nuestro PFSBI, el cual parece negar la presencia de la cámara como dispositivo de registro para pensar en un primer momento, si es que es posible, en una imagen independiente de sus procesos de producción, a pesar de que posteriormente, en un visionado atento, se revele todo el entramado de manipulación digital que contiene.

Lo que planteamos puede entenderse como una vuelta a los orígenes del cine en el sentido de despojarse del montaje y, en gran medida, del sonido. Si bien la mayoría de mis obras carecen de sonido, en buena parte de las que lo poseen éste funciona a modo de sonido ambiente que, como define Michel Chion en *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (1993), es un “sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente” (Chion 1993, 65). Evitar la pregunta de la localización del sonido (tanto cuando es ambiente como cuando no lo hay), para nosotros, propicia un marco de recepción centrado en valores puramente visuales por encima de los de cualquier relato cinematográfico, lo que puede entenderse, de nuevo, como una aproximación a lo pictórico desde el audiovisual. En este sentido, Michel Chion indica que “ha sido preciso que existan ruidos y voces para que sus ausencias e interrupciones profundicen en eso que se llama silencio” (Chion 1993, 51).

Cierto es que las cuestiones que planteamos pueden insertarse en los *Modos de Representación Primitivos* del cine de comienzos del s. XX que propone el crítico y teórico Noël Burch: “autarquía del cuadro, posición horizontal y frontal de la cámara, conservación del cuadro de conjunto y centrífugo” (Burch 1999, 194). Características, todas ellas, que nos recuerdan a los supuestos tradicionales tanto de la fotografía como de la pintura.

No obstante, no nos interesa centrarnos exclusivamente en las consecuencias de un distanciamiento técnico del medio, también queremos analizar cómo estas cuestiones se traducen en conceptos no menos característicos como el de tiempo y el de narratividad. Analizamos entonces cómo se desplazan estos conceptos mediante nuestras experimentaciones y proponemos una redefinición de los mismos para expandir el marco de interpretación de las mismas.

Recordemos que la *imagen-movimiento* -en términos deleuzianos- no es más que una sucesión de imágenes fijas desplegadas en el tiempo -de los fps (fotogramas por segundo)- que genera ilusión de movimiento. Como apunta Victor Magalhães a partir de las teorías de Žilvož Žižek: “realmente no existen dos modalidades de la imagen, divididas en móvil-inmóvil, debido a que se encuentra la una dentro de la otra” (Magalhães 2008, 39).

Las fotografías que inicialmente toma Chris Marker para el cortometraje de *La Jetée* (1962) negocian su integridad con el medio fílmico, para lo que se sirven del principio del montaje, herramienta que en este caso dota a las instantáneas de ilusión de movimiento y, especialmente, de temporalidad. Lo que el montaje le permite a Marker es generar una sucesión de fotografías -filmadas- en la línea temporal del film.

De fotografías que mediante un proceso de permeabilización apuntan al cruce con lo cinematográfico, podemos también oscilar hacia filmes con una clara herencia fotográfica o incluso pictórica. Encontramos aquí, entre otros, a James Benning y Peter Hutton, que son dos documentalistas americanos asociados al denominado “cine paisajístico observacional”. Llama la atención la ausencia de protagonismo del sonido en sus films, largos planos secuencia de paisajes donde lo sonoro es anecdóticamente ambiental, como en el caso de *Sogobi* (2002), de Benning, o directamente no hay audio, como ocurre con *At Sea* (2007), de Hutton. Especialmente en la obra de Peter Hutton experimentamos cómo la ausencia de sonido nos invita a centrar nuestra atención en la textura y en la composición de la imagen, casi como si contempláramos una pintura, algo que es posible gracias a la larga duración de cada secuencia, que nos permite detenernos y divagar. A propósito del silencio en la imagen, el investigador Victor Magalhães indica:

La apreciación mínima del movimiento como consecuencia de la ausencia de sonido extrae de la imagen una visibilidad distinta, más demorada, dotando al

tiempo de una profundidad compleja. Son los silencios de la imagen los que le asignan un tiempo impreciso, indeterminado, y por eso mismo, suspendido. (Magalhães 2008, 48)

Horacio Muñoz no sólo identifica estas prácticas como cine paisajístico observacional (en el que detectamos una clara influencia del documental de naturaleza), también lo entiende como “cine paisajístico contemplativo”²⁶. Aunque nos detendremos en esta cuestión más adelante, tan sólo mencionaremos aquí que el acto contemplativo, en principio, se antoja más emparentado con medios como la pintura que con el audiovisual, ya que a menudo se relaciona con el denominado cine de evasión, el *blockbuster*, etc. Es bien sabido que este tipo de cine tiene unos recursos claramente definibles, como sugiere Andrew Horton. Si el final de *La gran ilusión* (1937) de Jean Renoir, que es un plano secuencia, hubiera estado dirigido por algún director hollywoodiense, éste hubiera consistido en “utilizar una serie de tomas editadas, primeros planos de los rostros de los hombres, un diálogo final y una potente banda sonora para guiar nuestras emociones” (Horton 2001, 76).

Es este, por lo tanto, uno de los principios del vídeo, el movimiento en el tiempo o, dicho de otro modo, el binomio espacio-tiempo einsteniano. Como veremos, será posible establecer una clara relación entre estos dos parámetros. Comprobaremos que, por lo común, cuanto mayor sea el movimiento (y aquí me refiero al montaje de planos), menor será la percepción del tiempo, y cuanto menor sea la edición (por ejemplo, largos planos secuencia), más acusada será la experiencia del parámetro temporal por parte del espectador (a lo que más tarde nos referimos como experiencia de la *duración* en el sentido bergsoniano del término).

La supresión total o parcial de movimiento que esbozamos desde el plano técnico o formal apunta constantemente a implicaciones en cuanto a la narratividad de la imagen en movimiento, pues, si eliminamos la posibilidad de cambio y, con ello, de acontecimientos en el sentido tradicional del término, ¿cómo afecta a la narratividad? Como adelanto podemos afirmar que en esta tesitura un concepto será clave, el de tiempo, y al contrario de lo que parece sostenerse desde la física (pérdida de la noción de tiempo cuando no hay cambio), ante la ausencia de acontecimientos será el parámetro temporal el principal

26 En el número 17 de la revista digital *A cuarta pared*, bajo el título “Sobre la obra paisajística de Lois Patiño”, Horacio Muñoz se apoya en James Benning o Peter Hutton, entre otros, para reflexionar acerca de la obra de Lois Patiño. Disponible en: <http://www.acuartapared.com/es/obra-paisajistica-lois-patino/> [19.03.2017]

responsable de la narratividad en la imagen en movimiento, que es una de nuestras hipótesis.

A continuación nos centramos en una serie de consideraciones acerca de la narratividad en el formato videográfico. Con ello pretendemos obtener un marco de conceptos y términos específicos que nos sean de utilidad para la aproximación a nuestras experimentaciones desde el cruce de disciplinas. Posteriormente, esta investigación terminológica nos remitirá al estudio de diferentes casos: cine, pintura, televisión, cómic y, por último, la vídeo-instalación de mi práctica artística, donde podremos aplicar conceptos extraídos de las disciplinas anteriores.

I.2 Consideraciones acerca de la narratividad en el vídeo-arte

¿Cómo entender el concepto de *narratividad* en obras que parecen negar la naturaleza del formato audiovisual? En esta investigación nos centraremos en el concepto atendiendo a las especificidades de nuestra obra artística.

De entrada, la aproximación que proponemos tiene lugar desde desde la experimentación artística con la vídeo-instalación. Para el estudio que nos ocupa nos remitimos, como decíamos, a formatos no necesariamente audiovisuales. De hecho nos apoyamos en gran medida, como veremos en este apartado, en referencias a estudios de la narratividad en lo textual y literario.

En *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis* (2008), Lorena Rodríguez se sirve, por ejemplo, de la narratología aplicada al cine para abordar el concepto en obras de vídeo-arte. Como comenta la investigadora, a la hora de estudiar la narratividad en lo videográfico, el primer obstáculo que se interpone es que a menudo el formato se considera no narrativo. Su hipótesis es que tal negación se debe a la confusión del concepto de narratividad con el de relato, proveniente de la literatura y de lo filmico, por lo que propone su redefinición atendiendo al medio en cuestión. Indica que la narratividad no es un fenómeno homogéneo y por ello no puede contemplarse de manera rígida con independencia del medio. De hecho, sostiene que desde sus orígenes la estructura narrativa del vídeo-arte ha planteado una consciente “evitación de códigos tradicionales” de la novela y el teatro (Rodríguez 2008, 193).

No pretendemos entrar en el debate sobre la diferenciación entre lo narrativo y lo no narrativo, pues se encuentra abierto y no solo en lo que al audiovisual se refiere, sino que es extensible a otras disciplinas. Lo que resulta relevante para nuestra investigación son los planteamientos en torno a una hipotética rebaja del protagonismo del relato -característico del cine- en pro, a menudo, de una tematización del parámetro temporal. En este marco, por ejemplo, se sitúa la investigación de Horacio Muñoz, que propone el

término *posnarrativo* para aludir a “un cine después de las historias, más allá de la narración, que muestra una indiferencia o ausencia de cualquier tipo de relato” (Muñoz 2017, 40).



Vista de sala de *24 Hour Psycho* (1993), de Douglas Gordon, en VG Bild-Kunst, Bonn (2019)

La ya indicada manipulación que efectúa el artista Douglas Gordon sobre la película de Hitchcock, *Psicosis* (1960), mediante una instalación titulada *24 Hour Psycho* (1993), es un claro ejemplo de cómo desequilibrar la imagen en movimiento para alejarse del relato que, en cierto modo, es un icono cultural ya digerido, pues todos conocemos la película en cuestión. En otras palabras, como veremos más adelante, este cambio supone trasladarse del tiempo de la acción a la acción del tiempo. En la instalación, el artista ralentiza el film de Hitchcock de manera que éste se dilate durante 24 horas. La referencia al parámetro temporal en detrimento del relato es evidente, como ya adelanta el título de la instalación, “una duración fuera de la economía espectacular” (Rodríguez 2014, 170). Pero en este “trasvase” se producen cambios no solo en cuanto a la representación, sino en lo que respecta al que se sitúa ya no frente sino alrededor de esta imagen

objetualizada²⁷, es decir, el espectador. El espectador, para Lorena Rodríguez, pasa a ser un *flâneur* baudeleriano.

(El espectador) *puede por fin acercarse a la imagen, mirarla de frente, sin miedo, rodear a ese animal disecado en que la ha convertido Gordon [...] Casi congelada, la antigua fiera se sigue moviendo imperceptiblemente ante nuestros ojos, pero ahora, si queremos, podemos sostener su mirada.* (Rodríguez 2014, 170)

El protagonismo del parámetro temporal como agente narrativo en las obras que aquí estudiamos se debe a un distanciamiento del relato, de la historia, donde dicho tiempo toma las riendas de la narración y adquiere valor temático. Esto ocurre también en la escena de *El caballo de Turín* (2011), un film de Béla Tarr, que analizaremos en el capítulo referente al *slow-cinema*, donde, en las secuencias en las que los protagonistas almuerzan, lo que subyace no es la acción en sí (comer una patata), sino cómo se ha narrado dicho evento para poner en valor el tiempo en el que transcurre la escena, un largo plano secuencia.



Fotograma de *¿Y la piedra?* (2015). Full HD Video.

Podríamos decir que, más allá de que en la imagen “pase algo”, el tiempo acontece por la

²⁷ Como vemos en la imagen, *24 Hour Psycho* es una proyección sobre una pantalla exenta en retroproyección, es decir, que puede verse por ambos lados.

naturaleza inherente al medio. Dicho tiempo como agente narrativo adquiere una especial relevancia, por ejemplo, a medida que el audiovisual se aproxima a lo fotográfico, como en buena parte de nuestras experimentaciones artísticas. El vídeo *¿Y la piedra?* (2015) es un buen ejemplo de dicho planteamiento.

Esta obra fue concebida para la exposición *Cantos Rodados* (que inicialmente se titulaba *Piedras* pero que fue renombrada justo antes de inaugurarse) que tuvo lugar en 2015 en el Museo de Arte de la Diputación (MAD) de Antequera. Se trata de la pieza más cercana a lo fotográfico, por lo estático, que incluimos entre las obras de nuestra investigación artística. En la imagen, un PFSBI sin sonido, encontramos una composición de latas dispuestas piramidalmente sobre un viejo palet de madera. Dicha composición ha sido totalmente construida, a la manera de un bodegón, es decir, la colocación de los elementos se ha realizado en función de la luz, el color, la textura, etc. Todo el movimiento lo encontrarán, los ojos más avisados, en el vuelo de un diminuto insecto que durante apenas un par de segundos aparece en la escena para no volver a aparecer hasta pasados unos minutos. De hecho, para identificar el movimiento que mencionamos, es necesario aproximarse a la imagen como se haría para apreciar la textura de una obra pictórica, a una distancia muy corta, de menos de 30 centímetros, ya que la pantalla utilizada para la exposición en sala (donde significativamente compartía espacio con obras que en su mayoría eran pictóricas) era de 50 centímetros. Las latas, su disposición en forma de pirámide y el emplazamiento, es decir, el campo, remiten al juego de puntería que consiste en derribar latas, como el título de la obra sugiere, con una piedra. El acontecimiento, el inminente lanzamiento de la piedra, nunca llegará, pero el espectador carece de dicha información. Aquí, a pesar del estatismo de la imagen, la tensión generada ante el acontecimiento en potencia -o transformación de la pirámide en latas derribadas- cuya llegada se difiere, hace que el tiempo cuente, pues es lo único que sucede, lo único que podemos “relatar”.

En definitiva, podemos concluir que la problemática descrita genera una suspensión de la narración donde, como decíamos, lo único que parece ocurrir es el tiempo inherente al vídeo, no así los cambios a los que acostumbra el medio (como en el montaje por cortes). Esto nos llevará, como veremos a continuación, a estudiar las posibilidades de abordaje del acontecimiento cuando la narración se suspende.

I.3 Una aproximación al concepto de acontecimiento desde una perspectiva múltiple

Proponemos a continuación diferentes perspectivas desde las que abordar el acontecimiento, pero todas ellas parten de la idea de suspensión narrativa aplicada al audiovisual, como veremos. La inserción de la suspensión en la vídeo-instalación amplía su ámbito de acción al espacio expositivo, podrá ser interpretada como una interrupción o tomar la forma de una paradoja que cuestiona la verosimilitud de la imagen. No obstante, todas las consideraciones que propondremos pueden coexistir en una misma obra, es decir, no se anulan ni son incompatibles entre sí. Para el análisis de nuevo tomamos como referencia casos extraídos de nuestras experimentaciones artísticas, así como de la de otros autores.

I.3.1 La suspensión

Lo que en el siguiente análisis razonamos es que a pesar de que en las obras audiovisuales que aquí estudiamos la narración pierda una estructura que pueda ser reconocida con mayor o menor facilidad, no por ello han de ser consideradas como carentes de narrativa, pues los acontecimientos no desaparecen, sino que adquieren nuevas formas que han de ser contempladas desde diferentes perspectivas que atiendan a la naturaleza del formato de vídeo-instalación.

Nuestra hipótesis es que ante la supresión total o parcial de movimiento en el audiovisual la narración queda suspendida en el tiempo. Lo llamamos suspensión narrativa y en ella se sustentan todas las aproximaciones al acontecimiento que aquí planteamos. Para justificar dicho concepto hemos de realizar un recorrido por una serie de términos propios de la narración.

Se podría decir que a los medios audiovisuales se les presupone la narratividad, pues, por regla general, muestran acontecimientos que tienen lugar en la línea temporal del metraje y que, como en la vida real, nos permiten tener conciencia de pasado, presente y futuro. Como veremos con Gilles Deleuze, desde sus inicios la narración cinematográfica se articula respondiendo a la estructura del texto, a la sintaxis. Por ello resulta pertinente el desplazamiento, es decir, recurrir a la *Teoría de la narrativa* (1990) de Mieke Bal desde “una interpretación amplia del concepto texto”, ya que “éste no tiene por qué ser lingüístico” (Bal 1990, 12).

En primer lugar partamos de la hipótesis acerca de que, en los medios audiovisuales, el movimiento es un proceso generador de cambios. Como ya expusimos al comienzo de esta investigación apoyándonos en la propia Mieke Bal, los cambios son el equivalente a los acontecimientos. No obstante observamos que la definición de este concepto nos conduce a cuestionarnos acerca de otros. Para empezar cabría preguntarse qué es un cambio. Al referirse al acontecimiento Mieke Bal pone el acento en lo transitorio:

La transición de un estado a otro que causan o experimentan los actores. La palabra «transición» acentúa el hecho de que un acontecimiento sea un proceso, una alteración. (Bal 1990, 21)

Nótese que la narratóloga especifica que tales actores no han de ser necesariamente humanos. Así, el empleo de los términos *proceso*, *evolución* y *transición* nos lleva a cuestionarnos sobre la flexibilidad del concepto en cuestión. Como vemos en el apartado II.2.3 *El bucle en la imagen en movimiento como aproximación a la narración pictórica*, casos recogidos de lo sonoro, por ejemplo, como el Tono de Shepard o el famoso *Canon per tonos* (1709) de Johann Sebastian Bach escapan a la equivalencia que propone Bal entre cambio y transición, además de esquivar la idea de orden que comentamos a continuación. Otra cuestión es la dimensión temporal en la que tienen lugar los acontecimientos, pues “un acontecimiento, por muy insignificante que sea, siempre ocupa un tiempo en la realidad” (Bal 1990, 14) y, como ya referimos, en un cierto orden. Miguel Morey también se refiere a esta idea de orden a la hora de definir el acontecimiento:

Cualquier cosa que pasa no es un acontecimiento -no todo lo que (nos) pasa cuenta, ni merece ser contado. El acontecimiento presupone así una constitución de sentido previa, desde donde se decide qué es y qué no es un acontecimiento

-desde donde se determina el qué de lo que pasa. El acontecimiento presupone un cierto orden narrativo desde donde se lo acoge y a cuya medida se recorta, neutralizando algunos de sus rasgos y amplificando otros -es ante todo una unidad de sentido que subraya uno de los muchos perfiles que nos ofrece la multiplicidad siempre confusa del devenir. (Morey 1988, 37)

A partir de la definición de Miguel Morey, la investigadora María Caro se refiere a este orden como una relación de *dependencia*. El acontecimiento, explica, “depende de un orden de sucesos regulados, una secuencia de elementos predecibles, que permiten que la aparición de lo inesperado no sea desdeñable y merezca su relato” (Caro 2015, 47). En este sentido, a modo de cruce disciplinar, hay un concepto proveniente de la pintura que, si hablamos de orden o dependencia de acontecimientos, deberíamos llevarnos al plano de la temporalidad de nuestra obra. Nos referimos al *contraste*. Para ejemplificarlo nos remitimos a *Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil* (2018). En esta obra, un PFSBI²⁸, el contraste es la herramienta que vehicula la narración. En la composición (la fachada de una casa circundada por cielo en el margen superior) las diferentes gradaciones de contraste del cielo (del negro al azul intenso pasando por una gama amplia de violetas) describen un orden, en este caso cromático, que es el resultado del registro de los cambios lumínicos producidos por el sol en el paisaje durante un día completo. Sin embargo, a diferencia de cómo se nos presenta el contraste en la pintura, donde podemos diferenciar las intensidades lumínicas en un único plano (en un único fotograma, podríamos decir), en el caso de la obra en cuestión esta diferencia de contraste tiene lugar en el tiempo, exactamente durante los 40 minutos en los que se desarrolla la pieza. Dicho contraste, por lo tanto, se despliega y tiene lugar en el tiempo, pues la lentitud del proceso impide su apreciación inmediata por un espectador que, además, no dispone de un asiento, como en el cine, para permanecer atento durante semejante metraje. Pero, sin la intención de profundizar ahora en esta cuestión, que será tratada más adelante, diremos que si dicho espectador no cuenta con las mismas condiciones que le ofrece un cine es porque no se pretende que la aproximación a la obra sea similar.



Secuencia de fotogramas de *Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil*.

28 Plano fijo secuencia en bucle imperceptible.

Para continuar con la acotación del concepto que nos ocupa, cabe considerar otra vía de aproximación de extrema relevancia en nuestra investigación, diríamos principal, que tiene que ver con una comprensión del acontecimiento vinculado a la experiencia del tiempo por parte del espectador en el momento de la recepción de la obra. No obstante, creemos que para su abordaje resultará más apropiado aproximarnos no directamente, sino en círculos, para rodear el asunto primero en el plano de la narratología, y a continuación desde la filosofía con el concepto bergsoniano de *duración*.

La cosmóloga teórica y profesora de la Universidad de Columbia Janna Levin afirma que “en un futuro lejano donde todo haya decaído y todo se haya estabilizado, no hay cambio, y sin cambio no tenemos una noción clara del paso del tiempo” (Levin 2012)²⁹. La idea de ordenación de cambios a la que se refiere Bal es lo que nos permite, según la profesora Janna Levin, la consciencia del tiempo. Sin embargo, no estamos del todo de acuerdo en este punto. Por supuesto que el reconocimiento de acontecimientos determinados nos permite su ordenación en una supuesta línea temporal que va del pasado al presente y hacia el futuro, pero concretamente la ausencia de dichos eventos subraya la experiencia del tiempo, especialmente en el audiovisual.

En *Teoría de la narrativa* (1990) Mieke Bal plantea un análisis de diferentes elementos de la estructura narrativa desde la literatura. Es por ello que para explicar el concepto de acontecimiento en el plano sintagmático se sirve de frases. Como ya hemos comentado, en el apartado II.1.1 *La resistencia al montaje. Hacia modos de representación primitivos* veremos con Gilles Deleuze que las secuencias cinematográficas también se estructuran, desde sus inicios, como sintagmas. Con base en el criterio de cambio, Bal propone la comparación de dos frases: a) *Juan está enfermo* y b) *Juan se pone enfermo*. La primera frase describe una condición y la segunda un cambio, es decir, un acontecimiento. De este modo, una imagen audiovisual sin cambios traducida a sintagma describiría una condición, la de algo que es, pero, al gozar esta imagen-sintagma de una temporalidad, podríamos decir que la suspensión de dicha condición, la de no dejar de ser, puede, en casos concretos, suponer un acontecimiento en potencia en el plano de la suspensión narrativa. El enunciado *Juan está enfermo*, por ejemplo, carece de dicha potencialidad, pues es una condición que no describe ninguna tensión en cuanto a su temporalidad. De hecho Juan podría estar enfermo desde su nacimiento hasta su muerte. El tipo de acontecimiento en potencia que esbozamos para su consideración plantea una tensión por

²⁹ Declaraciones obtenidas del documental *Más allá del cosmos*, en el capítulo “El tunel del tiempo. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-qi8dFBXZR4&t=1s> [20.12.2018]

la suspensión de su condición en el tiempo, es decir, este implica un *proceso y ocupa un tiempo*. Incluso podríamos establecer un paralelismo entre la frase-condición y la frase-cambio con la imagen-estática y la imagen-movimiento, “si la fotografía capta un momento en una imagen”, una condición, “el cine lo capta en un continuum expandido, siempre en evolución” (Magalhães 2008, 26). Veamos entonces qué apunta Mieke Bal en el capítulo dedicado al suspense.

“El suspense es un hecho de la experiencia [...] un proceso psicológico”. Pero también puede ser definido como “el resultado de los procedimientos por los que se suscita al lector o al personaje a formular preguntas que sólo se responderán después” (Bal 1990, 119). De las definiciones de la narratóloga nos interesa destacar su naturaleza experiencial, psicológica, así como la ambivalencia de su aplicación, es decir, que puede ser inferido tanto a un personaje como a un lector/espectador. Pero es que, además, acerca de los modos de generación de suspense, sostiene la autora que “la imagen que se presenta al lector se halla manipulada” (Bal 1990, 120)³⁰.

Antes de contrastar con una obra de la investigación artística lo expuesto por Bal, nos referiremos a un último concepto, el de *deceleración*, para ver el modo en que toda la teoría de la narratóloga concuerda con la denominada *dilación funcional* de Umberto Eco que abordamos en el apartado II.1 *El cruce con la disciplina cinematográfica* y que, en cierto modo, es una suspensión de la narración. Aunque, como decimos, volveremos más adelante a este planteamiento de Eco, quisiéramos adelantar que lo que define es todo el proceso de preparación para un desenlace dramático, aunque lo que verdaderamente nos interesa es que dicho proceso goza de cierta independencia, es decir, aunque su función es preceder al acontecimiento, la *dilación funcional* puede ser entendida como un acontecimiento en sí mismo.

Para abordar el concepto de *deceleración* antes debemos proporcionar otra definición, la de *resumen*. “El resumen es un instrumento perfecto para presentar información de fondo, o para conectar varias escenas” (Bal 1990, 81). El resumen, sostiene Mieke Bal, se emplea para “acontecimientos insignificantes”. Entonces, la deceleración es “un tempo que está en contraste directo con el resumen”, y añade que “es en extremo difícil conseguir una perfecta sincronía en una escena, porque pronto se experimenta la excesiva

30 En la cuestión de la manipulación de la imagen nos detenemos cuando abordamos los procesos de producción de nuestras experimentaciones artísticas, a lo que nos referiremos como composiciones.

lentitud de la presentación” (Bal 1990, 83). La *perfecta sincronía en una escena* nos recuerda al concepto de *tiempo natural* tarkovskiano (Tarkovski 1997), el que prescinde de aceleraciones, ralentizaciones o montaje. Lo natural, o lo sincronizado en este caso, se califica de lento, lo veremos en el apartado 11.1.4 *Slow-cinema*. Bal añade que “en los momentos de gran suspense, la deceleración puede operar a modo de lupa”, donde “unos pocos segundos de la fábula se extienden a lo largo de páginas enteras” (Bal 1990, 83). De la misma manera se refiere Umberto Eco al empleo de la *dilación funcional* en el cine, como decíamos. Lo que extraemos de esta serie de ideas es, como ya adelantamos, el carácter experiencial del suspense y de ahí su consideración como acontecimiento en potencia. Cuando Bal define la deceleración indica que la sincronización, que se opone al resumen, hace que el lector/espectador *experimente* la lentitud de la presentación. Pero, como sostenemos en nuestra investigación, lo lento en la narración, si no es exclusivamente fruto de una ralentización técnica, no es más que un calificativo que resulta de la experiencia por contraste con *tempos* no naturales o que contrastan con los comunes de ese relato.

Entonces, veamos cómo se podría traducir a sintagma una imagen en movimiento que plantea un acontecimiento en potencia. Fijémonos para ello en el plano intermedio de la vídeo-instalación *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016).



Fotograma de uno de los planos de la vídeo-instalación *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016).

El PFSBI muestra un paracaídas amarillo del que cuelgan dos paracaidistas con cielo azul de fondo. La imagen, traducida a sintagma, ofrece varias posibilidades, pero en esencia podría ajustarse a: “Un paracaídas está cayendo”. Atendiendo a la definición de acontecimiento de Bal, no podríamos decir que hay cambio en el sentido de que, formalmente, no se perciben diferencias sustanciales si comparamos el principio y el final del *clip*, pero es que ni siquiera podemos localizar estos extremos. Aunque si lo que la frase describe es una imagen audiovisual y ésta nunca llega a resolverse, es decir, el paracaídas siempre está cayendo pero nunca termina de caer, consideramos éste un uso del suspense³¹ y, así, la suspensión del acontecimiento ha de ser entendida como un acontecimiento en sí mismo.

Con objeto de establecer nexos de unión con otras obras artísticas que nos permitan comprender mejor lo que aquí analizamos, pasamos a citar algunos ejemplos con los que nuestros planteamientos se relacionan ya sea por semejanza o por contraste.

Podríamos decir que el plano de la instalación que utilizamos para la imagen-sintagma (y, por extensión, para casi la totalidad de nuestras experimentaciones) encuentra ciertas similitudes técnicas con la obra de Martin Arnold, a la que la investigadora Lorena Rodríguez se ha referido como “imagen que tartamudea” (Rodríguez 2014, 174) por su uso de la repetición de fotogramas que acaban por suspender la secuencia. Entendamos entonces dicho tartamudeo de la imagen como una especie de tic que impide acabar la frase o, mejor dicho, un hipotético desenlace lógico de la escena en cuestión. No obstante, en el trabajo de Martin Arnold, por ejemplo en *Passage à l'acte* (1993), la repetición del fotograma o fotogramas (incluso pequeñas secuencias) es muy evidente, a diferencia de nuestro PFSBI, más en consonancia con un leve tartamudeo, casi imperceptible (aunque igual de incapacitante para la conclusión de la acción) como el que podemos ver en el vídeo *yavoy* (2006) de Luis Bisbe, donde un ciclista, por mucho que pedalee, no consigue avanzar.

En todos estos casos el tartamudeo de la imagen, que se repite, nos mantiene en una situación de suspensión. Ni se avanza ni se retrocede, lo que a menudo frustra las expectativas del espectador. Hay un concepto que parece enmarcar lo planteado, y que

31 El suspense es un término muy empleado en el cine que se corresponde con “una figura narrativa asentada en la trama” que capta el “interés del espectador porque este conoce algo que no forma parte de la sabiduría de los personajes” (Gómez-Tarín, F. J. y Marzal Felici, J. 2015, 383). Sin embargo, nosotros utilizamos el suspense en un sentido muy concreto, que se refiere a la ausencia de acontecimientos en la narración.

describe Victor W. Turner en *El proceso ritual* (1988), la *liminalidad*:

Los atributos de la liminalidad o de las personae liminales («gentes de umbral») son necesariamente ambiguos, ya que esta condición y estas personas eluden o se escapan del sistema de clasificaciones que normalmente establecen las situaciones y posiciones en el espacio cultural. Los entes liminales no están ni en un sitio ni en otro; no se les puede situar en las posiciones asignadas y dispuestas por la ley, la costumbre, las convenciones y el ceremonial. (Turner 1988, 102)



Gary Hill. *Learning Curve* (1993). Video-instalación (loop). 89 x 325 x 535 cm.

En efecto, lo liminal encaja con el audiovisual cuya estructura narrativa no puede ser determinada, pues escapa a sus formas reconocibles. La referencia a la liminalidad también la encontramos en la obra de Gary Hill:

*El interés de Gary Hill en esta especie de liminalidad integradora muestra, por ejemplo, en su pieza de 1993 con el título relacionado *Learning Curve* (still point), particularmente su imagen de una ola interminable, un interés derivado de años de surf en el océano Pacífico. Para el surfista, una especie de proyección hacia la quietud es la clave para entrar en la green room, el interior de una ola de cresta, y permanecer allí a medida que avanza hacia la costa. Este momento extático sostenido de estar dentro de la forma de una ola continua*

*contextualiza la totalidad de la actividad del surf.*³² (Quasha y Stein 2009, 223)

Esta liminalidad que plantea *Learning Curve* también es el resultado del recurso al bucle que analizaremos con detenimiento más adelante. En definitiva, lo liminal a menudo conlleva una decepción en el espectador que ve frustradas sus expectativas, pues no se corresponden con lo que podría esperar. Así ocurre en *Le Moment* (2003), la pieza videográfica de David Claerbout. La obra, de apenas 2 minutos y 44 segundos de duración, se compone de dos planos subjetivos que se alternan un par de veces. Un plano se corresponde con un hipotético individuo que se adentra en el bosque por la noche con una linterna. El otro plano ha sido tomado desde el interior de dicho bosque y parece observar, en la oscuridad, a este primer individuo. Tras dos tercios del metraje de intenso suspense al estilo de Alfred Hitchcock, acentuado además por una ambientación sonora propia de un film de David Lynch, el maullido de un gato precede a su aparición por el margen derecho de la imagen, que desaparece por el otro extremo a continuación, unos segundos más tarde, antes de que el plano se funda a negro. En definitiva, se prepara al espectador para algo muy diferente de lo que finalmente ocurre. Todo cuanto se puede esperar de semejante preámbulo -como nos ha acostumbrado el cine de terror- es un desenlace dramático. En la entrevista que Hans Ulrich Obrist le hace al artista a propósito de la obra, Claerbout sostiene que la expectación, el drama y el argumento están amputados, “trato de extraerlos”³³ (2003). Sin embargo, si bien nuestras expectativas se ven truncadas, la estructura de la obra se corresponde con la narrativa piramidal según la cual se articula una escena de terror al uso. Lo que ocurre es que el acontecimiento que reclama la secuencia se sustituye por otro que no se corresponde con lo que se podría esperar. Lo cierto es que estas inquietudes son recurrentes en la obra del artista belga, que a menudo elige animales como protagonistas de sus vídeos y vídeo-instalaciones.

En *Cat and Bird in Peace* (1996) un gato y un pájaro comparten una jaula sin mayor problema. En el vídeo, un plano fijo secuencia, cada animal se encuentra en uno de los márgenes laterales de la composición. Como el propio artista describe, “los animales

32 Gary Hill's interest in this species of integrative liminality shows up, for instance, in his 1993 piece with the related title *Learning Curve* (still point), particularly its image of an endlessly breaking wave, an interest derived from years of Pacific Ocean surfing. For the surfer, a kind of projecting towards stillness is the key to entering the green room, the interior of a cresting wave, and remaining there as it rolls toward shore. This ecstatically sustained moment of being inside the state of continuous wave now contextualizes the whole of the activity of surfing. (Traducción propia)

33 “I try to cut them out” (Traducción propia). Declaraciones extraídas de la entrevista que Hans Ulrich Obrist realiza a David Claerbout para el DVD *Point of View. An Anthology of the moving image*. Paris, New York: Bick Production, 2003.

parecen ignorarse el uno al otro. A diferencia de lo que se podría esperar no hay ningún elemento de suspense en lo que sería una situación de peligro normalmente” (Sitio web oficial de David Claerbout)³⁴. La secuencia se enmarca en la liminalidad que tratamos de esbozar, efectivamente, porque el acontecimiento que se podría adivinar (que el felino cace al pájaro) no tiene lugar. Pero no estamos de acuerdo en que no haya *elemento de suspense*, de hecho es la presencia del mismo lo que invita a seguir contemplando esta grabación de 6 minutos y 33 segundos, la tensión del acontecimiento en potencia que no llega.



David Claerbout. *Cat and Bird in Peace* (1996). Instalación monocanal. 6 min. 33 seg. (loop)

En *The Pure Necessity* (2016), también de David Claerbout, los animales responden a lo que podría esperarse de ellos, y es esto lo que genera un acontecimiento, pues su actitud, la propia de cualquier animal en libertad, contrasta con la de la película de Disney en la que se inspira, *El libro de la selva* (1967), donde estos se muestran humanizados. En esta ocasión el artista, junto a un equipo de profesionales, redibuja fotograma a fotograma la película de Walt Disney. La modificación consiste en mantener la estética, de manera que reconocemos a los personajes que ya forman parte de la cultura popular (Balloo, Bagheera, Kaa), para crear “una animación completamente nueva y sin vida que contrasta

34 “The animals seem to ignore one another. In contrast to what one would expect there is no element of suspense in this normally dangerous situation”. (Traducción propia). Disponible en: <https://davidclaerbout.com/Cat-and-Bird-in-Peace-1996> [20.02.2018]

con la original animada y rítmica. Ahora, desprovistos de narrativa, los animales se mueven por la selva” (Sitio web oficial de David Claerbout)³⁵. En esta nueva animación los personajes ni hablan ni bailan, sino que se dedican a deambular por la selva como lo harían en la vida real. En nuestra opinión no podemos negar de manera taxativa la ausencia de narración. Podríamos decir que la narración es otra. Ésta se muestra suspendida, dilatada, menos angulosa. No cabe duda de que se suceden acciones, estos personajes se desplazan como estamos acostumbrados a ver en cualquier documental, pero sin la voz del narrador. Por lo tanto el espectador, que se dirige a estas imágenes desde la memoria de la película original, interpreta como acontecimiento, por contraste, el fallo o la decepción de sus expectativas.

Pero estos planteamientos se amplifican aún más en el PFSBI, pues la liminalidad se traduce en una supresión del desenlace que se le presupone al audiovisual, como ya vimos con la obra *¿Y la piedra?* (2015). Inmersos en el suspense, no solo no se sucederán los acontecimientos como podría esperarse, sino que, directamente, no se sucederán, como no chutará el penalti el futbolista de Martí Anson en *L’angoisse du gardien de but au moment du penalty* (2001) o no caerá de la tabla el surfista de *The Perfect Wave* (2014), de Nicolas Provost, donde monta una ola que nunca acaba de romper.



Nicolas Provost. *The Perfect Wave* (2014). HD Video (loop)

En resumen, a diferencia de la decepción que experimentamos cuando el gato de *Le*

35 “An entirely new, lifeless animation which stands in raw contrast to the lively and rythmical original. Now devoid of narrative, the animals move amidst the jungle”. (Traducción propia). Disponible en: <https://davidclaerbout.com/The-pure-necessity-2016> [24.02.2018]

Moment atraviesa el plano, donde esta se produce de manera correlativa (a una causa le sucede un efecto) y en un momento concreto (justo cuando el gato aparece o cuando percibimos su maullido), en el PFSBI dicha correlación no acaba de darse, tartamudea. Podríamos decir que viene y va fruto de nuestra experiencia subjetiva del tiempo, que se pone de relieve por la disolución o, en términos de Claerbout, *amputación* de la trama. La suspensión narrativa, en definitiva, hace recaer buena parte del peso de la narración en el parámetro temporal, que adquiere valor temático. Es por ello que hemos de contemplar dicha suspensión desde la perspectiva de la experiencia subjetiva del tiempo del espectador, para lo que nos remitimos al concepto de *duración* de Henri Bergson.

I.3.2 La duración como acontecimiento

Como vemos a través del análisis de las diferentes obras audiovisuales expuestas, el estudio de la suspensión narrativa nos sugiere una consideración del parámetro temporal desde la perspectiva de la percepción del espectador, pues éste se ve en la necesidad de estructurar o de cuestionarse acerca de una narración que se halla disuelta en el tiempo.

De entre los innumerables estudios publicados acerca del concepto de tiempo, encontramos el de Henri Bergson como pionero y de mayor idoneidad para su aplicación a la obra artística que nos ocupa. Su empleo ha sido recurrente a la hora de abordar obras tanto cinematográficas como de vídeo-arte, especialmente en aquellas en las que la acción es mínima. A pesar de ello, somos conscientes de que, fechados los estudios de Henri Bergson a comienzos del siglo pasado, pueden ser tachados de obsoletos por su separación entre tiempo y espacio, opuestos a la teoría de la relatividad einsteniana vigente (Molinuevo 2010, 59). No obstante, lo que aquí nos interesa es la interpretación del tiempo en un plano perceptivo, experiencial, no de rigurosidad científica, por lo que los estudios del filósofo francés resultan pertinentes.

Como veremos, el concepto de *duración* propuesto por Henri Bergson es especialmente aplicable al análisis de nuestros PFSBI, pues al desligarse de estructuras narrativas propias del relato audiovisual hacen al espectador más consciente del visionado y con ello de la experiencia subjetiva del tiempo, y del hecho de ser espectador. Aquí no hay una experiencia transparente, como en la sala de cine.

En *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia* (1927), Bergson se refiere a la *duración pura* como:

La forma que toma la sucesión de nuestros estados de conciencia cuando nuestro yo se deja vivir, cuando se abstiene de establecer una separación entre el estado presente y los estados anteriores. (Bergson 1927, 77)

En *El Bergsonismo* (1987) Gilles Deleuze pone el acento en la idea de *sucesión* y matiza que la *duración* “se trata de un «paso», de un «cambio», de un devenir; pero de un devenir que dura, de un cambio que es la sustancia misma” (Deleuze 1987, 35).

Bergson diferencia así la *duración pura*, *sin mezclas*, de otra en la que interviene la idea de espacio. Parámetro, el espacial, que el filósofo trata de oponer constantemente con la *duración*. La *duración*, entonces, es sucesión, y la crítica al reloj es que homogeneiza el tiempo, lo “dividen en parcelas iguales” (Bergson 1927, 81). Por oposición, la *duración* es heterogénea.

Para clarificar el concepto, recurrimos al ejemplo del péndulo acerca del concepto de *duración* propuesto por Bergson:

Cuando sigo con los ojos, en la esfera de un reloj, el movimiento de la aguja que corresponde a las oscilaciones del péndulo, no mido duración, como parece creerse; me limito a contar simultaneidades [...]. Fuera de mí, en el espacio, no hay nunca más que una única posición de la aguja y del péndulo, pues de las posiciones pasadas no queda nada. Dentro de mí se realiza un proceso de organización o de penetración mutua de los hechos de la conciencia, que constituye la duración verdadera. (Bergson 1927, 81)

La *duración*, por lo tanto, ha de ser entendida como el resultado de una labor selectiva realizada por nuestra conciencia que tiene lugar en el plano subjetivo de la percepción. De hecho Bergson rechaza todo proceso de comprensión del tiempo como algo objetivo, externo a la conciencia, pues implica su espacialización al traducirse al número. Como indica Gemma Muñoz-Alonso, “la multiplicidad de la duración pura y de los estados de conciencia es una multiplicidad cualitativa” (1996, 296), no cuantitativa como se sugiere al contar las oscilaciones del péndulo. Para Gemma Muñoz-Alonso, “no podemos

confundir la sucesión contada con la sucesión vivida” (1996, 297), lo que denota el carácter experiencial de la *duración*. Por consiguiente, no hay una sino múltiples *duraciones* en función de la realidad del sujeto. En este sentido Mieke Bal se refiere al concepto de *heterocronía* del siguiente modo:

(Un) tiempo que no es homogéneo en nuestra experiencia. Debido a que funcionamos muy a menudo en modo multitarea, también nos encontramos multi-temporalizados. (Bal 2018, 10)

La narratóloga propone como ejemplo básico la diferencia en la percepción del tiempo que pueden experimentar varias personas en una misma cola en el supermercado. Entiende que a un ama de casa con tareas pendientes la espera le parecerá más larga que al resto. Se nos presenta de nuevo el factor experiencial que no puede ser medido por el reloj. Por lo tanto, ante un mismo momento (el que tiene lugar en la cola del supermercado) podemos anotar diversas *duraciones* que vienen determinadas por la experiencia de cada sujeto. Todo ello apunta a que la comprensión de las imágenes audiovisuales pasa por una consideración semejante.

Cuando Gemma Muñoz-Alonso se refiere al concepto de Bergson como multiplicidad cualitativa lo que expresa, si lo llevamos al terreno del audiovisual, es que un segundo de nuestra contemplación de la obra difiere del anterior y del que le sucede, a pesar de que aparentemente no ocurra “nada” ante nosotros. Algo similar ocurre en *4'33''* (1952), de John Cage, a través del silencio que inunda toda la composición y que subraya el flujo temporal -o los compases si se quiere- sin cambios aparentes. De modo que a pesar de la supuesta ausencia de estructura narrativa de nuestros PFSBI, la experiencia de la *duración* de los mismos introduce el acontecimiento en potencia, concretamente en el espectador, que aunque no halle cambios significativos en la imagen sí que los experimenta en el plano de la percepción subjetiva del tiempo, como sostiene Henri Bergson cuando observa el péndulo y señala que la duración no se encuentra en las oscilaciones del reloj sino en una especie de proceso de organización interior realizado por el propio sujeto.

Como resultado de la aplicación de la *duración* como acontecimiento, el espectador que espera a que el paracaídas³⁶ tome tierra no solo se hallará decepcionado en un momento

³⁶ Nos referimos a uno de los PFSBI de la vídeo-instalación *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*.

concreto, sino que se enfrentará consigo mismo una y otra vez ante la impaciencia por la irresolución del acontecimiento, por algo que parece avanzar pero no lo hace (como ocurre, en el plano sonoro, con el Tono de Shepard que analizaremos en el apartado II.2.3 *El bucle en la imagen en movimiento como aproximación a la narración pictórica*), por la experiencia subjetiva del tiempo que inserta cambios, es decir, acontecimientos, en el plano de la percepción de la obra.

Este acontecimiento perceptivo es extensible al PFSBI en su totalidad, pero será especialmente reseñable en aquellas obras audiovisuales que interpelan al espectador, ya sea por la irresolución de un acontecimiento explícito (derribar una pirámide de latas), o por verse el espectador reflejado en la imagen a modo de “contemplación de la contemplación” (Argullol 2006, 70), donde éste contempla a unos individuos que a su vez contemplan algo, como en *El periplo* (2015) o *El monje* (2014), o porque, al contrario que en dichas obras, las figuras le devuelven la mirada a este espectador, como en *Viewer* (1996), de Gary Hill. *Mirar al que mira* (Puelles 2011), como podemos comprobar, es un ejercicio presente en mis primeras experimentaciones artísticas, cuando asisto a las clases de vídeo de Juan Carlos Robles en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga. En obras como *Shuttle Service* (1996-1997) el artista registra a los pasajeros del metro de Berlín y Nueva York en plano fijo, al situar su cámara frente a ellos pero tratando de pasar inadvertido, es decir, sin su consentimiento. Todo ello con idea de propiciar “situaciones espejo”. Como señala en su tesis doctoral: “el papel interactivo de la mirada [...] queda vehiculado a partir de la naturaleza voyeur de nuestra relación con el otro. Como sujeto me miro en los transeúntes” (Robles 2014, 284-285).



Juan Carlos Robles. *Shuttle Service* (1996-1997). Video-instalación.

I.3.3 La interrupción como acontecimiento

Para la siguiente propuesta de expansión del acontecimiento hemos de precisar que no debe confundirse el suspense con el concepto de *pausa* al que se refiere Bal en su libro, pues, mientras que en la pausa “el lector olvida con facilidad que la fábula se ha parado” (Bal 1990, 84), en el suspense el espectador acusa especialmente el paso del tiempo, como acabamos de analizar a través de la *duración* bergsoniana. Sin embargo, en una aproximación a la *pausa* desde el audiovisual nos encontramos con el concepto de *interrupción*, empleado por Victor Magalhães (2008) [aunque ya lo utilizaba Raymond Bellour (2002)], que nos servirá para plantear otra perspectiva desde la que contemplar el acontecimiento en la obra de vídeo-instalación. En *Poéticas de la interrupción. La dialéctica entre movimiento e inmovilidad de la imagen* (2008), Magalhães emplea el concepto de *interrupción* para referirse, *grosso modo*, a una serie de producciones audiovisuales (tanto cinematográficas como vídeos o vídeo-instalaciones) en las que lo estático se inserta en el movimiento y viceversa, como el único plano en movimiento de *La jetée* (1962), de Chris Marker. Esta *interrupción*, para Magalhães, plantea “la posibilidad de quebrantar esa condición primaria de la imagen-movimiento” (Magalhães 2008, 15), es decir, los fps (fotogramas por segundo). Del mismo modo reconoce la imposibilidad de una división entre dos tipos de imagen, a saber, en movimiento y estática, pues nos recuerda que la denominada imagen-movimiento se compone de imágenes fijas. La *interrupción*, así, “une la discontinuidad a una continuidad inherentes al movimiento” (Magalhães 2008, 26) que nos remite al continuo espacio-tiempo como un concepto inseparable.

En nuestro objetivo de aproximarnos al plano teórico desde la experimentación artística, lo que queremos plantear a partir del concepto de *interrupción* es su consideración desde un plano expandido, es decir, más allá de la contemplación de la obra de vídeo-instalación como entidad independiente al espacio en el que se inserta. Veamos un planteamiento de Magalhães desde el formato cinematográfico que resulta cercano a nuestra pretensión:

Si en el cine la ilusión interrumpe lo real con lo imaginario, con el tiempo hecho artificial [...], y lo real interrumpe la ilusión con la conciencia de que se trata de una ilusión [...], de algún modo admitiendo la reflexión sobre el materialismo de

la imagen en movimiento, entonces estos dos mecanismos no son simplemente polos opuestos, a pesar de que en cierta medida lo sean, sino módulos o modelos perceptivos de una dialéctica interruptora viva y en constante proceso. (Magalhães 2008, 10)

La reflexión de Magalhães parece situarse en el mismo plano que el espectador que mira su propio reloj en la vídeo-instalación *The Clock* (2010), de Christian Marclay, en la aparente disyuntiva entre el tiempo ilusorio de las imágenes cinematográficas y el tiempo cotidiano que espera a la salida del cine. La paradoja en *The Clock* es que el gesto de comprobar la hora que pretende funcionar como bisagra para llevarnos a otro plano, el de la cotidianidad, nos bloquea en la misma posición en la que ya estábamos, la del tiempo del reloj, por la sincronización entre la hora que marcan los relojes de la pantalla y el nuestro. Lo que aquí venimos a denominar *interrupción* se revela en la experimentación artística, que se percibe como un salto, un cambio en nuestra experiencia subjetiva del tiempo o, en definitiva, un acontecimiento.



Fotograma de *The Clock* (2010), de Christian Marclay.

En *Inception* (2010), la película de Christopher Nolan, también la división entre (ilusión de) movimiento y estatismo marca la diferencia entre sueño y realidad. El protagonista, Dominick Cobb, acciona su tótem, hace girar un pequeño trompo para saber si se encuentra inducido en un sueño o en la vida real. Así la peonza solo cae o, podríamos decir, interrumpe su giro cuando el personaje se halla lúcido.



Fotograma de *Inception* (2010), de Christopher Nolan.

El planteamiento de la ilusión del cine como interrupción de lo real nos resulta especialmente revelador. Desde tal perspectiva podemos sugerir, como decíamos, una consideración expandida del concepto de Magalhães: la suspensión narrativa de nuestras experimentaciones artísticas insertas en el espacio como interrupción, por contraste, de los ritmos de la contemporaneidad. Una perspectiva cercana a la inserción de lo *slow* en lo contemporáneo como ya avanzamos en el contexto de la presente investigación. En este sentido Mieke Bal ha señalado:

La exposición -tanto de imágenes fijas como en movimiento, igualmente- es una suspensión de la presión del tiempo del reloj y del espacio homogéneo como el mundo exterior les impone. (Bal 2018, 18)

De manera que el planteamiento de nuestras vídeo-instalaciones como interrupción en el espacio expositivo va en consonancia con la idea que la narratóloga considera de aplicación a la exposición artística en general.

Un claro ejemplo lo encontramos en uno de nuestros proyectos, *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación* (2017). De la obra nos interesa señalar aquí la escisión que supone para/con los ritmos de circulación del espectador en la sala de exposición, bajo nuestro criterio, susceptible de ser considerado acontecimiento, pues implica un cambio, una *interrupción*. La vídeo-instalación se desarrolla de principio a fin durante tres horas, justo el tiempo que la sala abre al público. Pero a la problemática de abarcar la totalidad de la extensión temporal de la obra (si es que fuera necesario) se une la dificultad para

diferenciar cambios notables cuando el espectador se enfrenta a la instalación. La imperceptibilidad “impone una distancia con respecto al espectador”, apunta Magalhães, y plantea, posteriormente, una metáfora de esta como “algo que cambia, que se mueve, aunque aparentemente se mantiene en el mismo estado. Un acontecimiento potencialmente invariable” (Magalhães 2008, 46). En estos términos, la imperceptibilidad del movimiento en *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación*, así como su extensión en el tiempo, también puede ser entendida como una *interrupción*, un acontecimiento.

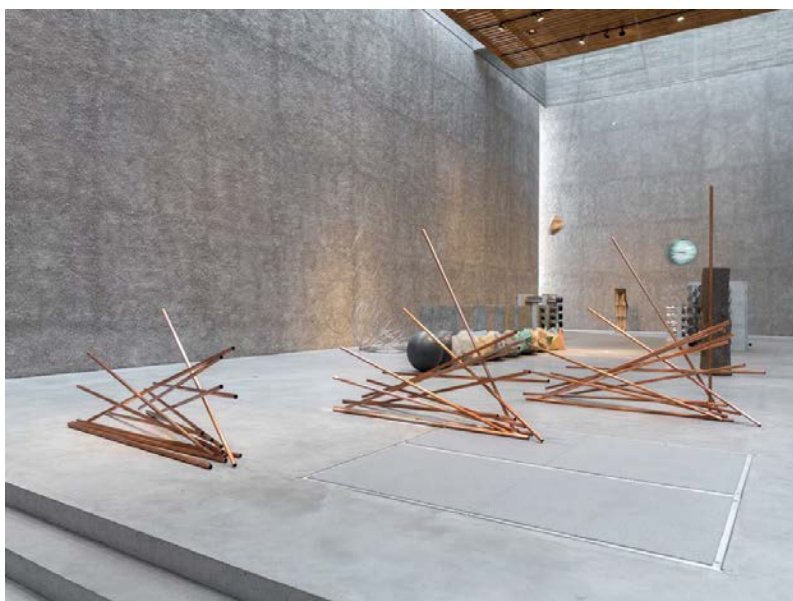
I.3.4 El acontecimiento en el espacio. La narración espacial

En su tesis, *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia* (2003), Blanca Montalvo emplea el concepto de *narración espacial*, que, entre otras cuestiones, denomina “la determinada relación que se establece entre tiempo y espacio” (Montalvo 2003, 19). Dicho concepto se desarrolla a partir de otro, el de *montaje espacial* de Lev Manovich, que empleamos para la vídeo-instalación de nuestra investigación artística, aunque para llegar a éste tratamos de rodearlo desde determinadas estrategias presentes en el cómic, el cine expandido o la televisión, pues entendemos que el análisis teórico de nuestras obras pasa por estudiar los cruces con los planteamientos de dichos formatos. Por lo tanto, entiéndase este apartado como preámbulo, pues lo que queremos señalar exclusivamente en este punto acerca de la espacialización de la narración es su potencial para insertar acontecimientos, fruto de las variables que a menudo plantea.

Como decíamos, nuestro interés por la narración espacial viene dado por el vínculo que la vídeo-instalación guarda con ella. Pero el concepto no se limita a las obras audiovisuales ni es reciente. Blanca Montalvo ya lo señala en los trabajos de Masaccio para la Capilla Brancacci (1424-28) o en la escultura *Apolo y Dafne* (1622-25) de Bernini, “donde el espectador, accede casi a una representación a través de una percepción que se desarrolla en el tiempo y en la translación del espectador por el espacio” (Montalvo 2003, 20). Es por ello que consideramos relevante la ejemplificación del concepto en la obra de instalación escultórica de Alicja Kwade, en concreto en la exposición *Entitas* (2018) para la König Galerie de Berlín, pues además en ella encontramos claras referencias al concepto de tiempo desde un planteamiento opuesto a la *duración* bergsoniana.

Hay un concepto que nos interesa particularmente en *Entitas*, la acentuación de un tiempo espacializado y audible. A pesar de que la artista -en esta ocasión- no trabaja el vídeo, emplea recursos característicos de este como el movimiento y las secuencias.

En la Chapel de la König Galerie una serie de obras escultóricas se disponen instaladas en el espacio y, sobrevolando estas, en las alturas, una estructura hace girar en círculos un reloj y una piedra sostenidos cada uno por una cadena. Se titula *Die bewetge Leere des moments* (2015-2018). Recordemos que, tal y como plantea Henri Bergson, el reloj, por sí solo, es un mecanismo que asigna al tiempo una dimensión espacial de la cual carece. La espacialización del tiempo en el reloj de Alicja Kwade es doble, pues este, suspendido por una cadena, gira en el espacio en el sentido de las agujas del reloj. Además, la consciencia del goteo de segundos en la sala es inevitable, pues no recibimos tan solo señales visuales sino auditivas: el segundero del reloj ha sido amplificado mediante unos altavoces que reverberan su sonido. Así lo indica Timon Karl Kaleyta en el texto para la hoja de sala de la exposición: “El tiempo está pasando. La exposición en conjunto evoca las funciones básicas de la existencia humana: los latidos del corazón y la respiración” (Kaleyta 2018)³⁷.



Alicja Kwade. *Entitas* (2018). Vista de la exposición en König Galerie (Berlín)

37 “Times is passing. The composition as a whole evokes the basic functions of human existence: heartbeat and breathing” (Traducción propia).
Disponible en: <https://alicjakwade.com/exhibitions/entitas> [15.01.2019]

También en otra obra de la misma artista, *Fall* (2018), una serie de tuberías de cobre describen un movimiento secuenciado en tres esculturas diferentes, a las cuales accedemos mediante nuestro desplazamiento hacia el centro de la sala. Atravesar esta secuencia de esculturas es inevitable. El movimiento es el de la supuesta precipitación de dichas tuberías del plano vertical al horizontal, como si soltamos el palo de una escoba que se apoya sobre el suelo. Esta caída, sin embargo, se representa en el espacio a la manera de las cronofotografías de Marey, es decir, que capturan el movimiento y, metafóricamente, el tiempo. Además, si seguimos la trayectoria que realiza uno de los segmentos que parte de una posición más vertical comprobaremos que esta se asemeja a las manecillas de un reloj, es decir, que cuenta con un hipotético eje.

La obra Fall (2018) resalta el hecho de que el movimiento de objetos, que se puede anticipar como una secuencia de instantáneas, solo es posible por la capacidad del cerebro de interpretar. El observador ve el único momento congelado de una narración más larga, una escultura en lo que todavía es un molde. (Kaleyta 2018)³⁸

La lectura de las piezas, por lo tanto, tiene lugar en el desplazamiento físico del espectador por el espacio expositivo, donde dicho espacio funciona como un médium que permite la transición de diferentes cambios, como señalaba Blanca Montalvo a partir de la escultura de Bernini.

“La escritura reconstituyó la palabra hablada, originalmente oral, en el espacio visual, y la impresión la incrustó en el espacio, ese rectángulo blanco y múltiple de la página” (Montalvo 2003, 137). El celuloide también constituye una impresión en el espacio, aunque su presentación, es decir, la proyección, diluye dicho espacio de la cinta en la ilusión de movimiento propia del medio al hacer desfilar cada una de estas impresiones a una velocidad de 24 fps -o a la que proceda-. Nos interesa especialmente el modo en que, acerca del formato libro, Blanca Montalvo se refiere a la impresión de la escritura en el espacio como una incrustación, pues acentúa la idea de superficie, de diversos planos. Para nuestra investigación, la interpretación que del rectángulo blanco y múltiple de la página nos interesa hacer es amplia. Esta incrustación tiene lugar en el cómic, donde se insertan imágenes que mediante su yuxtaposición adquieren una temporalidad, como

38 “The work *Fall* (2018) highlights the fact that the movement of objects, perceivable as a sequence of snapshots, is only made possible by the brain’s capacity to interpret. The observer sees the single frozen moment of a longer narration, a still cast into sculpture”. (Traducción propia) Disponible en: <https://alicjakwade.com/exhibitions/entitas> [15.01.2019]

analizaremos en el apartado II.4 *El cruce con el cómic*. Pero si en el cómic el lector accede al relato mediante el recorrido de su mirada y el pasar de las páginas, en la vídeo-instalación, como veremos, dicho recorrido lo realiza el espectador con su propio cuerpo, que se desplaza por la sala expositiva. Por lo tanto, cuando la narración se espacializa, delega responsabilidades en el espectador.

Ya lo adelantamos, una de nuestras hipótesis es que ante la resistencia a los principios del audiovisual, que toma la apariencia de suspensión narrativa, la obra a veces se despliega en el espacio, como ocurre en la multi-pantalla, ya sea la tridimensional de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016) o la bidimensional de un noticiario televisivo. En este sentido Lorena Rodríguez ha sugerido que la estaticidad en el vídeo-arte “es una reacción ante la hiper-movilidad del espectador” (2014, 168). Un buen ejemplo de ello es la vídeo-instalación *The Waves* (2003), de Thierry Kuntzel, donde una gran pantalla que muestra el vaivén de las olas del mar se ralentiza progresivamente hasta detenerse por completo a medida que el visitante se aproxima a la proyección, “un artificio humano sobre el tiempo natural”, sugiere Victor Magalhães (2008, 42), donde el movimiento y la mirada “se convierten en una conciencia interna del subconsciente del cuerpo” (Bellour 2004, 81)³⁹.

I.3.5 El acontecimiento como paradoja de la verosimilitud de la imagen

Una consideración del concepto de acontecimiento en las obras de la presente investigación resulta de las paradojas derivadas de la manipulación de la imagen audiovisual, tanto en el plano formal como en su dimensión temporal. Las paradojas que planteamos no surgen de la encadenación de planos propia del cine. Mis manipulaciones, que se antojan como procesos adoptados de otras disciplinas, permiten y sugieren una aproximación a la experimentación artística desde una perspectiva que le es ajena, ya sea la de la pintura o la fotografía, por ejemplo. Nos referimos así al acontecimiento como podría tratarlo Daniel Arasse, incluso desde la superficie pictórica (Arasse 2008), aquí desde un único plano generado mediante yuxtaposición de capas digitales. En definitiva,

³⁹ “Nous le comprenons par l'effet du mouvement qui nous anime et la force d'interruption que le regard comporte en devenant une conscience interne à l'inconscient du corps”. (Traducción propia)

el PFSBI se sirve de la objetividad que se le presupone a semejante registro audiovisual para insertar incoherencias de apariencia verosímil que dan lugar a paradojas, en última instancia, acontecimientos.

Es en la teoría proveniente de la pintura donde encontramos planteamientos cercanos a los propuestos. No obstante, como veremos, los ejemplos más significativos los hallamos en las obras audiovisuales y/o escultóricas, de instalación, en las que interviene el espacio expositivo. En *El detalle. Para una historia cercana de la pintura* (2008), Arasse se refiere a la inquietud de Delacroix por una obra pictórica que fuera posible ver de un vistazo. En este sentido, el autor considera que una de las ventajas de la pintura con respecto a la música o la literatura (y podríamos añadir el cine) es que “en su simultaneidad, puede ser recortada a voluntad” (Arasse 2008, 241), pues la mirada puede vagabundear a su antojo por la superficie del cuadro. Podríamos decir que la consideración de acontecimiento que esbozamos oscila entre la simultaneidad de la pintura y la temporalidad del audiovisual. No obstante, la pintura, según Arasse, no carece de dicha temporalidad, que se construye en el momento de su recepción, en la “temporalización narrativa del espacio pictórico que el recorrido de la mirada hace posible” (Arasse 2008, 240). Arasse emplea el término *detalle* para referirse a “la huella o el resultado de una acción que lo separa de su conjunto” y lo califica de “acontecimiento pictórico” que provoca una “suspensión de la mirada”(Arasse 2008, 234).

Como podemos imaginar, la velocidad propia del montaje en el audiovisual haría compleja la suspensión de la mirada propuesta por Arasse. Sin embargo, las obras que aquí analizamos, los PFSBI, bien pueden encajarse en los presupuestos pictóricos del teórico francés.

De alguna manera, el mecanismo del acontecimiento que esbozamos funciona a modo de *plot point* (punto de giro) cinematográfico, pero prescinde del relato en el que éste se inserta. El *plot point* en el cine “consiste en cambiar la dirección de los acontecimientos narrativos con objeto de sorprender las expectativas dramáticas” (Gómez-Tarín, F.J y Marzal Felici, J. 2015, 139). Si nos llevamos dicho concepto al PFSBI habrían de producirse giros sin que ello implicase cambios aparentes en la imagen. Ya lo vimos con la liminalidad, que falla las expectativas del espectador, pero lo que aquí sugerimos es que dicho fallo, además, tome la forma de una paradoja temporal por su inconclusión en el tiempo y/o visual por una manipulación generada digitalmente.

Por los procesos de producción de los que resultan las imágenes de la experimentación artística, para referirnos a la paradoja recurrimos a la pintura. Un claro ejemplo lo encontramos en *El imperio de las luces* (1950) de René Magritte. En *La lógica del sentido* (1989) Gilles Deleuze define el buen sentido como “la afirmación de que, en todas las cosas, hay un sentido determinable; pero la paradoja es la afirmación de los dos sentidos a la vez” (Deleuze 1989, 25). En *El Imperio de las luces*, una pintura del género de paisaje, la composición se divide en dos mitades, una superior y otra inferior. La mitad superior describe un cielo claramente diurno y en la mitad inferior encontramos, sumidos en la oscuridad, algunos árboles y una casa que reciben ligeramente la luz de una farola encendida. En resumen, una composición en la que es de día y de noche simultáneamente⁴⁰, es decir, la doble afirmación deleuziana.



René Magritte. *El imperio de las luces* (1950). Óleo sobre lienzo. 114 x 146 cm.

40 El fenómeno, lejos de quedarse en el plano de la ficción, podemos detectarlo en la vida real. Como señala Jonathan Crary en *24/7 El capitalismo al asalto del sueño* (2015), fue a finales de los 90 cuando “un consorcio espacial rusoeuropeo anunció sus planes de construir y poner en órbita satélites que reflejarían la luz solar en la Tierra” (2015, 14), en concreto en aquellas zonas donde apenas llega la luz. El lema de la compañía fue «la luz del día durante toda la noche».

Pero ¿Debemos entender que la imagen es falsa? Requeriría *una suspensión de la incredulidad*⁴¹, un “pacto ficcional” (Eco 1997, 85). Como apunta Umberto Eco en *Seis paseos por bosques narrativos* (1997), “se ha discutido mucho qué quiere decir que una aseveración es verdadera en un mundo narrativo. La respuesta más razonable es que es verdadera en el marco del Mundo Posible de esa determinada historia” (Eco 1997, 97). Finalmente, en la línea de lo verdadero y lo falso que sugiere Umberto Eco, la doble afirmación de la paradoja se blinda en su apariencia verosímil, es decir, *El imperio de las luces* requiere de un mínimo vagabundeo de la mirada hasta toparnos con la trampa de la composición, con un hipotético *plot point*. Hay todo un trabajo pictórico, compositivo, por el que la doble afirmación no se muestra como un mero recorte sino con extrema cohesión. De hecho, en el libro que Foucault le dedica a otra de las obras de Magritte, *Esto no es una pipa* (1981), sostiene que “la rebelión de Magritte es más epistemológica que pictórica. Su furia va dirigida contra la sintaxis de los conceptos más que contra la sintaxis de las formas” (Foucault 1981, 13).

Para aproximarnos a lo verosímil hemos de remitirnos a Aristóteles:

La función del poeta no es narrar lo que ha sucedido, sino lo que podría suceder, y lo posible, conforme a lo verosímil y necesario. [...] lo posible es convincente. Así pues, lo que no ha sucedido no creemos sin más que sea posible, mientras que lo que ha sucedido es evidente que es posible, pues no habría sucedido si fuera imposible. (Aristóteles 2004, 55-56)

Así, lo verosímil se encuentra estrechamente relacionado con un concepto recurrente en la contemporaneidad como puede ser el *fake*. Jorge Luis Marzo lo ha definido de la siguiente manera:

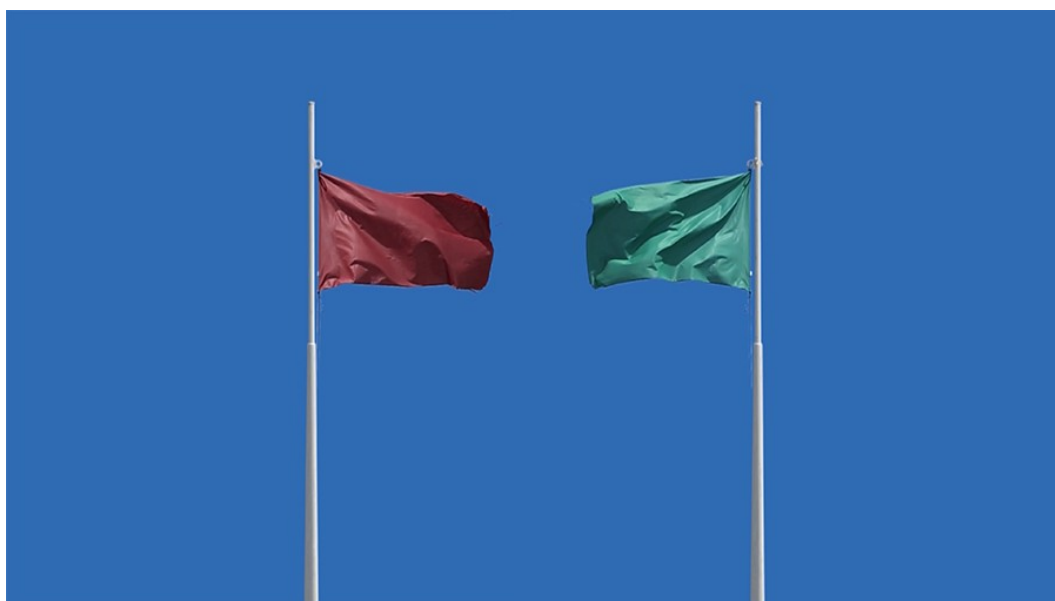
*Fake es un término inglés, posiblemente derivado del italiano *facciare* (hacer), que define lo que no es verdadero o real; aquello que ha sido hecho para parecer real o genuino pero no lo es.* (Marzo 2016, 13)

Si bien es cierto que el vocablo *fake* ha sido empleado y finalmente adoptado por prácticas -normalmente artísticas- muy determinadas, como indica Jorge Luis Marzo, de trasfondo social o político, su mecanismo nos parece pertinente para describir el tipo de

41 El concepto se emplea en el capítulo XIV del volumen II de la *Biographia Literaria* de Samuel Taylor Coleridge, pp. 5-12.

giro que mis experimentaciones artísticas plantean. Con ello nos referimos a las dos condiciones que plantea el historiador del arte para definir el término. En primer lugar el *fake* “no pretende rescatar ninguna verdad primaria sino exponer cómo se gesta” y, en segundo lugar “el *fake* hace suya la norma de revelar siempre su condición ficticia” (Marzo 2016, 14), punto, este último, equivalente al momento en que se produce el hipotético acontecimiento, cuando el espectador descubre la paradoja en la obra, el *plot point*. En definitiva, al igual que para definir la *duración* como acontecimiento apelamos a la percepción subjetiva del tiempo, es decir, al espectador, para el *fake* empleamos el mismo mecanismo, pues este “es político porque afecta a la descripción del sujeto que interpreta” (Marzo 2016, 16).

Veamos un caso práctico de aplicación a la experimentación artística, el cuál resulta muy cercano a lo planteado en *El imperio de las luces*. Para ello nos centramos en uno de los vídeos del proyecto de vídeo-instalación multi-pantalla *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016).



Fotograma de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016). Full HD Vídeo.

Proyectado sobre una pantalla a ras de suelo, el vídeo recibe al espectador cuando este accede a la sala. Se trata de un PFSBI de dos mástiles situados a la derecha y a la izquierda de la composición, cuyas banderas flamean en direcciones opuestas de manera que los extremos de sus telas convergen en el centro de la imagen. Dichas telas presentan colores complementarios (rojo y verde) que responden a la normativa empleada en las

playas para indicar el estado del mar a los bañistas. Lógicamente, la coexistencia de los colores de ambas banderas entraña una contradicción en el plano de la señalética, además, el fenómeno que describe el movimiento generado por el viento es también fruto de un artificio (manipulación digital en este caso), pues de lo contrario la física no permitiría semejante escenario. La apariencia es verosímil, de hecho la incongruencia física que describe el plano puede no apreciarse en un primer golpe de vista, como en la obra de René Magritte, pero cuando se desvela, como todo *fake*, inevitablemente modifica la lectura de la imagen, se produce un giro que implica un cambio en la recepción, un acontecimiento. En cierto modo, la estrategia del vídeo en cuestión encuentra un paralelismo con lo que sostiene Umberto Eco acerca de *La metamorfosis* (1915) de Kafka, pues “para construir un mundo absurdo, Kafka necesita colocarlo sobre el fondo del mundo real” (Eco 1997, 89), es decir, el *pacto ficcional* se limita a la metamorfosis de Gregorio en un insecto enorme, pero la reacción y la descripción de su habitación es realista. Por la misma razón, las banderas de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*, dentro de lo absurdo que plantean, guardan cierto realismo, por ejemplo, al emerger del suelo y no del cielo y al -aparentar- localizarse al aire libre -donde pueden ser azotadas por el viento- y no bajo techo. La paradoja, así, “no tiene razón de existir fuera de la antítesis que provoca en el receptor” (Stoichita 2000, 263).

Como dijimos al comienzo, la paradoja como acontecimiento puede concebirse tanto en lo visual -que acabamos de ejemplificar con el plano de las banderas enfrentadas- como en el parámetro temporal de la acción, que queda suspendida con carácter de infinitud. El supuesto es aplicable al PFSBI en general, pero podríamos citar en concreto la vídeo-instalación *Sin título* (2017), perteneciente a la adaptación del proyecto *NEVER ODD OR EVEN* a la Galería Isabel Hurley.



Fotograma de *Sin título*, del proyecto *NEVER ODD OR EVEN* (2017). Full HD Vídeo.

La instalación consta de dos pantallas (monitores), situadas enfrentadas cada una a un lado de la galería. En una primera pantalla se reproduce en PFSBI un plano de paisaje del Cabo Tres Forcas, que es la primera porción de tierra visible al viajar en barco de Málaga a Melilla. En la segunda pantalla, también en PFSBI, encontramos el otro extremo de este viaje marítimo, que registra la Sierra de Mijas. En el primer plano la tonalidad es azulada, propia del medio día, y en el segundo es complementaria, es decir, la anaranjada propia de la puesta de sol. La composición de ambas imágenes se divide por una línea de horizonte a la altura central del plano bajo la que puede contemplarse el movimiento del mar, que parece desplazarse, como en cualquier travesía marítima. En definitiva, el registro describe un desplazamiento, sin embargo las costas mencionadas siempre se encuentran a la misma distancia, en cualquier momento, del principio al final del clip.

El acontecimiento, entonces, no viene dado por la llegada a puerto, sino por su suspensión en el tiempo, pues recordemos que el punto desde el que se registran los planos no se mantiene estático, sino que parece avanzar hacia la costa a pesar de nunca alcanzarla. En este sentido, la disposición de los monitores, que se enmarca en los usos de la narración espacial antes expuestos, subraya la doble afirmación de la paradoja descrita por Deleuze, donde se obliga al espectador a situarse en el espacio que separa las imágenes sin poder ir más allá.

El proceso de manipulación de la imagen, en concreto en lo referente al bucle imperceptible, guarda una estrecha relación con el concepto de *Bucle Extraño* (Hofstadter 1979) que abordamos con detenimiento en el apartado II.2.3 *El bucle en la imagen en movimiento como aproximación a la narración pictórica*. No obstante, nos interesa aquí esbozarlo por las paradojas que implica y que quisiéramos relacionar con obras de instalación en las que interviene el factor espacial. Un claro ejemplo es la instalación de Luis Bisbe *enchufeprojectado* (2001), que el mismo artista describe:

Un enchufe recibe una imagen proyectada de sí mismo desde el proyector al que da energía. La imagen encaja perfectamente sobre el objeto, incluyendo el cable, y se hace casi invisible. (Bisbe 2001)⁴²

42 “A plug receives a projected image of itself from the projector to which it gives energy. the image fits perfectly over the object, including the cable, and becomes almost invisible” (Traducción propia). Disponible en: <http://luisbisbe.com/works/enchufe/index.html> [15.12.2018]



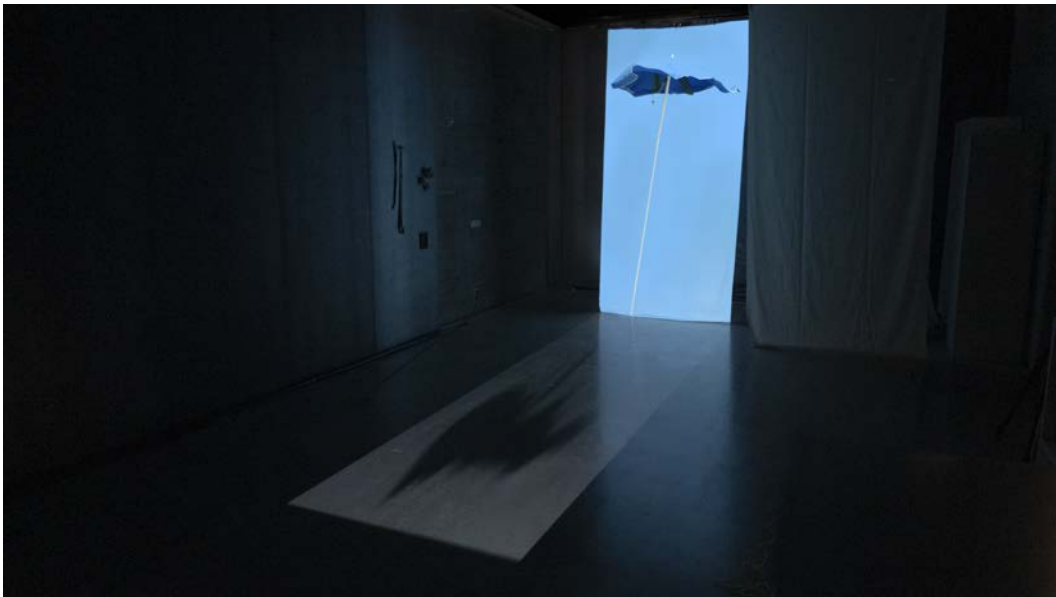
Luis Bisbe. *enchufeprojectado* (2001). Instalación.

Douglas R. Hofstadter hace uso de una versión ampliada de la paradoja de Epiménides (“La afirmación que sigue es falsa. La afirmación que antecede es verdadera”) para señalar que “la culpa de este Bucle Extraño no se puede achacar a ninguna de las dos afirmaciones, sino exclusivamente a la manera como apuntan la una a la otra” (Hofstadter 1979, 24). En efecto, la extrañeza de la obra de Luis Bisbe radica en el modo en que la imagen apunta al objeto, en el bucle autorreferencial indivisible. La imagen proyectada requiere del objeto así como el objeto requiere de dicha imagen para constituir el bucle, y ello constituye una paradoja.

Un fenómeno de autorreferencialidad semejante al anterior también tiene lugar en otra de las obras de la experimentación artística, la realizada con motivo del Programa de Producción UAVA/C3A⁴³ (2018). En este caso, la instalación, *Sin título* (2018) consta de una proyección que simula su propia sombra. Sobre una tela rectangular (2,50 x 1,20 m.

43 Colaboración entre la Unión de Artistas Visuales de Andalucía y el Centro de Creación Contemporánea de Andalucía.

aprox.), suspendida verticalmente, se proyecta un PFSBI de una sombrilla de playa que emerge del suelo, como la tela, y es azotada por el viento. Del encuentro de dicha tela/pantalla con el suelo surge una segunda imagen que, por su localización y forma, es percibida como un reflejo o una sombra del plano vertical. Dicha percepción se debe a que la sombra continúa, abatida sobre el plano horizontal, el contorno de luz de la proyección primera, e inserta, esta vez volteada, una sombrilla en escala de grises desenfocada, es decir, con apariencia de sombra. El fenómeno es fruto de un trabajo de vídeo-mapping. Como resultado, el juego de referencias, la autorreferencialidad, es múltiple, tanto en la verbalización de lo que acontece (la sombra de la sombrilla) como en la paradoja que describe una imagen digital bidimensional que juega a proyectarse como si fuera tridimensional.



Vista de la instalación desarrollada en los talleres del C3A (2018).

Dado que durante las cuatro semanas de desarrollo del proyecto pudimos contar con varias jornadas de estudios abiertos, donde las visitas tanto de profesionales del sector artístico como de público en general se sucedieron, podemos afirmar que el *fake* funcionaba, es decir, a la asimilación sin reservas de lo expuesto le sucedía un descrédito, un extrañamiento y por consiguiente un giro en la lectura de la vídeo-instalación.

Como ya adelantamos al comienzo, es en las obras en las que interviene el espacio donde detectamos una aplicación más clara del acontecimiento como paradoja, quizá porque la imagen bidimensional, ya sea una pintura o un vídeo, se encuentra de entrada desactivada en cuanto que superficie de representación, supuesto no tan asimilado en el espacio que el espectador comparte con la obra. Las instalaciones de Sinta Werner son buen ejemplo de ello. Al igual que nuestra instalación desarrollada en el C3A, las obras de Sinta Werner dialogan con el espacio en el que se insertan, y generan a menudo juegos de espejo que desafían la percepción del espectador. Así ocurre en *4xDoublefixed/ Classic Aluminium* (2009).



Sinta Werner. *4xDoublefixed/ Classic Aluminium* (2009). Instalación.

Parece que la exposición aún no se ha montado. En frente del espectador hay dos espejos extremadamente grandes colocados en ángulo recto entre sí. Muestran reflejos invertidos lateralmente de los objetos situados delante de ellos -una escalera, un cubo de pintura, cajas de cartón, un mono azul, una tabla con ruedas y dos obras de arte empaquetadas y enrolladas. La imagen del espectador, sin embargo, no se ve.

De hecho, aquí no hay espejos. La instalación site-specific de Sinta Werner 4 x Doublefixed / Classic Aluminum consta de cuatro marcos de madera que se extienden desde el suelo hasta el techo y que están alineados contra las crestas más altas de las bóvedas de crucería de construcción simétrica. La falta de un reflejo en el espejo revela de manera irritante la posición del espectador y su visión activa. Es él mismo quien completa el trabajo. Al igual que en un rompecabezas de imágenes, lo que se ve se convierte, alternativamente, en un mundo de espejos plano o en un espacio simétricamente puntual. (Wattolik, E. en sitio web oficial de Sinta Werner) ⁴⁴

Como indica Ludwig Seyfarth, la ilusión se destruye o, quizá, el giro se produce justo en el momento en que “el espectador no encuentra su propio reflejo” (Seyfarth 2016, 8)⁴⁵, lo cuál genera una paradoja visual.

En la línea de la instalación de Sinta Werner también encontramos la obra con la que Alicja Kwade participó en la edición 57 de la Bienal de Venecia, *Weltenlinie* (2017), en la que, además de rocas, Kwade se sirve de troncos de árboles así como de la propia arquitectura del Arsenal para plantear paradojas visuales mediante juegos de espejo. *One in a time* (2017) es el título de la performance que Alicja Kwade activa en la instalación *Weltenlinie*, en la que unos *performer*, que se hacen pasar por visitantes, se aproximan a los espectadores y, junto a ellos, hacen ver que accidentalmente se le caen papeles o una pequeña botella de agua. A continuación el performer desaparece de la sala. Nada inusual en el acontecimiento, salvo por el hecho de que pasados unos segundos otro performer

44 “It seems as if the exhibition has not yet been set up. In front of the viewer are two extremely large mirrors placed at right angles to each other. They show laterally reversed reflections of the objects situated before them - a ladder, a paint bucket, cardboard packing cases, blue overalls, a board equipped with wheels, and two rolled-up, packaged works of art. The viewer’s image, however, is not to be seen.

In fact there are no mirrors at all here. Sinta Werner's site-specific installation 4 x Doublefixed/Classic Aluminium consists of four wooden frames extending from floor to ceiling which lie flush against the uppermost ridges of the symmetrically constructed ribbed vaults. The lack of a mirror-image reveals in an irritating manner the position of the viewer and his active vision. It is he himself who brings the work to completion. As in a picture puzzle, that which is seen becomes alternatively a flat mirror-world or a space staged point-symmetrically.” (Traducción propia) Disponible en: <http://www.sintawerner.net/4xdouble-fixed-classic-aluminium-2009/>

45 “The illusion was [...] destroyed at the point at the very latest at which the viewers stepped directly in front of the installation and did not see their own reflection”. (Traducción propia)

gemelo (vestido igual y con la misma fisonomía) que se encontraba fuera del alcance visual del espectador repite la misma acción y desconcierta al visitante.

En definitiva detectamos un uso recurrente del bucle así como de juegos de perspectiva que se insertan en el espacio para desafiar la percepción del espectador. Como indica Gilles Deleuze acerca de la dualidad de las proposiciones, “hay aquí como dos lados del espejo, pero lo que está a un lado no se parece a lo que está del otro. Pasar al otro lado del espejo es pasar de la relación de designación a la relación de expresión” (Deleuze 1989, 48).

PARTE II

Análisis audiovisuales mediante el cruce de disciplinas

Como hemos visto en la primera parte de la tesis, las obras artísticas a las que nos hemos referido hacen uso de una serie de estrategias narrativas que plantean una resistencia a los principios del medio audiovisual. Dicha resistencia nos ha llevado a cuestionarnos acerca de la narratividad en el audiovisual y, con ello, hemos reconsiderado la definición del concepto de acontecimiento. Para justificar esta expansión del acontecimiento que hace más adecuado su uso en mi obra artística, nos apoyamos en obras de diversos formatos no exclusivamente audiovisuales.

Procedemos a continuación con el siguiente bloque de contenidos, el que se refiere específicamente a cada uno de los cruces disciplinares ya mencionados: cine, pintura, televisión y cómic.

El primer cruce lo localizaremos en la disciplina cinematográfica, en gran medida por la temporalidad inherente al medio, protagonista de la presente tesis. Los planteamientos de cierto tipo de producciones cinematográficas (*slow-cinema*) nos sugerirán una aproximación a la obra casi pictórica, y de ahí surge el segundo cruce disciplinar. Ello nos llevará a analizar las posibilidades narrativas de un audiovisual que tiende a lo estático, y por ello proponemos algunos ejemplos de *slow-tv* (televisión lenta) y retransmisiones televisivas en directo como paradigma de narraciones en ausencia de acontecimientos. Todos estos cruces nos conducirán a una espacialización del tiempo de la que el cómic, por medio del uso de la viñeta, es un claro ejemplo. Por último, el cruce entre la estructura de viñetas y las múltiples pantallas nos invitará a adentrarnos en el formato de vídeo-instalación.

II.1 El cruce con la disciplina cinematográfica

Cabría mencionar que, en la línea de los cruces disciplinares que en la presente tesis analizamos, nuestra aproximación al cine no debe entenderse como un estudio a fondo de la herencia de lo cinematográfico en la vídeo-instalación o en el vídeo-arte, respecto a lo cual ya existen multitud de publicaciones⁴⁶. Lo que nos interesa señalar es el recurso al cine a través de mi experimentación artística, en gran medida no por lo que tomamos prestado de este sino por lo que de manera consciente rechazamos. En este sentido, a lo largo del apartado dedicado al cruce con la disciplina cinematográfica, estudiamos el montaje desde su resistencia, es decir, desde el plano secuencia, protagonista del PFSBI. Lo técnico del montaje -o ausencia del mismo- nos lleva a preguntarnos acerca de sus implicaciones en el plano narrativo, en las formas que toma el tiempo en que se despliega y cómo todo ello es recepcionado por el espectador. En este contexto, encontramos muy pertinente el género del *slow-cinema*, por sus usos del audiovisual tan cercanos en ocasiones a los planteamientos de la experimentación artística. Por último, a consecuencia de lo expuesto y como conexión con los bloques siguientes, proponemos un esbozo del llamado cine expandido como cruce con los principios de mis vídeo-instalaciones.

II.1.1 La resistencia al montaje. Hacia modos de representación primitivos

Comenzamos por la resistencia al montaje. Como ya hemos visto, el término resistencia aplicado al audiovisual conlleva unas implicaciones políticas y es, al mismo tiempo, una referencia directa a los planteamientos de Lev Manovich que también hemos

⁴⁶ Podríamos citar, entre otros, *Beyond Cinema: The Art of Projection: Films, Videos and Installations from 1963 to 2005* (2006), de Stan Douglas, *Art and the moving image: a critical reader* (2008) de Tanya Leighton o *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)* (2003), de Jeffrey Shaw y Peter Weibel.

mencionado. Tal resistencia es consciente y tiene una función en consonancia con una de nuestras hipótesis, a saber, que el uso de largos planos secuencia pone de relieve el parámetro temporal del medio. Entendemos, además, que prescindir del montaje característico del audiovisual supone, en cierto modo, resistir a los principios del medio y desligarlo de aquello que lo hace reconocible o lo diferencia de otras disciplinas. No obstante, la resistencia al montaje que en este punto tratamos, ha de ser entendida de manera flexible, pues si bien el PFSBI nos resulta el mejor ejemplo de ella, encontramos indicios en obras cinematográficas que, más allá del plano único de *El arca rusa* (2002) de Aleksandr Sokúrov o *Timecode* (2000) de Mike Figgis, constan de montaje, como *El caballo de Turín* (2011) de Béla Tarr, sin por ello dejar de subrayar el flujo temporal de la imagen.

La investigadora Esperanza Collado ha empleado el término *arrastre* (2012, 28) para referirse a un efecto del montaje. Como veremos más adelante, el montaje al que se refiere Esperanza Collado se corresponde con la *lógica de la sustitución*, en la que el espectador ha de ir olvidando constantemente lo que ve (Manovich 2005, 398-399). Para Collado, con el montaje la película piensa por nosotros. Lo que en esta investigación defendemos es la ausencia de montaje, el plano secuencia, como un modo de acentuar la presencia del espectador para hacerlo consciente del visionado y, en definitiva, para que se le dé la oportunidad, el tiempo, de pensar por sí mismo. Este énfasis en la consciencia del visionado parece corresponderse con lo que Lorena Rodríguez denomina el *tiempo del hastío*:

La suspensión del devenir de la imagen propone un tiempo muerto donde ya no domina el tiempo de la imagen corriente que nos rodea, sino el tiempo de la recepción, de la reflexión, tal vez también del hastío. (Rodríguez 2014, 178)

Del mismo modo, el *tiempo del hastío* también puede ser entendido como la “fatiga de la duración” que Mieke Bal define como “las respuestas ambivalentes que la gente expresa después de un intenso y largo enfrentamiento con el tiempo como tal” (2018, 8). En este sentido, José Luis Molinuevo señala cómo:

*Desde el punto de vista de las estéticas de la vivencia y de la identificación la gente rechaza los planos largos, algunos larguísimos, como el comienzo de *El hombre de Londres* (2007) de Bela Tarr, en una panorámica lentísima e*

inacabable. Parecen demasiado artificiales, como si se suspendiera la vida.
(Molinuevo 2010, 59)

Basta con ojear las cartas recibidas por el director Andrei Tarkovski, referenciadas en *Esculpir en el tiempo* (1991), que algunos espectadores le enviaron para mostrar su resignación por la larga duración de los planos secuencia en sus películas. Es evidente que la resistencia al montaje a menudo deriva en una interrupción de la ilusión, del ritmo diegético de lo cinematográfico, que propone un visionado consciente a veces incómodo para el espectador acostumbrado a los lenguajes más comerciales, los del cine de evasión. En definitiva, como ha señalado Jonathan Crary:

Los fenómenos sociales que se caracterizan por el inmovilismo o el cambio de ritmo pausado son marginados y se les quita valor. Involucrarse en actividades en las que el tiempo empleado no puede aprovecharse a través de una interfaz y sus enlaces es ahora algo a evitar o a hacer de forma ocasional. (2015, 55)

Si prestamos atención a la definición que ya ofrecimos de los MRP (Modos de Representación Primitivos) (Burch, 1999), la resistencia al montaje desde mi investigación artística puede ser entendida, *grosso modo*, como una primitivización que se opone a los códigos del lenguaje cinematográfico, es decir, a los MRI (Modos de Representación Institucional) de Noël Burch.

Esta primitivización se caracteriza principalmente por el uso de largos planos secuencia que suelen entenderse como una interrupción del consumo propio del relato cinematográfico, lo que nos adentra en el plano de la contemplación. Como veremos, el *slow-cinema* representa los principios que aquí tratamos de exponer.

En el contexto de la resistencia a los principios de la imagen en movimiento desde el plano del montaje será conveniente volver a *La Jetée* (1962), de Chris Marker. Acerca de ésta Antònia Escandell defiende que:

La reproducción del movimiento se consigue en el film mediante unos determinados usos del montaje [...] Sin embargo hay, por efecto del filmado, captación del tiempo en el interior del plano, y recreación del tiempo en la relación entre planos. (Escandell 2013, 76)

Recordemos que *La jetée* es un film compuesto exclusivamente a partir de fotografías filmadas -salvo un plano de un par de segundos de duración en el que se percibe movimiento-. Como sostiene Escandell, la naturaleza estática de las fotografías de *La Jetée* se sirve del principio del montaje, es decir, de cortes y sucesión de planos, para generar ilusión de movimiento. No obstante, la “captación del tiempo” es un “efecto del filmado”, diríamos que una consecuencia inevitable de lo filmico, y no se encuentra tan solo en el montaje entre planos, que también, sino en cada plano de manera independiente. Por lo tanto, el hecho filmico, independientemente de si hay montaje o no, confiere temporalidad. De hecho la ausencia de cortes, el plano secuencia, enfatiza como dicha “captación del tiempo”, donde no se engaña al espectador con la ilusión de temporalidad del montaje.

La característica ilusión de temporalidad del montaje a la que nos referimos es propia de lo cinematográfico. “El montaje es al cine lo que la sintaxis es al acto de habla” (Escandell 2013, 51). Cabría preguntarse entonces cómo se traduce esta equivalencia. A propósito de la reflexión del semiólogo Christian Metz en torno a la consideración del cine como lenguaje, Gilles Deleuze expone:

El cine se constituyó como tal haciéndose narrativo, presentando una historia y rechazando sus otras direcciones posibles. La aproximación resultante es que, desde ese momento, las series de imágenes e incluso cada imagen, un solo plano, se identifican con proposiciones o mejor dicho con enunciados orales: se considerará al plano como el más pequeño enunciado narrativo (Deleuze, 1985, 43).

Ante el medio filmico o videográfico encontramos dos planteamientos básicos, que es acerca de lo que reflexiona Deleuze en sus obras *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (1986) y *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (1989). Así, la *imagen-movimiento* se corresponde con “la infancia del cinematógrafo, un mundo unificado por una coherencia espacio-temporal que era posible gracias al uso racional del montaje, basado en la lógica de la causa-efecto”, y la *imagen-tiempo* “rompe con esa lógica de la representación: el cine moderno ya no se interesa por un uso racional del montaje sino por otro que deberá dar cuenta de las complejidades del mundo psíquico e imaginario” (Escandell, 2013, 69). Podríamos decir que nuestra investigación contempla

principalmente la *imagen-tiempo*, pero especialmente en cuanto a la ruptura -o resistencia-, mencionada por Escandell, que supone con respecto a usos convencionales del montaje.

II.1.2. Duración y dilación en el cine

Como hemos visto, el estudio de la narratividad enfocada al audiovisual nos conduce inevitablemente al análisis del parámetro temporal. Esto se debe, como señalamos, a que la resistencia a los principios del audiovisual mediante la reducción o supresión del movimiento deriva en un protagonismo del tiempo como agente narrativo.

En *El Bergsonismo* (1987) Deleuze aclara el planteamiento bergsoniano acerca de las *duraciones externas*:

La famosa fórmula de Bergson «debo esperar a que el azúcar se disuelva» tiene un sentido incluso más amplio que el que le da el contexto. Significa que mi propia duración, tal como la vi, por ejemplo, en la impaciencia de mis esperas, sirve como revelador de otras duraciones que laten con otros ritmos, que difieren en naturaleza de la mía. (Deleuze 1987, 30)

El paralelismo que se puede establecer entre la fórmula de Bergson a partir de la idea de *duración externa* y el visionado del audiovisual parece evidente. Podríamos incluso remitirnos a la idea de contraste que ya planteamos, pues dicha fórmula se basa en la diferenciación de *duraciones*. La experiencia de la *duración* en el visionado de un film, por lo tanto, confiere una autonomía de la secuencia con respecto a la estructura narrativa. Para ejemplificar esta idea nos apoyamos en una evidencia relatada por Umberto Eco. Tratamos de establecer una asociación entre la *duración* bergsoniana y la *dilación funcional* de Eco. En este sentido cabe recordar que no entendemos la *duración* como una ralentización, sino como una equiparación del tiempo del relato y el tiempo del discurso, algo que, como indica Mieke Bal, a menudo evita el *resumen*.

En los cines de Italia no se está obligado a entrar al principio de una sesión, sino que está permitido el acceso una vez empezada la película. Es por ello que Eco se percata de

ciertas peculiaridades relativas a los flujos circulatorios de los espectadores en el cine. El semiólogo describe cómo en una ocasión espectadores que habían entrado al comienzo de la sesión abandonaban la sala una vez concluida una escena de *dilación funcional* a mitad del metraje, de lo que deduce que dichos espectadores “se habían quedado para disfrutar una vez más de todas las fases preparatorias de ese momento de liberación” (Eco 1997, 75). Con base en esta experiencia, Eco expone que “el tiempo del espasmo no sirve sólo para capturar la atención del espectador ingenuo de primer nivel, sino también para estimular el goce estético del espectador de segundo nivel” (Eco 1997, 75), es decir, aunque la *dilación funcional* cumpla un claro objetivo, el de preparar para el desenlace, no por ello carece de autonomía suficiente como para producir un deleite en el espectador y, como veremos a continuación, para constituirse como una obra autónoma. Pero veamos antes un claro ejemplo de *dilación funcional* extraído del cine de suspense, el de Alfred Hitchcock.

En *The Birds* (1963) encontramos un claro ejemplo de suspense orquestado por la *dilación*. En la famosa escena de la escuela la protagonista espera a las puertas de un colegio mientras fuma un cigarrillo, una actividad que se desarrolla a lo largo de 2 minutos de metraje y cuya tensión es creciente por la llegada inadvertida de cientos de cuervos a sus espaldas. A pesar de que no se trata en este caso de un plano secuencia, pues advertimos la presencia de estos pájaros mediante cortes que introducen planos diferentes, consideramos que el empleo de 2 minutos de film donde la única actividad de la protagonista es la de fumarse un cigarrillo supone una *dilación* con la clara función de generar tensión en el espectador, que ansía que el cigarrillo se acabe para que el personaje advierta el peligro y se resguarde. En este sentido, la definición que nos ofrece Umberto Eco sobre el concepto de *dilación* parece ajustarse al tratamiento de la escena de Hitchcock. Eco sostiene que la *dilación narrativa* sirve para crear un “tiempo del espasmo, para dilatar la llegada de una solución dramática” (Eco 1997, 74). En efecto, tal solución dramática también llega en la escena de *The Birds* cuando las aves atacan a los niños de la escuela.

La *dilación* como obra autónoma, es decir, sin la función de preparar para un desenlace dramático, se localiza en las primeras producciones de mi investigación artística, en el proyecto titulado *La disección lúcida* (2013).



Vista de sala de *La disección lúcida* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

En primer lugar, en estos vídeos, que conforman una vídeo-instalación multi-pantalla, destaca la ausencia de montaje (salvo en el vídeo *El caminante sobre el río de niebla*). Se trata de secuencias ininterrumpidas -además de ser planos fijos-, por lo que se acentúa la *duración* y se facilita la apreciación de valores propios de la pintura como la textura (especialmente por tratarse de paisajes naturales) o la composición.

En segundo lugar, cada uno de los planos registra eventos con un principio y un final determinados o, al menos, con cierto desarrollo. En *Sin título* (2013), el clip finaliza cuando la tela blanca ha inundado por completo la composición. En *La disección lúcida*, apreciamos desarrollo por medio del sonido, que describe un claro cambio del principio al final del metraje. En *Abismo* la acción se detiene finalmente y las manos se retiran. Lo mismo ocurre con *Dentro de campo*, que concluye cuando la figura central adopta una posición completamente distinta a la que mostraba al inicio del vídeo. Por último, en *El caminante sobre el río de niebla* la figura que se observa en la lejanía desaparece por el margen derecho de la imagen marcando el último fundido a negro del clip.

Desde el plano narrativo estos vídeos responden a una estructura narrativa piramidal, sin embargo cada una de estas partes de la narración se presenta difusa, especialmente en la tarea de localizar cambios en la linealidad narrativa, es decir, acontecimientos, más allá

del modo en que la acción de estos *clips* concluye de manera explícita. Así, por ejemplo, en *Sin título* presenciamos el desarrollo completo de la acción de extender una tela con la peculiaridad de que la escena se prolonga durante más de 4 minutos, mientras que en el cine convencional una actividad semejante sería reducida a apenas unos segundos, a menos que tal dilación tuviese una función concreta.

En consecuencia con las teorías expuestas, la narración en *La disección lúcida* no puede ser justificada en términos de *dilación funcional*, dado que no le suceden finales dramáticos o inesperados, es decir, la función de estas micro acciones se localiza en la acción misma, en su proceso, en el “tiempo en forma de un hecho” (Tarkovski 1991, 85). El acontecimiento, por lo tanto, no sólo lo determina la acción en sí, sino la experiencia de la *duración* bergsoniana, la *dilación* misma, un cambio del tiempo de la acción a la acción del tiempo.

El empleo de este tipo de dilaciones que no conducen a finales convencionales ha sido una constante en el cine experimental de Andy Warhol de comienzos de los 60, lo que influiría notablemente en el vídeo-arte posterior. Cuando los artistas plásticos tuvieron acceso a equipos de grabación asequibles (no como los de la industria cinematográfica), lo que imperaba era la experimentación con el lenguaje audiovisual para alejarse así de las estructuras narrativas institucionales de la TV o el cine. Nos interesa especialmente la producción filmica de Warhol porque, como indica Callie Angel, sus películas alcanzaron la fama no solo por su duración sino por “una ausencia de acción sin precedentes” (Angell 2000, 49).

Y es que si a dilación nos referimos, en Warhol el concepto adquiere una dimensión expandida prácticamente inabarcable. Podríamos citar *Empire* (1964) con un metraje de 8 horas, *Eat* (1964) de 45 minutos o *Blowjob* (1963) de 35 minutos. Señalamos la duración de cada una de estas películas porque en todas ellas la acción -si la hay- se dilata durante toda la grabación. Un plano secuencia del Empire State Building, un hombre que come una seta u otro que recibe una felación. Films en plano secuencia ininterrumpido en los que, dada la monotonía de lo registrado, lo que indiscutiblemente acontece es el tiempo. Warhol muestra “el proceso perceptivo como duración en su estado más puro y bergsoniano”, como describe Esperanza Collado (Collado 2012, 48).

De este modo, la reducción de la acción a su mínima expresión, sumada a lo inabarcable de la obra por su extensión en el tiempo, introduce en los films de Warhol un concepto clave: no es necesario ver el film de principio a fin. De hecho, no es habitual que las películas de este artista se exhiban en su metraje completo. Por supuesto hay excepciones, como la exposición *Perdidos en la ciudad. La vida urbana en las colecciones del IVAM* (2016), donde la obra *Empire* (1964) se reproducía de principio a fin durante las 8 horas y 5 minutos de metraje. Paradójicamente, el vídeo se exhibía en un pequeño monitor sobre una piana a media altura, sin asiento y compartiendo espacio e iluminación con otras obras. Dicho de otro modo, la disposición dificultaba dedicarle a la obra más de unos minutos -si es que fuese necesario-. En cambio, en la exposición *Warhol. El arte mecánico* en el Museo Picasso Málaga, la misma obra se mostró mediante una proyección, compartiendo proyector con otros dos vídeos. Además, en la cartela se indicaba que del total del metraje tan solo se reproducía un fragmento de 40 minutos aproximadamente, así como se facilitaban los pases (donde se indicaba la hora del día) en los que podríamos visionar la obra.

II.1.3 El tiempo dilatado/suspendido/lento/congelado.

Una cuestión terminológica

En principio, si por definición la suspensión implica detención o interrupción, no hay otra manera de suspender el tiempo (la sucesión de segundos, minutos, horas...) en el audiovisual que interviniéndolo mediante una acción consciente, es decir, que el espectador pulse los botones *pause/stop* del reproductor. Pero las consecuencias de ambas acciones parecen escapar a nuestro campo de investigación, pues interrumpen la obra desde fuera.

Una expresión empleada con frecuencia para referirse a usos del tiempo aparentemente cercanos a los que aquí se plantean es “congelar el tiempo”. En la edición impresa del periódico *EL PAÍS* del 5 de febrero de 2005, un titular acerca de la exposición de la serie *The Passions* (1998) del vídeo artista Bill Viola indicaba que “Bill Viola congela el tiempo en 13 videoinstalaciones sobre las pasiones”. Cabría matizar que la palabra “congela” figuraba entre comillas, pero es el propio artista el que en la entrevista declara que “el tiempo congelado es como tener un tesoro” (Viola 2005, 32). Entendemos que el

artista habla en sentido figurado, pero, tratando de expresar este uso tan extendido del símil⁴⁷ (tiempo congelado o, de lo contrario, tiempo que fluye), aquello que se congela no fluye, y es evidente que los vídeos de este vídeo artista fluyen, es decir, no son *frames* estáticos, el tiempo inherente al medio transcurre en ellos. Lo que verdaderamente ocurre en la obra de Bill Viola es que, técnicamente y mediante el empleo de cámaras con capacidad para grabar hasta 300 fps, la velocidad de la grabación se presenta extremadamente ralentizada, pero, aunque tienda al estatismo, lo lento no es estático.

Acostumbrados a los ritmos populares o de consumo de la imagen en movimiento, pareciera que ralentizarla implica su congelación, pero ciertamente no es así. En cualquier caso, por continuar con el paralelismo, lo que se produciría es un aumento de la densidad de la imagen que implica una deceleración de su flujo en la línea de tiempo. En lo cinematográfico, semejante problemática incluso deriva en una categoría denominada *slow cinema* (cine lento)⁴⁸ muy asociada a la actitud contemplativa más propia, históricamente, de la disciplina pictórica.

II.1.4 Slow-cinema

El *slow-cinema* incluye a cineastas que analizamos en esta investigación, como Andrei Tarkovski, Theo Angelopoulos o Béla Tarr entre otros. Pero ¿qué nos indica este adjetivo? ¿cine lento con respecto a qué?

A pesar de constituir una categoría cinematográfica de la que se han publicado multitud de libros y tesis⁴⁹, no resulta sencillo obtener una definición de consenso del término *slow-cinema*. “Con el término [...] se ha intentado agrupar a un heterogéneo grupo de cineastas posnarrativos de diferentes nacionalidades que utilizan, principalmente, una

47 Este paralelismo entre el tiempo y lo fluido no solo se da verbalmente, sino que lo encontramos en multitud de obras cinematográficas y de vídeo-arte. Señalamos aquí dos obras del artista Rodney Graham que son abordadas en la presente investigación por su empleo del bucle: *How I Became a Ramblin' Man* (1999) y *Vexation Island* (1997). En ambas obras el fluir del agua goza de gran protagonismo (largos planos secuencia). Parece evidente que el artista recurre a estos planos (un río o la orilla de una playa) para referirse al movimiento cíclico, constante, semejante a la estructura narrativa, en bucle, de sus obras.

48 La tesis de Fernando Baños, *Tiempo lento en el cine y el vídeo contemporáneo* (2013), sirve como ejemplo de las cuestiones terminológicas abordadas.

49 Una amplia selección bibliográfica a la que hemos recurrido para la elaboración de esta tesis se encuentra en el portal dedicado al género, *The Art(s) of Slow Cinema*, en <http://theartsofslowcinema.com/> [03.09.2018]

duración muy elevada de los planos” (Muñoz 2017, 289). La principal dificultad que señala Horacio Muñoz para definir el *slow-cinema* se encuentra en el adjetivo *slow* (lento), ya que, como decíamos, supone una comparación un tanto confusa o indeterminada. No obstante, el investigador señala dos corrientes que argumentan el tratamiento del parámetro temporal en esta categoría cinematográfica. Una primera corriente cuyo representante es el investigador Matthew Flanagan es expuesta en su tesis doctoral, titulada *Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film* (2012). En el tercer capítulo de dicha tesis (“Undramaticness, Time, and the Neoliberal Economy of Contemporary Cinema”) plantea la hipótesis de que el *slow-cinema* se sitúa “en el contexto de una oposición a la compresión de la temporalidad en la cultura neoliberal”⁵⁰ (Flanagan, 2012, 2). Así, las largas tomas características del *slow-cinema*, habrían de entenderse, como indica Horacio Muñoz, a modo de *reacción*. Una segunda corriente, sostiene Muñoz, es la propuesta por Nadin Mai y Harry Tuttle, que “no comprende el *slow cinema* como una oposición a la temporalidad *mainstream* y busca sus raíces en el cine primitivo o en la similitud con las artes estáticas” (Muñoz 2017, 290). En este sentido, esta segunda concepción busca una aproximación a lo pictórico y, en consecuencia, reclama su exhibición en espacios museísticos. No entraremos a discutir sobre las verdaderas motivaciones del *slow-cinema*, pues no contemplamos incompatibles las dos corrientes sugeridas por Horacio Muñoz. Es más, tal división nos parece confusa, pues, en cierto modo, la vuelta al primitivismo y a la pintura puede entenderse como una *reacción* a los ritmos de la contemporaneidad.

Si acudimos a los escritos del director ruso Andrei Tarkovski, refiriéndose al montaje cinematográfico declara:

No se debe desguazar, separar la imagen cinematográfica en contradicción a su tiempo natural, no se debe extraer del flujo del tiempo. Pues una imagen cinematográfica sólo será «realmente» cinematográfica -entre otras cosas- si se mantiene la condición imprescindible de que no sólo viva en el tiempo, sino que también el tiempo viva en ella. (Tarkovski 1991, 89)

Una terminología cercana encontramos en el libro que Andrew Horton escribe acerca de Theo Angelopoulos, otro de los exponentes del *slow-cinema*. En este caso, a diferencia del *tiempo natural* tarkovskiano, el autor emplea *tiempo real* para referirse a la misma

50 “The third chapter situates slow cinema in the context of an opposition to the compression of temporality in neoliberal culture”. (Traducción propia)

idea. Analizando una escena de la película *El paso suspendido de la cigüeña* (1991) sostiene lo siguiente:

Dado que no estamos sujetos al montaje de imágenes breves, podemos experimentar el realismo de la imagen mientras se despliega en tiempo real y con los mínimos movimientos de cámara. (Horton 2001, 76)

Horton califica de *real* el tiempo del plano secuencia, sin cortes ni ralentizaciones, de lo que se deduce que otro flujo de tiempo, un flujo alterado, sería irreal. No obstante, en esta tesis nos decantamos por el concepto tarkovskiano de *tiempo natural* ya que se ajusta mejor a los parámetros de las obras de nuestra investigación artística⁵¹, especialmente en lo que se refiere a la toma de protagonismo del tiempo en el audiovisual. Así, nos interesa rescatar el concepto de *tiempo natural* y cómo se traduce en la narración, pues la obra de Tarkovski no se caracteriza por las ralentizaciones, aunque las emplee, sino por los planos secuencia de larga duración que respetan el tiempo o la duración *natural* de las acciones filmadas.

Una clara aplicación de las teorías en torno al *tiempo natural* la encontramos en una escena de *Nostalgia* (1983), de Andrei Tarkovski. El fragmento en cuestión, un plano secuencia de 9 minutos de duración, registra una acción en la que uno de los personajes trata de llevar de un lado a otro de una piscina drenada de varios metros de largo una vela encendida sin que se apague. Acción que debe repetir una y otra vez hasta conseguirlo al final de la toma. La secuencia no se encuentra vacía de acontecimientos, es decir, podemos fácilmente describir una serie de hechos, como cada una de las veces que el actor en cuestión prende la vela de nuevo tras ser apagada por el viento. El plano secuencia no ha sido ralentizado ni responde a edición o montaje alguno, sin embargo es una de las escenas que describe Fernando Baños en su tesis *Tiempo lento en el cine y el vídeo contemporáneo* (2013) como ejemplo de *tiempo lento*. Baños diferencia dos tipos de *tiempo lento*, uno de carácter técnico derivado de la cámara lenta, es decir, de la ralentización de la imagen, y otro de carácter experiencial fruto del plano-secuencia. Por lo tanto, la escena de *Nostalgia* funcionaría como ejemplo del denominado *tiempo lento* generado por un plano secuencia, aunque, como adelantábamos, el empleo de dicho adjetivo como calificativo del parámetro temporal nos parece inadecuado, pues no deja de

51 Entendemos lo natural no como contraposición a lo irreal, sino como tiempo o velocidad de la imagen no alterada en postproducción.

ser una subjetivación basada en la experiencia del visionado y generada por contraste con otras clases de producciones.



Fotograma de *Nostalgia* (1983) de Andrei Tarkovski.

Lo que trasciende de la secuencia de *Nostalgia* no es la acción en sí, sino la decisión del director de dilatar la grabación, de orquestar una *dilación funcional* cuando el cine -por lo general- acostumbra a resolver las escenas mediante elipsis. En este trasvase se hubiera perdido el protagonismo de la *duración*, no solo en cuanto a metraje sino como experiencia de la misma para dramatizar la secuencia. Por lo tanto, la *dilación* en este caso tiene una clara función dramática.

Eco señala como identificativo del empleo de la *dilación* la coincidencia del tiempo del discurso con el tiempo de la historia (como en *Nostalgia*), de lo que se deduce, de nuevo, que el empleo del *tiempo natural* en la narración se entiende como *tiempo lento*, quizá porque somos conscientes de que dicho tiempo podría haber sido acortado mediante elipsis, es decir, montaje. En definitiva se juega con la convención de aceptación de la ficción, la *suspensión de la incredulidad* de Coleridge (1817, 5-12).



Fotograma de *El caballo de Turín* (2011), de Béla Tarr.

Los casos de equivalencia del tiempo del discurso con el tiempo de la historia son habituales en el *slow-cinema*. Podríamos citar otra obra, *El caballo de Turín* (2011), una película de Béla Tarr, también representante de esta categoría cinematográfica. En el film destaca la monotonía y reiteración de situaciones domésticas, pues toda la película transcurre en una casa y sus alrededores (un establo y un pozo), habitada por dos personas. En este espacio, como decimos, presenciamos acciones desde que los personajes se despiertan hasta que se acuestan que, previsiblemente, se repetirán al día siguiente -y así ocurre-. Entre otros, destacan planos secuencia de alrededor de 2 minutos durante los que los personajes almuerzan, siempre lo mismo, una patata cocida. La escena, que en el plano narrativo del relato no parece aportar demasiado, se muestra sin cortes de principio a fin. Sin embargo, tras el visionado del film, lo que subyace no es lo que se narra desde un punto de vista informativo de los hechos. No importa tanto el hecho en sí de la acción, de comer, sino la tensión generada por la actitud de los protagonistas, evidenciada además por la ausencia de diálogo. La secuencia no culmina con un final dramático o inesperado, no nos prepara para ello sino para la continuidad del metraje, porque “el «tiempo real» y el tiempo elaborado de modo artificial no se pueden montar: sería lo mismo que intentar montar cañerías de agua con diámetros diferentes” , y a esta continuidad o *consistencia temporal* Andrei Tarkovski la denomina *presión del tiempo* (Tarkovski, 1991, 143). Consideramos que, si bien las secuencias de *El caballo de Turín* no se ajustan a la definición de *dilación funcional* que ofrece Umberto Eco, las

dilaciones, tanto en la película de Béla Tarr como puede ser en las de Andrei Tarkovski o Theo Angelopoulos, sí que desempeñan una función que hace de la experiencia de la *duración* del visionado un acontecimiento en sí mismo.

En definitiva, la aparente ausencia de acontecimientos -en el sentido tradicional del término-, es decir, de cambios, parece confrontar al espectador consigo mismo, con su propia experiencia del tiempo. Esta conciencia del tiempo generada por la naturaleza de la imagen en movimiento puede detectarse, como hemos visto, en el denominado *slow-cinema* así como en mis experimentaciones artísticas, ya sea en los vídeos de *La disección lúcida* o en el PFSBI en general.

II.1.5 Del slow-cinema a la contemplación

Según indica el investigador Horacio Muñoz:

Algunos cineastas vinculados al Slow Cinema o al Contemporary Contemplative Cinema favorecen una actitud contemplativa frente a las imágenes a través de la dimensión temporal de unos planos desprovistos de narración y de acción.
(Muñoz 2017, 293)

Muñoz sostiene que la idea de contemplación -frente al consumo del cine comercial- que proponen algunos de los representantes del *slow-cinema* tiene que ver, efectivamente, con modos de aproximación a la obra propios de la pintura, con “la experiencia que un espectador tendría frente a un cuadro” (Muñoz 2017, 294). La diferencia fundamental, entonces, estriba en el *factor temporal*, pues mientras que en la pintura es el espectador el que decide el tiempo que le dedica a una obra, en el cine dicho tiempo ya está determinado. No obstante, el investigador, como en buena parte de los artículos y publicaciones que ha realizado en los últimos años, insiste en el *anacronismo estético* que supone la actitud contemplativa ya no solo hacia la imagen en movimiento sino hacia la obra de arte en general. Si bien es cierto que no andamos en los presupuestos del arte anterior al siglo XX, las razones con las que lo argumenta Muñoz resultan muy discutibles, a nuestro entender. En primer lugar sostiene que “el cine no puede convertirse en pintura porque le sobreviene una teoría ajena” (Muñoz, 2017, 295). Huelga decir que

nuestra tesis se fundamenta en la inversión de la afirmación anterior. Precisamente recurrimos al análisis del investigador acerca del *slow-cinema* conscientes de que se trata de *teoría ajena*, pues las experimentaciones que justifican esta investigación no son cinematográficas, pero es que no podemos concebir las diferentes artes como disciplinas estancas. Es en el estudio del cruce de disciplinas, en lo fronterizo, donde encontramos las herramientas para analizar las obras que aquí se proponen. En segundo lugar, el investigador sugiere que la actitud contemplativa solo puede darse mediante una relación *teológica y dogmática* con la obra y, en consecuencia, dicha actitud ya no existe. Para ello se apoya en el filósofo Adolfo Sánchez, que teoriza acerca de la desaparición de la obra de arte autónoma, o en Luis Puelles y su distinción entre el *espectador*, anterior al siglo XX, y el *receptor* actual. Sería absurdo cuestionar las teorías de ambos filósofos, aunque sí hemos observado casos en los que la actitud contemplativa parece insertarse a contracorriente, como los que detectamos en referencia a los videojugadores, los *slow-games* y la figura del *gameyeur* que define Ernesto Castro en la conferencia *Yo soy un "gameyeur": el goce de ver jugar al Otro*⁵². Como bien indica Puelles, la contemplación marca una distancia que es claramente visible con el arte religioso. En el camino hacia la modernidad esta distancia se rompe, el arte abandona su concepción epifánica y entronca con lo que denomina el problema fundacional de la estética, la necesidad de *gustar*. Entre las estrategias encaminadas a esta *seducción* se encuentra:

La suprema ilusión de cuantas pueden tramarse entre la representación ficcional y su receptor [...], hacer creer al espectador que la obra lo ignora, que la obra no sabe que él está ahí. (Puelles, 2011, 159)

Paradójicamente, en una plataforma como la de los vídeo-juegos a la que fácilmente se asocian los conceptos de interacción, o la figura del *receptor*, algunos usuarios (no ya de los denominados *slow-games*, sino de títulos claramente operativos, como la saga de *Grand Theft Auto*) deciden ignorar el juego desde dentro para insertar cierta actitud contemplativa. En YouTube encontramos algunos ejemplos⁵³ que, curiosamente, se cruzan con lo cinematográfico mediante la inserción de ciertos códigos como los movimientos de cámara.

52 La conferencia tuvo lugar en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid el 20/11/2018.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oxaa0pSJgvk&t=2681s> [26.01.2019]

53 *GTA Mini Movie-En Balade Contemplative* es el título de esta especie de cortometraje realizado a partir del ensamblaje de grabaciones del vídeo juego Gran Theft Auto: <https://www.youtube.com/watch?v=EN-0gK188mY> [03.11.2017]

En definitiva, lo que planteamos, en oposición a las ideas de Horacio Muñoz, es que, ya no la contemplación, sino la actitud contemplativa ha de ser entendida en función del discurso específico de cada obra, y su negación categórica desde lo contemporáneo se antoja tan decimonónica como su pretendido anacronismo.

Pero ¿de qué hablamos cuando hablamos de contemplación? Contemplar implica un “corte de experiencia”, como indica el filósofo Miguel Morey (1999, 159). A modo de metáfora puede ejemplificarse ese *corte de experiencia* con “el cazador prehistórico que corre tras la pieza y súbitamente detiene su carrera y queda absorto por un detalle cualquiera” (Morey 1999, 169). Históricamente, el término *contemplación* resulta más propio de la aproximación a una obra pictórica que a una audiovisual, pues, siendo el origen de esta última lo cinematográfico o lo televisivo, nuestra cultura parece exigirle al audiovisual cierto entretenimiento, es decir, que muestre contenidos sucesivamente y nos haga olvidar nuestra propia conciencia de espectador, como en el cine de evasión. La actitud contemplativa hacia la pintura no es solo un hecho, sino que ha sido y es un tema abordado recurrentemente en dicho formato. Nos interesa especialmente el tratamiento del término en la pintura del movimiento romántico alemán, pues en este tiene lugar la denominada *contemplación de la contemplación* a la que ya nos hemos referido acerca de la obra *El Periplo* (2015) y se da especial importancia al tema del paisaje. El *detalle cualquiera* al que se refiere Morey podría corresponderse en cierto modo con el paisaje contemplado por las figuras de Caspar David Friedrich, aunque en este caso se trata de composiciones completas, no recortes, es decir, detalles. Dichas figuras experimentan lo sublime del paisaje, “la emoción más fuerte que la mente es capaz de sentir” (Burke 2005, 66), y es por ello que se encuentran estáticas, absortas o suspendidas. De este modo, no es azaroso que la inclusión de dichas ideas en el audiovisual, mediante su cruce con la disciplina pictórica, tenga como resultado una aparente suspensión del parámetro temporal.

Como conclusión a este apartado dedicado al estudio del parámetro temporal en el audiovisual y en concreto al formato cinematográfico, señalamos un cambio en la recepción de la imagen mediante diferentes estrategias, entre las que destaca el plano secuencia. Este cambio tiene que ver con el modo de recepción de la obra, que pasa de ser una actitud de consumo, donde lo que prima es el relato, a una contemplativa, donde a menudo se busca que el espectador tome conciencia de su propia presencia ante la imagen y de su experiencia del parámetro temporal, la *duración* bergsoniana. Como

comprobamos, tal marco de interpretación se acerca a los presupuestos de una disciplina estática, la pintura. No es de extrañar, entonces, que entre los valores a tener en cuenta en las producciones mencionadas resulten significativas la composición, la textura, el cromatismo o la atmósfera.

II.1.6 El cine expandido

Antes de cerrar el apartado referente al cruce con lo cinematográfico quisiéramos señalar ciertos planteamientos del denominado cine expandido, pues de alguna manera éste contextualiza la investigación en torno a la vídeo-instalación que abordamos más adelante. De cualquier modo, no pretendemos con ello detenernos y profundizar en una historia del género ni de sus obras o autores más representativos, sino agenciarnos de aquellos aspectos que aquí nos van a resultar más útiles.

Lo que destacamos del cine expandido es que en él la imagen desborda la pantalla, el espacio que había ocupado desde los inicios de la cinematografía, se despliega en el espacio y, con ello, es dado a poder introducir la narración espacial a la que ya nos hemos referido. Con todo, como veremos, se desemboca en un montaje ya no en el film si no en el espacio expositivo, con la multi-pantalla como dispositivo más representativo, donde un determinado peso de la estructura narrativa se delega en el espectador. Así lo sugieren las palabras del teórico Gene Youngblood:

*Cuando decimos cine expandido lo que queremos decir es conciencia expandida. Cine expandido no significa películas de ordenador, vídeo fósforos, luz atómica o proyecciones esféricas. Cine expandido no es una película: como la vida, es un proceso para llegar a ser, el histórico impulso del hombre para manifestar su conciencia fuera de su mente, frente a sus ojos. Uno ya no puede especializarse en una única disciplina y esperar verdaderamente expresar una clara imagen de sus relaciones con el entorno. Esto es así especialmente en el caso de la red intermedia del cine y la televisión, que ahora funciona como nada menos que el sistema nervioso de la humanidad.*⁵⁴(Youngblood 1970, 41)

54 “When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing

Lo que Youngblood trata de explicar es el cambio de paradigma que introduce el cine expandido con respecto al cine que se había realizado hasta la fecha. Esto se resume, como bien indica, en una *conciencia expandida* que establece *relaciones con el entorno*, a diferencia del dispositivo cine, la caja negra, que está concebido para negar todo aquello que se sitúa fuera de la pantalla. En el cine expandido el espectador abandona el estatismo de la butaca y se desplaza por el espacio. A menudo se inserta en la imagen misma, es decir, que en su desplazamiento interfiere con el haz de luz del proyector -o proyectores- y proyecta su sombra sobre estas imágenes. De este modo, la nueva concepción espacial del espectador que el cine expandido plantea repercute inevitablemente en la temporalidad del flujo cinematográfico tal y como lo conocíamos. Así lo describe uno de sus exponentes, Malcolm Le Grice:

En lo referente al tiempo, las formas de continuidad narrativa apoyadas por la identificación del personaje están diseñadas para eliminar la experiencia del paso del tiempo real en favor de su representación ilusoria. El cine narrativo tradicional se basa en dar completa prioridad al tiempo representado. Tanto en mi práctica como en mi teoría [...] traté de invertir este orden de prioridad haciendo primario el tiempo del espectador y dándole una clara prioridad. Hicimos estos a través de una serie de estrategias que aumentaron en lugar de disminuir la conciencia del espectador de su propia presencia física en el espacio de proyección y el encuentro temporal -la duración- de la obra.⁵⁵ (Le Grice 2011, 163)

En definitiva, como decíamos, esta breve mención al cine expandido tiene que ver, a modo de preámbulo, con el contexto en que abordaremos la vídeo-instalación. De este modo, entendemos el género como una posible consecuencia del desarrollo del audiovisual en que deriva el cine, esto es, su despliegue en el espacio o la ruptura con la

historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes. One no longer can specialize in a single discipline and hope truthfully to express a clear picture of its relationships in the environment. This is especially true in the case of the intermedia network of cinema and television, which now functions as nothing less than the nervous system of mankind". (Traducción propia)

- 55 "In relationship to time, the forms of narrative continuity supported by character identification are designed to remove experience of the passage of actual time in favour of its represented illusion. Traditional narrative cinema relies on giving complete priority to represented time. In both my practice and theory, together with a number of other experimental film artists, I sought to reverse this order of priority by making spectator time primary and giving it clear priority. We did this though a range of strategies that increased rather than decreased the spectator's awareness of their own physical presence in the space of projection and the temporal encounter -the duration- of the work". (Traducción propia)

singularidad del flujo narrativo y/o temporal. Proseguimos, pues, abordando la cuestión de la vídeo-instalación desde diversos flancos. Es en concreto el panorama de posibilidades de estructuración narrativa que se nos abre con el cine expandido, más allá de la habitual linealidad de la narración, lo que nos conduce al siguiente bloque: el del cruce del audiovisual con la disciplina pictórica.

II.2 El cruce con lo pictórico

Como hemos podido comprobar, el estudio de lo cinematográfico desde la experimentación artística nos conduce al cruce con lo pictórico. Esto nos lo ha sugerido el audiovisual que tiende al estatismo en el *slow-cinema* o la ruptura con las estructuras del relato cinematográfico que plantea el cine expandido en su despliegue por el espacio expositivo. Mi investigación artística da buena cuenta de estas consideraciones. Por ello, en este bloque señalamos casos concretos que puedan ser extrapolados a mis experimentaciones más que un estudio en profundidad de la herencia de lo pictórico en el audiovisual. Para ello, tratamos de concretar la apreciación de valores pictóricos en el audiovisual que ya adelantamos. Dicha apreciación no solo nos revela unos modos de aproximación a la obra audiovisual que le es disciplinariamente ajena, sino unos procesos de producción propios de lo pictórico, donde la composición sustituye al montaje. Por último proponemos la consideración del bucle en el audiovisual como aproximación a la narración en la pintura.

II.2.1. La apreciación de valores pictóricos en el audiovisual

Debido a la velocidad de las imágenes y de los cortes que permite el lenguaje audiovisual, resulta tan complejo como carente de sentido prestar atención a los valores texturales de una imagen que no se detiene. Dichos valores gozan de un total protagonismo en el medio pictórico, como sabemos, pues su naturaleza estática permite el acceso a diversos detalles.

Pero ya en pioneros del vídeo como Andy Warhol encontrábamos claras referencias a valores por lo común negados al audiovisual. Debido a la deconstrucción de lo cinematográfico que Warhol llevó a cabo, donde prescindió de montaje y de movimientos de cámara, en riguroso plano fijo secuencia, se aproximó a la consideración de determinados valores texturales como señaló Paul Sharits en la revista *Film Culture*:

Andy Warhol ha demostrado en sus primeros trabajos que las prolongaciones del sujeto (imágenes redundantes, “sin movimiento”) desvían finalmente la atención al proceso material de grabación-proyección (a la sucesión de fotogramas y a la

*conciencia del grano de la película, los arañazos, las partículas de suciedad, el sentido del flujo de la tira de celuloide), que es quizá revelador de la "naturaleza del cine"*⁵⁶ [...]. (Sharits 1978, 6)

El grano, los arañazos o las partículas de suciedad de la película han estado presentes en el formato casi desde la invención del film. También lo vemos en otro de los pioneros, Nam June Paik, con *Zen for Film* (1962-1964):

En un bucle sin fin, el film sin exponer corre a través del proyector. La imagen proyectada resultante muestra una superficie iluminada por una luz brillante, ocasionalmente alterada por la aparición de arañazos y partículas de polvo en la superficie del material de film dañado. (Medien Kunst Netz)⁵⁷



Fotograma de *Blowjob* (1964), de Andy Warhol.

56 "Andy Warhol has demonstrated in his early work that prolongations of subject (redundant, "nonmotion" pictures), because they deflect attention finally to the material process of recording-projecting (to the succession of film frames, and by way of consciousness of film grain, scratches, and dirt particles, to the sense of the flow of the celluloid strip), it is perhaps as revealing of the "nature of cinema". (Traducción propia)

57 "In an endless loop, unexposed film runs through the projector. The resulting projected image shows a surface illuminated by a bright light, occasionally altered by the appearance of scratches and dust particles in the surface of the damaged film material". (Traducción propia). Texto de Heike Helfert disponible en el sitio web Medien Kunst Netz: <http://www.medienkunstnetz.de/works/zen-for-film/>

Es el tratamiento del audiovisual de artistas como Nam June Paik o Andy Warhol -en su concepción casi estática del audiovisual y en definitiva de la suspensión narrativa- lo que pone de relieve sus cualidades plásticas y sugiere una aproximación a la obra desde otra disciplina, la pictórica. Así, volviendo a *Blowjob* (1964), de Andy Warhol, presenciamos, según nos indica el título, una felación, pero en la imagen tan solo vemos el rostro de la persona que la recibe, un individuo que durante los 35 minutos de metraje muestra expresiones de placer y finalmente fuma un cigarrillo. Es la monotonía del fragmento que se nos muestra, unido a la configuración técnica del mismo (plano fijo-secuencia) lo que inevitablemente invita a que la atención del espectador divague, derive y su mirada vagabundee hacia cuestiones puramente formales, es decir, las mencionadas por Paul Sharits.

En la actualidad, como resultado de los avances en la resolución de la imagen, podríamos decir que la referencia a los valores pictóricos no tiene tanto que ver con el protagonismo del medio en cuestión (como podía ser el celuloide) como con lo que la *high definition* (alta definición) nos permite ver, con gran detalle, de la escena registrada. En cierto modo se produce una retirada del velo, como si el grano del film fuese una fina capa rugosa que, eliminada, nos permite acceder a lo indicial para subrayar, de nuevo, determinados valores pictóricos como la composición, la textura visual o el claroscuro.



Sam Taylor-Wood. *Still Life* (2001). 3 min. 44 seg. 35 mm.

Lorena Rodríguez ha catalogado como *videos pictóricos* aquellas obras de vídeo-arte, donde destaca a Bill Viola y Sam Taylor-Wood, que “subvierten el movimiento natural para mostrar al espectador aquello que en principio le es imposible ver” (Rodríguez 2014, 172). De Viola anota las expresiones representadas por los actores de sus vídeos, gestos a

los que se nos permite acceder por la extrema ralentización de la velocidad. De Taylor-Wood señala cómo, a la inversa de Viola, la aceleración de la velocidad de la imagen en movimiento nos permite apreciar procesos, como la putrefacción de bodegones orgánicos, que se nos escapan en la vida cotidiana. Sin embargo, no se hace mención al protagonismo de la textura o la composición que son tan notables en la producción de ambos artistas. En Bill Viola, por ejemplo, la alta resolución de la imagen -a la que sí se refiere Lorena Rodríguez- no pone de relieve exclusivamente las expresiones dramáticas de los actores, también subraya la vaporosidad de los tejidos que portan o la plasticidad de la piel, como en la obra *Emergence* (2002), donde destaca el cromatismo del cuerpo mortecino de la figura central.



Fotograma de *Emergence* (2002), de Bill Viola.

Numerosos ejemplos del interés suscitado por la plasticidad de la pintura pueden encontrarse en obras de vídeo-arte, especialmente en los orígenes del medio, donde, como es habitual, a través de la experimentación tienen lugar las primeras consideraciones en torno a los límites de la práctica. Es el caso de *Three Transitions* (1973), del pionero del

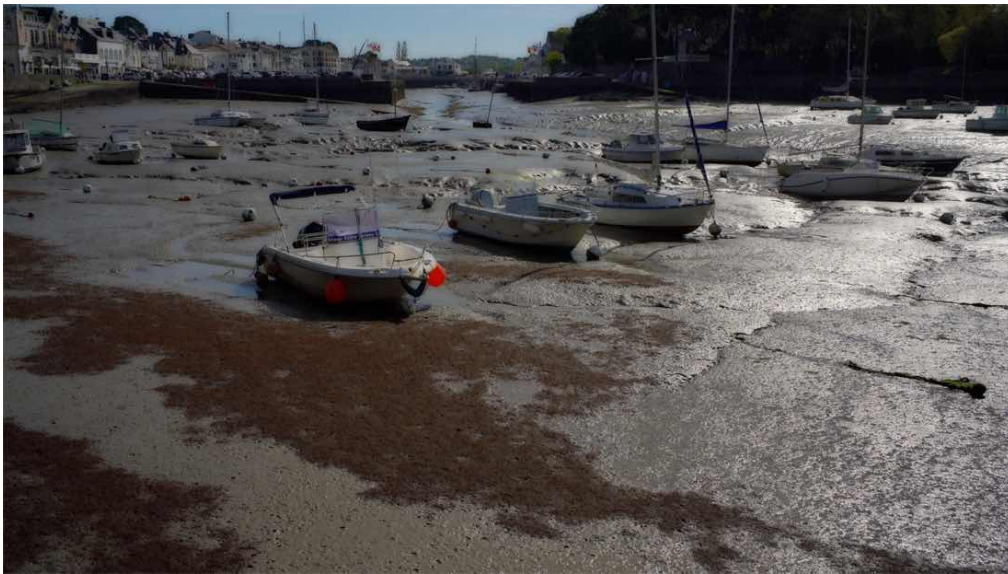
vídeo Peter Campus, donde a través de tres acciones, entre las que se encuentra atravesar con su cuerpo un lienzo de lado a lado, hace referencia a la herencia del medio plástico y su bidimensionalidad.



Peter Campus. *Three Transitions* (1973). 5 min. 4 seg.

Como dijimos al comienzo, no pretendemos analizar los diversos cruces que a lo largo de la historia han tenido lugar entre el audiovisual y la pintura; sin embargo la obra de Peter Campus, por su extensión en el tiempo, ejemplifica a la perfección ese interés al que nos hemos referido, la reincidencia en los valores de la imagen por encima de los del relato, que son especialmente relevantes en nuestra investigación. El diálogo del artista con tales cuestiones queda patente en *Peter Campus. Video ergo sum* (2017), la exposición del artista para el CAAC de Sevilla en colaboración con el Jeu de Paume de París.

En obras como, por ejemplo, *Murmur* (1987) “Peter Campus se define particularmente sensible a la «calidad táctil» de esta imagen inmaterial proyectada, a esta superficie de contacto -pared o pantalla- que le permite materializarse” (Duget 2017, 39). Con posterioridad, en *barn at north fork* (2010), la referencia a la digitalización de la imagen es clara, pues el artista desfigura el registro original a través de una redimensión de los píxeles que componen la imagen. Así lo explica Anne-Marie Duguet: “Como el pintor que fue de joven, interviene en la propia materia digital y trabaja la imagen a nivel del pixel, como una pincelada en la que modifica el tamaño, resalta el color o regula la transparencia” (Duget 2017, 41).



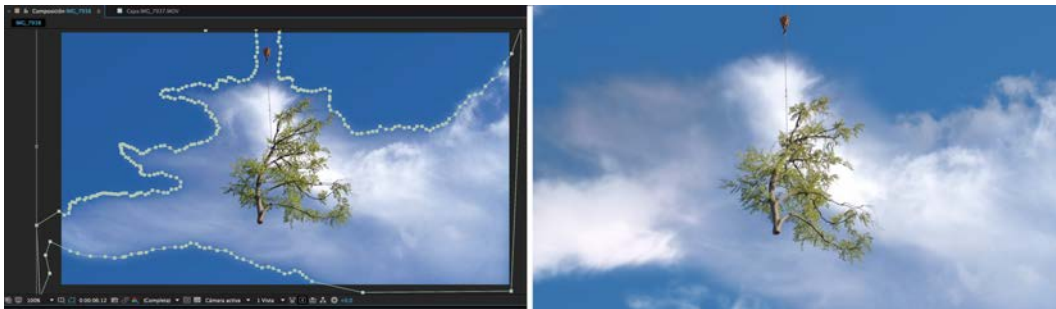
Peter Campus. *convergence d'images vers le port* (2016). Video-instalación. 4 proyecciones de video sincronizadas. Vídeo 4K. 8 min. 6 seg.

Asimismo, si bien con recursos casi opuestos, *convergence d'images vers le port* (2016) Peter Campus trabaja con la ultra definición 4K para centrarse en “captar la escena con extremo detalle. Las pinceladas de colores vivos -rojos o azules-, los juegos sutiles de la luz en la dársena del puerto con marea baja, la calidad de los materiales y la textura [...]” (Duguet 2017, 45).



Fotograma de *barn at north fork* (2010), de Peter Campus.

Este tipo de apreciaciones en el audiovisual, a las que nos venimos refiriendo a través de la evolución en el tiempo de la obra de Peter Campus, tiene lugar en la práctica totalidad de mi obra artística, aunque, precisamente por sus procesos de producción, resulta especialmente notable en obras como *Everything can be fixed up* (2016) o *Skyline* (2015). *Skyline* es una vídeo-instalación multi-pantalla. No obstante, aquí quisiéramos referirnos en exclusiva a uno de los vídeos que la componen. Un plano en el que podemos ver un árbol talado que cuelga de un cable que lo hace girar sobre sí mismo. Se trata de un PFSBI fruto de una grabación fortuita cámara –o mejor dicho teléfono- en mano, sin trípode, de menos de 10 segundos de duración. La escena, registrada a una velocidad de 30 fps, fue posteriormente trabajada con software de edición (Adobe After Effects) para insertar fotogramas ficticios entre los *frames* originales y así obtener un *slow motion* (cámara lenta) que confiriese la apariencia de plano fijo -pues al no haber mayor referencia espacial que el cielo que circunda el árbol este efecto es posible-.

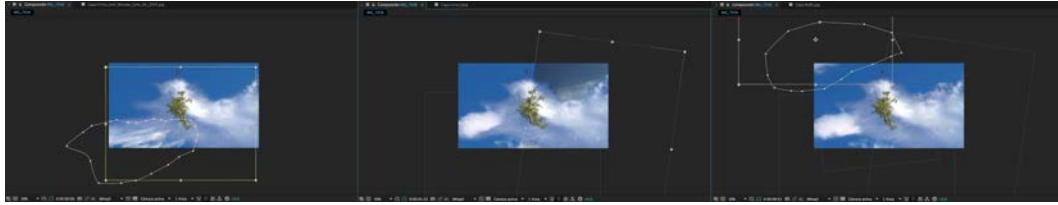


A la izquierda, imagen del proceso de composición del plano de *Skyline*. A la derecha, fotograma de la composición definitiva.

Dicho *slow motion*, además de generar la apariencia de plano fijo, dramatiza la escena por lo ralentizado del movimiento, así como disimula la casi decena de capas⁵⁸ que componen el plano, pues en tiempo real, por la combinación de imágenes fijas con otras en movimiento, la cohesión -o, como veremos, continuidad- no sería la misma. Tal y como se puede observar en las imágenes del proceso de producción del plano, hay toda una labor de composición, o recomposición, que consiste en eliminar determinados elementos adyacentes al árbol en cuestión: otros árboles, nubes o incluso edificios. Realizamos, pues, recortes bajo los que insertamos capas de colores planos, de tonalidades de azul, y para fundir dichos recortes, además de rebajas en la opacidad de los bordes de lo

⁵⁸ Utilizamos el término capa [que ya vemos en Manovich (2005)] por ser el empleado en programas de posproducción digital para referirse a distintas imágenes que se yuxtaponen en un mismo “lienzo”, que es como se denomina el espacio digital donde se combinan dichas capas. Recordemos que, en la pintura, las veladuras también se aplican por capas.

recortado, insertamos imágenes fijas, fotografías de nubes realizadas específicamente o extraídas de bancos de imágenes. Todo el despliegue técnico descrito nos permite a la par que nos sugiere detenernos en los valores texturales de la imagen.



Capturas de pantalla del proceso de composición del plano de *Skyline* donde se aprecian las diversas capas.

Lev Manovich ha señalado que el cine se ha convertido “en una rama particular de la pintura: la pintura en el tiempo. Ya no es un cine ojo, sino un cine pincel” (Manovich 2005, 382), donde subraya la recuperación de técnicas precinematográficas de construcción manual de las imágenes. Así mismo, el propio Bill Viola, en una entrevista concedida a EL CULTURAL en la edición del 30 de junio de 2017, asegura que “la cámara y la grabadora son como los pinceles: herramientas” (Viola 2017)⁵⁹



A la izquierda, imagen del proceso de edición por capas del PFSBI de *Everything can be fixed up*. A la derecha, fotograma definitivo del vídeo.

De este modo, tal consideración del vídeo como imagen de síntesis es el resultado de un proceso de producción cercano a lo pictórico, donde, como veremos a continuación, es más apropiado utilizar el término *composición* que el de *montaje*, pues, frente a la sucesión de planos del montaje propio del audiovisual, la composición pictórica consiste en la yuxtaposición de capas en un mismo plano.

⁵⁹ Disponible en: <https://elcultural.com/Bill-Viola-Uso-la-camara-como-si-fuera-un-pincel> [08.01.2019]

II.2.2 Composición en lugar de montaje

En *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2005) Manovich define “la composición digital” como el “proceso de combinar un cierto número de secuencias de imágenes en movimiento, y tal vez de imágenes fijas, en una única escena, con la ayuda de programas especiales de composición” (2005, 192). A continuación indica que a menudo esta composición digital “se asemeja a algo que tiene lugar en un espacio físico real y que ha sido filmado con una cámara de verdad” (2005, 192), de apariencia verosímil, podríamos añadir, en la línea de mis experimentaciones. Nos interesan especialmente los matices de la definición, pues subrayan el modo en que la combinación de capas tiene como fin la creación de “un único objeto totalmente integrado” para crear un “plano fotorrealista” (2005, 194). Manovich sitúa estos principios en la “lógica de la composición con el ordenador de los noventa” que está “caracterizada por la fluidez y la continuidad; ahora los elementos se funden entre sí y los límites se borran en vez de destacárselos” (2005, 198). A esto lo llamaré *estética de la continuidad*. Un ejemplo por oposición lo encontramos en las primeras obras de Peter Campus, como la ya mencionada *Three Transitions*, donde el recorte visible del *chroma key* es protagonista. Por último, Manovich señala que la composición digital “forma parte del grupo de las técnicas de simulación; aquellas que se usan para crear falsas realidades y por tanto, en última instancia, para engañar al espectador” (2005, 202). De ello podríamos entender que el plano de *Skyline* anteriormente descrito engaña al espectador porque a través de la *composición digital* (yuxtaposición de capas) obtenemos una *estética de la continuidad* (integración y fusión de las diferentes capas) que nos permite, además, generar un PFSBI, una continuidad narrativa *ad infinitum*.

La *composición digital*, en resumen, tiene claras funciones lingüísticas con pretensiones de hacer parecer real aquello que es ficticio, es decir, lo que entendemos como una búsqueda de verosimilitud. En esta búsqueda se nos presentan otros términos relativos a procesos de producción de la imagen. Es el caso del *trucaje*, traído de la disciplina de la fotografía y empleado por Roland Barthes, que lo sitúa entre una serie de “procedimientos de connotación” de la imagen. Según el autor, el interés del *trucaje* reside en el poder de dicho método -dada la credibilidad que se le presupone a la fotografía, como ya anunciara veinte años antes André Bazin en *¿Qué es el cine?* (1958)- “para hacer pasar como mensaje simplemente denotado un mensaje que está, de hecho,

connotado” (Barthes, 1986, 17). Tal trucaje, en este caso, puede extrapolarse a procesos de postproducción digitales como el volteo, el bucle o, esencialmente, la yuxtaposición de capas.

Por lo tanto, como ya adelantamos en las acotaciones terminológicas de esta tesis, consideramos el empleo de *composición digital* (abreviado “composición”) de adecuación para remitirnos a los procesos de producción que constituyen mis PFSBI.

Un claro ejemplo de composición es el que lleva a cabo David Claerbout en *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* (1997) a cuya descripción nos remitimos:

Proyección de una postal estática que data de alrededor del paso al siglo 20. Dos hombres parados cerca de un árbol gigante en un camino rural. En la distancia hay un molino y la silueta de un pueblo. A primera vista nada parece extraño en esta pintoresca escena pastoral. Pero cuando miras más de cerca te das cuenta de que las hojas del árbol se mueven suavemente en el viento.⁶⁰ (Van Assche, Christine 2008, 46)



Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910 (1997), de David Claerbout, en MOCA Jacksonville (2013).

60 “Projection of a static postcard dating from around the turn of the 20 th. Century. Two men are standing near a gigantic tree on a country road. In the distance is a mill and the outline of a village. At first glance nothing seems strange in this pastoral and picturesque tableau. But when you look closer you notice the leaves of the tree softly moving in the wind.” (Traducción propia)

Acerca del proceso de producción de la obra David Claerbout comenta que aunque el pueblo ha cambiado desde 1910, el árbol aún sigue ahí, así que pudo “filmarlo e incrustar esa imagen en movimiento en la fotografía” [original] (Claerbout 2019, 41).

El empleo de la composición en mi experimentación artística es recurrente, pero al ejemplo ya tratado de *Skyline* quisiéramos sumar algunos más, pues responden, cada uno, a finalidades diferentes. Los dos primeros casos se corresponden con composiciones de pretendida estética pictórica. Los dos siguientes hacen uso de “guías de movimiento” que simulan un desplazamiento de la cámara o de los elementos registrados. Las obras a tratar son: *Dentro de campo* (2013), perteneciente al proyecto *La disección lúcida*, *El periplo* (2015), *MADE IN ALMEDINILLA* (2016) y uno de los planos de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016).

Cuando Victor Magalhães se refiere a “las incursiones del futurismo en la temática del movimiento”, en concreto a la obra de Duchamp *Nu descendant un escalier* (1912), señala que en este se encuentra la “multiplicación del movimiento atrapado en un mismo plano de visión, condensando los momentos sucesivos sobre una única imagen” (Magalhães 2008, 20,21). Así ocurre en *Dentro de campo*, donde un mismo espacio se repite con una figura que -también- desciende y se repite.

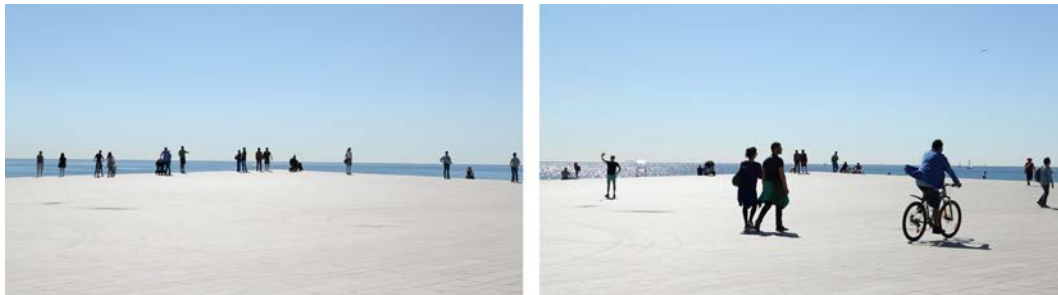


A la izquierda, fotograma de la grabación original para *Dentro de campo*. A la derecha, composición definitiva.

La obra de Duchamp, mediante capas de pintura, consigue aglutinar diferentes estadios del proceso de descender una escalera, donde tanto la figura como la propia escalera se funden para describir semejante movimiento, que queda reflejado finalmente en una única composición. Lo que la composición nos permite en *Dentro de campo* es, igualmente, yuxtaponer en un mismo plano momentos sucesivos en el tiempo. Estos momentos se corresponden con las diferentes fases por las que atraviesa una figura que se agacha en

mitad de un bosque. Si la acción original fue registrada en una única secuencia ininterrumpida, en el plano final ésta se trocea, diríamos que bruscamente, separando cada una de estas fases (una primera en pie, otra agachado y una tercera a medias entre ambas) y recortando el plano verticalmente a un tercio de su anchura. La composición resultante no subraya la partición del plano, al menos en un primer golpe de vista, dado que la trama del fondo de la figura, repleto de árboles, fusiona la escena. Podríamos vincular la composición, entonces, a los principios de la *estética de la continuidad*.

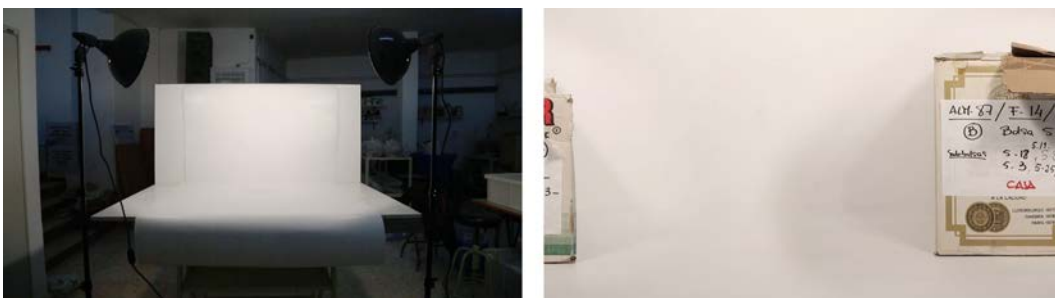
En *El periplo*, un PFSBI, no es el paisaje lo que se recorta, sino las figuras insertas en este. A partir de una grabación inicial de alrededor de 2 horas en plano fijo, la postproducción consiste, en primer lugar, en rescatar a aquellos individuos que en algún momento dirigen su mirada a la línea de horizonte marítimo en las inmediaciones de la playa de la Barceloneta. En segundo lugar, una vez recopilados se compone con ellos una nueva escena en la que, ahora, comparten el mismo espacio (plano) al mismo tiempo. Cabe señalar que por las diferencias lumínicas que tienen lugar durante las 2 horas de grabación, donde cambia luz y color del fondo azul del cielo, es necesario “pintar”, pixel a pixel, el contorno de alguna de las figuras seleccionadas. Por último, cada uno de estos individuos es animado de manera independiente para generar un bucle imperceptible con sus movimientos; en algunos casos consiste en repetir un giro de la cabeza, en otros una señalización con el brazo o incluso la maniobra de un señor en silla de ruedas.



A la izquierda, fotograma de *El Periplo*. A la derecha, fotograma de la grabación original.

De *MADE IN ALMEDINILLA*, el proyecto desarrollado con motivo de las jornadas artísticas *El Vuelo de Hypnos* (2016), en Almedinilla (Córdoba), quisiéramos señalar cómo a través de un proceso de composición por capas y de sucesión de diferentes planos, unidos mediante transiciones, se obtiene un efecto de plano secuencia.

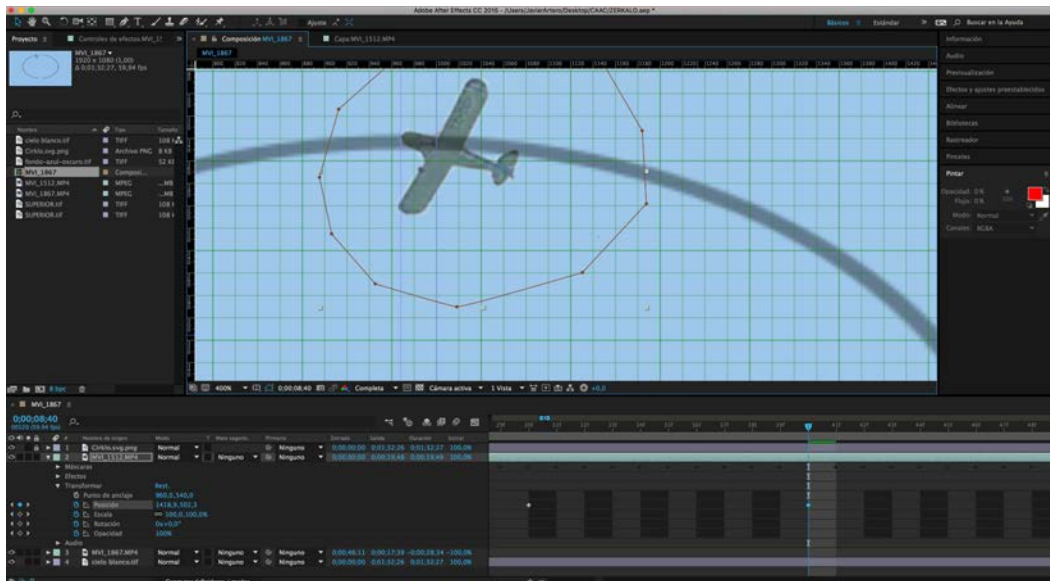
La producción comienza por la documentación en plano fijo de los contenedores del taller de restauración del Museo Arqueológico de Almedinilla. Así, se registra cada una de estas cajas, bolsas, etc., completamente estáticas, durante 20 segundos aproximadamente. La postproducción contempla tres pasos: generar un fondo vacío, recortar cada una de estas cajas respetando la sombra que desprenden y, por último, convertidas éstas en capas semitransparentes, hacerlas desfilarse de derecha a izquierda del plano para simular un *travelling* de cámara sobre unos hipotéticos *sliders* (raíles por los que se desliza la cámara). De este modo, la continuidad del “movimiento” sustituye una documentación que bien podría haberse resuelto mediante cortes de montaje, aunque, lógicamente, el concepto de la obra sería otro.



A la izquierda, documentación de la escenografía para la grabación de *MADE IN ALMEDINILLA*. A la derecha, fotograma del vídeo definitivo que simula el deslizamiento de las cajas.

Por último, encontramos en uno de los vídeos de *NEVER ODD OR EVEN*. *Una maniobra de posicionamiento* otra posibilidad de la composición en el audiovisual, cercana a la anterior en lo que se refiere a la ilusión de movimiento, pero sin *travelling*, con apariencia de plano fijo.

Nos referimos a la proyección situada a mayor altura en la instalación en cuestión, donde vemos una avioneta que vuela en círculos una y otra vez. El vídeo, que es un PFSBI, se compone de dos grabaciones independientes que mediante postproducción se fusionan. Pero la fusión no consiste solo en unir las dos grabaciones, sino en ajustar ambas a una “guía de movimiento” de manera que la avioneta vuele en círculos. De este modo, se requiere de la animación fotograma a fotograma para controlar la velocidad y la escala de la figura en cada una de las partes del óvalo que describe el vuelo, así como de la fusión por transparencias, modificaciones graduales del tono, etc. de lo que realmente fueron grabaciones de dos modelos de avionetas diferentes.



Captura de pantalla del proceso de composición del plano de *NEVER ODD OR EVEN*, donde podemos apreciar la guía de movimiento que utilizamos para modificar la trayectoria original de la avioneta.

En definitiva, los diversos usos aquí planteados de la composición en lugar del montaje no solo nos revelan los procesos -pictóricos- de producción de mis experimentaciones, sino también la aproximación a la obra que estos permiten y sugieren. Un acercamiento, así, más contemplativo o pausado que al que acostumbra el audiovisual, donde el corte es la norma. Tal detenimiento será posible, a través de la composición también, por el uso del bucle como agente narrativo que entendemos cercano a la narración pictórica. Atendamos a ello a continuación.

II.2.3. El bucle en la imagen en movimiento como aproximación a la narración pictórica

Un recurso de uso extendido en el campo del audiovisual que se expone en el museo o la galería es el bucle, normalmente conocido por el término inglés *loop*.

A menudo el bucle se emplea simplemente para que las piezas audiovisuales se reproduzcan una y otra vez automáticamente durante el tiempo en que se exhiben. Sin embargo, nos interesa su uso exclusivamente en los casos en que este desempeña una función narrativa.

Como veremos a continuación, el bucle puede difuminar o eliminar por completo los extremos de un *clip* -en el caso del vídeo- y, con ello, su comienzo y final. Así lo indica la investigadora Vanesa Smith acerca de una de las obras audiovisuales de Rodney Graham, *Vexation Island* (1997):

La historia vuelve a lo que inicialmente percibimos como el principio. Por lo tanto, de manera confusa para el espectador, la toma es el principio y el final del film. En la película el tiempo parece progresar, pero, después, los mismos acontecimientos tiene lugar una y otra vez, y el espectador constantemente se pregunta dónde empieza y termina la historia. (Smith 2011)⁶¹

Bajo esta premisa comprobamos que con el uso del bucle en el audiovisual resultan recurrentes los planos fijos-secuencia. Además, veremos que el uso del bucle en las obras audiovisuales (PFSBI) que a continuación analizaremos se encuentra en una dicotomía entre la movilidad y la inmovilidad de la imagen que en ocasiones se cruza con lo fotográfico o lo pictórico, no azarosamente, sino por las limitaciones técnicas que este recurso conlleva. Dichas limitaciones tienen que ver con el modo de enlazar el principio y el final de un *clip* de vídeo, lo que supone acercar, casi igualar, sus extremos de manera que, normalmente mediante un fundido de estos extremos, sea difícil percibir un salto, una vuelta a empezar. Estos condicionantes sugieren una aproximación a la imagen más cercana a lo contemplativo de la pintura que al consumo que se le presupone al audiovisual.

No obstante, en esta aproximación a lo que consideramos que se asemeja a la narración pictórica, quisiéramos primero detenernos en una serie de obras que hacen uso de montaje por cortes, pues nos interesan en cuanto a que, como nuestros PFSBI, plantean estructuras donde la narración es reiterativa, es decir, que no se interpreta solo como repetición técnica del archivo audiovisual sino como un hipotético relato en el que la historia vuelve

61 “The story loops back to what was initially perceived as being the beginning. Hence, confusingly enough for the viewer, the establishing shot is the beginning and the end of the film. In the film, time appears to progress, but, then, the same events happen over and over again, and the viewer is left constantly wondering where the story begins and ends.” (Traducción propia). Artículo de Vanesa Smith disponible en: <http://nt2.uqam.ca/en/cahiers-virtuels/article/rodney-graham-temporality-and-looping-video-art> [02.02.2019]

a repetirse una y otra vez. Nos referimos a la obra audiovisual del citado Rodney Graham y de Erwin Olaf, por ejemplo.

Acerca de *Vexation Island* Vanesa Smith indica:

Otra función importante del bucle en Vexation Island es la constante repetición de la escena, permitiendo a los espectadores tomar nota de algunos detalles que quizá no habían percibido antes [...] Con la constante repetición de la escena ante nosotros, en Vexation Island se nos da continuamente la oportunidad de observar todos los aspectos diferentes del video de muchas maneras. (Smith 2011)⁶²

El bucle, como parece sugerir Vanesa Smith, permite una aproximación a la obra de la misma manera que lo haríamos ante una pintura, donde nos detenemos en detalles, pues aquí un mismo momento se repite.

En un artículo de Lorena Rodríguez acerca de la dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el vídeo-arte se refiere a la obra de Rodney Graham para ejemplificar estrategias encaminadas a la *narración en suspenso* (Rodríguez 2014). Rodríguez menciona tres obras de Graham, la trilogía *City Self/Country Self* (2000), *Vexation Island* (1997) y *How I Became a Ramblin' Man* (1999), para centrarse en esta última, ambientada en el género de cine western. En todas ellas Graham hace un uso notable de los códigos del lenguaje cinematográfico (encuadres, movimientos de cámara, cortes, etc.). Sin embargo, en el plano narrativo difiere de la consecución a la que nos acostumbra el cine comercial, como en *How I Became a Ramblin' Man*, ya que “tras 9 minutos de imágenes, nada ha ocurrido, pues el cine de taquilla nos tiene habituados a sentir que la quietud del paisaje, el tranquilo paseo de un hombre, no son nada” (Rodríguez 2014, 176). El vídeo en cuestión muestra a un *cowboy* que aparece en la lejanía a lomos de su caballo, con el que se desplaza por una llanura. Pasados unos minutos se detiene para interpretar una canción con la guitarra y posteriormente vuelve sobre sus pasos para perderse de nuevo en el horizonte. Efectivamente, como señala la investigadora, dichas secuencias no preceden una escena de acción y de ahí la liminalidad a la que ya nos referimos, pero lo que

62 “Another important function of the loop in Vexation Island is the constant repetition of the scene, allowing the viewers to take note of subtleties that they may not have noticed before [...] With the constant repetition of the scene before us, in Graham’s Vexation Island, we are continuously given the chance to look at all the different components of the video in many different ways.” (Traducción propia)

verdaderamente queremos señalar -y que no menciona Lorena Rodríguez- es la concepción cíclica, en bucle, del *clip*⁶³. Dicha consideración está presente en toda la trilogía de vídeos de Rodney Graham. En *How I Became a Ramblin' Man*, por ejemplo, el primer plano de paisaje del *clip*, unas montañas en la oscuridad bajo un cielo violáceo, no es que se asemeje al último plano, es que es el mismo⁶⁴. Así, dado que en el paisaje observamos cómo la luz del sol se esconde tras las montañas al inicio del vídeo, lo que aparentemente indica un amanecer, al final de éste, el mismo plano, hará la función de un hipotético atardecer. Lógicamente esta sucesión entra en crisis cuando descubrimos que el vídeo es un bucle y que el orden de los acontecimientos es relativo a nuestra percepción y al momento del metraje en que hayamos accedido a la obra en una sala de exposiciones.

Desde el plano narrativo nos interesa señalar que, como ya adelantamos, más allá de que entendamos la repetición de la proyección como una cuestión puramente técnica, podemos interpretar esta repetición como una reiteración, es decir, se nos plantea la posibilidad de contemplar al *cowboy* como un personaje que se dedica en exclusiva a deambular por la llanura y a tocar su guitarra. Algo parecido podríamos imaginar del pirata de *Vexation Island*. Dicho pirata se despierta aturdido en mitad de una playa, minutos más tarde se ve sorprendido por un coco que le cae en la cabeza y le hace perder el conocimiento. Tras el suceso, el vídeo y la historia se repiten, pero, como en el caso anterior, cabe la posibilidad de que esta pérdida de conocimiento del pirata le haga caer, a modo de paradoja, en un bucle sin salida, donde está condenado a ser golpeado por un coco eternamente, como en la mitología el Águila del Cáucaso le devora el hígado a Prometeo durante el día, y le vuelve a crecer durante la noche, en un ciclo de 30.000 años.

Lo expuesto puede aplicarse también a *Annoyed* (2005), la instalación multi-pantalla de Erwin Olaff. En las tres pantallas que componen la instalación vemos a tres vecinos de un mismo piso en sus respectivas casas cuando son perturbados por el volumen de lo que parece ser una fiesta. Los recursos y la estética del metraje son puramente cinematográficos, y representan a estos vecinos que, en mitad de la noche, se debaten entre quejarse o no quejarse al vecino ruidoso. Uno de estos personajes, que ya no puede soportar más el estruendo, busca el palo de una escoba para aporrear el techo de donde emana el ruido, sin embargo, justo cuando va a hacerlo, se hace el silencio.

63 Con el término clip nos referimos al archivo completo, del primer al último fotograma de la obra.

64 Dado que se puede acceder a la obra en cuestión desde la plataforma Youtube, hemos comprobado la coincidencia entre los extremos del clip.
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=1dCwjlH7rsE&t=2s> [07.04.2017]



Erwin Olaf. *Annoyed* (2005). Instalación. 3 canales de audio y vídeo sincronizados. 1 min. 46 seg (loop).

Esta instalación de tres canales consiste en un bucle, así que no hay final para la repetición de la causa y el efecto en esta silenciosa situación de queja de ruido. Tan pronto como los otros vecinos parecen haberse liberado del ruido, este comienza de nuevo. (Sitio web de LIMA. Netherlands Media Art Institute, Esmat Moukhtar)⁶⁵

Por el contenido del relato, al igual que en las obras de Rodney Graham, podríamos pensar, como parece sugerir la obra, que la escena se repetirá eternamente.

Una vez planteadas las implicaciones del bucle en obras audiovisuales que emplean procedimientos técnicos propios del cine con resultados narrativos, como veremos, equivalentes a los del PFSBI, nos centramos en los procesos internos de este tipo de vídeo característico de nuestra producción.

De entrada, como ya hemos señalado en varias ocasiones, la aproximación al PFSBI se revela cercana a la contemplación pictórica, pues el bloqueo del bucle en un único plano fijo confiere al espectador todo el tiempo que desee para detenerse en los detalles de la imagen tal y como lo haría ante un cuadro. Daniel Arasse, en la pintura, lo denomina *paseo*⁶⁶:

Para que esa presencia inscrita en la obra adquiera presencia frente a quien la mira, es preciso el tiempo «paseo», el ritmo que se trama en ellos de un instante a otro, de acontecimiento en acontecimiento. (Arasse 2008, 239)

65 “This three-channel installation consists of a loop, so that there is no end to the repetition of cause and effect in this 'silent' noise-complaint situation. As soon as the other occupants seem to have been freed from the noise, it starts again.” (Traducción propia). Disponible en Sitio web de LIMA: <http://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/erwin-olaf/annoyed/9777#>

66 Nótese que dicho paseo es visual.

En efecto, el PFSBI permite el paseo de la mirada por esta imagen a pesar de que el flujo temporal siga transcurriendo.

El concepto de bucle es ampliamente abordado por el físico y matemático Douglas R. Hofstadter en *Gödel, Escher y Bach. Un eterno y grácil bucle* (1979), donde analiza composiciones de Bach y dibujos de Escher apoyándose en diversos teoremas. Hofstadter emplea el concepto de *Bucle Extraño*, y para definirlo se remite a la *Ofrenda Musical* de Bach, compuesta en 1747, que, como el propio título indica, es una ofrenda musical con la que el compositor obsequió a Federico el Grande, Rey de Prusia:

El fenómeno del Bucle Extraño ocurre cada vez que, habiendo hecho hacia arriba (o hacia abajo) un movimiento a través de los niveles de un sistema jerárquico dado, nos encontramos inopinadamente de vuelta en el punto de partida. (Hofstadter 1979, 12)

En la *Ofrenda Musical*, mediante el *Canon per tonos*, Bach modula, es decir, cambia de tono imperceptiblemente del comienzo al hipotético final haciendo que estos enlacen a la perfección y que el canon se antoje “potencialmente infinito”, lo que Hofstadter denomina “Canon Eternamente Remontante” (Hofstadter 1979, 12). Un carácter de infinitud, el del *Canon*, que parece guardar ciertas semejanzas con las teorías en torno al eterno retorno. En *El paso (no) más allá* (1994) Maurice Blanchot expone:

Porvenir ya siempre pasado, pasado siempre aún por venir, de donde la tercera instancia, el instante de la presencia, al excluirse, excluiría toda posibilidad idéntica. (Blanchot 1994, 41)

El *Canon* de Bach podría compartir entonces con el eterno retorno el concepto de *irrevocabilidad* que introduce Blanchot y que él mismo define del siguiente modo:

La irrevocabilidad sería el deslizamiento o la frágil caída que abole el tiempo en el tiempo, que borra la diferencia de lo próximo y de lo lejano, los indicios de referencia, las medidas llamadas temporales y sepulta todo en el no-tiempo de donde nada puede retornar, menos por falta de un retorno que porque nada cae en él, salvo la ilusión de caer. (Blanchot 1994, 43)

El bucle tiene el potencial de generar, en definitiva, *ilusión de caer*, ilusión de progresión, al igual que el denominado Tono de Shepard⁶⁷, otro ejemplo traído de lo sonoro: “una ilusión acústica que crea la sensación de un sonido infinitamente creciente en frecuencia” (Equaphon University)⁶⁸. Pero del Tono de Shepard como equivalente del PFSBI no nos interesa exclusivamente la ilusión de progresión, sino el hecho de que en cualquier momento que se acceda a estos se estarán desarrollando en el mismo punto que si se accediera antes o después, es decir, no plantean el problema del audiovisual de estructura narrativa piramidal en el museo o la galería.

El Tono de Shepard, que debe su nombre a Roger Shepard, es descrito por el científico en el artículo “Circularity in judgments of relative pitch” (1964), y se enmarca en las *paradox of pitch circularity* (paradojas de circularidad de tono) que analiza Diana Deutsch. Al igual que Douglas R. Hofstadter, Diana Deutsch se apoya en las litografías de M. C. Escher, en concreto en *Ascending and Descending* (1960), para señalar que tanto en lo visual como en lo auditivo “nuestro sistema perceptivo opta por interpretaciones imposibles pero simples, basadas en nuestra percepción del movimiento local en una dirección particular -ya sea hacia arriba o hacia abajo-”⁶⁹ (Deutsch 2010, 8).

Si recordamos el ejemplo del péndulo de Henri Bergson (que tratamos en el apartado I.3.2 *La duración como acontecimiento*), para relacionarlo aquí con la *irrevocabilidad* de Maurice Blanchot así como con la *circularidad del tono* que describe Diana Deutsch, podríamos decir que nos encontramos en los principios del concepto de *duración* bergsoniana, pues los tres refieren la ilusión de progresión a una organización de los hechos en la conciencia, a una mera percepción de la realidad. Por tanto, a partir de lo expuesto por Bergson, ¿no podemos concluir que el *Bucle Extraño* funciona en el vídeo como la *duración verdadera* del péndulo, donde la progresión desaparece si los hechos no son ordenados de manera consciente por un espectador? Ésta y otras cuestiones son las que nos plantean las obras de PFSBI que a continuación analizaremos.

Varias son las obras que podemos incluir en lo que hemos catalogado como PFSBI. Entre

67 En la plataforma Youtube podemos acceder a una pista de 10 horas de reproducción continua del Tono de Shepard que es infinitamente creciente.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5rzIiF7LpPU> [14.04.2019]

68 Artículo de Facundo Ramón disponible en: <http://www.equaphon-university.net/tono-de-shepard/>

69 “Our perceptual system opts for impossible but simple interpretations, based on our perception of local motion in a particular direction -either upward or downward-.” (Traducción propia)

los autores que quisiéramos señalar, algunos de ellos ya mencionados, se encuentran Thomas Demand, Luis Bisbe, Nicolas Provost, Gary Hill y Martí Anson. Por supuesto hay muchos más artistas que trabajan o han trabajado en torno a estos parámetros, pero acotamos nuestro análisis a los citados por representar, en cada caso, ciertos intereses concretos de mis experimentaciones.

Así, nos incumbe especialmente el uso que Thomas Demand hace del PFSBI porque las imágenes con las que trabaja plantean un claro cruce disciplinar con la fotografía o la pintura, pues, como sabemos, es habitual en la obra del artista la meticulosa composición de planos mediante papeles y cartones que posteriormente fotografía. De hecho, el artista no evita la referencia a los procesos de producción de las obras. *Animations* (2012) es el título de la exposición para Des Moines Art Center en Iowa, donde por primera vez mostró exclusivamente trabajos audiovisuales. Más reciente es *New Stop Motion* (2018) en la Galería Sprüth Magers de Berlín. Y es que, como sabemos, las obras audiovisuales de Thomas Demand son animaciones realizadas fotograma a fotograma mediante la técnica de *stop motion*.

En referencia a la obra *Yellowcake* (2007), donde el artista reconstruye con los medios que le son habituales una escena del interior de la embajada de Níger, el profesor Tom Gunning indica que, en el vídeo (donde lo único que cambia y aparentemente de manera mecánica es la iluminación de la estancia, que se alterna entre una luz tenue y otra intensa), “aunque el cambio marca una transición, no traza una progresión, sino que el propio tiempo sigue siendo estático y repetitivo” (Gunning 2008, 25). Pero cabría preguntarse si el tiempo puede ser a la par estático y repetitivo. Parece obvio que con el término *transición* Gunning se refiere al cambio en la iluminación de la estancia reconstruida por Demand. Si este cambio puede tener lugar nos desvela que no se trata de una imagen fija sino de una imagen en movimiento cuyo formato se constituye por una serie de parámetros entre los que no puede eludirse el temporal. Y sabemos que este parámetro temporal le aporta al plano una experiencia de la *duración*. Bergson diría que esta *duración*, referida a la experiencia subjetiva del tiempo, es cualitativa y no cuantitativa, que un segundo no será igual al segundo que le sucede, pero, de cualquier manera, el tiempo en el vídeo implica una sucesión de fotogramas que interpretamos como movimiento -cuando lo hay- y que se van superponiendo en el tiempo literal de los fotogramas por segundo. Por lo tanto, resulta incoherente calificar de estático el tiempo

en el vídeo, pues solo cumpliría esta condición si se pausa y se detiene la sucesión de fotogramas. En consecuencia, dicho tiempo podrá ser repetitivo técnicamente si el *clip* se reproduce en bucle, pero en cuanto a la experiencia de visionado del vídeo, si este se configura a la manera del PFSBI, la progresión desde una perspectiva temporal será incuestionable a pesar de que el único cambio se localice en la luz y no podamos percibir ningún otro movimiento. En otras palabras, si nos encontrásemos en el interior de la estancia original con un reloj en mano presenciando esta transición de luces ¿no fluiría el tiempo?

Más acertadas entendemos las palabras de Tom Gunning cuando sostiene que “las películas de Demand, en particular, invocan y transforman el tiempo, dando lugar no a la imagen-tiempo de Deleuze, sino al tiempo procesado por la imagen” (Gunning 2008, 16). En efecto, el tiempo de las obras videográficas de Demand es el resultado de un proceso. El tiempo es compuesto, como la imagen, y responde a una artificiosidad interna, a una generación del movimiento mediante la filmación de fotogramas individuales posteriormente enlazados, animados. Así ocurre en *Recorder* (2002), un PFSBI de una grabadora con dos bobinas conectadas en movimiento. Sin embargo, “la cinta que hay en la bobina no parece menguar, ni tampoco aumenta la receptora” (Gunning 2008, 21), lo cuál se antoja paradójico. Otro ejemplo de similar procedimiento es *Rolltreppe* (2002), donde “compara el bucle de película con el movimiento continuo (y en realidad circular, aunque, como en un bucle de película, sólo se ve una parte de la cinta en movimiento) del aparato” (Gunning 2008, 20), que es una escalera mecánica.



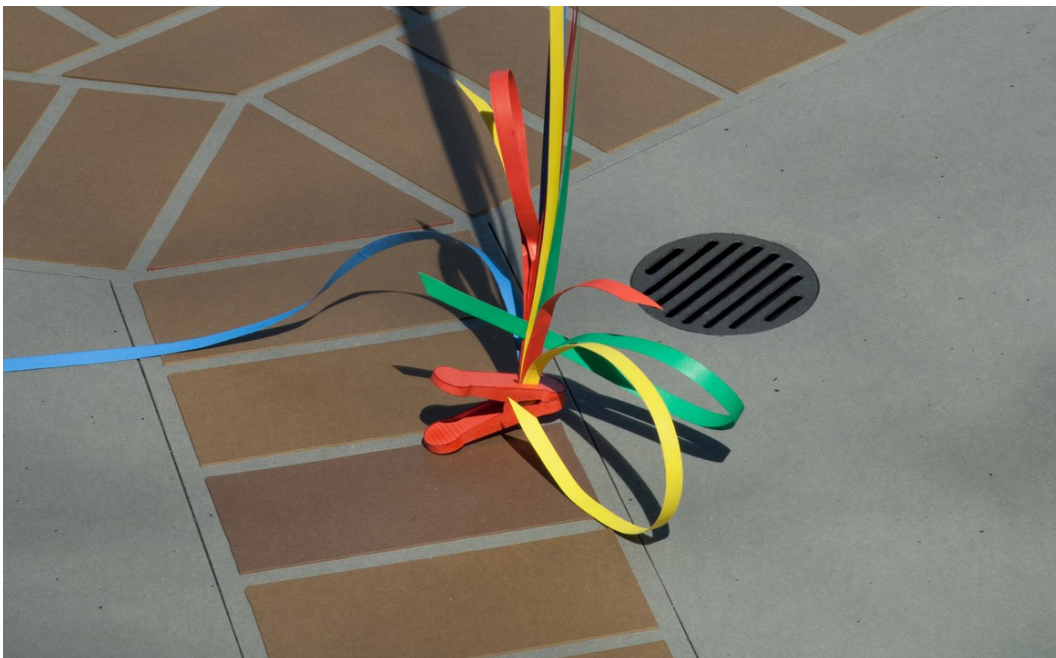
Thomas Demand. *Rolltreppe* (2002).
Film 35mm. 2 min. (loop).



Thomas Demand. *Recorder* (2002).
Film 35 mm. 2 min. 17 seg. (loop).

A propósito de estas estrategias para prescindir de los extremos del clip de vídeo, para Lev Manovich “el arte del Dj se mide por su habilidad para pasar de una pista a otra sin que se note el salto. Por tanto un gran Dj es un compositor y un artista antimontaje por excelencia” (Manovich 2005, 201). En este sentido, podríamos decir que la habilidad del Dj es equivalente a la de Thomas Demand, donde no podemos localizar los saltos de pistas, pues se trata de bucles imperceptibles. El propio artista, en una conversación con Michael Govan, se ha referido a estos bucles como “bucles perfectos” (Demand 2015)⁷⁰. Pero estas inquietudes ya estaban presentes en autores del s. XVIII, pues, al margen de su *Ofrenda Musical*, Bach escribe: “Que así como se levanta la modulación, así se levante la gloria del Rey” (Hofstadter 1979, 12), de lo que se deduce que el compositor contemplaba este carácter de infinitud como una progresión, como cambio y, en definitiva, como un acontecimiento en potencia generado por la percepción de dicha progresión.

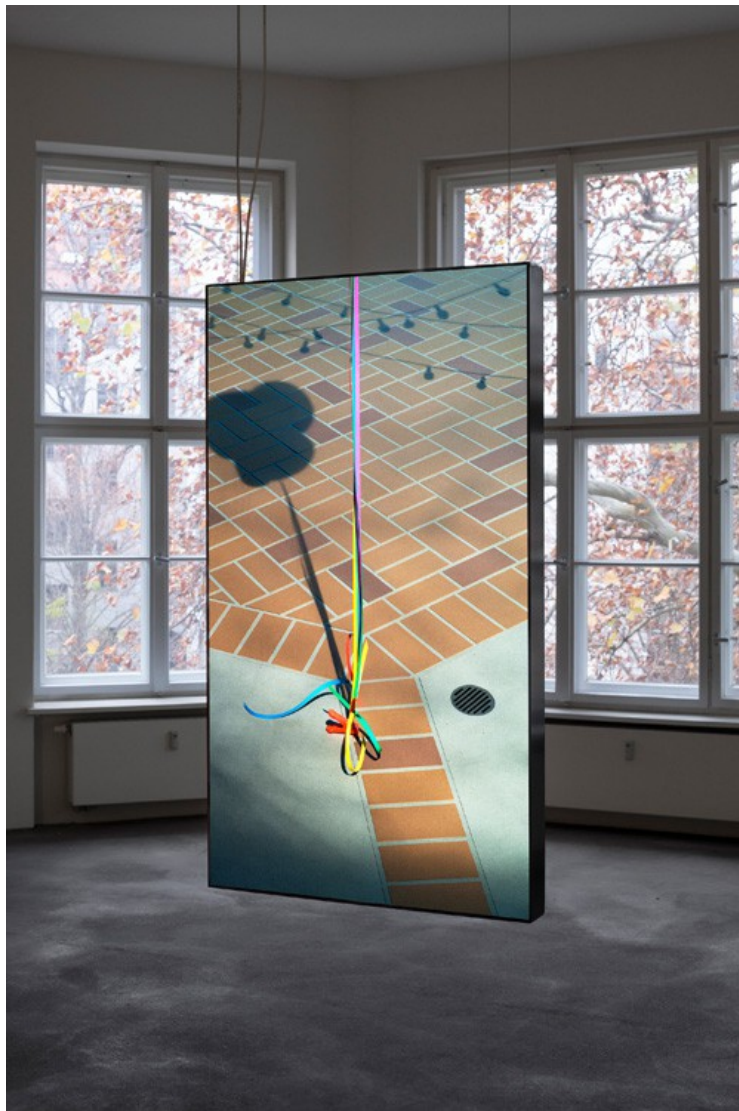
Un planteamiento similar a lo expuesto hasta ahora ocurre en la vídeo-insalación *Balloons* (2018), también de Thomas Demand, donde, mediante unas estrategias cercanas a las mencionadas, observamos la progresión, el desplazamiento de una pinza a la que están amarrados unos globos de los que solo vemos su sombra.



Detalle de *Balloons* (2018), de Thomas Demand.

⁷⁰ “It is a perfect loop”. (Traducción propia). Disponible en: <https://vimeo.com/166394730> [26.01.2019]

La pinza se desplaza por el suelo arrastrada por los globos, que son movidos por el viento. Si bien podemos describir el movimiento de la pinza como una especie de óvalo, pues al cabo de unos minutos caemos en la cuenta de que siempre realiza el mismo recorrido, no somos capaces de detectar salto alguno en la pista, por lo que podríamos plantear la misma hipótesis (sobre la infinitud de la acción) que en las obras de Rodney Graham o Erwin Olaf que hemos explicado. Cabe destacar también el modo en que el artista instala el vídeo en el espacio expositivo, mediante una pantalla flotante de luces led que, por su fisicidad, subraya las calidades pictóricas de la obra.



Vista de *Balloons* (2018), de Thomas Demand, en la galería Sprüth Magers (Berlín).

Una continuidad que se antoja inquietante es notable en otro de los *stop motions* de Thomas Demand, *Rain* (2008), donde el artista, sirviéndose de pequeños trozos de

plástico, recrea una lluvia intensa sobre una superficie pavimentada. Estamos acostumbrados a ver llover sin parar, pero cuando se nos presenta semejante audiovisual, además sobredimensionado, la continuidad del plano nos conduce inevitablemente a la concepción de la *duración* como acontecimiento.



Thomas Demand, *Rain* (2008). Film 35 mm. 4 min. (loop).

La infinitud o indeterminación de una acción registrada en vídeo y eternizada en bucle digital puede, en ciertos casos, generar relato. Un buen ejemplo es la ya citada *The Perfect Wave* (2014) de Nicolas Provost, un PFSBI en el que presenciamos a un individuo que surfea una ola sobre una tabla de surf con la peculiaridad de que la ola nunca rompe y el surfista no cae de la tabla sobre la que hace equilibrio. El evento se representa desde una apariencia verosímil, pues las transparencias y diversas capas mediante las que los bucles tienen lugar se ejecutan con precisión, pero lógicamente la continuidad en el tiempo revela el *fake*. Es, sin embargo, la suspensión de la narración lo que genera una tensión con respecto a las expectativas del espectador. Podríamos decir que por cada segundo que transcurre en el vídeo la ola está más cerca de desvanecerse y el surfista de perder el equilibrio. En este sentido, Hofstadter sostiene que el conflicto entre lo finito y lo infinito del bucle extraño implica una “fuerte sensación de paradoja” (Hofstadter 1979, 17). “El individuo no se siente identificado con lo abstracto, sino con lo concreto” (Camps 2016, 88), es por ello que consideramos que esta búsqueda o sensación de

paradoja que plantea la suspensión de la narración en el audiovisual ha de ser contemplada como un acontecimiento en sí mismo.

Una consideración semejante encontramos en el modo en que David G. Torres se refiere a la ya mencionada vídeo-instalación *L'angoisse du gardien de but au moment du penalty* (2001), de Martí Anson, pues el crítico la define como *acción suspendida* (Sitio web oficial de David G. Torres)⁷¹ de un supuesto lanzamiento de penalti.



Martí Anson. *L'angoisse du gardien de but au moment du penalty* (2001). 45 min. (loop).

En el plano, con las gradas del Camp Nou como fondo, podemos ver a un jugador de fútbol reglamentariamente equipado y situado en el punto de penalti. Frente a este jugador también observamos un guardameta bajo la portería, quien, con las rodillas flexionadas, espera un disparo que predeciblemente, pasados unos segundos, no llegará. Ello pone en crisis nuestro papel de espectadores o, mejor dicho, telespectadores -o incluso de videojugadores-. Gracias a que el artista ha tenido la amabilidad de proporcionarnos el archivo digital con la obra videográfica, podemos comprobar, tal y como nos indica por e-mail⁷², que la suspensión de la acción es fruto de un bucle que va hacia adelante y hacia atrás. Una estrategia que empleo en mis vídeos cuando la naturaleza del movimiento lo permite, es decir, no podemos emplearlo para el PFSBI de

71 Disponible en: <http://www.davidgtorres.net/spip/spip.php?article48> [04.03.2019]

72 Martí Anson, correo electrónico al autor, 25 de enero de 2019.

la avioneta de *NEVER ODD OR EVEN*. Una maniobra de posicionamiento porque el vuelo sería a la inversa, sin lógica alguna, pero sí lo hago en *El Periplo* para repetir una y otra vez algunos giros de cabeza de las figuras. En *L'angoisse du gardien de but au moment du penalty* detectamos este “rebote” del movimiento hacia adelante y hacia atrás, pero ello quizá se deba a nuestra visión ya acostumbrada a tales mecanismos. El sonido juega un papel importante a la hora de hacer menos perceptible dicho rebote, pues aunque también es un bucle resulta más difícil interpretarlo como tal. A pesar de que las gradas estén vacías escuchamos el griterío propio de las mismas, que corean algo inaudible. El recurso visual y sonoro pretende, no obstante, dar una impresión de infinitud a la escena, es decir, una *acción suspendida* o suspensión narrativa contraria a los vídeo-juegos en los que esta obra se inspira.



Luis Bisbe. *yavoy* (2006). 4 min. 56 seg.

Si volvemos a la ya abordada obra *yavoy* (2006), de Luis Bisbe, comprobamos que el sonido no se percibe como un bucle, y ello ayuda a que la recepción de este PFSBI sea creíble, *verosímil*, en términos aristotélicos. En el plano encontramos un ciclista en mitad de una carretera rural, con la peculiaridad de que por mucho que pedalee nunca avanza. Por entrevista telefónica⁷³ el artista nos detalla el proceso de producción de la obra, que es fruto de una grabación azarosa a partir de la que se compone un plano con procedimientos casi pictóricos. Así pues, en primer lugar Luis Bisbe genera un bucle imperceptible

⁷³ Luis Bisbe, entrevista telefónica con el autor, 13 de febrero de 2019.

repetiendo una secuencia del pedaleo de apenas 2 segundos, que solapa mediante fundidos. En segundo lugar, en un claro ejemplo de *estética de la continuidad*, recorta a este ciclista en una especie de óvalo de bordes translucidos para incrustarlo en un plano de la misma carretera grabado con posterioridad. La homogeneidad de la incrustación es perfecta, y lo que se consigue es combinar una secuencia repetida de apenas unos segundos con otra más extensa, la del resto del paisaje, en la que detectamos diversos detalles -como hojas que caen de los árboles o insectos voladores que atraviesan el plano⁷⁴- que se suceden en el tiempo del visionado y que generan ilusión de continuidad y no de repetición.

En definitiva, podemos constatar la presencia en el audiovisual de procedimientos pictóricos como los descritos por Luis Bisbe, esto es, el trabajo por capas, la incrustación de planos de manera homogénea o, dicho de otro modo, la *composición* en lugar del *montaje* distintivo del medio. Dichos procedimientos, como hemos descrito, son los empleados en cada uno de los vídeos de mi experimentación artística.

En el plano de la recepción de las obras comprobamos que, la supresión del montaje, como ya hemos analizado, nos permite detenernos en el vídeo de la manera en que lo haríamos ante un cuadro pictórico. Asimismo, observamos que la infinitud de las acciones registradas a menudo generan una tensión en el espectador, que no puede identificar la estructura de la narración conforme a lo que acostumbra a ver, por ejemplo, en el cine. En algunos casos esta incertidumbre se convierte en el tema central de la obra, ya sea la desesperación de un vecino que no puede dormir y se despierta una y otra vez, un aficionado que espera a que el portero de su equipo de fútbol pare el penalti, o un paracaidista que no consigue tomar tierra.

Por último, confirmamos la importancia que adquiere el sonido en algunas de las obras en PFSBI. En concreto el sonido ambiente, pues cumple la función de hacer verosímil el bucle visual. Esta estrategia pretende generar en el espectador la sensación de que lo que ve no es una repetición del archivo de vídeo, sino una reiteración de la acción que avanza en la línea de tiempo. En otras palabras, se propicia una experiencia bergsoniana de la *duración* en el visionado del audiovisual.

74 El recurso de introducir pequeños insectos en el plano para generar una sucesión en el tiempo de una imagen que no avanza ya lo comentamos en la obra *¿Y la piedra?* (2015).

II.3 El cruce con la televisión. Suspensión narrativa en directo

Los bloques anteriores, enfocados a cruces disciplinares con lo cinematográfico y lo pictórico, nos llevan a señalar las particularidades de un audiovisual que se expande físicamente por el espacio expositivo y narra sin estructuras predefinidas. Así lo observamos al revisar los principios del cine expandido, el protagonismo del plano secuencia en el slow-cinema o el empleo del bucle como aproximación a la disciplina pictórica. Como veremos a continuación, varios ejemplos de estos supuestos lo encontramos en el formato televisivo con la denominada *slow-tv* y con las retransmisiones en directo de eventos que se demoran, ante los cuáles prima generar relato a menudo con la multi-ventana como recurso. La ventana o pantalla múltiple es un recurso del que nuestras vídeo-instalaciones hacen uso por motivos cercanos, a saber, generar relato ante la ausencia de acontecimientos.



Jan Dibbets. *TV as a Fireplace* (1968).

A modo de preámbulo del tema a abordar nos remitimos a un tiempo en el que el dispositivo de la televisión no existía. Como es bien sabido, la televisión sustituyó el espacio antes ocupado por la chimenea en los hogares. Las familias se reunían alrededor de la hoguera para calentarse, charlar o simplemente contemplar el fuego. La hipnosis de

la lumbre fue sustituida por la de la pantalla, y tanto el relato como los narradores también se trasladaron, de las familias a la televisión. Este es el punto de partida de la obra *TV as a Fireplace* (1968) de Jan Dibbets. El artista, por encargo del galerista Gerry Schum, produjo una pieza para ser emitida por televisión: la grabación de una hoguera.

Las retransmisiones no fueron acompañadas de ninguna mención del artista o del carácter artístico de la emisión. [...] Dibbets hizo una declaración de cómo la televisión había tomado el rol central en nuestras vidas que la chimenea ocupó una vez. Mediante la retransmisión de imágenes del fuego, llevó a la audiencia “pasiva” a la era de la pre-televisión. (Sitio web oficial de la plataforma LIMA)⁷⁵

Resulta paradójico que décadas más tarde la chimenea se cuele en las pantallas de algunos hogares. Y es que el formato denominado *slow-tv* (en la línea de lo *slow* como resistencia a la velocidad de la sociedad), cuyo principal exponente es la televisión noruega, propone un formato radicalmente opuesto al de la competencia. Tanto la televisión noruega como otras plataformas del tipo Netflix ofrecen este tipo de contenido:

La slow tv comenzó en Noruega en 2009 con la retransmisión del Bergensbanen, un tren que recorre el sur de Noruega y que a lo largo de su emisión atrajo a 1,2 millones de personas. En 2012 superaron el récord Guinness a la emisión ininterrumpida más larga de la historia con las casi 135 horas de viaje del Hurtigruten, un crucero a través de los fiordos que congregó a 3,2 millones de espectadores con un 36% de share, haciendo de NRK2 la cadena más vista del país. Otros eventos nacionales fueron “De la oveja al jersey”, una mujer tejiendo más de 12 horas de la lana del animal, o “La noche nacional del fuego”, en la que un millón de noruegos vieron arder la leña de una chimenea en televisión. (Elidrissi 2014)⁷⁶

75 “The broadcasts were not accompanied by any mention of the artist or the artistic character of the broadcast. Through this reticence, Dibbets made a statement about how television had taken over the central role in our lives that the open fireplace had once played. By broadcasting images of fire, he carried hi ‘passive’ audience back to the pre-television era”. (Traducción propia). Disponible en sitio web oficial de LIMA (Netherlands Media Art Institute). : <http://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/jan-dibbets/tv-as-a-fireplace/11753> [15.02.2019]

76 Disponible en: <https://www.elmundo.es/television/2014/05/23/537e4a7122601dae3c8b4587.html> [16.02.2019]

También encontramos ejemplos de las propuestas noruegas en el panorama nacional. El día de año nuevo de 2019 la cadena de televisión aragonesa, Aragón TV, retransmitió un viaje en tren desde la estación de Zaragoza hasta la de Canfranc, trayecto de más de 200 kilómetros, con increíbles cuotas de pantalla. La retransmisión, una propuesta de Aragón TV y Factoría Plural, se convirtió así en pionera de la *slow-tv* en España. El proyecto se tituló *El viaje*, y las 3 horas y 45 minutos del recorrido pueden verse en la web del proyecto⁷⁷.

“¿Pero a qué cadena en su sano juicio se le ocurre apostar por un programa donde no pasa nada?” (Elidrissi 2014) se pregunta el redactor de la noticia de *EL MUNDO* acerca de la *televisión lenta*. Entre las razones que exponen los responsables de algunos de estos programas se encuentra la necesidad del espectador de poder comentar -principalmente a través de redes sociales- contenidos inusuales. Un aspecto que nos revela la dimensión socio-política del fenómeno. Así, la *slow-tv* surge como contraste, y quizá haya de ser entendido como respuesta, de los ritmos contemporáneos de consumo. En este contexto la suspensión del relato televisivo supone un fenómeno social, un acontecimiento.

II.3.1. La multi-ventana como estrategia narrativa ante la ausencia de acontecimientos en la TV

Por los ritmos de la instantaneidad que rigen el formato televisivo, a menudo mediante retransmisiones en directo donde prima no solo informar sino ofrecer contenidos que capten la atención del espectador para que éste no cambie de canal, encontramos en este medio diversos recursos comunes a la vídeo-instalación, concretamente en lo referente al concepto de *montaje espacial*. No obstante, nos interesan dichos recursos exclusivamente ante una premisa, la de la necesidad de generar relato cuando, en una retransmisión en directo, el acontecimiento, por la razón que fuere, está ausente, no acontece. Como veremos, el proyecto de la experimentación artística titulado *Skyline* (2016) es un claro ejemplo del empleo del *montaje espacial* en ausencia de acontecimientos -entendidos en el sentido tradicional del término-.

⁷⁷ Enlace a la web del proyecto: <https://www.elviajeatv.com///> [20.01.2019]

Nos referimos así a dos retransmisiones televisivas en directo recogidas del ámbito socio-político para centrarnos exclusivamente en el plano técnico: la liberación del líder sudafricano Nelson Mandela (11/02/1990) y la no comparecencia ante los medios del Ex Presidente de la Generalitat de Cataluña Carles Puigdemont (26/09/2017). En ambos casos la problemática viene dada por la misma razón, la retransmisión en directo de la supuesta aparición de una figura pública que se retrasa y ante cuya espera el formato televisivo se ve forzado a generar algún tipo de contenido.

El primer caso, el de la liberación de Mandela, es citado en el libro de Paul Virilio, *El ciber mundo, la política de lo peor* (1997), donde el teórico reflexiona acerca de dicha retransmisión:

Un ejemplo positivo y accidental de la televisión en directo: la liberación de Nelson Mandela. Tenía que ser liberado a las tres de la tarde y todas las televisiones del mundo estaban allí para asistir a su salida de la prisión. Esta liberación fue retrasada. Estaba fuera de lugar para estas cadenas cortar la conexión ya que nadie sabía cuándo iba a ser liberado. La televisión estaba atrapada, pues, en el tiempo cronológico. [...] Y durante esa media hora se esperó la salida de Mandela mirando a las niñas que jugaban, aproximando con el zoom los coches que iban llegando [...] La televisión, si no muda, se volvía a apuntar a la espera. Ya no era testigo del acontecimiento que acaba de tener lugar o que ha tenido lugar; estaba a la espera de un acontecimiento. (Virilio 1997, 85)

Ante la ausencia del acontecimiento, la esperada liberación del líder político, y la necesidad de generar relato, las cámaras se vieron obligadas, como indica Virilio, a filmar todo cuanto sucedía alrededor de la escena como vagabundeando por la superficie de un cuadro paisajístico, uniendo planos y escenas que no conducían hacia resolución alguna. La espera, entonces, adquirió el potencial mismo del acontecimiento.

El segundo caso, el de Carles Puigdemont, fruto de la época presente, se traduce en estrategias algo más avanzadas técnicamente aunque de similar objetivo ante una problemática similar. En pleno proceso soberanista de Cataluña, nos llama poderosamente la atención el modo en que el programa *Al Rojo Vivo*, del canal *La Sexta*, televisó la que iba a ser una comparecencia ante los medios del ex Presidente de la

Generalitat. Habiéndose pospuesto la hora fijada para tal aparición ante los medios, y a la espera de la segunda hora estipulada para la misma, es decir, como en el anterior caso expuesto por Virilio a *la espera de un acontecimiento*, el programa opta por la multi-ventana. En el centro de la composición y en mayor escala que el resto se localiza el presentador en el plató, Antonio García Ferreras, mientras que a su alrededor se despliegan una serie de ventanas con imágenes en directo del Parlament, el exterior del Palau de la Generalitat así como un plano de la puerta por la que ha de aparecer Puigdemont frente a la que le esperan distintos medios en varias hileras de sillas. La comparecencia finalmente no tuvo lugar, pero la hipótesis que planteamos no pierde validez. Como apunta el físico Carlo Rovelli, nuestra concepción tradicional del tiempo ha consistido en “contar cómo cambian las cosas” (Rovelli 2018, 56), cuyo origen se localiza en la consciencia del cambio elemental que supone la transición del día a la noche. Pero, ante la premisa de *contar* y en ausencia de acontecimientos/cambios, el formato televisivo opta por generar un relato de ausencias como si el resultado de la suma de éstas fuese un relato de suficiente autonomía o incluso un acontecimiento en sí mismo.



Multi-ventana en el programa Al Rojo Vivo, de la cadena La Sexta.

Mientras que en el caso de la liberación de Nelson Mandela la televisión parece que humanizó la espera mediante movimientos de cámara semejantes a los que cualquier individuo presente en el acto podría realizar, es decir, girando la cabeza de un lado a otro y centrando su mirada cada cierto tiempo en algún punto (a la manera de un *zoom in*), la opción del programa *Al Rojo Vivo* no se separa demasiado de lo que podría ser un

comportamiento humano multitarea en la actualidad. En cierto modo, la composición del programa de Antonio García Ferreras ejemplifica un claro *montaje espacial* que atiende a la definición que nos brinda Lev Manovich: “en general, el montaje espacial podría comportar varias imágenes, potencialmente de distintos tamaños y proporciones, que aparecieran en pantalla al mismo tiempo” (Manovich 2005, 398). En efecto, Manovich no se refiere al espacio tridimensional si no al bidimensional de la pantalla, donde el montaje espacial filmico es heredero de la pintura del Renacimiento o el Barroco. Podríamos nombrar infinitud de casos, como *El Jardín de las Delicias* (1500-1505) de El Bosco, donde además distinguimos tres marcos -o ventanas-. Referencias ineludibles encontramos en el trabajo que siglos más tarde realiza el vídeo-artista Bill Viola, como en *Mary* (2016), una instalación que consiste en un tríptico de pantallas verticales a la manera de los retablos religiosos, así como la mayoría de las obras de Julian Rosefeldt [como la instalación *My home is a dark and cloud-hung land* (2012) que analizaremos en el apartado II.5.7 *La multi-pantalla como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos*], Isaac Julien o Doug Aitken.



Vista de *Mary*, de Bill Viola,
en St. Paul's Cathedral (2016).



El Bosco. *El jardín de las delicias* (1500-1505).
Óleo sobre tabla. 220 x 389 cm.

Como afirma Manovich “el cine siguió la lógica de la producción industrial”, dejando paso al montaje de secuencias y relegando el montaje espacial a “una forma menor de la cultura occidental: los cómics” (Manovich 2005, 398) y, podríamos añadir, la vídeo-instalación multi-pantalla. De hecho Borja Terán apunta al cruce de la multi-pantalla con el cómic (que a continuación abordaremos) cuando califica de “efectistas trucos de la televisión en directo” la retransmisión multi-ventana del programa Directo Gol en el canal Gol TV, con 20 ventanas simultáneas, “una realización multiviñeta que desprende

la imagen de que el canal cuenta con medios y margen de maniobra en vivo y directo, propiciando un vínculo especial con la credibilidad del espectador” (Terán 2018)⁷⁸.



Multi-ventana en el programa Directo Gol, del canal Gol TV.

La reflexión de Manovich nos sirve para subrayar el carácter fronterizo que suponen los cruces disciplinares que aquí analizamos. Con las denominadas prácticas de campo expandido a las que a menudo se refiere el artista Malcolm Le Grice para hablar de la multi-pantalla, el peso de la estructura narrativa vira de la obra al espectador, que entra a compartir el espacio con la misma. Es este espectador el responsable, mediante su mirada y sus desplazamientos por el espacio expositivo, de generar su propio relato de lo que ante él tiene lugar. El paralelismo con la multi-ventana de la televisión resulta más que notable. Si no hay nada que contar, otorgarle responsabilidades al televidente, aunque solo sea una ampliación de su campo de visión, parece una opción razonable. En este contexto, la linealidad narrativa y cronológica de la televisión encuentra en lo espacial un claro recurso para la imperiosa necesidad de generar relato.

A modo de conclusión de este apartado enfocado al medio televisivo, quisiéramos señalar dos cuestiones que nos parecen muy significativas de entre los análisis expuestos.

Por un lado, resulta revelador que, en la vorágine de imágenes que ofrece la televisión, la *slow-tv*, con sus escenas en las que aparentemente no ocurre nada, haya adquirido

⁷⁸ Disponible en: <https://www.lainformacion.com/opinion/borja-teran/gol-tv-cuando-llevas-la-multipantalla-al-extremo/6341282/> [05.06.2018]

semejante éxito de audiencia. Este dato resuelve algunas incógnitas suscitadas acerca de la convivencia del PFSBI con otras obras de diversa naturaleza. Dicho de otro modo, a la luz de los estudios realizados, entendemos que la suspensión narrativa característica de la experimentación artística tiene la capacidad de ser entendida como un acontecimiento en el espacio del museo o de la galería.

Por otro lado, como ya adelantábamos con la teoría acerca del cine expandido, el formato televisivo nos constata en la tendencia a la espacialización del audiovisual ante la ausencia de acontecimientos. No obstante, en nuestro camino hacia el formato de vídeo-instalación con múltiples pantallas, profundizaremos en esta cuestión, para lo que nos apoyaremos en otra disciplina, la del cómic.

II.4 El cruce con el cómic

En este bloque proponemos una serie de cruces disciplinares entre el cómic y el audiovisual. Para ello apuntamos de nuevo a la cuestión de la espacialización del tiempo, que en este caso relacionamos con la viñeta del cómic. Así, vemos que el espacio-tiempo, además de ser una constante en el formato, en ocasiones sirve de *leitmotiv* para articular instalaciones artísticas. Por último, recuperamos el concepto de interrupción para plantear su consideración y cruce, en tanto que acontecimiento, con el cómic.

II.4.1 La temporalidad en el espacio de la página

En la bidimensionalidad de la página del cómic tiene lugar una clara espacialización del tiempo mediante el uso de la viñeta. Viñetas que comparten espacio/página y que dan lugar a la “lógica de la adición y la coexistencia” (Manovich 2005, 401). Coexistencia de tiempos en los que es el lector el encargado de avanzar o retroceder a través de la mirada (y de la acción de pasar las páginas), a diferencia de la *lógica de la sustitución* propia del cine, donde cada plano sustituye al anterior.

En *Aquí* (2014)⁷⁹, de Richard McGuire, la idea de un fragmento temporal que coexiste con otro resulta especialmente notable. Un mismo encuadre se mantiene durante las casi 300 páginas de la novela gráfica. Sin embargo los saltos temporales, las elipsis, se suceden intercalando en algunos casos años, en otros siglos o incluso milenios. Una misma selección del espacio, de coordenadas geográficas fijas, muestra, en función de la selección temporal, el interior de una casa (decorada ésta según el estilo de la época correspondiente) o la naturaleza salvaje que precede a toda presencia humana. Tienen lugar yuxtaposiciones de fragmentos temporales (de los que se indica la fecha a la manera del cómic, al borde de la viñeta) de un mismo plano en una misma página así como en páginas consecutivas.

⁷⁹ Nos referimos a la versión de la novela gráfica *Here* originalmente publicada en 1989 por Raw Volume 2 nº1.



Detalle del cómic de Richard McGuire, *Aquí* (2014)

Un paralelismo con *Aquí* podemos señalar en el cortometraje de animación *Tango* (1981), de Zbigniew Rybczynski. En ambos casos el espacio doméstico sirve de marco para interconectar diferentes tiempos, además de compartir la idea de un encuadre fijo. En *Tango* una decena de acciones se suceden una y otra vez, en bucle, primero por separado y progresivamente se van solapando como capas que acaban por generar una esquizofrénica escena que nos recuerda al camarote de *Una noche en la ópera* (1935), de los Hermanos Marx.



Fotograma de *Tango* (1981), de Zbigniew Rybczynski.

Lo que podríamos señalar a partir de ambas producciones en su relación con el PFSBI es el diálogo con el binomio espacio-tiempo que suscita la conservación del encuadre, tanto en el audiovisual como en la novela gráfica. En *Aquí* el encuadre fijo permite generar un hilo narrativo continuo a pesar y a través de los saltos temporales. En *Tango* los fragmentos temporales, los cuales se corresponden con diferentes acciones, se sirven de un mismo encuadre para crear la ilusión de continuidad y simultaneidad. En el PFSBI no podemos señalar fragmentos (de ahí el calificativo de “imperceptible”) y es por ello que el plano fijo secuencia es el gran aliado para generar la ilusión de un *contiuum* infinito, que no es más que la repetición de un mismo fragmento en una línea de tiempo cuyos extremos se ocultan premeditadamente.



Detalle de *Gasoline Alley* (1918), de Frank King.

Por otro lado, si a la coexistencia de tiempos y acontecimientos nos referimos, las tiras de prensa *Gasoline Alley* (1918) creadas por el caricaturista Frank King son un buen ejemplo. A menudo, en una página completa, se nos presenta una localización (una playa, un barrio, una casa) fragmentada por la cuadrícula de la viñeta. El uso del parámetro temporal no es fijo, pues puede variar de un instante simultáneo en toda la página a una

secuencia que se desarrolla mediante un personaje que va atravesando el espacio de esta cuadrícula y, consecuentemente, dotando de tiempo a estos separadores. Es el caso de la tira dominical del 24 de agosto de 1930, donde vemos cómo un bañista se desplaza por la arena de la playa, choca con otra bañista y acaba flotando en el agua. Podría argumentarse que el tratamiento de la viñeta es similar a exponer la serie de *frames* de una secuencia, pues encontramos una misma figura que se repite. La diferencia es que solo en el caso de estas viñetas la suma de las mismas da lugar a un paisaje completo. No obstante, lo que posibilita dicho tratamiento es la fragmentación, mediante la división de la cuadrícula, del paisaje. Podríamos decir entonces que, al margen de las microhistorias contenidas a lo largo de la cuadrícula, la continuidad de la escena en la página es un acontecimiento en sí mismo, pues su estructura revela el cambio y la sucesión del tiempo en el espacio.

II.4.2 El espacio-tiempo. Cruces entre la novela gráfica y la instalación

Con objeto de comprobar cómo evolucionan estas referencias en obras de producción reciente, para hablar del cómic y su relación espacio-tiempo nos interesa especialmente la obra de Martín Vitaliti porque, aunque realiza a veces novelas gráficas, es un artista que acostumbra a hibridar la bidimensionalidad de la página con la tridimensionalidad del espacio mediante la instalación, donde mantiene como eje central de su temática la reflexión acerca de la propia naturaleza del medio.

En el prólogo de la novela gráfica titulada *Sin Coordinadas* (2016), Ezequiel García hace referencia a la *expansión*: “hay que desplegarse, irse a los bordes, la página no alcanza, las paredes quedan chicas, la obra excede” (García 2016, 1). Efectivamente, el concepto de borde está muy presente en toda la producción de Vitaliti, pero no como una acotación de su obra, sino como una bisagra (a veces un trampolín) que permite la oscilación de diversas capas espaciales (bidimensionales y tridimensionales) y temporales.

En *Sin Coordinadas* encontramos claros ejemplos de las problemáticas comúnmente abordadas por Vitaliti. Toda la novela transcurre en torno a un bloque de pisos con una cafetería a pie de calle. El autor se sirve de apenas tres personajes principales, pero en ocasiones los desdobra mostrándolos en una misma viñeta con líneas temporales

diferentes. A veces un mismo acontecimiento se repite en la novela (con varias páginas de separación entre la primera y la segunda vez) pero bajo distintos recortes de viñeta.



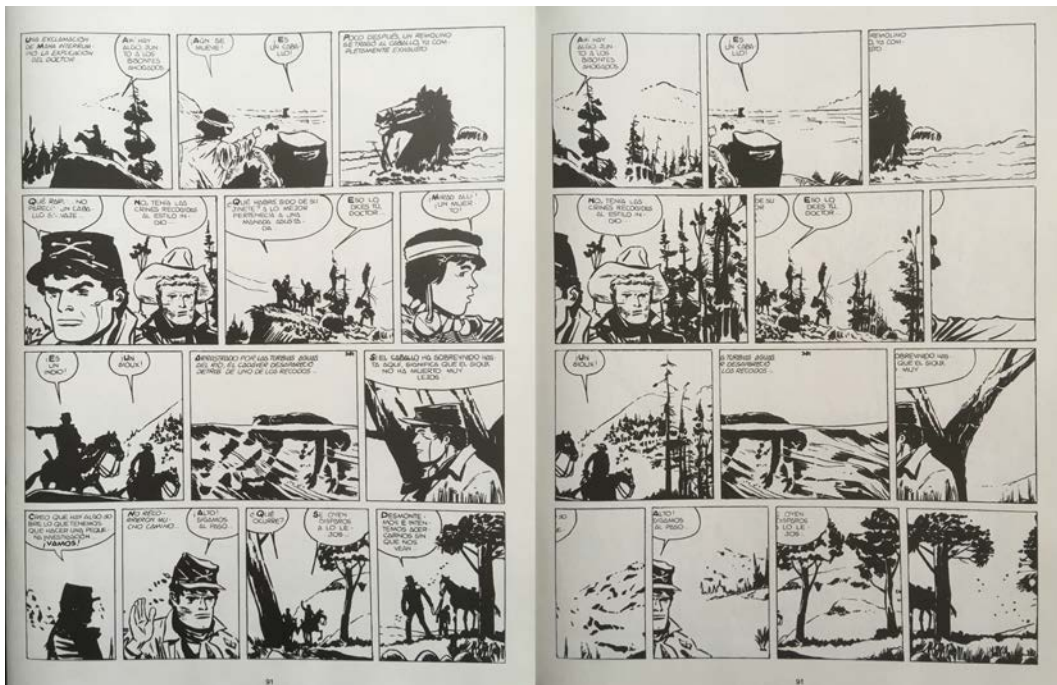
Detalle del cómic *Sin Coordinadas* (2016), de Martín Vitaliti.

Las referencias a la propia representación son constantes, encontrándonos en una ocasión un *zoom out* que muestra la escena como un escenario, un decorado de madera. En esta alusión continua a la representación también encontramos planos de paisajes que encuentran continuidad (en las líneas de horizonte por ejemplo) en las viñetas contiguas a la manera del mencionado Frank King o, por conectarlo con la vídeo-instalación, con los trabajos en multi-pantalla de Isaac Julien [*Playtime* (2014)] o de Doug Aitken [*Altered Earth* (2012)]. En este juego de referencias las figuras se contraen y se expanden entre viñetas y fondos. Así nos encontramos como en un cine al aire libre, durante la proyección de una película de Superman, el fondo del personaje es el mismo que el que se esconde tras las montañas de dicho cine, delimitando la proyección con una línea blanca que interactúa con el propio borde de la viñeta. Todos los recursos mencionados, de un modo u otro, aluden a la representación del tiempo desde el plano bidimensional de la viñeta. De hecho podemos apreciar la presencia de un reloj colgado en la pared de una

cafetería que muestra siempre la misma hora a pesar de que la acción transcurre viñeta a viñeta.

Otra obra de Martín Vitaliti en la que debemos detenernos es *360°* (2016). En la nota que los editores introducen en la publicación se refieren a este *libro de artista* como un *cómic-concepto*. El siguiente extracto de dicha nota ofrece una clara descripción de *360°*:

Se basa en una sola página de La Banda del Missouri, diseñado por el aclamado italiano Hugo Pratt (publicado en TOTEM EXTRA 20. Especial Western, Editorial Nueva Frontera, Madrid, 1978, p.91). Su retícula de trece viñetas ha sido reproducida cuarenta veces, a la vez que Vitaliti ha desarrollado las respectivas ilustraciones. Esto resulta en trece vistas panorámicas de cada escena del libro. La narrativa en sí -el descubrimiento, por parte de unos indios y guardias, de un caballo sin jinete y un cuerpo flotante en el río Missouri- no tiene un significado especial; pero lo que sí tiene es el vacío de un gran paisaje desarrollado por la intervención de Vitaliti. Evoca una extraña especie de “algo en medio”, por un lado un efecto cinematográfico y visual, y por otro un guión ilustrado (storyboard) congelado. (Küng, Möritz, 2016, 1)



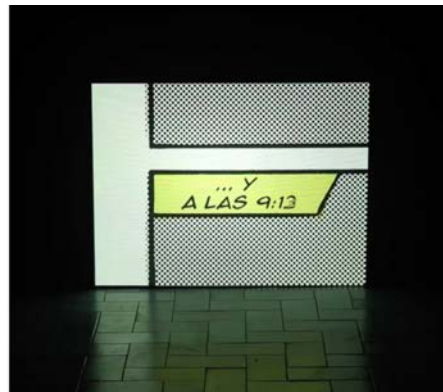
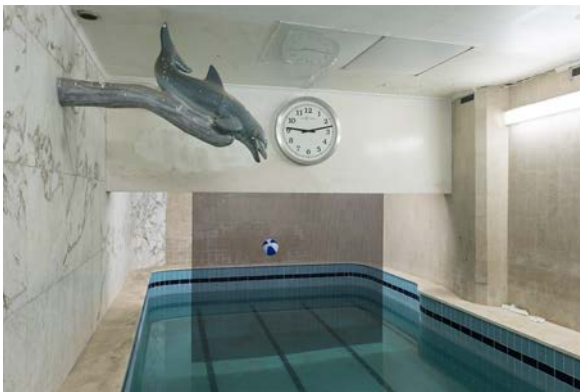
Detalles del cómic *360°* (2016), de Martín Vitaliti.

Como indican los editores, la narrativa de la página 91 original con la que abre el cómic carece de importancia, es una mera excusa para trabajar en la dislocación espacio-temporal de la retícula. En efecto, la obra muestra un efecto puramente cinematográfico, pues describe un movimiento panorámico de 360 ° sobre el eje horizontal de la hipotética cámara, es decir, un travelling. Así, la primera y la última página del cómic son casi idénticas, mientras que en el intervalo entre estas vemos cómo el encuadre de cada una de las trece viñetas va desplazándose ligeramente página por página, en un movimiento de izquierda a derecha, seccionando la figuras y los bocadillos hasta que estos desaparecen. Lo que vemos hasta que volvemos a encontrar a los personajes no es más que el paisaje natural (árboles, colinas, montañas y alguna que otra bandada de pájaros) en el que se insertan, sin embargo, los diálogos que contienen los bocadillos son idénticos de la primera a la última página. Como mencionan en la nota los editores, pareciera tratarse de un *guión ilustrado congelado*. Cabría preguntarse entonces qué es lo congelado, porque no sería correcto afirmar que la narración está suspendida de la primera a la última página. ¿Acaso no hay cambio? Hay cambio, por supuesto, la cámara se mueve, el encuadre se modifica y presenciamos incluso una bandada de pájaros que parece atravesar la escena, aunque de hecho no es más que una apariencia, pues éstos no se mueven realmente. ¿Se congela entonces el tiempo? Pero ¿el tiempo de qué? Sostenemos que no se congela el tiempo de la narración de la obra, aunque no es tan fácil sostener tal afirmación con respecto a los personajes y sus diálogos, pues éstos se muestran inmóviles, congelados. Lógicamente nos movemos en el plano de la representación, en este caso desde la bidimensionalidad del plano de papel, pero de cualquier manera nos interesa en la presente investigación señalar los posibles conflictos surgidos al entender la ausencia de movimiento como equivalente a la suspensión o pausa -por utilizar un término característico de la imagen-movimiento- del parámetro temporal. De este modo nos aproximamos quizá a una perspectiva newtoniana del tiempo, la que lo concibe como una “entidad que transcurre también cuando no ocurre nada” (Rovelli 2018, 56). Pero lo que desde luego experimentamos en 360° es la experiencia de la *duración* bergsoniana. Experiencia de la *duración* en la lectura del espectador al vagabundear con la mirada y al pasar las páginas. En definitiva, lo que tiene lugar en la obra en cuestión es un cruce disciplinar en el que la asumida temporalidad de la retícula, viñeta tras viñeta, se hibrida con el lenguaje cinematográfico y las posibilidades de suspensión -o *pause*- del formato.

Una recreación técnicamente cercana a la que propone el autor sería la aplicación Google Street View, con la que podemos ubicarnos en casi cualquier calle del mundo y, como si

estuviéramos allí, girar la cámara/mirada en 360° con el tiempo/movimiento congelado, pues la vista se obtiene a partir de las fotografías que realiza el famoso coche autónomo de Google.

Para finalizar, la última obra de Martín Vitaliti a la que nos referiremos se titula *9:12/13* (2016), una instalación *site-specific* con la que el artista participó en *Composiciones*, un programa de intervenciones en los subsuelos de la ciudad de Barcelona que se inserta en el Gallery Weekend Barcelona 2017.



Vistas de sala de *9:12/13* (2016), de Martín Vitaliti, en el Gimnasio Club Deportivo Los Ángeles (Barcelona)

En esta ocasión el artista interviene el espacio tridimensional pero con recursos que remiten claramente al cómic, a lo bidimensional. El punto de partida del proyecto es la hora (9:12/13) que marca el reloj parado del Gimnasio Club Deportivo Los Ángeles (Barcelona), un gimnasio abandonado que, mediante una serie de intervenciones de Vitaliti que dialogan directamente con este, se convierte en una instalación plenamente inmersiva. El número de intervenciones se podría contabilizar en cuatro. Una pieza sonora, otra videográfica y dos instalaciones -diríase que- escultóricas repartidas por las diferentes estancias del gimnasio.

Como es habitual en Vitaliti, el concepto de tiempo es el objeto de su reflexión. En este caso, como decíamos, la hora que marca el reloj parado de dicho gimnasio, cuya aguja larga se encuentra en el espacio que separa el número 2 del 3, le sirve de inspiración y excusa al artista para diseñar y proyectar en vídeo un fragmento de viñeta en cuya didascalia encontramos, a la manera del lenguaje del cómic, "...Y A LAS 9:12", intercalándose en intervalos de 1 segundo con la misma frase a excepción de la última cifra de los minutos, que instantáneamente pasa de marcar "12" a "13". De este modo,

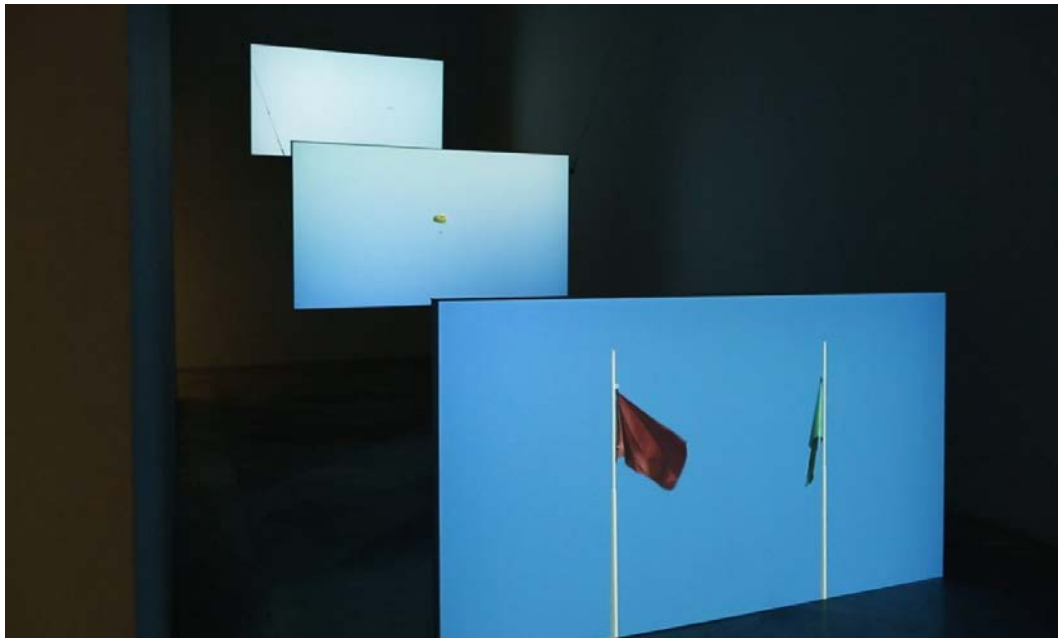
pareciera que, como el reloj original del gimnasio, la viñeta proyectada sobre un pequeño plano exento se encuentra casi congelada (como en la obra *360°*), bloqueada, decididamente suspendida eternamente entre el ínfimo segundo que separa la cuenta de un minuto con el que le sigue. Dicho de otro modo, el vídeo reproduce un bucle infinito fácilmente detectable que es análogo en estructura al audio que, por megafonía, puede escucharse en todo el gimnasio. Dicho audio describe un fragmento de 1 segundo de una pieza musical que se repite sin cesar. No obstante, en este bucle sonoro no hay salto de pista o silencio intermedio perceptible, sino que los extremos del fragmento parecen fusionados como suele ocurrir en la última pista de un vinilo si no se retira la aguja.

Por último, localizadas una en la zona de piscina y otra en una sala de squash, encontramos dos pelotas que simulan estar suspendidas en el aire, congeladas como si se hubiera pausado la imagen, el tiempo. Tal suspensión es posible mediante una malla metálica en la que se han insertado las esferas y que, sin perder su volumen, atraviesan el plano metálico. Dicho plano, que divide los espacios en los que se ha instalado, nos remite inequívocamente al cómic por su trama, el denominado *halftone* que además reconocemos en la animación videográfica que da la bienvenida al gimnasio.

En definitiva, Vitaliti se sirve del detalle del reloj parado que encuentra en este gimnasio en desuso para, así, recrear la ilusión de una hipotética suspensión del flujo temporal en las instalaciones del mismo, como si el tiempo no hubiera pasado desde que cerró. A la inversa que en sus obras anteriormente analizadas, donde recursos propios de lo tridimensional o del cine se insertan en el plano bidimensional del cómic, aquí se produce un despliegue de dichos recursos en el espacio tridimensional. No obstante, no solo nos interesa esta espacialización del tiempo, que incluso se hace arquitectónico al dividir los espacios mediante la malla metálica. Nuestro interés se enfoca además en el uso del bucle como elemento narrativo, forzando así una suspensión de la narración en la que se prescinde de estructuras narrativas piramidales. Podríamos decir, entonces, que el acontecimiento no se genera mediante cambio, sucesión o transformación, sino por su ausencia -en lo narrado-.

Al igual que en *360°* el giro de la supuesta cámara implica un acontecimiento en la narración, en este caso es la imposibilidad de avance del discurrir del tiempo lo que implica cambios en la experiencia de la *duración* del espectador.

Los conceptos esbozados a través de las obras anteriores -en formato cómic o híbridadas con éste- se encuentran presentes en mi vídeo-instalación multi-pantalla *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016).



Vista de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016) en CAAC de Sevilla.

Si la multi-pantalla aquí puede interpretarse a primera vista como una ampliación del plano, ya que el contenido de las proyecciones (avión, paracaídas y bandera) se corresponde con su localización en el espacio expositivo (la proyección del avión se sitúa en lo más alto, la de las banderas anclada en el suelo y la del paracaídas entre ambas), una segunda lectura deja entrever una espacialización del tiempo a la manera del cómic, donde cada una de las tres proyecciones (que se proyectan sobre pantallas flotantes, es decir, bastidores de aluminio envueltos en tela *blackout* de 2,50 x 1,40 m.) se correspondería con una viñeta diferente. Como ya proponemos en lo referente a la ampliación del plano, la multi-pantalla articula un paneo vertical, pero en este caso, a diferencia del cine, donde lo que se mueve es la cámara, en la vídeo-instalación es la mirada la que se desplaza, como en el cómic, con la posibilidad de avanzar o retroceder libremente.

II.4.3 La interrupción como acontecimiento en el cómic

Para terminar con este apartado, que analiza el uso del parámetro temporal desde el cómic o mediante hibridaciones con otras disciplinas, nos remitimos brevemente al historietista Chris Ware. Queremos señalar la relación que el crítico Alex D'Averc establece entre la obra de Ware y el concepto de *pillow-shot* (plano almohada) acuñado por el crítico cinematográfico Noël Burch acerca de la obra del director de cine Yasujiro Ozu. Se trata de un claro ejemplo de cruce disciplinar entre el cómic y el cine que pone de relieve el parámetro temporal común a ambos formatos.

En el libro *To the Distant Observer: Form and meaning in the Japanese cinema*, Noël Burch define así el concepto de *pillow-shots* en Ozu:

La particularidad de estas tomas es que suspenden el flujo diegético, usando un rango considerable de estrategias y produciendo una variedad de relaciones complejas. Con algunas dudas, llamaré a estas imágenes pillow-shots (planos almohada), proponiendo una analogía flexible con la 'pillow-word' (palabra almohada) de la poesía japonesa clásica. (Burch 1979, 160)⁸⁰



Fotograma de *Good Morning* (1959), de Yasujiro Ozu.

⁸⁰ “The particularity of these shots is that they suspend the diegetic flow, using a considerable range of strategies and producing a variety of complex relationships. With some hesitation, I will call these images pillow-shots, proposing a loose analogy with the ‘pillow-word’ of classical Japanese poetry”. (Traducción propia)

Podría decirse que estos planos, normalmente paisajes o espacios sin presencia humana, suspenden el relato y funcionan como cortinilla entre escenas. Es por ello que D'Averc encuentra una analogía entre el *pillow-shot* y algunos recursos característicos de la obra de Chris Ware, como la repetición de un mismo encuadre en varias viñetas donde el movimiento es mínimo. Algunos ejemplos se encuentran en *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo* (2000), donde, por ejemplo, en un recorte de paisaje con árboles, tan solo vemos cómo un pájaro posado sobre unas ramas gira la cabeza y desaparece. En este sentido D'Averc sostiene que:

En la atención detenida y obsesiva de estos tiempos muertos subyace, como ya sucedía en el cine de Ozu, una crítica a nuestra sociedad de la velocidad, del espectáculo y de la comunicación tecnológica, que nos enajena con sus expectativas continuas de acontecimientos y nos hurta el disfrute del presente. Pero, a la vez, también expresa la tensa o resignada espera de una revelación que no se produce. (D'Averc 2015)⁸¹



Fragmento de *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo* (2000), de Chris Ware.

⁸¹ Chris Ware: *El historiador de los intersticios*, artículo disponible en: <https://abcdefghijklmn-pqrstuvwxyz.com/es/chris-ware-el-historiador-de-los-intersticios/> [15.10.2018]

Recurrimos a Chris Ware no solo por el paralelismo con los *pillow-shots* de Ozu, sino por el despliegue espacial, viñeta a viñeta, que evidencia el flujo temporal presupuesto a la cuadrícula. En efecto, estas secuencias suspenden el relato, el *flujo diegético* al que se refiere Noël Burch, pero no suspenden el tiempo, sino que, como decíamos, lo acentúan y plantean así un contraste con las viñetas contiguas. Digamos que el cambio de ritmo supone una interrupción de la narración, en definitiva, un acontecimiento.

Mientras que en las corrientes que emplean el prefijo *slow* para definirse éstas se comparan con otras producciones, la idea de *pillow-shot* aplicado a la obra de Ware se fundamenta en el contraste con, en este caso, el resto de la tira (como el *pillow-shot* original de Ozu se inserta y se localiza en determinadas partes del metraje). Esta estrategia, decíamos, se interpreta como interrupción, como cambio de ritmo, mediante una repetición en el plano compositivo que salta a la vista ante una visión en perspectiva, es decir, de la totalidad del cómic abierto a doble página. Si en el apartado referente al montaje nos referimos a la obra *Skyline* (2016) para analizar la sucesión, mediante montaje, de planos desprovistos de acción o de figuras humanas, lo cuál nos lleva a su conexión con las ideas de Burch en torno al cine de Ozu, aquí el concepto se aplica, en consonancia con el planteamiento de espacialización del tiempo, a la visión de conjunto de la vídeo-instalación en cuestión. Una visión panorámica de la obra, que se despliega en dos monitores y una proyección, presentada en la sala Observatori del Museu Es Baluard de Palma de Mallorca, permite una consideración de la obra en los mismos términos que los cómics de Ware. Sin embargo, nuestra propuesta de *pillow-shot* aquí no va dirigida al monitor en el que se suceden diferentes planos, sino a los otros dos que son PFSBI. Ante la sucesión de encuadres (que generan la ilusión de temporalidad propia del montaje cinematográfico) de diferentes estancias del Hospital Marina Salud de Dénia, la imagen de un árbol talado que gira sobre sí mismo o la de un obrero, ambos suspendidos en el aire por cuerdas, toma la forma de la interrupción en contraste con el *relato*⁸² al que acompañan. En esta tesitura, ya no en el plano bidimensional del cómic sino en el tridimensional de la vídeo-instalación, la lectura desde una visión de la totalidad de la obra acentúa la coexistencia de diferentes flujos diegéticos.

Como conclusión de las ideas expuestas en este apartado referente al cómic desde el cruce disciplinar, hemos detectado una serie de estrategias presentes en dicho formato de

82 Indicamos en cursiva el término relato por entender que este monitor genera la ilusión de relato al compararse con los planos adyacentes, sin embargo, de manera autónoma, a pesar de la presencia de oraciones verbales, no se corresponde con la estructura narrativa piramidal.

las que la vídeo-instalación se sirve para generar cambios, en definitiva, acontecimientos, en el plano de la estructura narrativa de unos vídeos donde el movimiento inherente al medio se presenta en su mínima expresión. En otras palabras, destacamos modos de narrar que se presentan como alternativa ante la denominada suspensión narrativa con la que relacionamos la supresión de movimiento en el vídeo. Estas estrategias de tematización del tiempo consisten, entre otras, en el paralelismo de la multi-pantalla con la viñeta en la cuadrícula de la página, donde la separación espacial entre imágenes dota de temporalidad a las mismas. Mientras que en el cómic es el gutter (los huecos/líneas -normalmente- blancos que atraviesan vertical y horizontalmente la página) la que separa a la vez que une y guía la dirección de la mirada del lector, en la multi-pantalla de nuestras vídeo-instalaciones es el espacio tridimensional de la sala de exposiciones el que posibilita la lectura del espectador y el desplazamiento no solo de su mirada sino de su propio cuerpo. La multi-pantalla, en su cruce con las estrategias narrativas del cómic (que éste a su vez recoge tanto del cine como de la pintura), acentúa el parámetro temporal de la obra, más allá de la ilusión de tiempo del montaje cinematográfico, a la vez que delega en el espectador ciertas responsabilidades en cuanto al ritmo y la estructuración de la narración.

II.5 La vídeo-instalación

Nos centramos en este apartado en la vídeo-instalación, término que abarca la obra artística que he producido hasta la fecha. Nuestra pretensión es poner sobre la mesa las disciplinas hasta ahora tratadas, no porque consideremos que la vídeo-instalación sea un cruce de estas, sino porque nuestra metodología de trabajo, como hemos podido comprobar, cuestiona la consideración de diversas disciplinas en compartimentos estanco, lo cuál resulta especialmente visible en el formato de vídeo-instalación.

Como ha señalado Mieke Bal, el espacio es el material de la vídeo-instalación, pero no se trata de un espacio homogéneo como el del reloj, sino heterogéneo, de convivencia en heterocronía (2018, 10-11). Tal reflexión se inserta, como se puede intuir, en la aplicación a la imagen del concepto bergsoniano de *duración*. Para la narratóloga, “esta forma de arte permite reflexionar y, a continuación, desarrollar estrategias para la lucha contra la tiranía del reloj” (Bal 2018, 11). Del posicionamiento de Mieke Bal nos interesa destacar su enfoque perceptivo de la vídeo-instalación así como el componente político, aspectos ya esbozados que en este apartado trataremos de clarificar.

Para nuestro estudio, entendemos la vídeo-instalación no exclusivamente en la articulación de múltiples pantallas audiovisuales, sino también de pantallas que dialogan con fotografías o con objetos tridimensionales. Un buen ejemplo lo encontramos en las dos exposiciones que he presentado en la Galería Isabel Hurley de Málaga, la colectiva *Artistas en residencia. Viaje entre el programa y la deriva* (2015) y la individual *NEVER ODD OR EVEN* (2017).



Vista de sala de *The Viewers* (a la izquierda) y *El periplo* (a la derecha) en Galería Isabel Hurley (2015).

En la primera de ellas el vídeo *El Periplo* (2015) dialoga con el políptico de 60 fotografías titulado *The Viewers* (2015), pues además de que en cada pieza los protagonistas son individuos que dirigen su mirada al horizonte, en ambos casos hay un cruce disciplinar entre el vídeo y la fotografía. *El Periplo* es un vídeo que no se revela como tal hasta que el espectador se aproxima considerablemente a la superficie de la pantalla en la que se reproduce, pues el movimiento es mínimo en pequeños gestos de figuras humanas en la lejanía. En primera instancia la obra podría confundirse con una fotografía retroiluminada. *The Viewers*, mediante la serie, juega con la simultaneidad de una ficticia contemplación colectiva, como en el vídeo al que acompaña. Además, en la disposición seriada de las imágenes se inserta un movimiento, el giro gradual de las cabezas que avanza de izquierda a derecha y viceversa a través de los diferentes retratados a modo de fotograma.



The Viewers (2015). Políptico de fotografías. 30 x 35 cm. c.u. Papel Hahnemühle FineArt Baryta



Detalle de *The Viewers* (2015).

En la segunda exposición para la galería, con la reestructuración de la vídeo-instalación *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016) en ese espacio arquitectónico específico, se insertan piezas como un letrero aeronáutico de 15 metros de

largo que, suspendido por el patio exterior de la sala, se relaciona con el sonido ambiente de la misma, donde el ruido del motor de una avioneta revela la presencia virtual de la misma.



Vista de la exposición *NEVER ODD OR EVEN*, en Galería Isabel Hurley (2017).

Nos remitimos aquí, por lo tanto, a los modos en que la imagen audiovisual se instala en el espacio y en lo que ello supone para su recepción por parte del espectador. A estos modos los denominaremos *montaje espacial* con base en la definición de Lev Manovich (2005, 398), pero para llegar a ello procedemos con una especie de preámbulo que trata de contextualizar esta consideración del espacio en el audiovisual.

II.5.1 El espacio expositivo en el audiovisual

Para abordar el espacio y su relación con el espectador en el audiovisual creemos pertinente establecer comparativas con el dispositivo cine, pues, *grosso modo*, la caja negra, de estructura por todos conocida, nos sirve como esquema, por oposición, de lo planteado. Además, habremos de señalar dos cuestiones, a priori secundarias en la vídeo-instalación, como son el protagonismo de la fisicidad del dispositivo y del espectador, donde nos referimos a este no como sujeto receptor sino como elemento físico, casi compositivo, en el espacio.

Atendamos a la argumentación de Mieke Bal:

Por lo general, se instalan las obras de la galería en espacios en los que los espectadores entran y salen a su antojo, lo que pone en grave peligro la estructura aristotélica de la narrativa clásica de principio, medio, fin [...] En el cine, el espectador puede recostarse y dejarse llevar por la temporalidad a piñón fijo y hacia delante de la película. En la galería, por el contrario, el espectador es responsable del tiempo de su visita (Bal 2016, 162-163).

Lo que la narratóloga subraya es la ineludible relación entre espacio y tiempo cuando al audiovisual nos referimos, y no solo se cuestiona por el espacio que ocupa el espectador, sino por cómo y cuándo accede al mismo con las implicaciones que conlleva para la interpretación de la pieza en el plano de su estructura narrativa⁸³. Tal vicisitud se encuentra ya en la década de los 60's, donde artistas como Paul Sharits se revelan contra las “representaciones clásicas de las salas ilusionistas y unidireccionales que imponen la inmovilidad del cuerpo” (Collado 2012, 84). Como indica Esperanza Collado, en el surgimiento de una nueva consideración del concepto de espectador éste podría:

Moverse, marcharse y volver libremente, ya que la película (o películas simultáneas) no impondría tiempos determinados de contemplación. A tal efecto, los trabajos filmicos presentarían contenidos discernibles de inmediato, sin enmascaramientos ni estructuras compositivas evolutivas. (Collado 2012, 85)

En efecto, la ruptura con la linealidad narrativa del audiovisual supone la introducción del componente espacial, lo que el propio Sharits denominaría *locational films* (1978), cuyo planteamiento no era la representación de localizaciones asociada al cine sino la del espacio expositivo como parte íntegra de la obra. Por lo tanto, no se trataría de acceder a la experiencia audiovisual mediante el oscurecimiento del espacio, como en el cine, sino de incluirlo en la experiencia misma. En este trasvase la pantalla única del cine se multiplica dando paso a las denominadas instalaciones multi-pantalla y con ello al consiguiente montaje espacial.

83 Es bien sabido que, por lo general, tanto en los espacios galerísticos como museísticos no encontramos información acerca de las horas de comienzo o finalización de las piezas audiovisuales, incluso cuando éstas se desarrollan en duraciones cercanas a las de cualquier largometraje.

II.5.2 Fisicidad del dispositivo audiovisual

La ya citada Collado también se ha referido a la *desmaterialización del cine en las prácticas artísticas* (2012) como un proceso por el que el medio “se desprende de su cuerpo o soporte físico” (Collado 2012, 20). No obstante, a pesar de la hipótesis de esta investigadora, hemos de anotar la fisicidad del dispositivo que conlleva la inserción del medio cinematográfico en el espacio museístico o galerístico. Pues no desaparecen los aparatos tecnológicos (el proyector, la pantalla, los altavoces o los cables), sino que se separan de su emplazamiento habitual y se hacen más visibles. En cualquier caso, más que desmaterializarse se materializan. El proyector, situado en el cine al final de la sala y a espaldas del espectador, pasa a ocupar el espacio expositivo, en ocasiones en el suelo, viéndose el espectador obligado a rodearlo. La proyección comienza a separarse de su lugar habitual en la caja oscura, sobre la pared, para desplegarse en el espacio mediante pantallas flotantes que confieren objetualidad a la originalmente inmaterialidad de la imagen que es luz proyectada. Por lo tanto, tiene lugar una deslocalización y resignificación del dispositivo cinematográfico que deja de ser fijo para atender, en cada caso, a intereses concretos del artista.

De hecho podríamos señalar obras que se sitúan entre la sala de cine y la sala de exposiciones, donde hacen de este trasvase el elemento constitutivo de la pieza. En el catálogo editado con motivo de la exposición de David Lamelas, *En lugar del cine* (2009), en el Centro José Guerrero de Granada, los comisarios Chema González y Yolanda Romero dividen el texto de presentación en tres partes que se corresponden con tres etapas del trabajo de Lamelas: *Cine-aparato* (1967-1969), *Cine-estructura* (1969-1975) y *Cine-relato* (1975-2001). Es la primera de las etapas la que apoya nuestra teoría. El propio título del epígrafe, *Cine-aparato*, ya nos sugiere cierta concepción objetual en torno al cine. Incluso los títulos de las obras de Lamelas en esta etapa dan una idea del planteamiento escultórico/espacial de su producción: *Límite de una Proyección I* (1967) o *El Efecto Pantalla* (1968). El artista, a la manera de los *locational films* de Sharits, concibe la relación con la obra como un “encuentro físico” donde “el espectador percibe las condiciones que determinan su posibilidad, como el espacio del museo y las características de las condiciones expositivas” (González, Chema, y Romero, 2011, 11):

La diferencia entre Lamelas y el minimalismo canónico no es sólo que el truco esté visible, el foco y los proyectores de cine, sino que esta propia visibilidad integra y discute el sentido de la obra; el mismo Lamelas diría que pretendía introducir la máquina de cine en el espacio galerístico para hacer visible lo invisible en el espacio real. (González, Chema, y Romero, 2011, 12)

Por otro lado, para Eugeni Bonet el empleo de la multi-pantalla es el resultado de las herramientas precarias con las que cuentan los artistas de la época. En la actualidad cualquiera puede grabar, posproducir y montar diferentes *clips* de vídeo desde un teléfono móvil, pero para los primeros artistas que trabajaron con el audiovisual el montaje de planos suponía un obstáculo técnico y económico que podía ser solventado mediante la pantalla múltiple:

Por una cierta ósmosis inmediata con ideas y prácticas que están en el aire de la época, pero también porque las primeras tecnologías videográficas que llegan a manos de los artistas e independientes son todavía harto precarias en algunos aspectos, particularmente en lo que se refiere al montaje, propiciando de alguna manera otras formas de articulación y montaje mediante el uso de múltiples pantallas o por aglutinación de medios mezclados. Y porque el vídeo ha de buscar o crear su propio espacio, que a falta de llegar a encontrarlo en la televisión, será cada vez más el de la instalación en museos u otros recintos culturales. (Bonet 2000, 57)

Sea como fuere, lo que nos interesa subrayar por lo que concierne a mis vídeo-instalaciones es la toma de protagonismo de los dispositivos de exhibición, en especial de la pantalla de proyección. Raymond Bellour sostiene que “el hombre puede, hoy por hoy, caminar sobre la imagen”, a lo que se puede añadir que el espectador no deambula exclusivamente *sobre*, sino entre imágenes. Lo que el matiz acentúa es la fisicidad del dispositivo, de lo que el mismo Bellour denomina “imágenes-pantalla” (Bellour 2000, 191), es decir, proyecciones sobre pantallas exentas, separadas de la pared.

Ya en el primer proyecto de mi investigación artística, *La disección lúcida* (2013), destaca la presencia física de unos monitores que más que ocultarse en el espacio reclaman su presencia. Prueba de ello es la mesa que requiere cada uno de estos cuatro monitores, tableros de OSB (una variedad de madera prensada donde las astillas son

apreciables) que dialogan estéticamente con los vídeos a los que acompañan. Pero progresivamente mis instalaciones dejan de recurrir a monitores para hacer uso de las *imágenes-pantalla*, en nuestro caso lienzos, como en *Everything can be fixed up* (2016), el proyecto *site-specific* para la exposición de pintura *Las cuatro estaciones en el arte ruso* (2016), en la Colección del Museo Ruso de Málaga. Dicho lienzo cumple varias funciones. Por un lado pone de relieve el cruce con la disciplina pictórica, pues resulta significativo que unas imágenes tan claramente hereditarias de la pintura sean proyectadas sobre bastidores de madera entelados. Por otro lado dotan a la imagen de una consideración cercana a la pintura en cuanto que objetos tridimensionales, ya que aunque normalmente nos dirigimos a la superficie del lienzo, este posee una profundidad. Por último, la flexibilidad del proyector para proyectar a un mayor o menor tamaño unido a la posibilidad de elaborar bastidores a medida hace posible trasladar al espacio expositivo las labores compositivas.

En *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016), la vídeo-instalación *site-specific* para el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla, las *imágenes-pantalla* no se construyen con bastidores de madera ni con tela, sino con marcos de aluminio envueltos en blackout (tejido plástico). El motivo, más que conceptual, es técnico, pues por tamaño e idoneidad de refractancia las pantallas requerían de dichos materiales. No obstante, la presencia física en el espacio, que es lo que aquí nos interesa, sigue siendo la análoga. En los dos proyectos de vídeo-instalación que acabamos de mencionar el espacio que las *imágenes-pantalla* ocupan es clave, pues permiten una apreciación de la sucesión de pantallas flotantes no exclusivamente frontal sino lateral, cuya disposición secuenciada quiere remitir a la idea de *clip* que, como en la línea de tiempo de cualquier programa de edición, ocupa un espacio y en consecuencia una extensión temporal.

II.5.3 La fisicidad del espectador

Acerca de la obra del artista Tony Ousler, uno de los pioneros en el uso del *video-mapping*, que consiste en el ajuste y/o deformación de la proyección de vídeo a una forma concreta (normalmente tridimensional), Raymond Bellour se refiere a su trabajo como una “reinención de la proyección, desdoblada y multiplicada”, y sugiere que “el ser que

contempla todo esto ya no es un espectador, aquel que ha sido fijado tanto por el teatro como por el dispositivo cine” (Bellour 2000, 171) ¿Qué es, entonces, el espectador de la obra de vídeo-instalación? Si atendemos a las declaraciones de algunos artistas con respecto al papel del espectador en sus obras obtendremos algunas respuestas.

Así, con motivo de la instalación con la que Jordi Colomer participó en el pabellón español de la Bienal de Venecia de 2017, *¡Únete! Join us!* (2017), el artista, en una conferencia que tuvo lugar en el marco del III Congreso ANIAV 2017, *Glocal [codificar, mediar, transformar, vivir]*, sugiere la consideración de la presencia de espectadores en la sala como elementos susceptibles de ser contemplados a la par que las propias pantallas de su vídeo-instalación. Por consiguiente, estos individuos ya no son solo espectadores, que también, además son elementos compositivos, pero no como objetos inertes sino como agentes narrativos:

Hay cuatro salas donde hay proyecciones con un sistema de gradas enfrentadas en las que uno está mirando unas imágenes pero tiene al mismo tiempo gente que está mirando la pantalla que está encima suya, así que ves al mismo tiempo o puedes elegir si miras a las imágenes o a las personas, o todo al mismo tiempo. Es una instalación que quiere voluntariamente distraer el ojo y que uno tenga que decidir qué está mirando. (Colomer 2017)

No menos reveladora resulta la conversación que mantienen los artistas Doug Aitken y Olafur Eliasson en *Broken Screen: Expanding the Image, Breaking the Narrative: 26 Conversations with Doug Aitken* (2006). En el intercambio de ideas, Eliasson comenta el potencial que ve en el espectador en tanto que usuario, y subraya el importante componente perceptivo de la narración en su obra. Con base en este desplazamiento de lo narrativo, podemos sugerir que el acontecimiento también se deslocaliza. Si, como indica Daniel Arasse en relación a la disciplina pictórica, los textos literarios suelen situar el acontecimiento “en el borde” del cuadro, “al margen de su percepción” (Arasse 2008, 236), en la obra de Olafur Eliasson así como en la de Jordi Colomer parece que este concepto se escurre, pierde una ubicación más o menos precisa para permeabilizarse con el espectador y con el espacio que comparte con él, como ya proponía Paul Sharits con la idea de “locational films”.

Para Doug Aitken, las instalaciones de Olafur Eliasson se asemejan a “los espacios silenciosos y oscuros en los que vemos cine”, salvo por el hecho de que en las obras del danés “el espectador ocupa el espacio filmico más que observarlo”⁸⁴ (Aitken 2006, 116). De nuevo, con semejanzas a lo expuesto por Colomer, Eliasson argumenta que le interesa “la idea del espectador siendo el sujeto exhibido, y esto por supuesto viene del cine. Pero normalmente cuando nos sentamos en el cine miramos la pantalla con cuerpos pasivos”⁸⁵ (Aitken y Eliasson 2006, 116).

En *The Weather Project* (2003), la instalación *site-specific* de Eliasson para el espacio de Turbine Hall en TATE Modern (Londres), el artista introduce un panel luminiscente en las alturas que simula la forma y la función del sol. El panel, que no es esférico sino que tiene la forma de un semicírculo, está colocado en la intersección de la pared con el techo, que es de espejo, por lo que, visto a la altura de los visitantes, adquiere la forma de un círculo perfecto. Además, el techo de espejos no cumple la única función de completar el círculo luminiscente, sino que permite al visitante verse reflejado.



A la izquierda, vista de sala de *The Weather Project* (2003) en TATE Modern. A la derecha, vista de los visitantes reflejados en el techo del espacio expositivo.

84 “The intimate experience of your work often reminds me of the quiet dark spaces in which we watch film, except that the viewer occupies that filmic space rather than watches it.” (Traducción propia)

85 “I certainly like the idea of the viewer being the exhibited subject, and this of course comes from film. But normally when we sit in a cinema, we watch the screen with passive bodies.” (Traducción propia)

Cabe señalar que, dada la climatología de una ciudad como Londres, de cielos continuamente nublados que ocultan el sol y la luz, la presencia de un enorme círculo luminiscente y cálido se convirtió durante unos meses en un punto de encuentro (pues además el espacio cuenta con acceso directo a pie de calle) y, en cierto modo, de esparcimiento, pues los visitantes acostumbraban a tenderse en el suelo como lo harían en cualquier playa con la peculiaridad de que, abatidos sobre el plano con la mirada dirigida a las alturas, encontraban el reflejo de su cuerpo junto con el de otros tantos espectadores. Podríamos decir, entonces, que tiene lugar un acontecimiento en el espacio de la instalación, donde la clásica división de obra-espectador difumina sus fronteras. La contemplación es aquí colectiva y se dificulta incluso la tarea de identificarse entre el resto de cuerpos reflejados en el espejo.

Ciertas semejanzas con lo expuesto en una obra de instalación guarda el planteamiento de Roland Barthes en cuanto a la experiencia de ver una película en la sala de cine:

Existe otro modo de ir al cine; es ir al cine dejándose fascinar dos veces, por la imagen y por el entorno de ésta, como si se tuvieran dos cuerpos a la vez: un cuerpo narcisista que mira, perdido en el cercano espejo, y un cuerpo perverso, dispuesto a fetichizar ya no la imagen, sino precisamente lo que sale de ella: el «grano» del sonido, la sala, la oscuridad, la masa oscura de los otros cuerpos, los rayos de luz, la entrada, la salida. (Barthes 1986, 354)

Barthes nos habla del formato cine, pero su concepción del mismo, que contempla no solo la imagen proyectada sino el *entorno de ésta*, nos remite fácilmente al espacio de la vídeo-instalación. Recordemos que en *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas* (2012), Esperanza Collado se refiere al término *paracinema* (acuñado por el director de cine Ken Jacobs) como el “vínculo a través del cual, el medio cinematográfico negocia su materialidad fenomenológica con las otras artes” (Collado, 2012, 20). No pretendemos venir a descubrir que el vídeo-arte -y sus diversas ramificaciones- es heredero de lo cinematográfico, pero sí que cabría prestar especial atención a una serie de cuestiones que emergen en el trasvase de la sala de cine a la sala de exposición, como el protagonismo que adquieren estos entornos de la imagen, la imagen misma, o la *masa oscura de los cuerpos* a la que se refiere Barthes.

II.5.4 El montaje espacial

Como indicaba Eugeni Bonet, el uso de la multi-pantalla viene dado, entre otras razones, por la primigenia precariedad de los artistas independientes que no disponían de herramientas de montaje del film. Por lo tanto, el montaje convencional da paso a lo que el teórico Lev Manovich denomina *montaje espacial*, “una alternativa al montaje cinematográfico temporal, donde se sustituye el modo secuencial tradicional por uno espacial” (Manovich 2005, 398). Cabe matizar que en su definición Manovich se refiere al montaje espacial en términos generales, es decir, contempla lo espacial desde la propia yuxtaposición de dos imágenes en una misma pantalla sin necesidad de una *imagen-pantalla* unitaria. En cualquier caso, el salto del montaje al espacio nos lleva a rescatar de nuevo el término de composición, pues, como veremos, las labores configuradoras que ya señalamos en nuestros PFSBI también son de aplicación al lugar expositivo mediante la disposición de múltiples pantallas.

La multi-pantalla, por lo tanto, es una forma de *montaje espacial*, y, como veremos, su empleo resulta recurrente en vídeo-instalaciones donde la narración parece suspendida. Tal y como planteamos en nuestras hipótesis, en algunos casos la apariencia de suspensión resulta de la sustitución del montaje característico del audiovisual por el espacial, donde el desplazamiento físico o de la mirada del espectador hace las veces de montaje.

Casi en la misma línea de la definición de Manovich, pero en referencia a la cuestión espacial o tridimensional, Raymond Bellour emplea el concepto de “montaje inédito” para referirse al montaje que tiene lugar “no ya de plano a plano, sino de pantalla a pantalla; saltos oculares inscritos en el espacio” (Bellour, 2000, 227). Pero el empleo de la multi-pantalla en la instalación no solo reclama el espacio de la imagen física, sino que “destaca el vínculo entre el tiempo y el espacio” (Bal 2016, 155). Como indica la narratóloga:

El montaje es una forma espacial, la yuxtaposición de fragmentos que, juntos, forman un nuevo todo, pero entre los cuales, inevitablemente, quedan huecos. Es más, en las instalaciones con paneles múltiples o multipantalla, el montaje entre

clips o porciones de la superficie está sobredeterminado por un montaje entre pantallas. (Bal 2016, 154)

Entonces, los *huecos* a los que se refiere Mieke Bal no son solo espacios entre los que el espectador puede deambular en el plano físico, sino que implican hacerlo en el narrativo, estructurando la configuración del relato. Como afirma el artista Malcolm Le Grice, la proyección múltiple supone “una forma de elección visual y comparación que contrarresta la singularidad del flujo narrativo”, y por lo tanto, “es el espectador el que produce la coherencia (o incoherencia) de la obra”⁸⁶ (LeGrice 2011, 163-164).

Así, en las instalaciones multi-pantalla, el espectador se revela como un agente responsable de estructurar la narración, pues sus desplazamientos por el espacio dan lugar a nuevos encuentros, acontecimientos en potencia. Si “gran parte de la construcción de casi cualquier comunicación tiene que ver con la recreación de la persona que la experimenta”⁸⁷ (Aitken y Conner 2006, 88), como apunta el artista Bruce Conner acerca de su obra *A Movie* (1958), la cual responde a montaje por sucesión de planos, las posibilidades se multiplican en el montaje espacial. Así lo afirma Harun Farocki acerca de la proyección múltiple:

En una proyección doble hay sucesión y simultaneidad, el vínculo de una imagen con la siguiente y con la de al lado. Un vínculo con lo previo y lo simultáneo. Imaginemos tres enlaces covalentes saltando en cualquier dirección entre los seis átomos de carbono de un anillo de benceno. Así de plural me imagino la relación entre un elemento de un canal de imagen con el elemento siguiente o con el que se encuentra a su lado. (Farocki, 2015, 111-112)

En contra de lo expuesto hasta ahora, según el director de cine Andrei Tarkovski, “el hombre no puede observar al mismo tiempo varias acciones. Es algo que está fuera de sus posibilidades psico-fisiológicas”, y además califica dichas estrategias multi-pantalla de “seudocondición inventada por la vía de la mera especulación” (1991, 91-92). Como

86 “It used multi-projection to initiate a form of visual choice and comparison counteracting the singularity of a narrative stream. Through the editing and montage structure, using repetition and partial repetition, it forced an awareness of difference between the passage of actual time and any represented time requiring a conscious structuring through memory. Placed at the centre of this process, it is the spectators who produced the coherence (or incoherence) of the work”. (Traducción propia)

87 “A large part of the construction of almost any communication has to be its recreation by the person who experiences it”. (Traducción propia)

indica el cineasta, es probable que un individuo no pueda observar varias acciones paralelas en el tiempo, pero quizá no es lo que mediante la multi-pantalla se pretende. Es decir, no se trata tanto de poder observar varios eventos a la vez sino de concebir que éstos acontezcan paralelos en el tiempo, como ocurren fuera del espacio de la ficción, y que podamos acceder a ellos mediante el acto de *elección visual* ya referido. Una posible vía es la de generar mecanismos de percepción cercanos a la realidad. Como indica Jorge Luis Marzo en *Movimiento aparente* (2000), “la aparición del barco de vapor, del globo aerostático y del tren, aceleraron el surgimiento de una percepción panorámica de la realidad”, por lo que “las pinturas panorámicas se convirtieron en un patrón para organizar la experiencia visual” (Marzo 2000, 135). Así, el panorama, diseñado por Robert Barker en 1787, suponía para el espectador “una batería de sensaciones” donde “se encontraba totalmente rodeado por una escena, que a menudo se desplegaba 360° en el interior de la rotonda” (Marzo 2000, 147). Parece evidente que en la ampliación del marco -y de los marcos-, ya presente en el cine expandido, hay un componente experiencial en el que interviene la mirada y el cuerpo del espectador.

En definitiva, esta tarea delegada en el espectador rompe la singularidad de la experiencia que se nos plantea en el cine, pues subraya el componente de instalación de la obra y con ello hace consciente al que mira de su ocupación del espacio de la representación y, como consecuencia, de su tiempo inherente. En este sentido, sería interesante mencionar la anécdota con la que Hal Foster introduce *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo* (2001), a través de la cuál toma conciencia de la dimensión espacial de una obra de arte minimal, del artista Robert Morris.

De pronto allí estaba ella justo detrás de nosotros: todo lo que había hecho había sido saltar por entre las vigas en la habitación. Y allí estábamos nosotros, un crítico y un artista informados sobre arte contemporáneo, aleccionados por una niña de seis años, incapaces de encajar nuestra teoría con su práctica. Pues su juego con la obra no sólo llamaba la atención sobre temas específicos del minimalismo -las tensiones entre los espacios que sentimos, las imágenes que vemos y las formas que conocemos-, sino también sobre algunos deslizamientos generales que se han producido en el arte durante las últimas tres décadas, como son las nuevas intervenciones sobre el espacio. (Foster, 2001, 7)

En otras palabras, la niña se había introducido en el espacio de la obra estableciendo con ella, como indica Polaroid Star en “Poética de las simples esteras”, una “relación de juego” (Star 2015, 31), mientras que ellos -crítico y artista- mantenían una distancia con respecto a la obra que los situaba en el mero plano del espectador.

Para Mieke Bal, esta forma de arte de la vídeo-instalación multi-pantalla representa “el «objeto teórico» en acción”, es decir, un espacio en el que “los pensamientos no se ilustran sino se realizan en, y no por medio de, las obras de arte” (Bal 2018, 20). Un espacio, por lo tanto, que a través de nuestras elecciones se abre a la multiplicidad de acontecimientos. Como vemos con mis vídeo-instalaciones como ejemplo, el espectador a menudo puede elegir qué pantalla mirar de entre todas las que se le presentan. Además, dado que en los casos de la experimentación artística tratamos con PFSBI, cuya aproximación a los mismos, como ya hemos observado, se antoja casi pictórica, la lectura de las instalaciones permite un rápido reconocimiento. Por lo tanto, si bien durante nuestros desplazamientos pueden tener lugar descubrimientos no percibidos en un primer golpe de vista, el fácil reconocimiento del plano convierte al tiempo en el principal generador de contenido. En este sentido podríamos señalar las palabras de Martí Manen cuando se refiere a un espacio expositivo⁸⁸ que puede ser abarcado visualmente con facilidad:

La exposición se reconoce desde el primer segundo, con lo que será el tiempo lo que permita ampliar su campo. Y el tiempo son capas invisibles que convierten aquello reconocible en una experiencia a notar y a sentir. Los tiempos son posibilidades para abrir otras exposiciones, para ser partícipe de otros modos de generar discurso, contenido, sentido y emoción. (Manen 2016, 18)

La multi-pantalla como montaje espacial es una estrategia recurrente en las vídeo-instalaciones de la investigación artística, donde, como ya hemos señalado, componemos en el espacio mediante pantallas. Es el caso de *La disección lúcida* (2013), *Skyline* (2015), *Everything can be fixed up* (2016) y *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016). Cada una de estas obras contempla dicho montaje desde una perspectiva diferente. Las variables nos permiten establecer una serie de categorías contrastables con otras producciones artísticas, no con la pretensión de establecer una categorización estricta y absoluta sino relativa, a la medida de los intereses específicos de

88 El Espai 13 en la Fundación Joan Miró.

mis vídeo-instalaciones. A través de esta esquematización podremos escudriñar los procesos internos de las obras mencionadas, donde se revelan los cruces disciplinares que las constituyen.

El esquema consta de tres apartados acerca de la multi-pantalla más un cuarto que no responde a la configuración de varias pantallas pero sí al concepto de narración y montaje espacial que es común a lo anterior. También cabe dejar claro que en esta taxonomía una misma vídeo-instalación puede incluirse en varios usos, es decir, no son incompatibles. Las categorías son las siguientes:

- La multi-pantalla como ampliación del plano.
- La multi-pantalla mediante planos fijos secuencia. El cruce disciplinar con la pintura o la fotografía.
- La multi-pantalla como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos.
- El abandono de la bidimensionalidad de la pantalla.

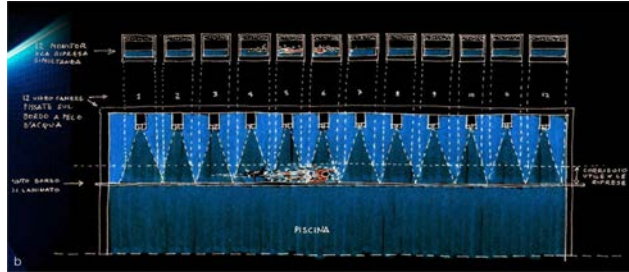
II.5.5 La multi-pantalla como ampliación del plano

La multi-pantalla como ampliación del plano se refiere a la continuidad espacial de un hipotético encuadre principal o central. Esta idea es ejemplificada en la obra *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016).

Si se disponen 3 pantallas en el plano horizontal, la de la derecha y la de la izquierda completarán espacialmente lo que se nos presenta en la central, como un paisaje que se abre. En consecuencia, los huecos entre las pantallas a los que alude Mieke Bal implicarán inevitablemente una fragmentación del espacio pero no necesariamente del tiempo. Esta variable que suscitan los saltos entre pantallas nos parece motivo de estudio, pues una idea similar adelantamos acerca de ciertos usos particulares de la viñeta del cómic, además de encontrarse ya presente en pinturas como *El jardín de las delicias* (1500-05) de El Bosco, por citar un clásico.

Previamente matizamos que con este uso nos centramos específicamente en casos de vídeo-instalaciones multi-pantalla de plano fijo, es decir, que conservan el encuadre en la composición.

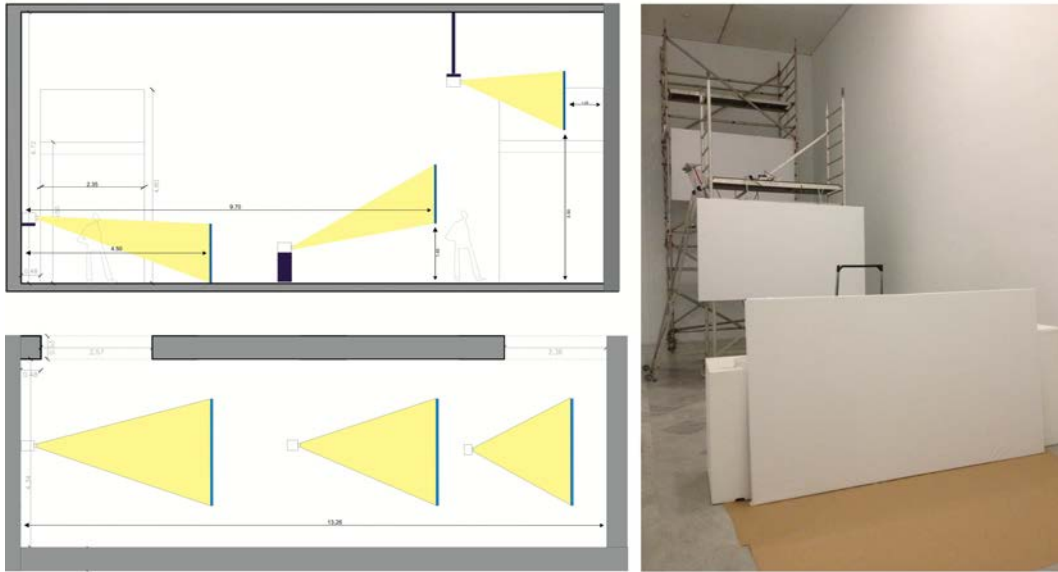
Boceto de la instalación *IL NUOTATORE*
(*va troppo spesso ad Heidelberg*)



Studio Azzurro *IL NUOTATORE* (*va troppo spesso ad Heidelberg*) (1984).
Vista de la instalación en Palazzo Fortuny de Venecia.

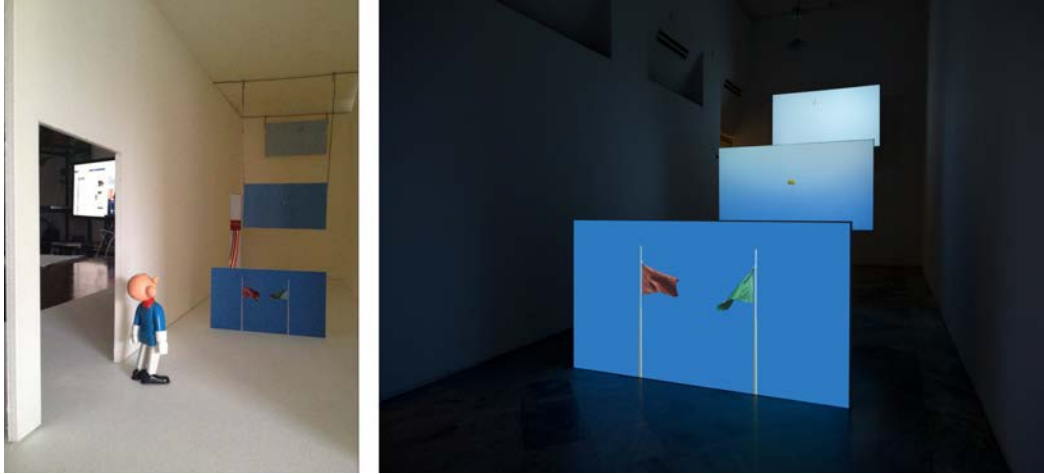


En primer lugar nos referimos a un caso de vídeo-instalación en la que la multi-pantalla no implica fragmentación temporal sino exclusivamente espacial. Se trata de *IL NUOTATORE* (*va troppo spesso ad Heidelberg*) (1984) del colectivo de vídeo artistas italianos Studio Azzurro, que pudo verse en la retrospectiva que tuvo lugar en 2016 en el Palazzo Reale de Milán, titulada *Immagini Sensibili*. En la obra, una instalación compuesta por 12 monitores de vídeo dispuestos en línea horizontal, un nadador se desplaza de izquierda a derecha y viceversa, en bucle, atravesando cada uno de estos monitores. Por lo tanto, lo que tiene lugar es una fragmentación del espacio mediante el registro longitudinal de una piscina empleando 12 cámaras, tal y como vemos en los bocetos del proyecto. La multi-pantalla, como podemos comprobar, funciona a modo de ampliación del plano, es decir, con un hipotético objetivo gran angular se podría registrar la totalidad de la piscina y prescindir de las 11 cámaras restantes. Posteriormente podríamos fragmentar el plano en posproducción y encajarlo en 12 monitores si es que quisiéramos jugar con dicha apariencia fragmentada. En *IL NUOTATORE* (*va troppo spesso ad Heidelberg*) tiene lugar, efectivamente, una forma de montaje espacial, pero percibimos exclusivamente un tiempo no fragmentado, el de la acción continua, en bucle del desplazamiento del nadador, es decir, cuando este desaparece de uno de los monitores esta pantalla no ha de ser entendida como pasado, sino que es temporalmente paralela al presente de las imágenes contiguas que la amplían.



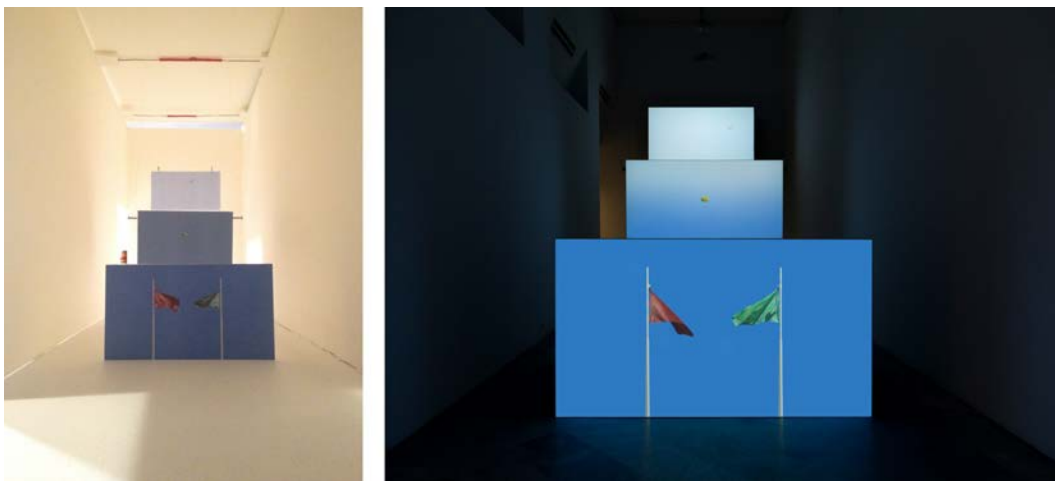
Plano a escala de *NEVER ODD OR EVEN*. Una maniobra de posicionamiento y proceso de montaje en sala.

A diferencia de lo descrito en la vídeo-instalación del Studio Azzurro, en *NEVER ODD OR EVEN*. Una maniobra de posicionamiento no solo se plantea una fragmentación del espacio sino del tiempo, como ya hemos sugerido. Las tres pantallas de las que consta la obra componen el espacio, es decir, se escalonan en profundidad y altura para recrear el paisaje al que se refieren. Nos ayudan a comprender este espacio los fondos en los que se insertan las figuras registradas (un avión, un paracaidista y un par de banderas), pues estos muestran una degradación cromática. Dichos fondos son generados digitalmente: a partir de un primer tono original se obtiene un segundo como resultado de una reducción de la opacidad del otro. Diferenciamos entonces un primer tono de azul intenso en la pantalla que reposa sobre el suelo, otro tono de azul claro en la pantalla más alta y un juego de degradación entre ambos tonos como fondo de la pantalla intermedia. En consecuencia, dado el solapamiento visual de las pantallas en el espacio expositivo, el resultado remite a la degradación cromática propia de un cielo despejado pero a la inversa, es decir, mientras que los tonos más claros deberían percibirse en el horizonte del paisaje y los más intensos a mayor altura aquí ocurre lo contrario.



Maqueta realizada a escala y vista de sala de *NEVER ODD OR EVEN*. Una maniobra de posicionamiento en CAAC de Sevilla.

Si entendemos el plano a mayor altura (el del avión) como el inicial, las pantallas sucesivas amplían dicho plano como lo haría un movimiento de paneo, tan característico de los films de Andréi Tarkovski, como en *Stalker* (1979). No obstante, como ya señalamos, aquí la multi-pantalla permite la coexistencia y simultaneidad de espacios y de tiempos característica de la viñeta, y no la sucesión y sustitución que implica tal paneo. La ampliación del plano, entonces, plantea una paradoja, pues bloquea -mediante el bucle- en una misma panorámica (aunque vertical) visual, la que efectúa el espectador al dirigirse a la obra, una posible sucesión de acontecimientos que se ordenan por elipsis: de un avión salta un paracaidista para tomar tierra entre dos banderas flameantes.



Maqueta realizada a escala y vista de sala de *NEVER ODD OR EVEN*. Una maniobra de posicionamiento en CAAC de Sevilla.

En definitiva, podemos concluir que, si bien la estrategia narrativa de ampliación del plano mediante diversas pantallas está presente a lo largo de la historia del arte, como en los retablos pictóricos o en el cómic, su empleo en el PFSBI viene derivado de la necesidad de generar relato. Este uso de la multi-pantalla nos permite, como hemos visto con el caso de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*, fragmentar el espacio y el tiempo a través de una labor de composición en tres dimensiones. La consecuencia última es que se delegan en el espectador ciertas responsabilidades para establecer un orden narrativo, que queda supeditado a los desplazamientos por el espacio expositivo.

II.5.6 La multi-pantalla como cruce con la serie pictórica o fotográfica.

Como sostiene Raquel Aguilar Alonso, el concepto de serie “es una idea inherente al concepto de pintura” (2014, 88). Dos son los proyectos de nuestra investigación artística que señalamos en este apartado por el cruce que representan con la serie pictórica o fotográfica.

La disección lúcida (2013) es un proyecto de vídeo-instalación que mantiene con la pintura una serie de vínculos tanto estéticos como procesuales en cuanto a la conversión de cinco vídeos en un montaje espacial. Por otro lado, *Everything can be fixed up* (2016) se sirve de tres lienzos⁸⁹ que hacen la función de pantallas para desplegarlas, a modo de montaje espacial, en el espacio de una exposición de pintura, *Las cuatro estaciones en el arte ruso* (2016) en la Colección del Museo Ruso de Málaga.

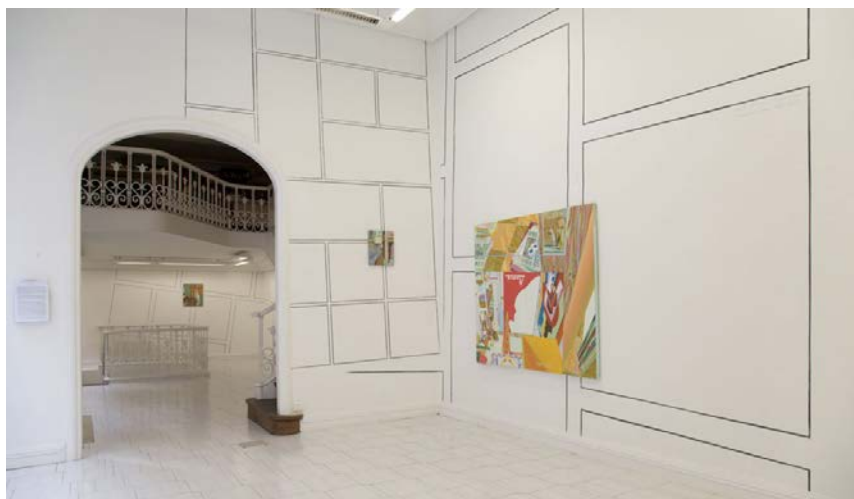
En referencia a *La disección lúcida*, además del contenido de estética pictórica al que ya nos referimos, resultan significativos unos modos de estructurar el relato, mediante elipsis, entre vídeo y vídeo, como podría ser el caso de entre una pintura y otra de una serie pictórica.

⁸⁹ La evidencia de que se trata de lienzos queda patente tanto en la construcción de los mismos (tela y madera) como en los sellos con las siglas “120 F” (que aluden un formato concreto para lienzos) impresos sobre los bastidores.



Vista de *La disección lúcida* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga (2013)

Un ejemplo de los modos de configurar la serie pictórica lo encontramos en la instalación *The Estate of Anonymous (VII): Stories from homes 3* (2014), de Carlos Miranda. En *The Estate of Anonymous (VII): Stories from homes 3⁹⁰*, proyecto expuesto en la galería JM de Málaga, las elipsis se inscriben en el espacio de la pared, donde se estructuran, a modo de *gutter*, mediante una cuadrícula que surge de las propias pinturas. Si bien en dicho proyecto la composición no se limita al interior del cuadro sino que se expande al espacio de la pared de la galería, en *La disección lúcida* esta labor compositiva tiene lugar en el espacio tridimensional de la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.



Vista de sala de *Stories from homes*, de Carlos Miranda, en Galería JM, Málaga, (2014-15).

90 Enlace al artículo *Aperturas narrativas desde la interacción espacial entre cómic y pintura*, acerca del proyecto de Miranda, disponible en DOI:
<http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.4945>

Por otro lado, en cuanto a la vídeo-instalación para la Colección del Museo Ruso de Málaga, nos referimos a esta como una multi-pantalla a pesar de que sobre los tres lienzos-pantalla ya mencionados solo se proyecte un único vídeo, donde los dos restantes se iluminan por los mismos focos empleados para iluminar las pinturas del resto de la exposición. La disposición de las pantallas mediante las labores de composición en el espacio que vemos en las imágenes, desplegadas una tras otra, sugiere una consideración de las mismas a modo de fotograma, como si en una hipotética sucesión de fps (fotogramas por segundo) éstas estuviesen a la espera para sustituir al primer lienzo en el que se halla la proyección.



Documentación del montaje de la instalación *Everything can be fixed up* en Colección del Museo Ruso de San Petersburgo, Málaga.



Vista de *Everything can be fixed up* en Colección del Museo Ruso de San Petersburgo, Málaga (2016)

De especial pertinencia para nuestra investigación resulta también el proyecto *Chronicles* (2010), de la artista chipriota Haris Epaminonda pues, además de elaborar una vídeo-instalación multi-pantalla, inserta ideas propias de lo pictórico en la imagen-movimiento.



Fotograma del proyecto *Chronicles* (2010), de Haris Epaminonda.

El proyecto consta de una serie de grabaciones (en Super 8 posteriormente digitalizadas) que registran escenas sin aparente conexión salvo cierta sensación de calma, como recoge la hoja de sala⁹¹ de su exposición en el CAAC (Centro Andaluz de Arte Contemporáneo) de Sevilla en 2016. Este mismo folleto describe que Epaminonda evita “cualquier línea narrativa”, pues “la artista no cuenta ninguna historia concreta sino que enfatiza su estilo fragmentario como elemento narrativo” en vídeos “prácticamente desprovistos de acción” como aseguran los comisarios de la muestra, Ana Ballesteros y el director del centro Juan Antonio Álvarez Reyes. Podemos observar, por ejemplo, una palmera sobre cielo azul azotada por el viento o una montaña nevada rodeada de nubes. Particularmente llama la atención la alusión a la propia representación a través de pequeños detalles de dichos registros. De manera sutil podemos percibir en la grabación de la palmera que el plano no

⁹¹ Cartela de *The Infinite Library*, de Haris Epaminonda, disponible en: http://www.caac.es/descargas/cartelas_haris16.pdf [15.11.2018]

es del todo fijo o estable y que, mientras en la mayor parte del metraje tan solo vemos el tronco y las hojas de este árbol, durante algunos segundos también detectamos parte de la línea de horizonte justo a ras del encuadre. En efecto, la artista trabaja desde el fragmento, pues mediante la descontextualización de estas escenas de alta calidad plástica (por la composición y la textura del film propia del Super 8) y su agrupación en el espacio expositivo invita al espectador a estructurar su propio relato.



Vista de sala de *Chronicles* (2010), de Haris Epaminonda, en C3A.
(Fotografía de Pablo Ballesteros. Cortesía del C3A)

No menos revelador resulta el diseño expositivo adoptado para la exposición del mismo proyecto en el C3A (Centro de Creación Contemporánea de Andalucía) en Córdoba. En lugar de proyectar las imágenes directamente sobre la propia pared se nos presenta todo un dispositivo ilusionista. Las proyecciones se ajustan a superficies con volumen, podríamos decir lienzos, y en un primer momento hacen pensar que se trata de pantallas exentas, flotantes. Sin embargo no es más que una ilusión, ya que, además de que la sala solo se ilumina con la luz de las propias proyecciones y las paredes son de hormigón (oscuras), las paredes sobre las que reposan estos *lienzos* están tapizadas con una tela negra que no recoge ningún tipo de luminosidad, por lo que cuando intentamos atravesar el espacio chocamos con la bidimensionalidad del plano. En definitiva se produce un juego constante entre la tridimensionalidad y la bidimensionalidad del espacio expositivo, donde el desplazamiento del espectador resulta fundamental. Dichas piezas se enmarcan

en la exposición *Tiempo y memoria* (2018), donde la obra de Fiona Tan constituye la otra mitad de la muestra.

Para la ocasión, Fiona Tan presenta *Thin Cities* (1999), compuesta por 4 pantallas flotantes que el espectador ha de atravesar para acceder a las mismas. Se trata de archivos de retratos fotográficos donde destaca el estatismo de la composición así como de los retratados. Sin embargo, es en *Correction* (2004) donde los planteamientos de la artista nos resultan más claros en relación al presente apartado.

Correction es una instalación multi-pantalla que reúne una serie de 300 *clips* de retratos de prisioneros y guardias de seguridad de cuatro prisiones en Illinois y California.

La instalación resulta inquietante por su condición liminar con la fotografía, ya que a través de 6 pantallas flotantes de 150 x 110 cm. cada una, el espectador se encuentra con una serie de retratos de medio cuerpo de presos o guardias de seguridad inmóviles que miran fijamente a la cámara -durante un tiempo entre 20 y 50 segundos-. No es si no tomando asiento o deteniéndose frente a cada una de estas imágenes-pantalla como lo inicialmente fotográfico (los individuos recibieron la orden de permanecer inmóviles) se muestra videográfico. Tiene lugar, así, un claro cruce disciplinar entre la serie fotográfica y la vídeo-instalación que requiere dirigirse a la imagen en movimiento desde el plano de la imagen estática.



Vista de sala de *Correction*, de Fiona Tan, en Museum of Contemporary Art de Chicago (2004).

Esta forma de montaje espacial, en la que sus protagonistas se muestran en cierto modo suspendidos, delega en el espectador ciertas responsabilidades de estructuración narrativa. Es el que observa, mediante sus desplazamientos, el que ha de construir su propio relato dedicándole a cada imagen de la serie el tiempo que considere oportuno, el orden en que desea verlas, la distancia y el ángulo del mismo modo que lo haría ante una fotografía o una pintura.

Otra cuestión que genera cierto extrañamiento al dirigirse a las imágenes es la disposición vertical de cada una de las pantallas que subraya el cruce con la disciplina fotográfica -o pictórica-. Dicha disposición inserta un condicionamiento más, como indica el profesor del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Chicago, Joel Snyder:

*Los clips de Tan violan una necesidad incorporada de la tecnología de la imagen-movimiento. Las cámaras de cine y video están diseñadas para producir imágenes en formatos horizontales (es decir, imágenes que son más anchas que altas), que a su vez se proyectan horizontalmente. Pero Tan orienta su cámara de video en perpendicular al suelo [...] produciendo un formato que es ajeno a las imágenes en movimiento.*⁹² (Snyder 2004, 28)

Este formato vertical del audiovisual, por citar algún otro, lo encontramos también en el proyecto *Voom Video Portraits* (2004), de Robert Wilson, que se incluye en una categoría que Lorena Rodríguez ha denominado “vídeo-retratos” (2014, 164).

Efectivamente, tanto Fiona Tan como Robert Wilson se sirven de un formato vertical propio de la fotografía, pues desde los inicios del audiovisual se ha empleado el plano horizontal por cuestiones perceptivas relativas al ojo humano (disposición de los ojos, ángulo de visión, velocidad de lectura etc.). La libertad de colocación de los nuevos proyectores de vídeo, las posibilidades de adaptación a espacios arquitectónicos mediante *video-mapping* o el asentamiento de vídeos verticales por su inserción en dispositivos móviles ha determinado su instauración en la vídeo-instalación, como vemos en uno de los vídeos de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* en su adaptación para la Galería Isabel Hurley.

92 “Tan’s video clips violate a built-in necessity of moving-picture technology. Film and video cameras are designed to produce pictures in horizontal formats (that is, images that are wider than they are tall), which are intended, in turn, to be projected horizontally. But Tan orients her video camera perpendicularly to the ground [...] producing a format that is foreign for moving pictures”. (Traducción propia)



Adaptación de vídeo horizontal al formato vertical de la ventana de la Galería Isabel Hurley.

A modo de conclusión, este apartado revela diversos cruces entre el denominado montaje espacial propuesto por Manovich en el audiovisual y determinadas estrategias narrativas propias de la serie pictórica o fotográfica. En este sentido, la movilidad característica de las imágenes-pantalla hace que los vídeos aquí expuestos, entre los que se encuentran los pertenecientes al proyecto *La disección lúcida*, abandonen los espacios habitualmente destinados a la pintura o a la fotografía, es decir, la pared. Podemos decir, entonces, que dichas obras no reclaman solo algunos valores texturales de la pintura, sino una fisicidad que se traduce en su despliegue tridimensional. De este modo, el montaje propio del audiovisual se sustituye por una labor de composición de imágenes en el espacio expositivo.

Asimismo, constatamos que en esta permeabilización con la pintura y la fotografía, la vídeo-instalación multi-pantalla adopta formatos no habituales en el audiovisual, como es la disposición vertical que hemos podido ver en uno de los vídeos del proyecto *NEVER ODD OR EVEN*. En definitiva, entendemos que tanto esta última como las anteriores cuestiones mencionadas sugieren modos específicos de aproximación a las obras de la experimentación artística.

II.5.7 La multi-pantalla como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos

En esta tercera consideración del uso de la multi-pantalla en la experimentación artística nos remitimos a la vídeo-instalación *Skyline* (2015). En esta detectamos uno de los usos quizá más extendidos en el audiovisual en el terreno de la multi-pantalla. Como ya hemos visto, si la herencia de lo cinematográfico⁹³ en las prácticas artísticas es un hecho, donde en ocasiones las fronteras se muestran difusas, lo pictórico también reclama su presencia. La multi-pantalla permite la coexistencia de ambos lenguajes. Así ocurre, por ejemplo, en buena parte de la obra de Julian Rosefeldt o Isaac Julien, por citar un artista que ha realizado proyectos inspirados en la pintura romántica alemana y otro que trabaja con actores hollywoodienses en sus vídeo-instalaciones⁹⁴ además de haber dirigido films propiamente dichos, como *Young Soul Rebels* (1991).

En *Skyline*, una instalación diseñada para el Observatori del Museu Es Baluard, tres vídeos se disponen en cada una de las tres paredes de la sala mediante una proyección y dos monitores. Junto con dos PFSBI con claras reminiscencias pictóricas, coexiste un monitor en el que, con una duración de 10 minutos y 34 segundos, presenciamos una encadenación de planos mediante montaje por cortes. Dichos planos registran diferentes localizaciones y estancias completamente vacías del Hospital de Dénia Marina Salud, donde se intercalan planos fijos, travellings y paneos. No hay interpretaciones en el plano visual, tan solo un relato sonoro.

93 Con el término queremos referirnos principalmente al uso del montaje, la sucesión de planos, movimientos de cámara, así como a estructuras narrativas piramidales propias del cine.

94 En *Playtime* (2014), por ejemplo, el actor James Franco es uno de sus protagonistas.

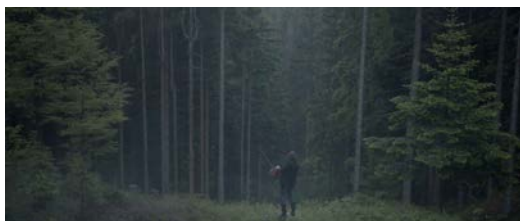


Skyline (2015). Vista de sala de la vídeo-instalación en Museu Es Baluard (Palma de Mallorca)

El audio de *Skyline* recoge descripciones de los pacientes del hospital acerca de su estancia en el mismo. Se trata de registros que, a través de su fragmentación y reestructuración en la línea de tiempo, generan una ilusión de conversación, pues lo cierto es que cada una de las voces que reconocemos es fruto de una conversación diferente. En este sentido, se podría establecer un paralelismo con el método de composición empleado por Edgar Allan Poe para la redacción de *El cuervo* (1845). Como el propio autor explica en *La filosofía de la composición* (1846), decidió utilizar el estribillo (el conocido *Nevermore*) para construir el poema dada su efectividad como estrategia compositiva. De este modo, en *Skyline*, el supuesto estribillo no consiste en la repetición de una misma frase o palabra sino de una misma idea. Así, expresiones como: “estar tranquilo” o “no pensar” se repiten y se prestan a la doble lectura, aquella que hace referencia tanto al tiempo de los pacientes como al tiempo de visionado de la obra.

En definitiva, lo que acontece en la obra, a pesar de la apariencia de relato cinematográfico no es más que el tiempo, es decir, la *duración* como acontecimiento a la que se enfrenta el espectador que recorre la vídeo-instalación. En esta concepción del tiempo reinciden los otros dos PFSBI que completan la instalación, los cuáles muestran una figura suspendida cada uno. Por un lado, sobre la fachada del hospital, un trabajador colgado por un arnés parece esperar algo. Por otro, un árbol recién talado cuelga de un cable que lo hace girar sobre sí mismo. La imagen, una visión estetizada de desnaturalización del paisaje, plantea, desde el vídeo, un cruce con la disciplina pictórica mediante el empleo de recursos como la textura y la yuxtaposición de planos que ya hemos analizado. Podemos percibir una clara intención de deshumanización, tanto por el contenido de las imágenes (espacios vacíos), como por el modo en que han sido registradas, es decir, mediante movimientos de cámara sobre raíles. Estas características se repiten en las obras que a continuación mencionamos.

Podríamos citar *My home is a dark and cloud-hung land* (2011), de Julian Rosefeldt. La obra consiste en una instalación multi-pantalla de cuatro canales, tres planos fijos secuencia y uno mediante montaje por cortes, donde el artista se centra en el concepto de *Heimat* (patria), sirviéndose para ello de imágenes claramente hereditarias del romanticismo pictórico alemán. Con una duración total de 29 minutos y 23 segundos presenciamos, en la tercera pantalla por la izquierda, la interpretación de una performance en mitad del bosque. Durante dicha performance tienen lugar cortes, elipsis, desplazamientos de cámara y demás recursos propios de lo cinematográfico. No ocurre lo mismo con el resto de pantallas, donde la cámara se mantiene inmóvil del inicio al final del film. Se trata, en este caso, de tres planos de paisaje que cuentan, cada uno, con una figura humana cuya proporción con respecto al total de la composición introduce una referencia directa a obras como *Cazador en el bosque* (1813) de Caspar David Friedrich.



Fotograma de
My home is a dark and cloud-hung land (2011),
de Julian Rosefeldt.



Caspar David Friedrich.
Cazador en el bosque (1813).
Óleo sobre lienzo. 65,7 x 46,7 cm.

Dicha referencia, así mismo, enlaza con la actitud contemplativa que muestran los personajes del género de paisaje del s. XIX y la que requiere el visionado de un plano secuencia de 29 minutos como el de Julian Rosefeldt. Se produce, por lo tanto, una coexistencia de lenguajes donde el artista introduce la cuestión contemplativa asociada a las pinturas en las que se inspira, la cual tiene lugar en el plano audiovisual que se sirve del parámetro inherente al medio, el tiempo. En estos planos somos contempladores de la denominada suspensión narrativa. El desarrollo de la hipotética acción no lo determina la duración del film como en la estructura piramidal del cine, sino que lo que acontece

parece independiente al hecho fílmico, a la grabación, que interpela así al espectador que se dirige a la vídeo-instalación.

Hemos querido referirnos en primer lugar a *My home is a dark and cloud-hung land*, como ya adelantamos, por sus claras referencias al romanticismo pictórico alemán y, con ello, a la idea de contemplación mencionada con anterioridad, sin embargo en *American Night* (2009), obra del mismo autor, encontramos una relación incluso más clara con los planteamientos expuestos. La instalación, en esta ocasión de 5 canales, se dispone mediante pantallas de proyección que forman vagamente un semicírculo, y que nos recuerda a la idea de panorama. No obstante, el círculo no es completo como en el panorama, ni se nos ofrece una visión de 360° continua, porque aquí la continuidad no es espacial sino narrativa, y el efecto panorámico será tratado mediante el uso del *travelling*.



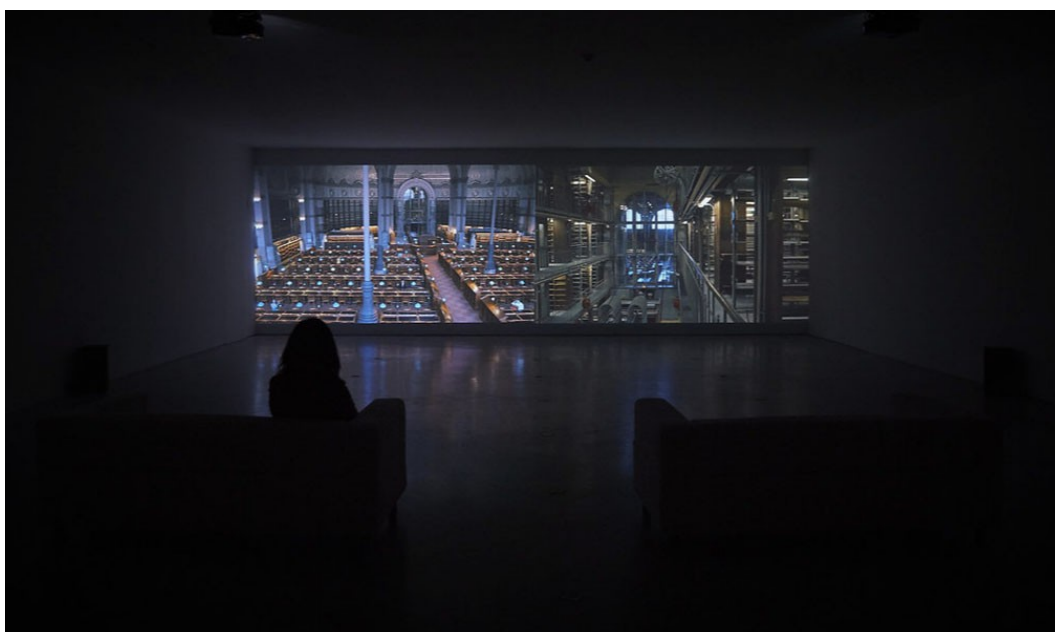
Vista de sala de *American Night* (2009), de Julian Rosefeldt, en Domus Artium (2010)

En el plano temático, *American Night* aborda el género del cine Western a través de sus tópicos para deconstruirlo y posteriormente mostrarlo entre huecos. Esta reconfiguración del género nos permite observar simultáneamente al típico *cowboy* solitario que se desplaza a caballo por las llanuras al mismo tiempo que la figura de la mujer que espera en la puerta de casa la llegada de su amado.

En la línea del cine de la época, el registro fílmico en *American Night* rehuye de movimientos de cámara que remitan al ojo humano, como pueden ser los titubeos o los cambios de ritmo. Se opta, en cambio, por perspectivas frontales, planos fijos-secuencia y *travellings* mecanizados, es decir, desplazamientos de la cámara sobre carriles (*sliders*) a

velocidad constante. Lo que resulta es un registro tan neutro que parece eludir el propio acto de la grabación y las determinaciones del operador de cámara.

Otro claro ejemplo de empleo similar tanto de la multi-pantalla como de las técnicas de grabación es *Toute la memoire du monde* (2006), de los artistas Nina Fisher & Maroan el Sani. La obra, técnicamente, se basa en la documentación de espacios mediante un *travelling* que registra horizontalmente las diferentes salas de lectura así como zonas de personal de la Biblioteca Nacional de París. La velocidad a la que se desplaza la cámara permite observar detalles arquitectónicos que generan un ritmo pausado y una sensación de apatía por la apariencia dismantelada de la biblioteca, carente de libros y con individuos ensimismados, sentados en las salas de estudio sin actividad. Habría que tener en cuenta, también, que la apariencia de los mencionados desplazamientos es mecánica, subyace una neutralidad documental por la ausencia de balanceos o reencuadres, ya que la cámara se desliza por raíles en línea recta a velocidad constante.



Vista de sala de *Toute la memoire du monde* (2006), de Nina Fisher & Maroan el Sani, en CAAC de Sevilla.

Del mismo modo ocurre en *Six Apartments* (2007), de Reynold Reynolds, una vídeo-instalación multi-pantalla en la que se suceden *travellings*, tanto horizontales como verticales, a través de los diferentes apartamentos de un edificio donde destacamos de nuevo lo mecánico del movimiento. El ritmo pausado de tales movimientos, que se alterna con planos fijos secuencia de larga duración nos permite, de nuevo, una aproximación pictórica al audiovisual en imágenes de notable contenido plástico.



Reynold Reynolds. *Six Apartments* (2007). HD vídeo transferido de 16 mm y Super 8. 12 min. 30 seg.

Para finalizar, comprobamos que la multi-pantalla como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos puede entenderse como una combinación de las dos modalidades anteriormente expuestas. En efecto, tal y como adelanta el título del apartado, tienen lugar aquí cruces entre dos herencias que la vídeo-instalación recoge, la de la pintura y la del cine. Así lo observamos especialmente en *Skyline*, que por englobar, como decíamos, diversas fuentes referenciales, resulta en la vídeo-instalación multi-pantalla más compleja de la experimentación artística en cuanto al apartado técnico se refiere.

En definitiva, las tres modalidades expuestas subrayan la importancia que adquieren los desplazamientos del espectador por el espacio expositivo, lo que es sin duda uno de los aspectos clave de nuestra investigación.

II.5.8 Más allá de la bidimensionalidad de la pantalla.

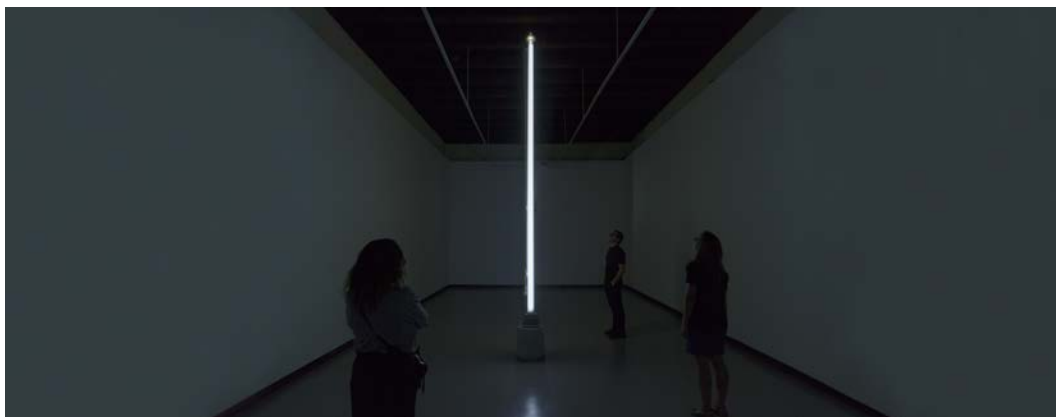
En este bloque enfocado a los diferentes modos en que el audiovisual se despliega en el espacio expositivo, donde insertamos labores compositivas no solo en los vídeos sino en las salas en que se insertan, quisiéramos por último referirnos a *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación* (2017) por la manera en que concibe el despliegue de la imagen en movimiento, como anunciamos, más allá de la bidimensionalidad de la pantalla.

En este caso no se hace uso de la multi-pantalla, pero nos referimos a esta vídeo-instalación porque entendemos que una consecuencia lógica de la espacialización de la

imagen proyectada es la pérdida de la bidimensionalidad. Las implicaciones que ello conlleva son múltiples, como ya adelantamos con la apreciación de Raymond Bellour acerca de la obra de Tony Ousler. Pero en esta ocasión la obra nos permite analizar una de estas variables, diríase que la principal de nuestro estudio, como es la relación entre el espacio y el tiempo que ya esbozamos con los argumentos de Malcolm LeGrice en torno al cine expandido.



Fotografía de la sala Santa Inés y boceto presentado para la propuesta de exposición.



Vista de *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación* (2017) en Sala Santa Inés (Sevilla).

Aunque ya planteamos al comienzo una posible vía de aproximación al acontecimiento en *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación*, referida como interrupción por contraste con otros ritmos, quisiéramos profundizar en la comparación de su visionado en sala con otra obra en la que también nos hemos apoyado a lo largo de esta investigación como es *The Clock* (2010), de Christian Marclay. Para ello volvemos a Mieke Bal, y en concreto a una serie de conceptos sustentados en teorías bergsonianas que la autora emplea para analizar la obra de Christian Marclay. Dicho análisis tiene su origen en el desconcierto ante el estudio que publica Margot Bouman acerca de *The Clock*, pues en su artículo, *On Sampled Time and Internmedial Space: Postproduction, Video Installation and Christian Marclay's The Clock* (2014), no se alude a la *duración* bergsoniana. Y lo cierto es que,

como indica Mieke Bal, no se menciona al filósofo francés porque la obra de Christian Marclay se enfrenta al concepto de Henri Bergson.



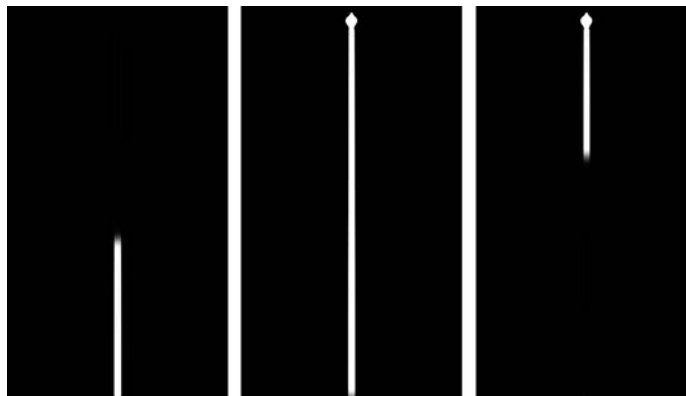
Christian Marclay. *The Clock* (2010). Vista de la obra en Australian Centre for the Moving Image (2019).

En *The Clock* se compilan infinidad de imágenes de relojes extraídas del cine y ensambladas en un nuevo montaje de Christian Marclay. La aparente incongruencia entre la diversidad de filmes se ve atenuada porque en esta sucesión de imágenes hay un hilo conductor: los relojes que se muestran marcan horas correlativas. La obra tiene una duración total de 24 horas, y curiosamente su autor sostiene que “es un bucle, comienza cuando entras. No hay principio ni final” (Marclay 2017)⁹⁵. No obstante, este dato no es el más significativo, sino el hecho de que la hora que muestran los relojes de los filmes se corresponde con la hora de nuestro reloj, lo que nos aproxima al “paradigma conexionista” que Jonathan Crary define como “la disolución de la mayoría de las fronteras que separan el tiempo privado y profesional, el trabajo y el consumo” (Marclay 2015, 26). Como argumenta Mieke Bal, lo que revela la obra es “la dominación inflexible e implacable del reloj” (Bal, 2018, 9). Se produce un conflicto entre la experiencia cinematográfica, a la que se vincula la *duración* por la flexibilidad temporal que genera la ilusión fílmica, y la constante llamada al tiempo del reloj por su presencia en la imagen y coordinación con nuestra cotidianidad. Además, *The Clock* no se presenta como una proyección a secas, sino que es una instalación, es decir, contempla el espacio en el que se inserta y se compone de butacas con toda la estética de un cine convencional. La obra, en efecto, se antoja paradójica. Digamos que el pacto ficcional que normalmente

⁹⁵ “It’s a loop, it starts when you enter. There’s no beginning, there’s no end”. (Traducción propia). Christian Marclay. *On Time discussing The Clock*, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=EQ_wKD6XQTM&t=53s [13.09.2018]

establecemos al ver una película es cuestionado cada vez que este espectador mira su reloj. Así mismo, la experiencia de la *duración* en de *The Clock* se presta a su comparación con otra obra con la que guarda serias semejanzas formales pero de la que dista en cuanto a experiencia del visionado. Nos referimos al vídeo *Ein tag in 7 minuten und 23 sekunden* (2006) de Alicja Kwade, que, también a través del montaje de diferentes filmes cinematográficos, conecta fragmentos de imágenes de relojes que describen un día completo con una duración de metraje de 7 minutos y 23 segundos en total. Sin embargo, sí podemos hablar en este caso de pacto ficcional, pues aquí aceptamos la ilusión temporal que nos ofrece el montaje al ver pasar las horas de los relojes ficticios como segundos.

LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación dialoga con la problemática planteada por las obras mencionadas, pero cambia las figuras y el tablero. Como ya adelantamos, el movimiento de las proyecciones de luz sobre el mástil está sincronizado con el horario de la sala, pero el espectador que acude a la sala no tiene por qué saberlo ni su presencia en la misma está condicionada por el espacio del mismo modo que lo está en el cine.

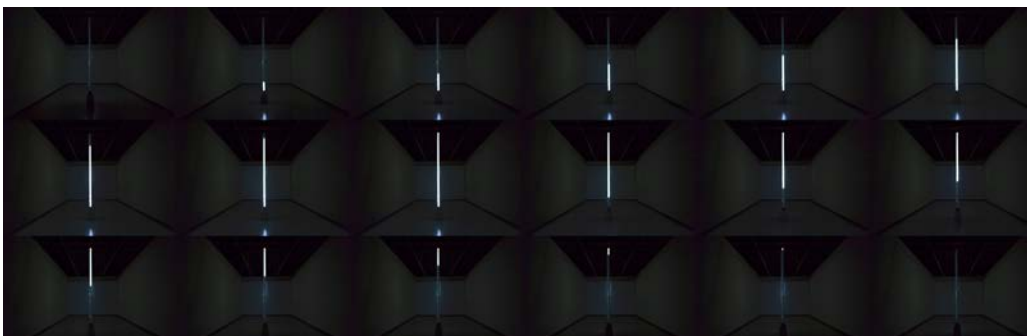


Frames extraídos de la animación que el proyector emite sobre el mástil tridimensional. A la izquierda frame del minuto 45, en el centro frame del minuto 90 y a la derecha frame del minuto 135.

El espectador que accede a la sala expositiva halla en ella un asta sin bandera. El mástil, una sección troncocónica de fibra de vidrio de 4 metros de altura coronado por un pináculo bañado en oro, descansa sobre una peana de hormigón justo en el centro del espacio. En función de la hora a la que se acceda a la sala este objeto será más o menos visible, pues solo se encuentra iluminado por dos proyectores de vídeo que proyectan luz blanca sobre el mismo (mediante un trabajo de *video-mapping* conseguimos ajustar las proyecciones exclusivamente a la superficie del mástil) pero de manera progresiva, es decir, cuando se abre la sala está a oscuras, 90 minutos más tarde está completamente

iluminado y en los 90 minutos restantes (el horario de la sala siempre se ajusta a intervalos de 180 minutos) la luz vuelve a desaparecer recorriendo la sección longitudinalmente a un ritmo tan lento que hace difícil percibir el movimiento. Este proceso de iluminación y oscurecimiento se acompaña de la emisión -a un volumen muy bajo que se mezcla con el ruido proveniente de la calle- de una serie de grabaciones sonoras registradas en los alrededores de un conservatorio de música. Dichas grabaciones no representan composiciones completas, sino ensayos con interrupciones.

Como es habitual, el visitante no ha de entrar o salir de la sala a una hora determinada como tampoco se le insta a permanecer sentado en una butaca. Su actitud, así, tiene más que ver con el *flâneur* que con el espectador del cine. No obstante, percibimos cruces con la disciplina cinematográfica, por ejemplo, en la documentación fotográfica presente en el catálogo de la muestra que se ofrece antes de entrar a la sala. En dicho catálogo se recoge una serie de 18 fotografías realizadas desde un mismo ángulo durante las 3 horas del evento lumínico que, a doble página, permiten ser abarcadas en su completitud, como si se tratara de un cómic. De este modo se traslada el tiempo al espacio de la página, el fenómeno, a la inversa, que posibilita el celuloide donde se recogen las tiras de fotogramas que posteriormente se proyectan para generar ilusión de movimiento. Pero, como decíamos, en la vídeo-instalación en cuestión no se nos recuerda constantemente la implacabilidad del flujo temporal con lo explícito de las esferas y las agujas o los números, pues lo que la obra plantea es una densificación de dicho flujo mediante la -aparente- suspensión de acontecimientos.



Documentación fotográfica de *LOOPS AT A SPOOL*. *Acto de continuación* presente en el catálogo de la exposición.

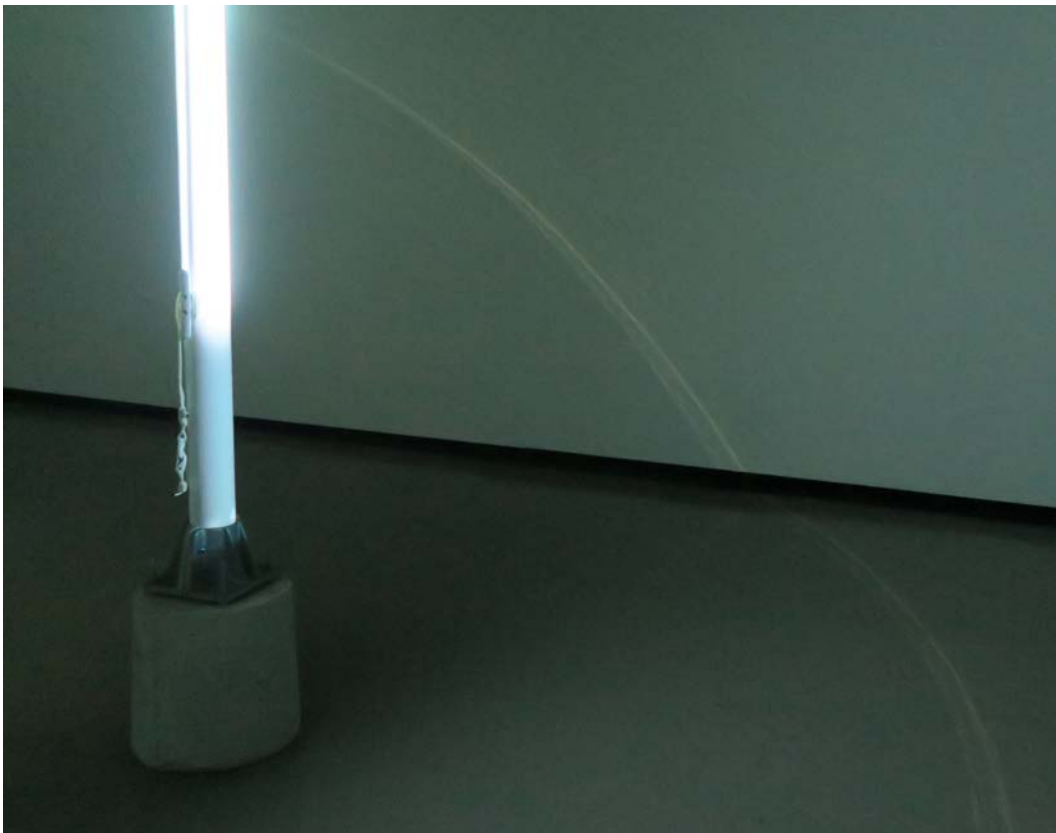
En efecto, la vídeo-instalación no busca negar la duración bergsoniana, como parece que sí plantea *The Clock*. A pesar de ello, con base en la definición de acontecimiento de

Mieke Bal, no cabe duda de que en mi obra se producen cambios. Basta con dirigirnos a la documentación fotográfica del catálogo que ya hemos comentado. Tiene lugar, indudablemente, un proceso y una evolución que se ordena en el tiempo, por emplear los términos de la narratología. El problema es que, por la lentitud de dicho proceso, ni siquiera los proyectores de vídeo interpretan cambios en la señal que proyectan. Durante el montaje, una de las complicaciones técnicas resultó del denominado “modo ahorro de energía”, presente en casi todos los modelos de proyectores de vídeo, por el que dichos aparatos entran en estado de reposo y atenúan su luminosidad cuando la señal que reciben del reproductor al que están conectados se encuentra en pausa o, como en nuestro caso, se interpreta como pausada fruto de su extrema lentitud. Lo que esta anécdota técnica parece subrayar es el terreno fronterizo en el que nos hemos movido durante toda la investigación, pues el propio aparato, el proyector, no interpretaba el clip de vídeo como una imagen en movimiento.



Imagen del proceso de montaje, donde se estudia la posición de los proyectores y la deformación de la proyección.

La proyección que efectuamos sobre el mástil, además de tomar una forma curva no bidimensional, ya no se corresponde con la figuración de las imágenes proyectadas que hemos abordado hasta el momento, sino que ahora negocia su naturaleza con un objeto tridimensional y con el espacio que este ocupa. De alguna manera, esta luz imprime una temporalidad al mástil como lo hace el sol al paisaje sobre el que se proyecta. Por la imperceptibilidad del movimiento se acusa la experiencia de la *duración*, y dichos movimientos solo pueden ser contemplados por contraste en el tiempo en que despliegan. Una vez que la luz alcanza el pináculo cromado, ésta rebota y se refleja en las paredes de la sala, por lo que la temporalidad de esta imagen proyectada se expande por el espacio compartido por el espectador.



Detalle de los reflejos del pináculo de *LAAS* sobre las paredes de la sala expositiva.

De este modo, tras el análisis de *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación*, llegamos al final de este bloque dedicado a la vídeo-instalación. Es por ello que quisiéramos finalizar subrayando una serie de cuestiones antes de pasar al tercer apartado, las conclusiones.

Esta última parte se ha estructurado en función de los aspectos del audiovisual que nos han ido revelando los diversos cruces disciplinares propuestos. Dichos cruces nos han aportado las claves para sugerir modos de aproximación a la investigación artística. Aquí destacamos una consideración del espacio expositivo como parte integrante de la obra, un reclamo de fisicidad del audiovisual en forma de imágenes-pantalla, así como mediante la visibilización de sus dispositivos (proyector, cables, altavoces...), y un protagonismo del espectador no solo como estructurador de la narración, sino también como elemento visible con la capacidad de ser considerado, en algunos casos, parte de la composición. Todos estos aspectos se encuentran más o menos presentes en las diversas experimentaciones artísticas, pero entendemos que confluyen de manera muy significativa en *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación*, pues contemplamos esta vídeo-instalación a modo de bisagra, es decir, que nos abre nuevas vías de investigación más allá de la bidimensionalidad de la pantalla.

En el siguiente y último apartado, con las obras de la experimentación artística como protagonistas, trataremos de apuntar los conceptos principales que hemos desarrollado a lo largo de esta tesis.

PARTE III

Conclusiones a través del anexo de obras (2013-2019)

A continuación concluiremos esta tercera parte de la tesis con un anexo de las experimentaciones artísticas realizadas entre 2013 y 2019 que han sido el objeto de los análisis expuestos. Posteriormente ofreceremos las conclusiones generales y específicas como resultado de este trabajo de investigación.

Las obras que componen el anexo son las siguientes:

- III.1 *La disección Lúcida* (2013)
- III.2 *El monje* (2014)
- III.3 *El Periplo* (2015)
- III.4 *Procession* (2014)
- III.5 *Sin título* (2014)
- III.6 *Skyline* (2015)
- III.7 *MADE IN ALMEDINILLA* (2016)
- III.8 *¿Y la piedra?* (2016)
- III.9 *Everything can be fixed up* (2016)
- III.10 *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016)
- III.11 *NEVER ODD OR EVEN* (2017)
- III.12 *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación* (2017)
- III.13 *Sin título* (2018). Programa de Producción UAVA/C3A
- III.14 *Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil* (2018)

III.1

La Disección Lúcida

2013

Vídeo-instalación

Proyección de vídeo y cuatro monitores de 40'' dispuestos sobre mesas con auriculares

Full HD Vídeo (loop). Sonido

La Disección Lúcida es un proyecto desarrollado en Passau (Alemania) entre 2011 y 2012, presentado como vídeo-instalación multi-pantalla en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

La vídeo-instalación se compone de cuatro monitores LED de 40 pulgadas con sus respectivos auriculares dispuestos sobre mesas. Estas mesas se acompañan de sillas donde el espectador puede sentarse y detenerse para visionar cada uno de los vídeos. Al fondo de la sala se sitúa una proyección de gran formato cuyo audio puede escucharse por todo el espacio.

En estos vídeos, que se caracterizan por el uso del plano fijo secuencia, está presente el tema del género de paisaje con reminiscencias de la tradición de la pintura romántica alemana. Así, encontramos composiciones en las que individuos se muestran empequeñecidos con respecto al fondo/paisaje en el que se insertan, siempre en actitud contemplativa, es decir, inmóviles con la mirada fija en un punto, como en *El caminante sobre el mar de nubes* (1818) de Caspar David Friedrich⁹⁶. Todo ello resulta en un claro cruce de disciplinas (vídeo y pintura) donde se ponen de relieve valores como el color, la textura o la composición.

-En *Sin título*, la cámara, en perspectiva cenital, registra un fragmento de superficie boscosa sobre el que unas manos, que aparecen por los márgenes de la composición, despliegan una tela blanca que de manera progresiva inunda la totalidad del plano.

-En *El caminante sobre el río de niebla* se suceden tres planos secuencia ralentizados de 40 segundos cada uno separados por fundidos en negro. En los planos, que compositivamente son el mismo salvo ligeras modificaciones de encuadre, se nos

⁹⁶ El vídeo en concreto al que nos referimos se titula *El caminante sobre el río de niebla* a modo de alusión a una de las obras estandarte del Romanticismo.

presenta un paisaje neblinoso en cuyo horizonte se sitúa una figura humana que cambia de posición en cada una de las tres secuencias que componen el vídeo. Así se estructura en una estructura narrativa piramidal. En la primera secuencia la figura parece contemplar el paisaje. En la segunda, esta figura se ha girado y dirige la mirada hacia la cámara. Finalmente, en la tercera secuencia, el individuo camina y desaparece por el margen derecho de la imagen.

-En *Dentro de campo* la composición resulta de la yuxtaposición de tres planos de idéntico encuadre. Así, encontramos la misma figura repetida tres veces en la misma composición realizando acciones diferentes. La primera figura por la izquierda se presenta erguida espantando insectos con aspavientos. La figura central se encuentra en pie al comienzo del vídeo y gradualmente va agachándose hasta adoptar la posición de la tercera figura (la cuál se muestra agachada todo el metraje) al finalizar el *clip*.

-*La Disección Lúcida* se compone de 80 planos registrados de manera individual que se han yuxtapuesto en un único plano. Mediante esta configuración se nos presenta, en perspectiva cenital, una figura humana tendida boca abajo sobre una superficie boscosa. Sobre dicha figura reposan catorce cristales transparentes que reflejan el cielo y los árboles del entorno. En el plano sonoro se produce una degradación gradual entre dos sonidos diferentes, de manera que al comienzo del *clip* se perciben cantos de pájaros que al final del metraje quedan ensordecidos por un incómodo pitido.

-En *Abismo*, que es el vídeo que se proyecta en gran formato, un primer plano de unas manos manchadas de tierra, se registra una concienzuda limpieza, dedo por dedo, de dichas manos. Finalmente, cuando gran parte de la tierra se ha desprendido, esta queda depositada sobre una superficie blanca y las manos abandonan el plano.

En definitiva, *La disección lúcida* consta de una serie de piezas audiovisuales donde, si bien los cambios y las acciones son mínimas, sus mecanismos internos aún se corresponden con una estructura narrativa piramidal, como es habitual en el cine. No obstante, hemos querido incluir este proyecto, entre otras razones, porque marca el comienzo de un diálogo con la disciplina pictórica que se mantendrá en toda la producción posterior, tanto por poner de relieve valores que suelen asociarse a la pintura, como por los procesos de composición en lugar de montaje de los que resultan los vídeos y su disposición en el espacio expositivo.



La disección lúcida

2013

Vídeo-instalación

Proyección de vídeo y cuatro monitores de 40" dispuestos sobre mesas con auriculares

Full HD Vídeo (loop)

Sonido



Sin título, del proyecto *La disección lúcida*
Full HD Vídeo (loop)
Sonido







El caminante sobre el río de niebla, del proyecto *La disección lúcida*
Full HD Vídeo (loop). Sonido



Dentro de campo, del proyecto *La disección lúcida*
Full HD Vídeo (loop). Sonido



La disección lúcida, del proyecto *La disección lúcida*
Full HD Vídeo (loop). Sonido



Abismo, del proyecto *La disección lúcida*
Full HD Vídeo (loop). Sonido

III.2

El monje

2014

Monitor LED 40''

Full HD Vídeo (loop)

Sin sonido

El monje es un PFSBI en el que la composición y el mismo título de la pieza remiten a la obra pictórica *Monje a la orilla del mar* (1808), de Caspar David Friedrich. En el vídeo, un individuo inmóvil ante un paisaje marítimo se limita a girar eventualmente la cabeza de arriba a abajo.

Por la condición de *plano fijo secuencia en bucle imperceptible* (PFSBI), resulta imposible determinar una estructura narrativa piramidal en el vídeo, pues solo encontramos sutiles movimientos en el mar, en las nubes y en el giro de la cabeza de la figura. Los valores plásticos de la imagen, como el color, la textura o la composición, unidos a semejante ausencia de cambios, es decir, acontecimientos, sitúan la obra en una zona fronteriza entre diversos medios (vídeo, fotografía o pintura). En este contexto, el giro con la cabeza que realiza la figura vacila con la condición de imagen en movimiento inherente al medio videográfico, y se revela como un guiño que interpela al espectador mediante el juego de miradas. Es así que la alusión desde el audiovisual a lo romántico, y en concreto a una de sus obras pictóricas más icónicas, plantea una reflexión acerca del cruce de disciplinas.

En definitiva, entendemos que el empleo de dichos valores plásticos, así como de actitudes contemplativas por lo general asociadas a la pintura, adquieren valor temático al insertarse en un vídeo donde la narración se presenta suspendida. Finalmente, es la experiencia de la duración por parte del espectador lo que suscita un acontecimiento, pues la ausencia de cambios hace que el tiempo sea el protagonista indiscutible de la obra.



III.3

El periplo

2015

Vídeo-instalación. Doble proyección sobre pantalla flotante

Full HD Vídeo (loop)

Sin sonido

El periplo es un PFSBI en el que una serie de individuos, hieráticos ante un paisaje marítimo, dirigen su mirada al horizonte.

En la obra se subvierten, a través del vídeo, determinados caracteres asociados a la pintura romántica alemana. Si las composiciones de dicho movimiento a menudo se caracterizan por la presencia de un único individuo empuñado y ensimismado ante un paisaje neblinoso, en *El periplo* son más de una decena las figuras que se reparten por una localización en extremo límpida. Esta colectivización del acto contemplativo la posibilita una labor compositiva del plano, mediante la que se yuxtaponen decenas de capas para hacer coincidir en el tiempo individuos que estuvieron en este mismo espacio en diferentes instantes.

A modo de conclusión, podríamos decir que la dimensión instalativa de la obra, es decir, la proyección sobre pantalla flotante (2,50 x 1, 40 m. aprox.), subraya el cruce de disciplinas entre el vídeo y la pintura más allá de los valores plásticos, también presentes, entre los que destacan los grandes planos de color y las degradaciones tonales. Esto se debe a las dimensiones de la proyección y a la objetualidad que dicha pantalla le confiere al vídeo, como hemos sugerido en el apartado II.5.2 *Fisicidad del dispositivo audiovisual*.







Vista de sala de *El periplo* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

III.4

Procession

2014

Vídeo-instalación. Monitor LED de 27'' apoyado sobre el suelo.

Full HD Vídeo (loop)

Sin sonido

Procession es un PFSBI en el que se observa cómo una serie de individuos atraviesan un parque de un lado a otro del encuadre.

La localización, un típico parque inglés (Victoria Park de Bristol), consta de tres grandes árboles que se disponen de manera equidistante en la composición, uno en el centro y los otros dos a ambos lados.

Por un lado, tanto el modo en que se ha configurado el encuadre, como el acceso a los valores texturales de la imagen (resulta significativa la superficie de césped o el entramado de árboles), a los que podemos acceder gracias a que el plano es fijo y permite que la mirada vagabundee de detalle en detalle, sugieren una aproximación al vídeo propia de la pintura del género de paisaje. Asimismo, este cruce entre el audiovisual y la pintura también deriva de la objetualidad que le imprime al vídeo la disposición del monitor sobre el suelo, pues al desubicar la pantalla de su emplazamiento habitual se hace más visible, como vimos en el apartado II.5.2 *Fisicidad del dispositivo audiovisual*.

Por otro lado, en lo que se refiere a los hechos narrativos, este parque es recorrido por unas figuras con la peculiaridad de que siempre se desplazan de izquierda a derecha del plano. Además, estos desplazamientos tienen lugar de manera sincronizada, es decir, justo cuando una figura desaparece por el margen derecho otra aparece por el izquierdo.

En resumen, este desfile sincronizado es el resultado de un trabajo por capas, lo que nos permite añadir o eliminar elementos con precisión para que el movimiento transcurra de manera fluida. Tales estrategias, finalmente, abren el debate acerca de la veracidad de lo representado. Podríamos decir, entonces, que la ausencia de acontecimientos se convierte en un acontecimiento en sí mismo.





Vista de sala de *Procession* en Sala de Exposiciones El Palmeral de las Sorpresas.
INICIARTE Málaga.



III.5

Sin título

2014

Monitor LED de 40''

Full HD Vídeo (loop)

Sin sonido

El vídeo *Sin título* es un PFSBI en el que dos individuos recorren las escaleras de un parque una y otra vez.

Como suele ser habitual en las experimentaciones artísticas objeto de esta tesis, se parte de la manipulación digital de un acontecimiento que tuvo lugar, pero no exactamente del modo en que se nos presenta. A través de un ejercicio de composición por capas se suprimen elementos presentes en la grabación original, es decir, se superponen diversas capas de escaleras vacías para obtener un plano en el que las únicas protagonistas son las dos personas mencionadas. De este modo se sugiere un diálogo entre la complementariedad de estos agentes que se desplazan y la arquitectura. La simetría en el diseño arquitectónico de las escaleras del Parque de Montjuic (Barcelona), con fuentes a ambos lados cuyo continuo fluir del agua incide en esa reiteración, en bucle, *ad infinitum*, son el escenario de un evento que se repite: dos personas con vestimentas similares suben unas escaleras de manera acompasada una y otra vez.

En definitiva, el tratamiento digital descrito, a la par que la naturaleza semi estática del clip, es decir, en PFSBI, favorecen una apreciación compositiva del vídeo. Por último, el cruce del registro original con la manipulación posterior plantea una escena cargada de extrañeza que, como es habitual en el *plano fijo secuencia en bucle imperceptible*, invita a cuestionar la veracidad de lo que acontece.



III.6

Skyline

2015

Vídeo-instalación. Una proyección y dos monitores de 40''

Full HD Vídeo (loop). 10 min. 34 seg. Sonido

Skyline es un proyecto de vídeo-instalación multi-pantalla que se enmarca en la “Beca a la creación de una obra audiovisual DKV - ES BALUARD”, que fomenta la creación de obras audiovisuales acerca de la importancia de los espacios hospitalarios. Dicho proyecto fue desarrollado en las instalaciones del Hospital de Dénia Marina Salud.

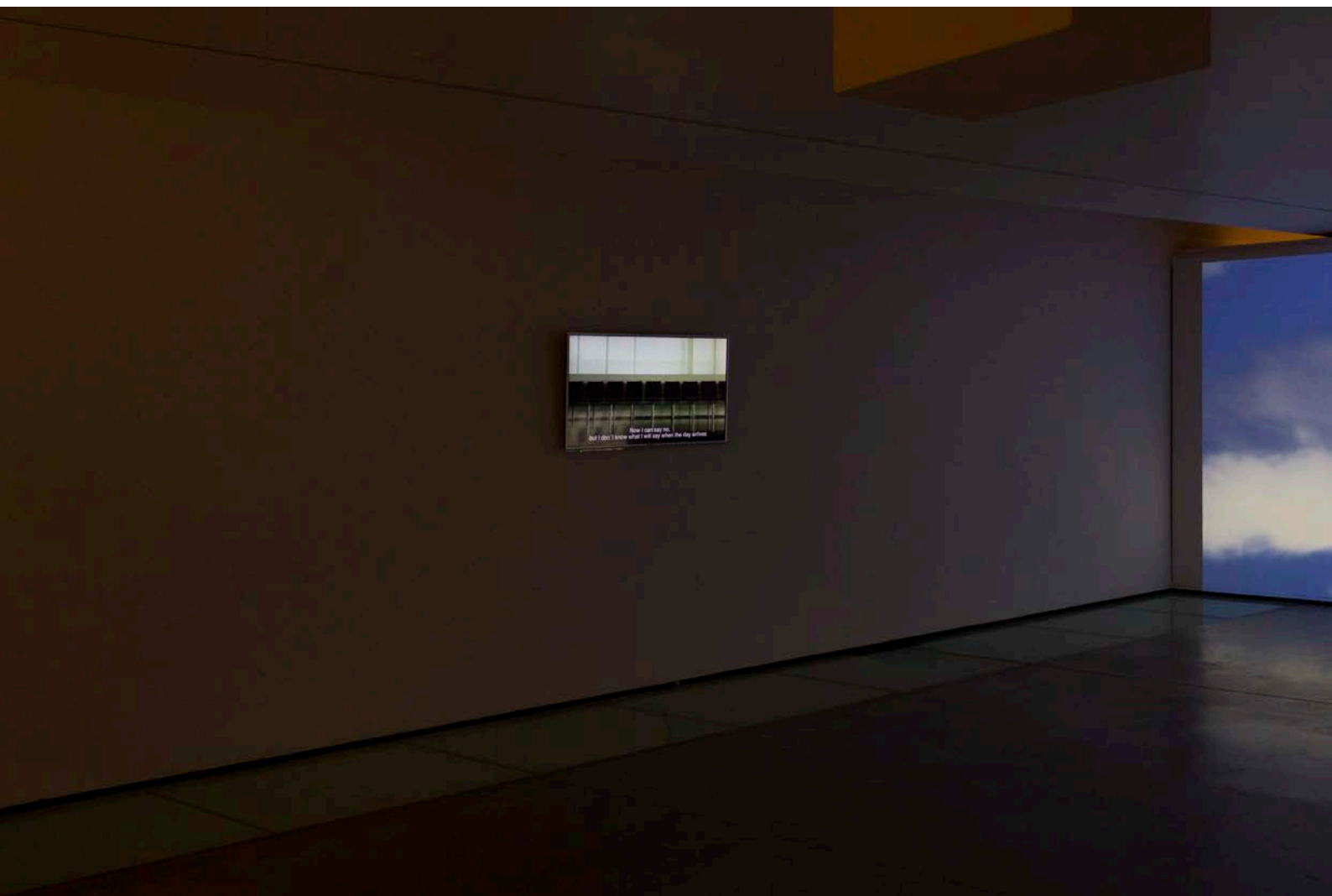
Con tales premisas, se propone una investigación en torno a la percepción espacio temporal de los pacientes (en concreto los de hemodiálisis) que frecuentan las instalaciones del Hospital de Dénia Marina Salud. Es por ello que se presta especial atención al paisaje natural que rodea el hospital y al que se tiene acceso visual mediante grandes ventanales.

Skyline hace uso de múltiples pantallas (tres en total) para generar un relato audiovisual. Dos de las pantallas son PFSBI que comparten espacio con una tercera que se estructura mediante montaje por sucesión de planos. Además, uno de los componentes vehiculares de lo narrado recae en el audio, pues éste recoge relatos de los propios pacientes del hospital acerca de su estancia en el centro. Se trata de registros sonoros que, a través de su recorte, reestructuración y solapamiento en la línea de tiempo inciden en lo cíclico de lo que acontece y generan una ilusión de continuidad. De este modo, el trabajo de investigación en el marco de arte y salud, en este caso, deriva en una apreciación reflexiva del paisaje, en ocasiones cercana a determinadas inquietudes románticas en torno a una lectura espiritual de la horizontalidad.

En definitiva, como ya analizamos, esta vídeo-instalación es un claro ejemplo de *la multi-pantalla como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos*. En otras palabras, se genera un relato mediante un montaje espacial que combina varios canales de vídeo, por un lado unos PFSBI de notable riqueza plástica, y por otro una sucesión de secuencias con reminiscencias del denominado slow-cinema.



And let's see what happens around the world, that's all,



Vistas de sala de *Skyline* en Museu Es Baluard de Palma de Mallorca.



III.7

MADE IN ALMEDINILLA

2016

Monitor LED de 40''

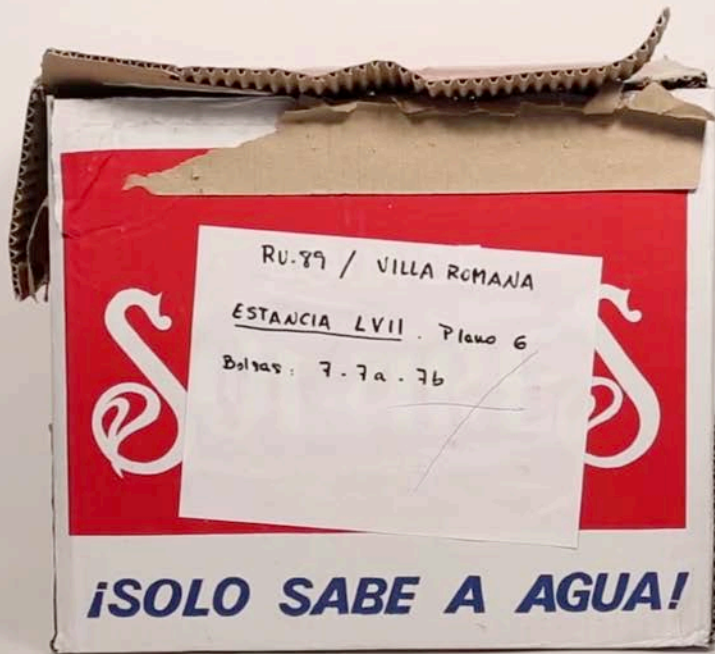
Full HD Vídeo (loop)

Sonido

MADE IN ALMEDINILLA es una obra videográfica realizada en el taller de restauración del Museo Arqueológico de Almedinilla (Córdoba), que se enmarca en la décima edición de *El Vuelo de Hypnos. Diálogos entre patrimonio y arte contemporáneo*. En el vídeo, decenas de cajas, contenedoras de restos arqueológicos, se suceden a la manera de una cadena de montaje.

El modo en que fueron almacenados los restos de la villa romana de El Ruedo, hallados ya en la década de los 80 en el municipio cordobés, habla no sólo de las civilizaciones que vivieron hace siglos en este lugar, sino de su pasado más próximo y del afán clasificatorio del ser humano. Una cantidad ingente de restos íberos y romanos se encuentra almacenada -a la espera de ser clasificados, restaurados y/o expuestos- en toda una tipología de contenedores, es decir, cajas de cartón de diversas mercancías -de aceite entre otras- que dan pistas de la historia más reciente de esta zona de la Comarca de la Subbética. Resultado, también, de la precariedad del momento fue el almacenaje de dichos restos de una manera tan humilde, con pequeñas anotaciones a mano acerca de su nuevo contenido: “restos óseos humanos”, “mosaicos”, “villa romana”, “necrópolis”, etc. Así queda esbozado el curso de la historia local y los posibles nexos que, a través del lenguaje presente en estas cajas, el tiempo y el azar se han encargado de crear.

Una vez esbozados los aspectos temáticos de la obra, quisiéramos concluir con las cuestiones técnicas que motivan la inclusión de *MADE IN ALMEDINILLA* en nuestro marco de investigación. Como ya analizamos, el movimiento de travelling es ficticio, y resulta de la animación y yuxtaposición de una serie de grabaciones donde ni las cajas ni la cámara se desplazan. En otras palabras, esta obra videográfica ejemplifica un modo de generar relato mediante un trabajo de composición por capas en lugar de un montaje por sucesión de secuencias.

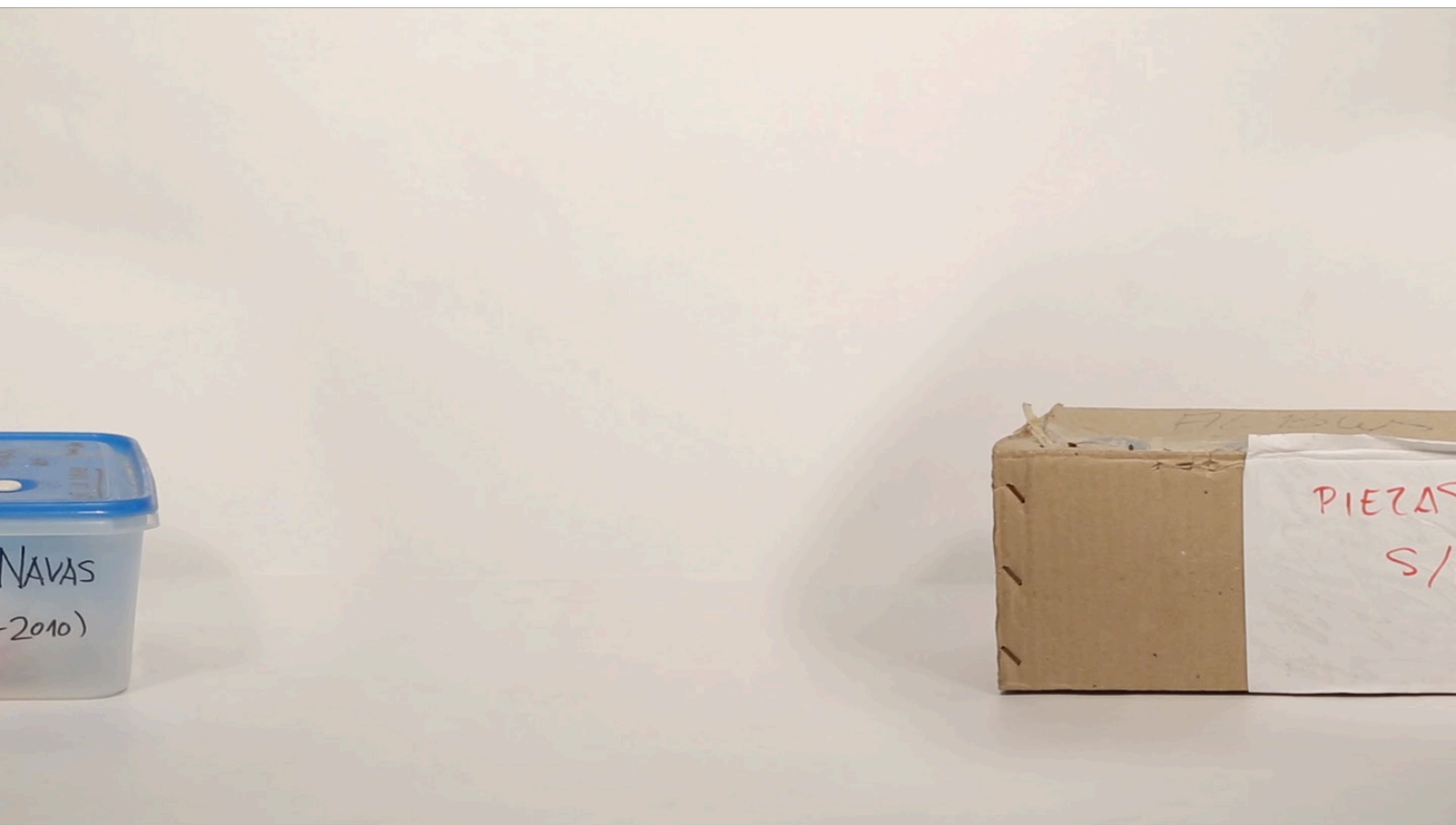


RU.89 / VILLA ROMANA

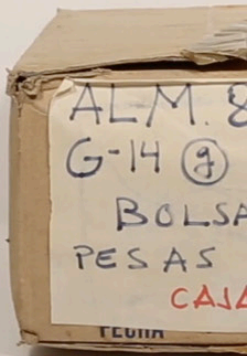
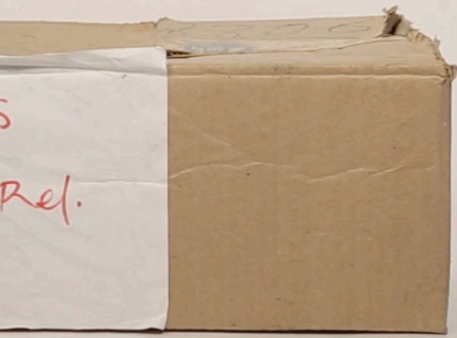
ESTANCIA LVII . Plano 6

Bolsas: 7.7a.7b

¡SOLO SABE A AGUA!



Fotogramas de *MADE IN ALMEDINILLA*.



III.8

¿Y la piedra?

2015

Monitor LED de 40''

Full HD Vídeo (loop)

Sin sonido

¿Y la piedra? es un PFSBI producido específicamente para la exposición *Cantos rodados* en el MAD de Antequera.

En el plano, registrado en un olivar, encontramos unas latas de conserva apiladas en forma piramidal sobre un palet de madera. La escena remite a una situación de juego en la que se insta a derribar la construcción con el lanzamiento, por ejemplo, de una piedra. Sin embargo, como adelanta el título de la obra, el espectador que acude a este vídeo no puede más que preguntarse cuándo llegará la piedra. Mientras tanto, el casi absoluto estatismo del clip, que se aproxima a lo fotográfico (pues solo cada cierto tiempo se aprecia el revoloteo de un insecto o el movimiento de una hoja), pone de relieve los valores plásticos de la imagen como las diferentes texturas vegetales o la propia composición.

En definitiva, este PFSBI sugiere una aproximación propia de la disciplina pictórica o de la fotográfica. Es el tiempo inherente al medio videográfico lo que invita a una experiencia de la duración del espectador, lo que genera un acontecimiento por la suspensión de la narración, es decir, por la espera del hipotético derribo que no llega.



III.9

Everything can be fixed up

2016

Vídeo-instalación. Proyección sobre lienzos flotantes (medida “120 F”)

Full HD Vídeo (loop)

Sin sonido

Everything can be fixed up es una vídeo-instalación *site-specific* realizada por invitación de la Colección Museo Ruso de Málaga para participar en la exposición *Las cuatro estaciones en el arte ruso*, segunda exposición anual en este museo que alberga por lo general obras pictóricas.

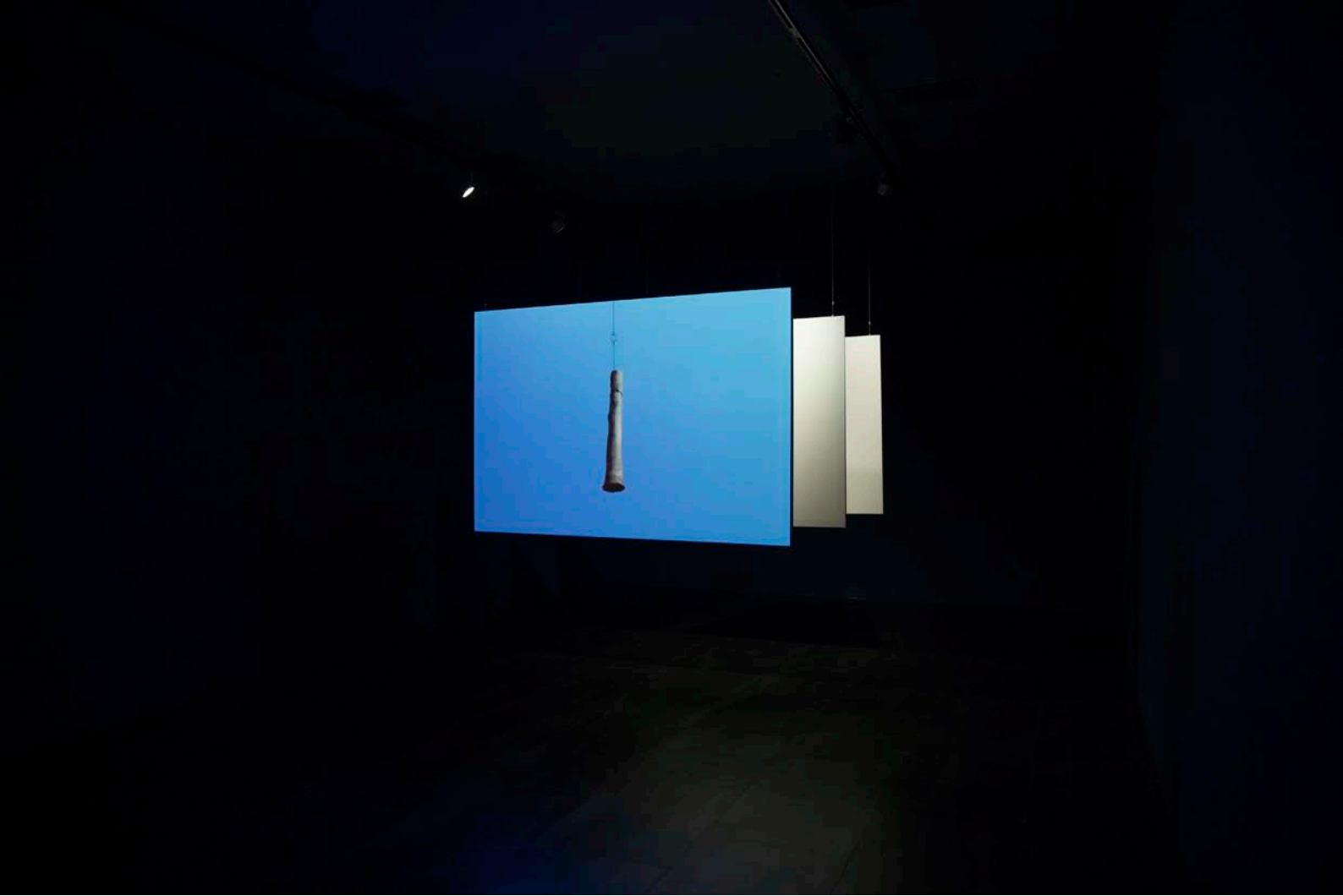
Con la pintura como estandarte, la exposición aborda la visión del paisaje ruso en función de las diferentes estaciones del año, lo que genera una relectura del género paisajístico con connotaciones emocionales e identitarias. Así, *Everything can be fixed up* plantea su presencia en el museo como un cruce entre la pintura y el audiovisual, donde se establecen relaciones, a través de la vídeo-instalación, con la colección de pintura de paisaje en la que se inserta. Dicha relación, no obstante, se concibe desde perspectivas antagónicas, pues la visión desnaturalizada de paisaje que propone el PFSBI (el tronco de un árbol suspendido de un cable) se aleja de la perspectiva bucólica del género.

En su cruce con el audiovisual el objeto lienzo se convierte en superficie de proyección de vídeo, y abandona su emplazamiento habitual, la pared, para desplegarse por el espacio expositivo de manera secuenciada, a modo de *frames*.

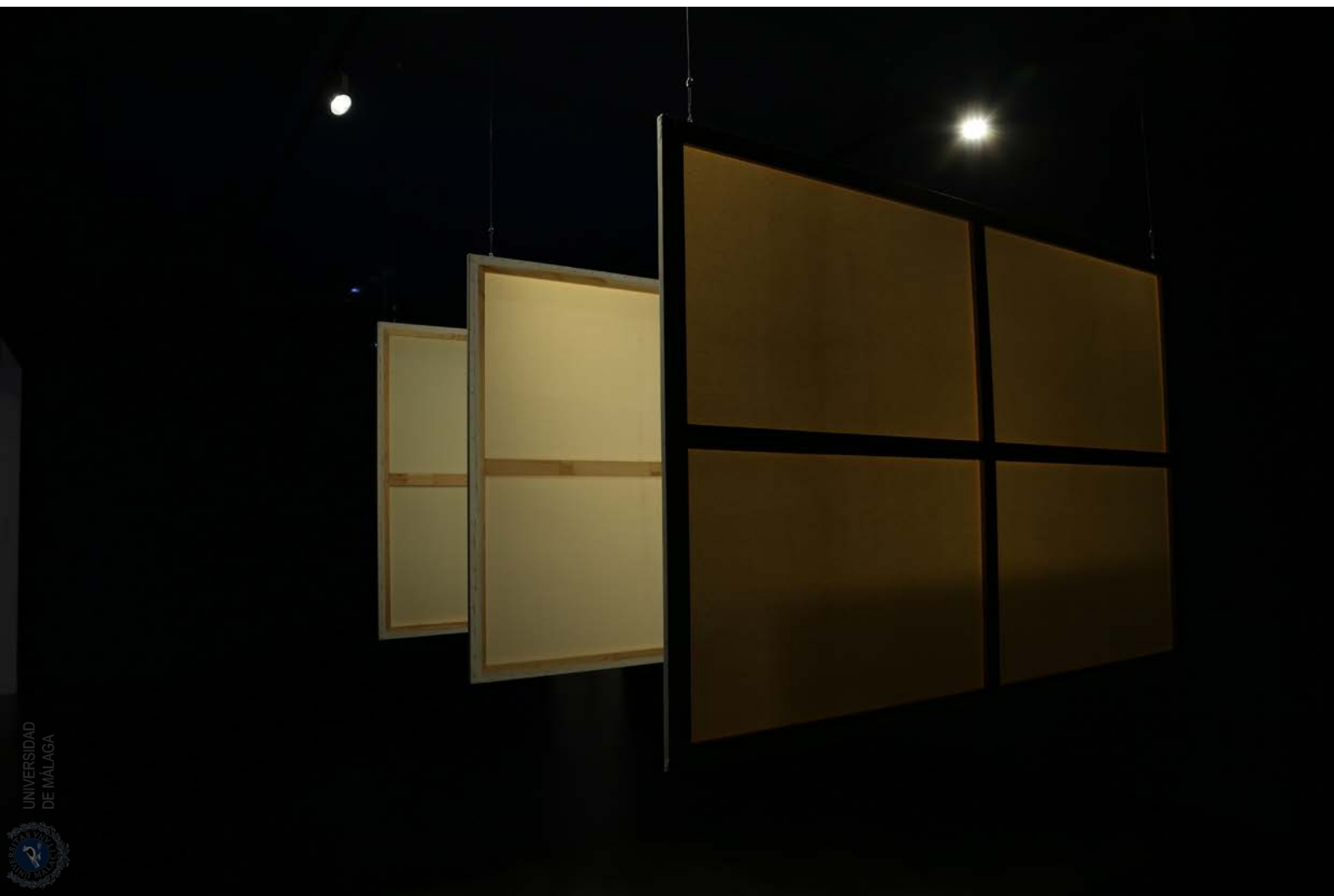
En definitiva, esta serie de desplazamientos físicos y conceptuales sitúan la obra en un espacio fronterizo que pone en crisis la aproximación del espectador a la misma. Con ello nos referimos a que, como ya vimos en el apartado II.5.2 *Fisicidad del dispositivo audiovisual*, la reubicación de elementos -como en este caso los lienzos- subraya su presencia en la sala de exposiciones. En este contexto se sugiere un acercamiento diferente al del resto de la exposición de pintura, pues en la vídeo-instalación se pone de relieve la experiencia de la duración en el visionado y el espacio expositivo compartido con el visitante.







Vistas de sala de *Everything can be fixed up* en Colección Museo Ruso de Málaga.



III.10

NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento

2016

Vídeo-instalación. Tres proyecciones sobre pantallas de 2,50 x 1,40 m

Full HD Vídeo (loop)

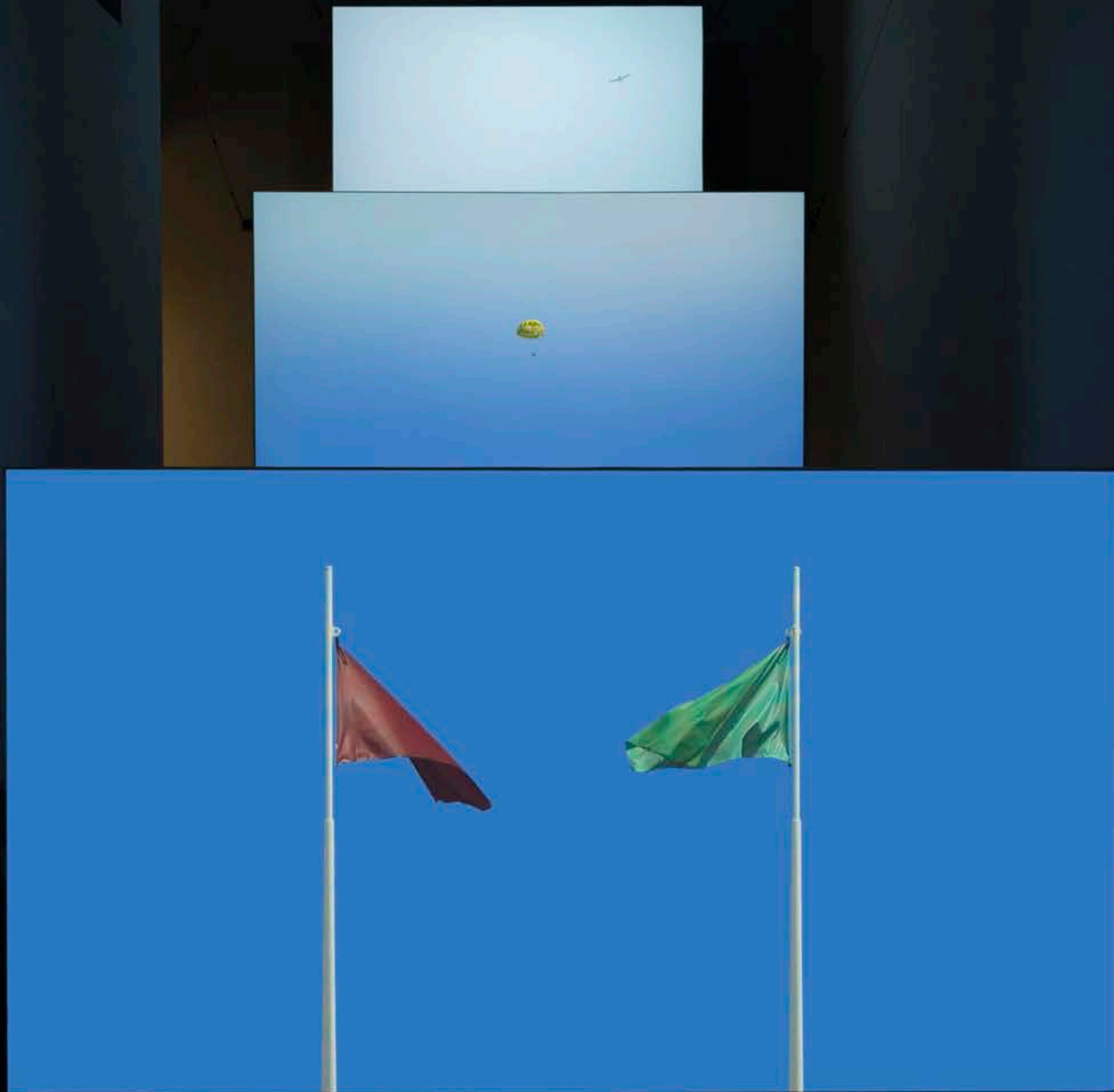
Sonido

*NEVER ODD OR EVEN*⁹⁷. *Una maniobra de posicionamiento* es un proyecto de vídeo-instalación multi-pantalla producido para la exposición colectiva *¿Qué sienten, qué piensan los artistas andaluces de ahora?* que tuvo lugar en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla (2016-2017).

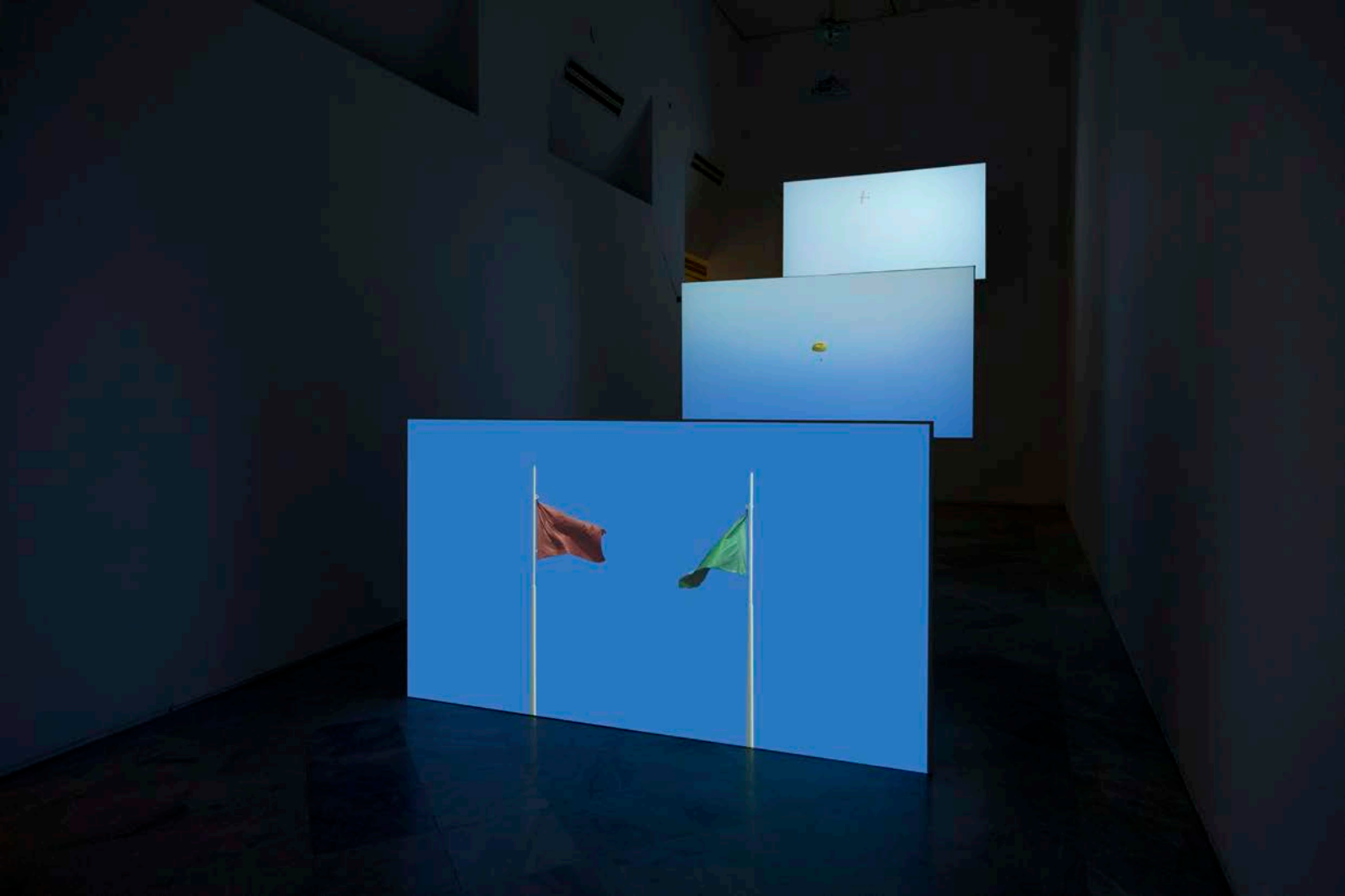
En un claro ejemplo de montaje espacial, observamos tres pantallas de proyección de 2,50 x 1,40 m. que se disponen en profundidad y altura por la sala. Sobre éstas se proyectan tres PFSBI que guardan relación con la disposición espacial de dichas pantallas. En la primera proyección que el espectador encuentra al acceder a la sala, dos banderas ondeantes, una roja y otra verde, emergen desde el suelo. En la segunda pantalla, suspendida a una altura de 2,80 metros, se observa un paracaídas amarillo en descenso. En tercer plano, a 5 metros de altura, una avioneta sobrevuela el espacio. Las escenas parecen describir un movimiento cinematográfico de paneo, aunque fragmentado. Son los desplazamientos del espectador por la sala expositiva los que dan continuidad o discontinuidad a este despliegue de proyecciones, como lo haría el lector de un cómic con su mirada en el espacio de la página. Tan solo desde la distancia, y en una posición frontal, las tres proyecciones se solapan en forma de pirámide escalonada como si se tratase de un único plano.

En definitiva, a partir del registro en vídeo de eventos de ocio que tienen lugar en el paisaje marítimo, el proceso creativo pasa por la manipulación digital de las imágenes para dar lugar a una serie de paradojas visuales y temporales. Tales paradojas suponen acontecimientos que, *grosso modo*, derivan de la inconclusión de los eventos descritos que es característica en el PFSBI.

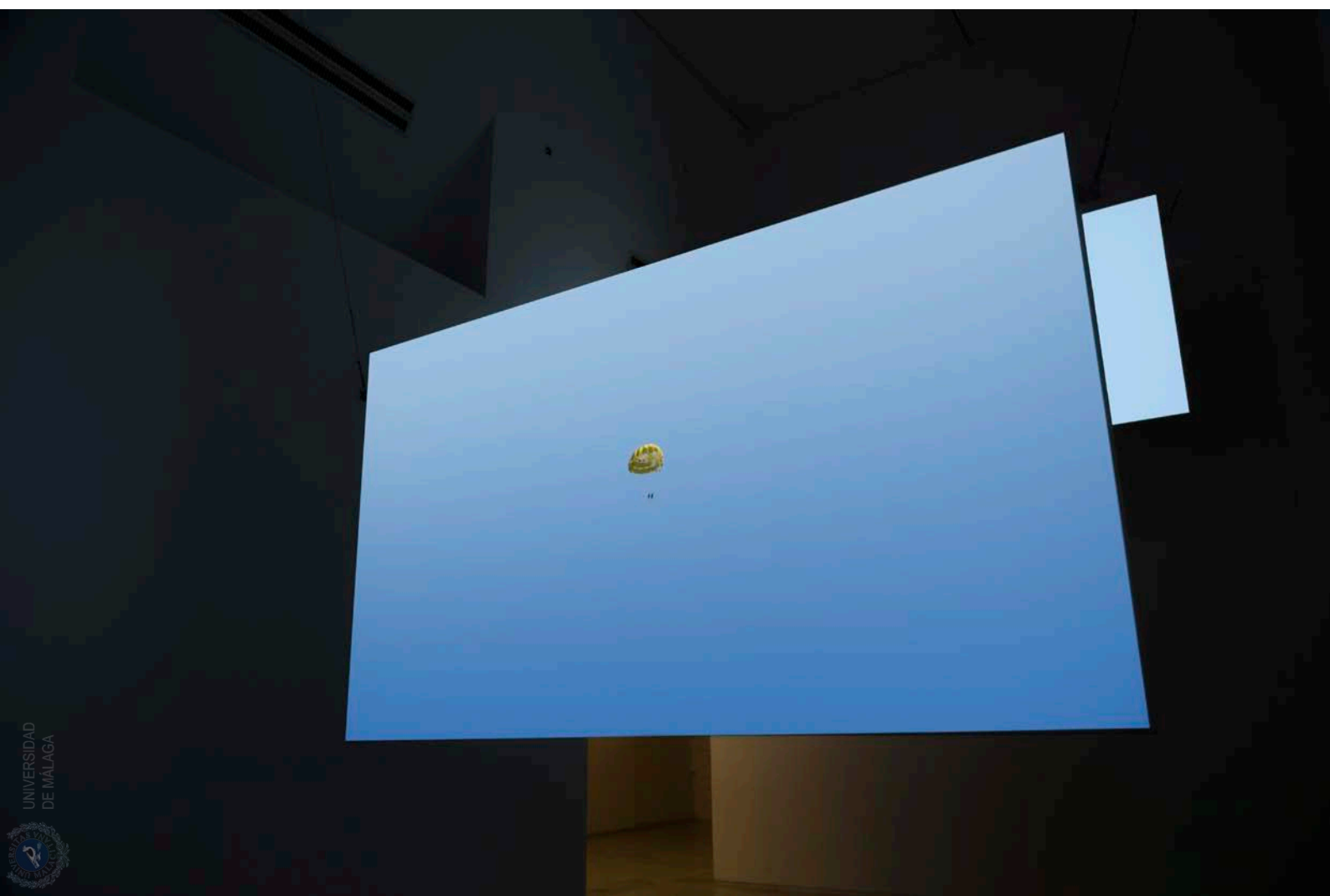
97 “NEVER ODD OR EVEN” es una frase palíndroma que puede traducirse al castellano como “nunca impar o par”.







Fotogramas de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento,*
y vistas de sala de la vídeo-instalación en CAAC de Sevilla.



III.11

NEVER ODD OR EVEN

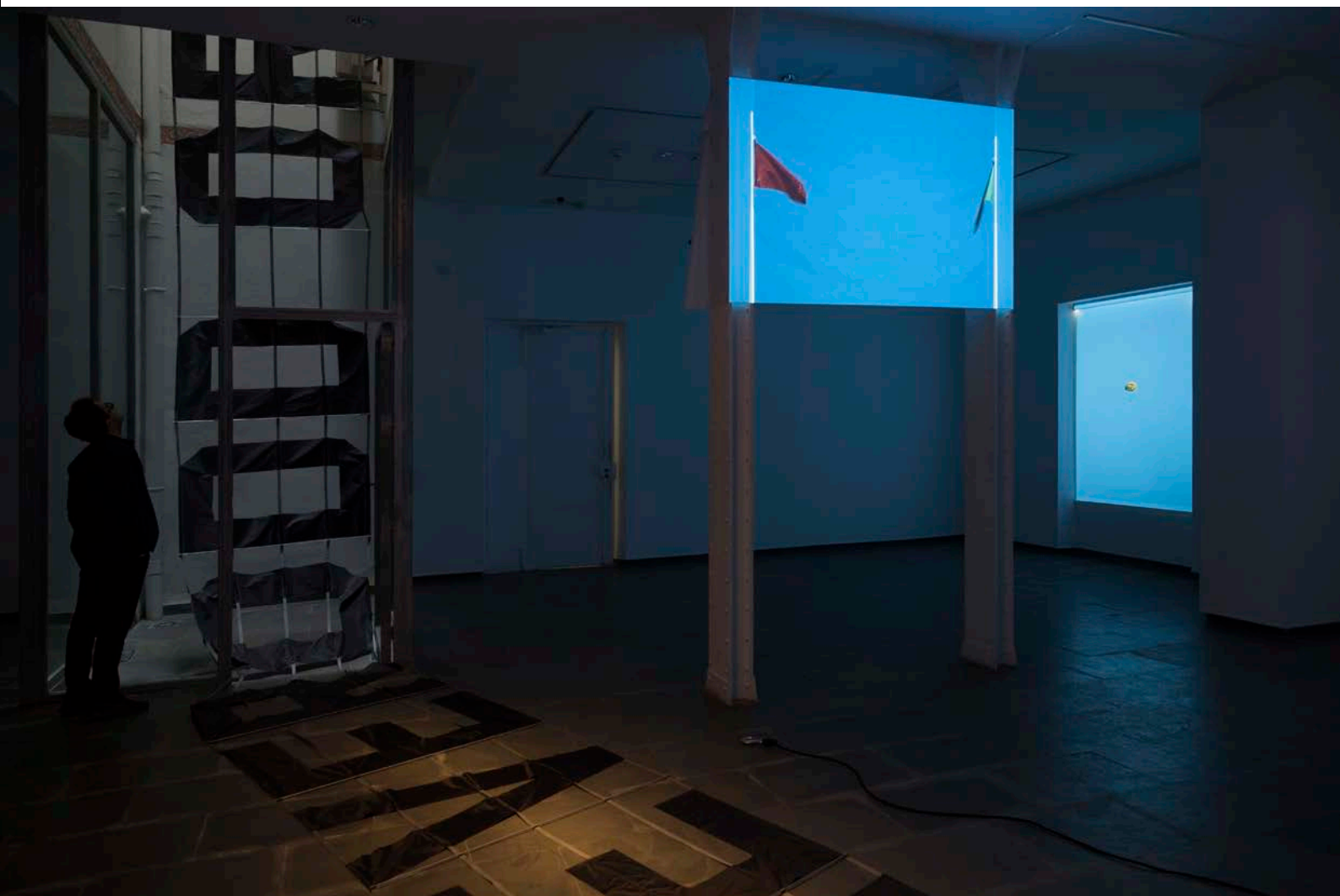
2017

Proyecto de vídeo-instalación *site-specific* para la Galería Isabel Hurley

Con ocasión de mi exposición individual en la Galería Isabel Hurley, el proyecto *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* fue adaptado al espacio arquitectónico de la galería. También se produjeron para la exposición fotografías, instalaciones y vídeo-instalaciones que detallamos en las páginas siguientes.







Vistas de sala del proyecto *NEVER ODD OR EVEN* en Galería Isabel Hurley (Málaga).

Sin título

2017

Vídeo-instalación. Dos monitores de 41'' situados en paredes enfrentadas

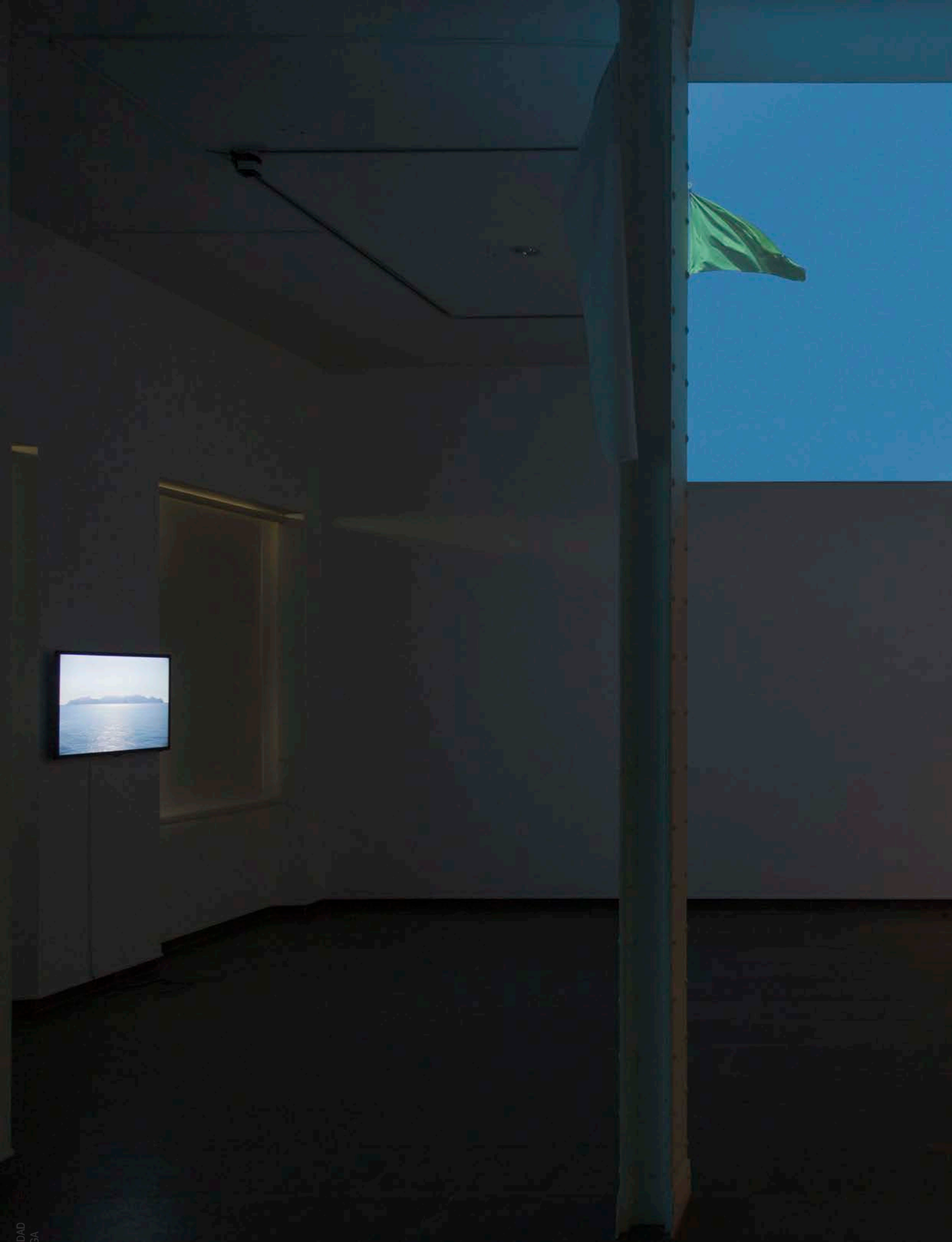
Full HD Vídeo (loop)

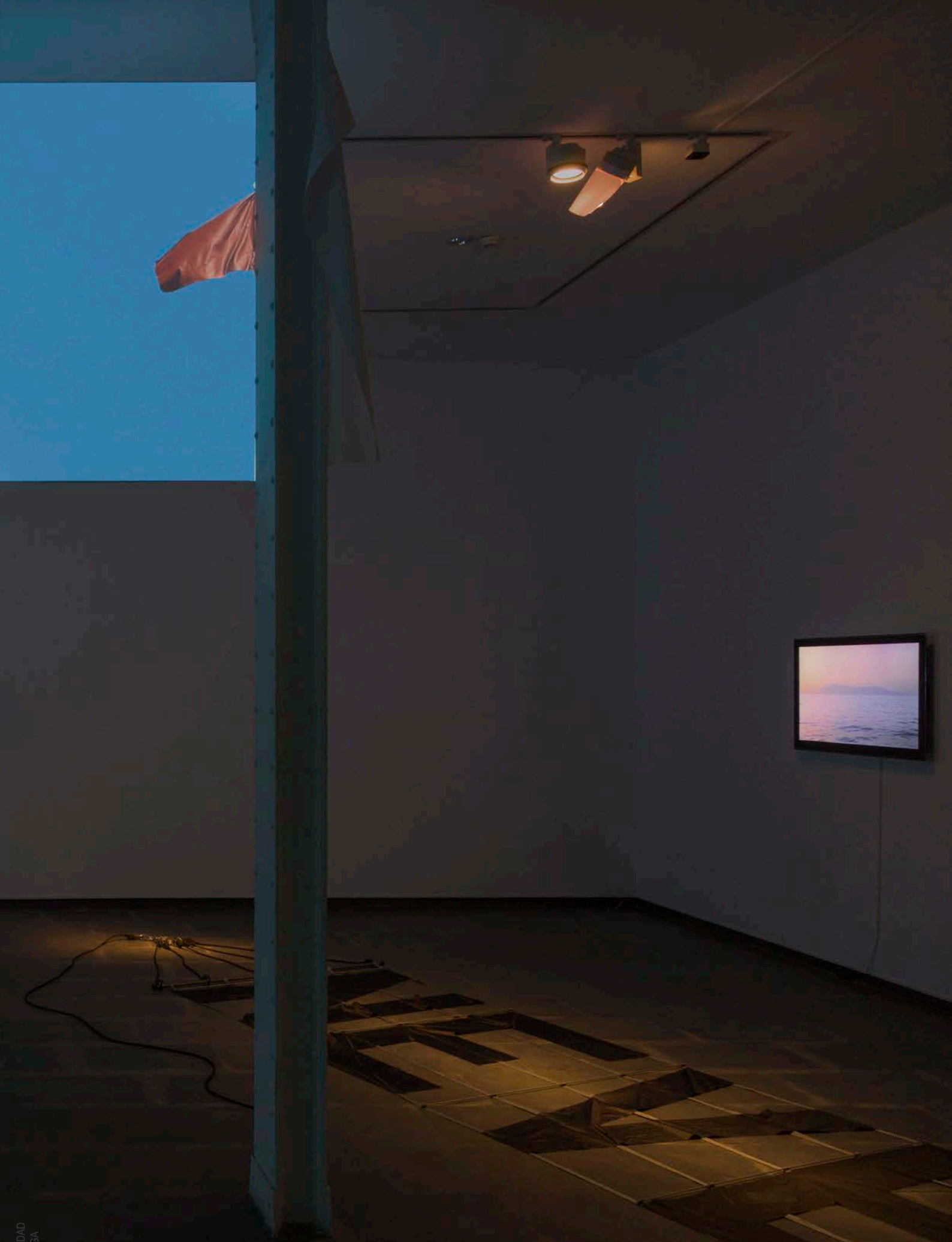
Sin título es una vídeo-instalación multi-pantalla compuesta por dos PFSBI concebidos para su disposición en paredes enfrentadas.

Ambos vídeos muestran paisajes costeros registrados desde el mar. Por un lado se encuentra un horizonte marítimo bajo la Sierra de Mijas, y por otro, con semejante composición, el cabo de Tres Forcas, que es la primera porción de costa que se atisba en la aproximación a Melilla desde el barco que une la ciudad autónoma con Málaga. Además, el enfrentamiento geográfico (y las interpretaciones geopolíticas que de este puedan hacerse) representado mediante la instalación se subraya por la complementariedad cromática (naranja y azul) de estos planos. Asimismo, el bucle imperceptible al que responden sendos vídeos inserta una paradoja que se presta a la metáfora. A pesar de que el punto de vista de la cámara parece desplazarse si atendemos al movimiento del agua, las costas siempre se mantienen a la misma distancia.

En definitiva, es el montaje espacial el responsable de generar relato ante la ausencia de cambios en estos PFSBI. Podríamos decir que la composición de los vídeos en el espacio expositivo refuerza la idea de no llegar a puerto sugerida en las imágenes, pues se conduce al espectador a situarse en ese espacio intermedio que separa ambas orillas.







Vistas de sala de la vídeo-instalación *Sin título* en Galería Isabel Hurley (Málaga).

III.12

LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación

2017

Vídeo-instalación. Doble proyección sobre mástil (4,50 m.) de fibra de vidrio, peana de hormigón y pináculo de hierro bañado en oro. Sonido 5.1

*LOOPS AT A SPOOL*⁹⁸. *Acto de continuación* es un proyecto de vídeo-instalación *site-specific* para la Sala de Exposiciones Santa Inés de Sevilla.

En la antesala, por lo general destinada a ofrecer información institucional (Programa INICIARTE), se disponen tres vitrinas. En una de estas vitrinas se encuentra un papel con un texto impreso: “SE INFORMA. BANDERA RETIRADA”. Una vez que se accede a la sala expositiva, se encuentra un mástil de bandera (sin bandera) coronado por un pináculo de oro. Un sistema de sonido oculto tras las paredes de la sala emite a un volumen muy bajo, casi imperceptible, una serie de grabaciones de diferentes ensayos orquestales. De este modo se plantea la representación poética de un acto ceremonial en un estadio intermedio.

Sincronizados con el horario de apertura y cierre de la sala, dos proyectores de vídeo proyectan una luz blanca que recorre longitudinalmente la superficie del mástil. Esto ocurre tan solo una vez al día como si de ciclos solares se tratase. De ahí la referencia al bucle que da título al proyecto. Cuando el espacio expositivo abre al público el mástil se encuentra en penumbra. De manera progresiva, conforme pasan los minutos, una luz, ajustada mediante vídeo-mapping a la superficie tridimensional, comienza a emerger por encima de la peana que sustenta el asta. Pasados noventa minutos desde el inicio, la superficie de 4 metros puede contemplarse completamente iluminada por ambos lados. En los noventa minutos restantes hasta el cierre de la sala estas luces descienden por la superficie del mástil para sumergirlo de nuevo en la oscuridad.

A modo de conclusión, la experiencia de la duración que le confiere al espacio el movimiento cíclico de iluminación y ensombrecimiento que tiene lugar en la sala, así como la solemnidad del apartado sonoro, suponen una invitación a la reflexión que va de lo sociopolítico a lo metaartístico.

98 “LOOPS AT A SPOOL” es una frase palíndroma que puede traducirse al castellano como “bucles en una bobina”.





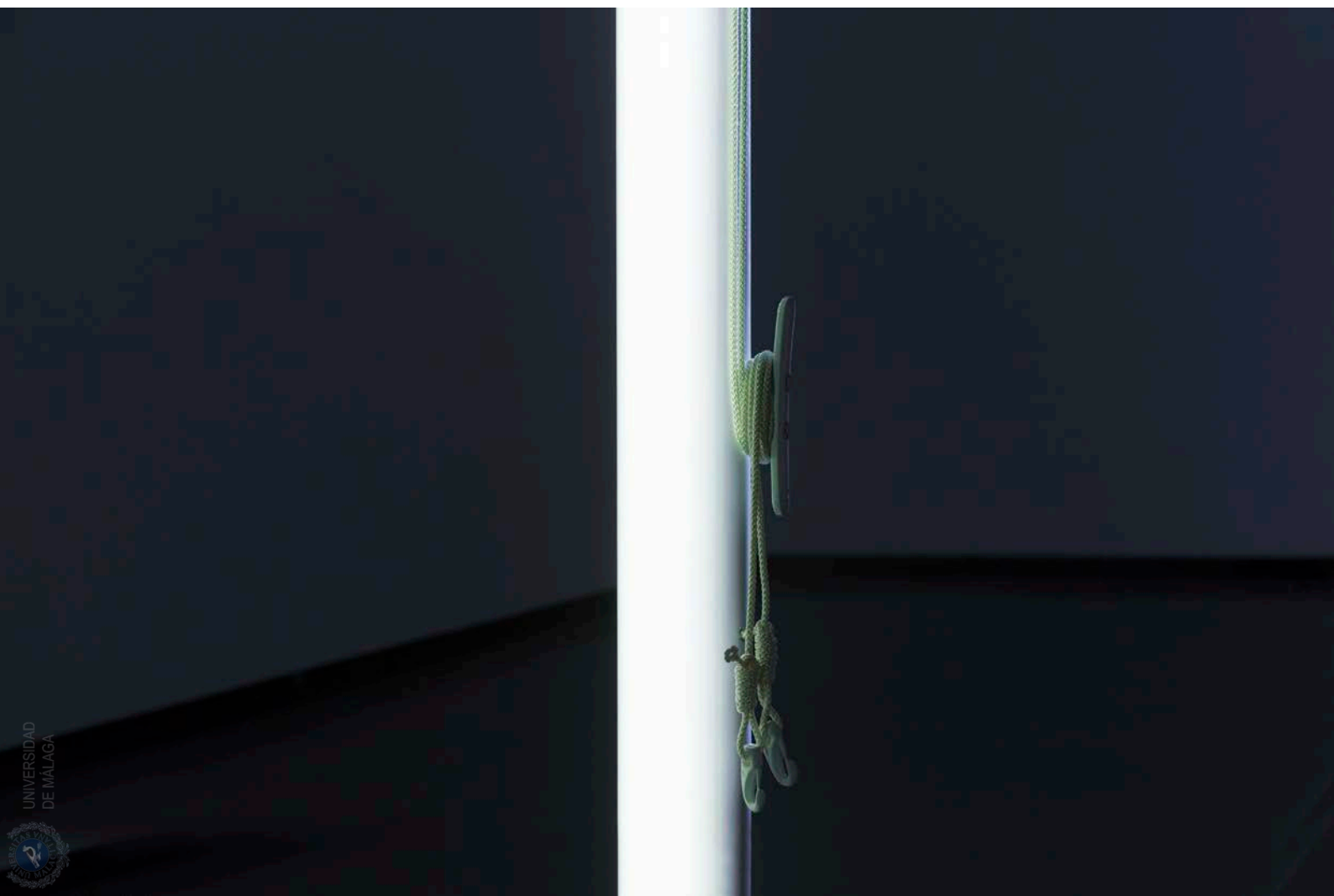
Vistas de la antesala de la exposición *LOOPS AT A SPOOL*. *Acto de continuación* en Sala Santa Inés. Espacio INICIARTE (Sevilla).

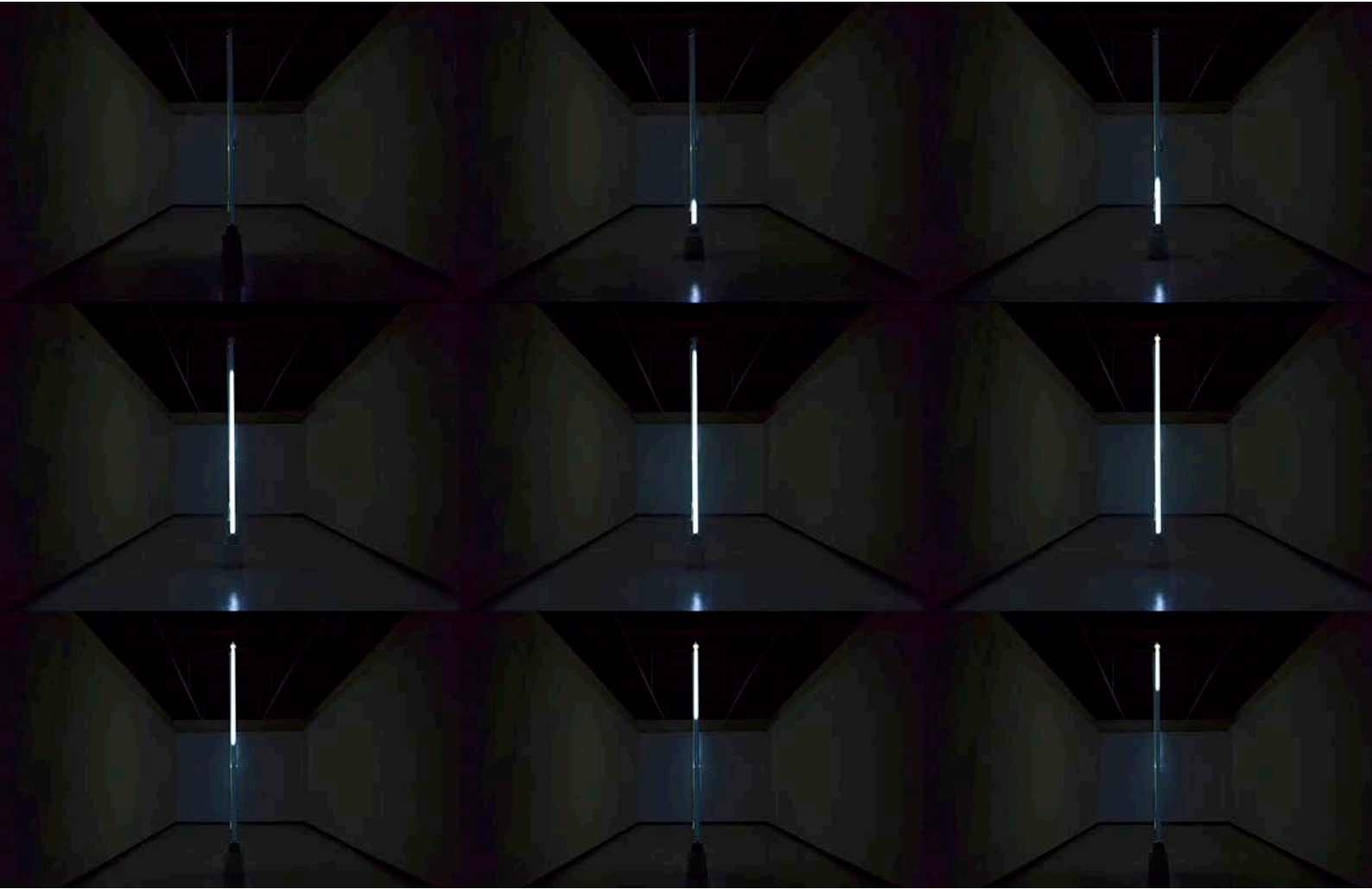
SE INFORMA
BANDERA RETIRADA

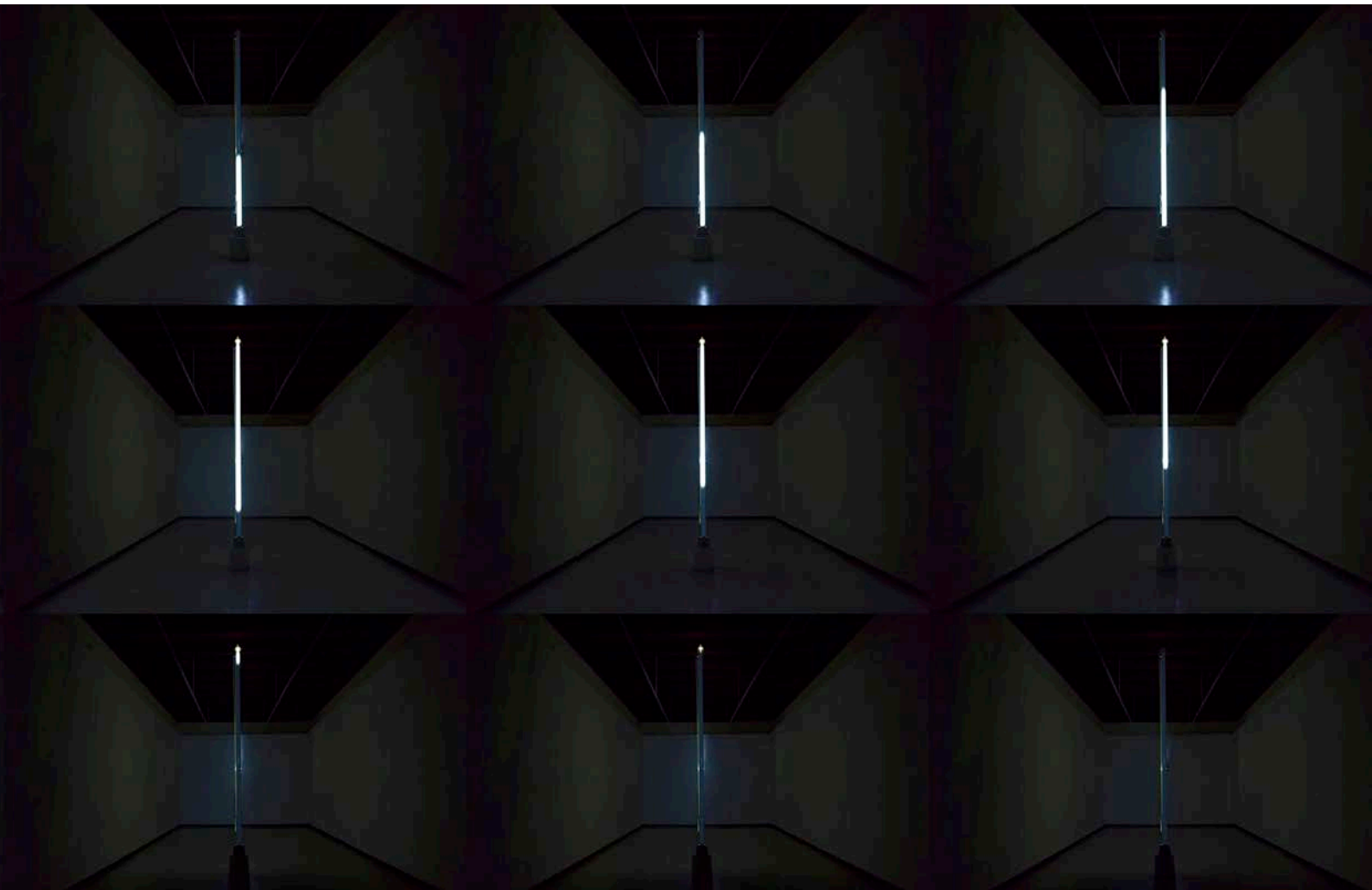




Vistas de sala de *LOOPS AT A SPOOL*. *Acto de continuación*,
y detalle de pináculo bañado en oro.







Documentación fotográfica de la vídeo-instalación *LOOPS AT A SPOOL*. *Acto de continuación*, realizada durante los 180 minutos del horario de apertura de la sala expositiva.

III.13

Sin título

2018

Vídeo-instalación. Proyección de vídeo-mapping sobre tela de 250 x 120 cm

Full HD Vídeo (loop). Sin sonido

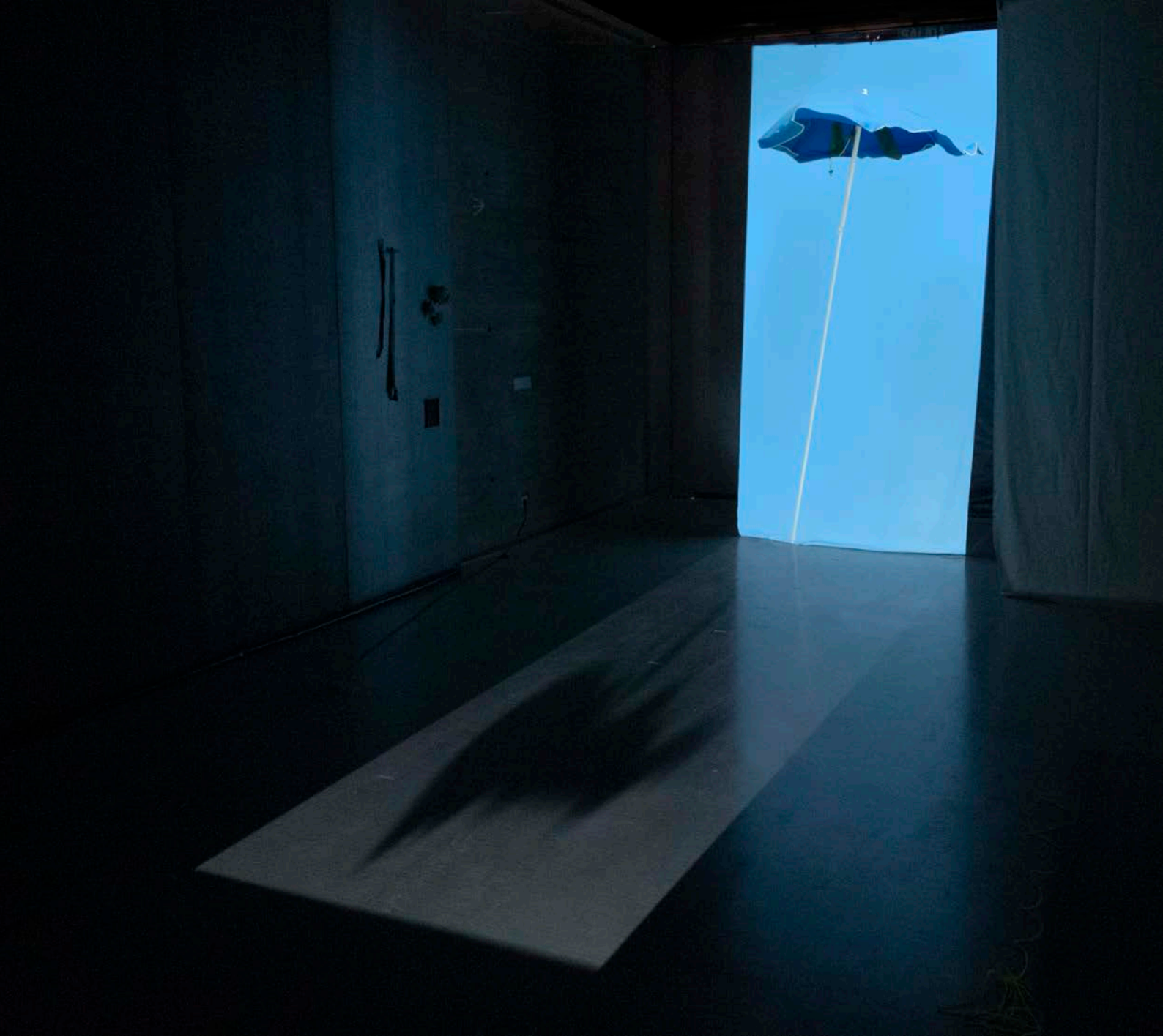
La vídeo-instalación resultante de la estancia de investigación en los estudios del C3A de Córdoba (a través del Programa de Producción UAVA / C3A) surge de la experimentación con elementos primarios del audiovisual, como son la luz y la oscuridad.

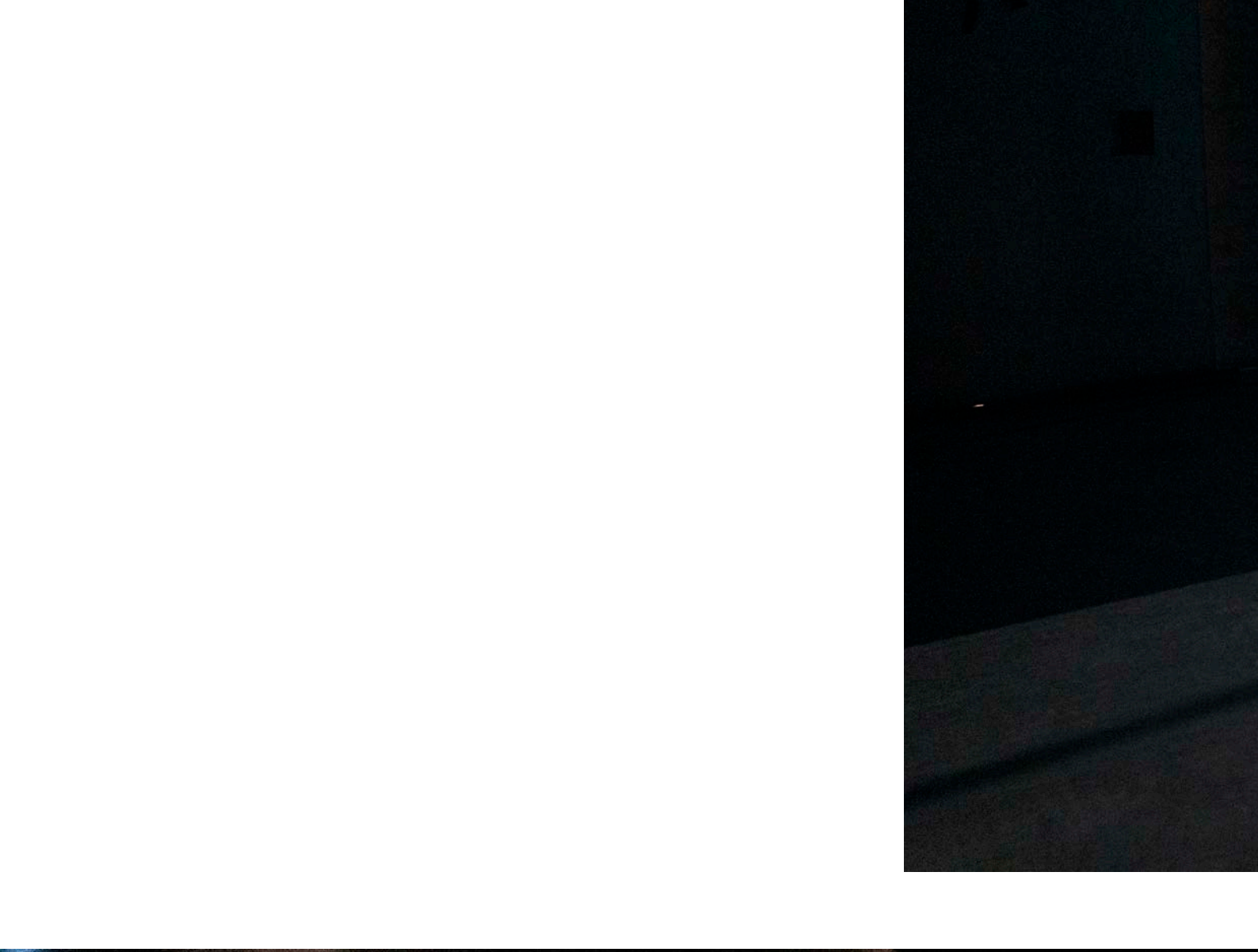
El registro fortuito de una escena costumbrista (la grabación de una familia sentada bajo una sombrilla en la playa) se toma como excusa para plantear una serie de paradojas de autorreferencialidad, tanto en el vídeo, un PFSBI, como en el espacio sobre el que se despliega la vídeo-instalación.

Una tela de 250 x 150 cm. se dispone tendida verticalmente a ras de suelo. Sobre ésta se proyecta el vídeo de una sombrilla azotada por el viento. Eventualmente, el color de la tela de esta sombrilla se funde con el color del fondo en el que se inserta, ambos azules, por lo que su forma se intuye a partir de las zonas en sombra. Del punto en el que se encuentra la tela con el suelo surge la hipotética sombra del objeto proyectado en vídeo, es decir, sobre el plano horizontal se adivina el contorno desenfocado y sin color de la sombrilla.

El fenómeno, de apariencia verosímil por la disposición ajustada del reflejo (mediante vídeo-mapping) desafía la lógica, pues no hay objeto emisor de sombra semejante, tan solo una proyección de vídeo bidimensional que juega con la ilusión perceptiva del espectador.

En resumen, en esta experimentación se observa un claro diálogo entre el vídeo y el espacio en el que se inserta. Dicho diálogo se aprovecha para insertar paradojas visuales que se prestan a ser interpretadas como acontecimientos en la aproximación del espectador a la obra.







Detalles de la vídeo-instalación *Sin título* realizada en los talleres del C3A de Córdoba.



Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil

2018

Vídeo-instalación. Monitor de 32'' enmarcado y ubicado en posición vertical

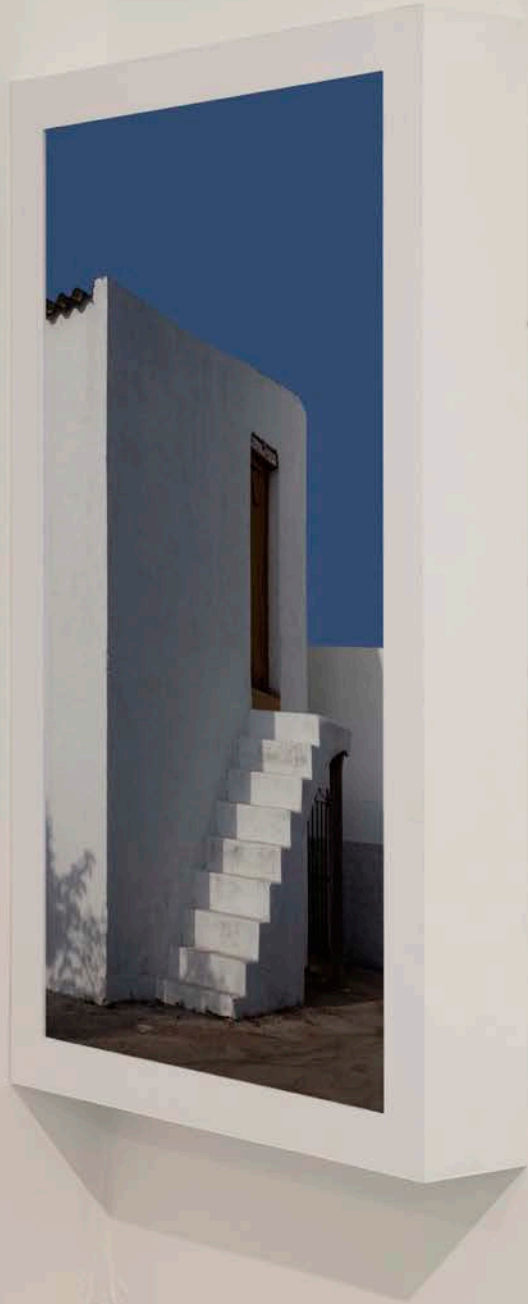
Full HD Vídeo (loop). Sin sonido

Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil es una obra videográfica realizada expresamente para los XIV Encuentros de Arte de Genalguacil.

La propuesta se inspira en la obra *El imperio de las luces* (1954), de René Magritte, una pintura de paisaje que presenta una paradoja visual: una escena nocturna con cielo diurno. Dicha paradoja es tomada como referencia para ser abordada desde el audiovisual y aplicada al paisaje del pueblo de Genalguacil.

En el vídeo, un PFSBI, se produce un diálogo entre luz natural emitida por el sol y luz artificial de un proyector de vídeo. Desde unos minutos antes del amanecer hasta la noche se proyecta (mediante vídeo-mapping) luz blanca sobre una de las fachadas del pueblo, *in situ*. Al mismo tiempo la intervención se documenta en *timelapse*, es decir, en este caso se realizan fotografías desde un mismo punto cada 30 segundos. El total de 1.800 fotografías es editado (cada fotografía se utiliza como un fotograma) para dar como resultado un vídeo de 40 minutos de duración. En consecuencia, en un fragmento del metraje puede percibirse una paradoja como la de la citada obra pictórica pero a la inversa. Aún cuando la noche es cerrada (lo que se percibe por lo circundante a la fachada principal) este frontal blanco característico de la arquitectura de la zona se mantiene iluminado como si fuese de día.

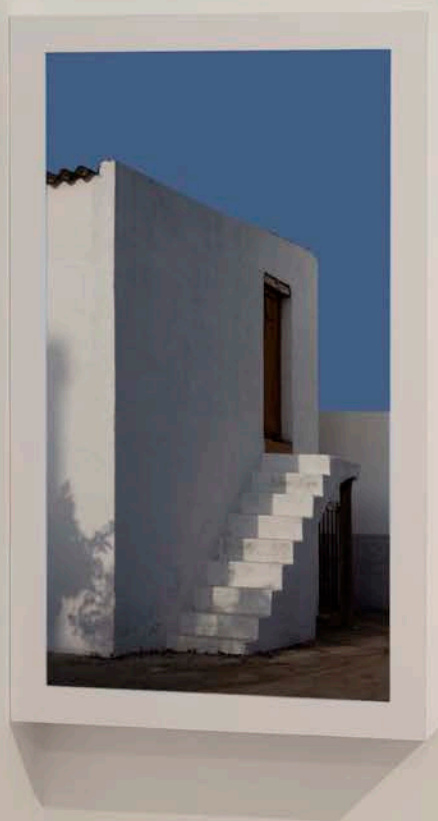
En definitiva, a través de estas estrategias se invita a la reflexión acerca del tiempo y su recepción, esto es, la experiencia de la duración. Para ello, la escena se compone mediante la yuxtaposición de diversas capas, a la manera de la pintura. De este modo, el contraste cromático ha de ser contemplado en el tiempo, pues, a pesar de la aparente estaticidad del plano, una aproximación pausada revela los acontecimientos que tienen lugar en la imagen.

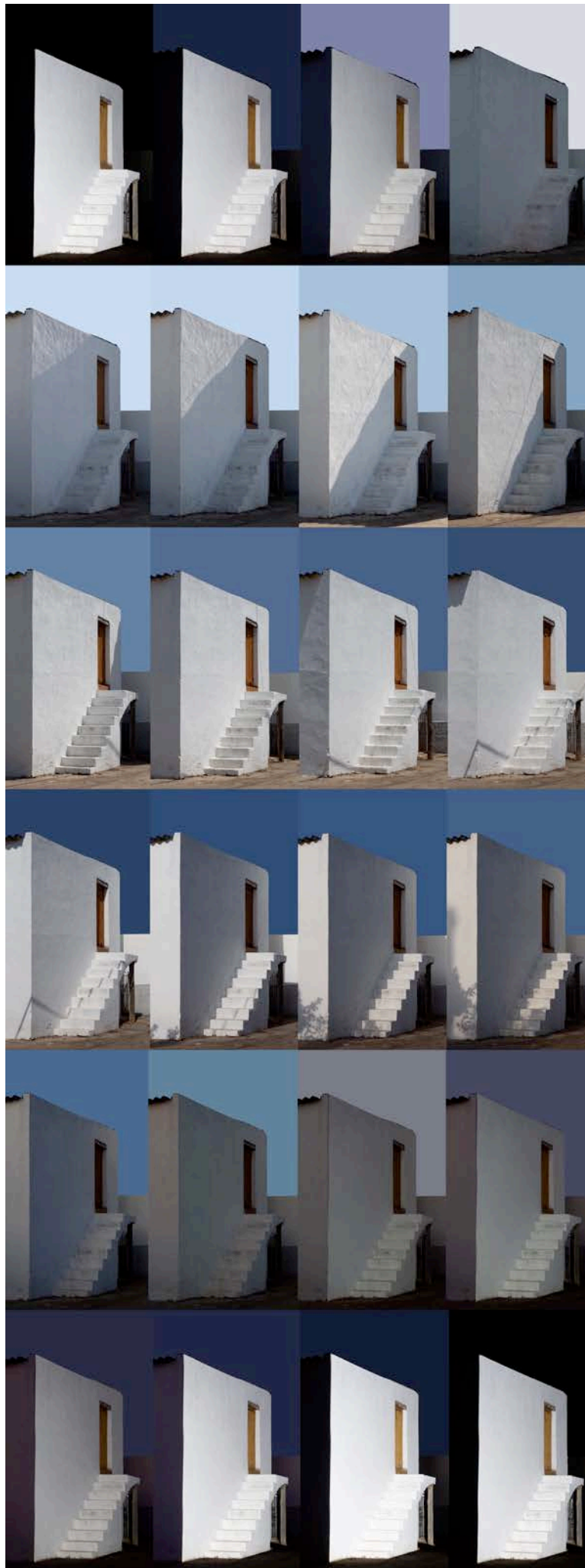




Small rectangular label or plaque on the wall.

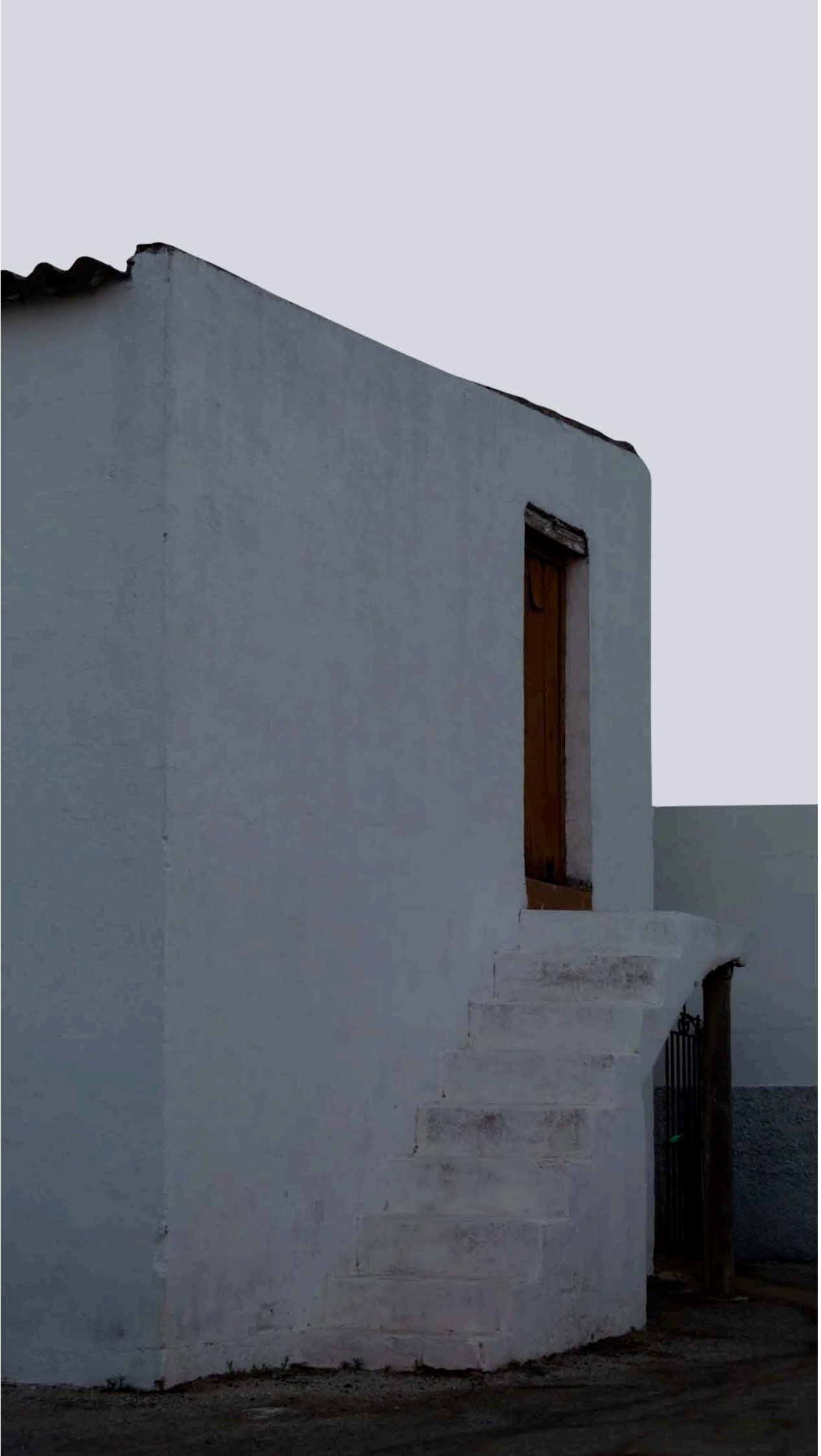
Vistas de sala de *Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil*, en Museo de Arte Contemporáneo Fernando Centeno de Genalguacil (Málaga).

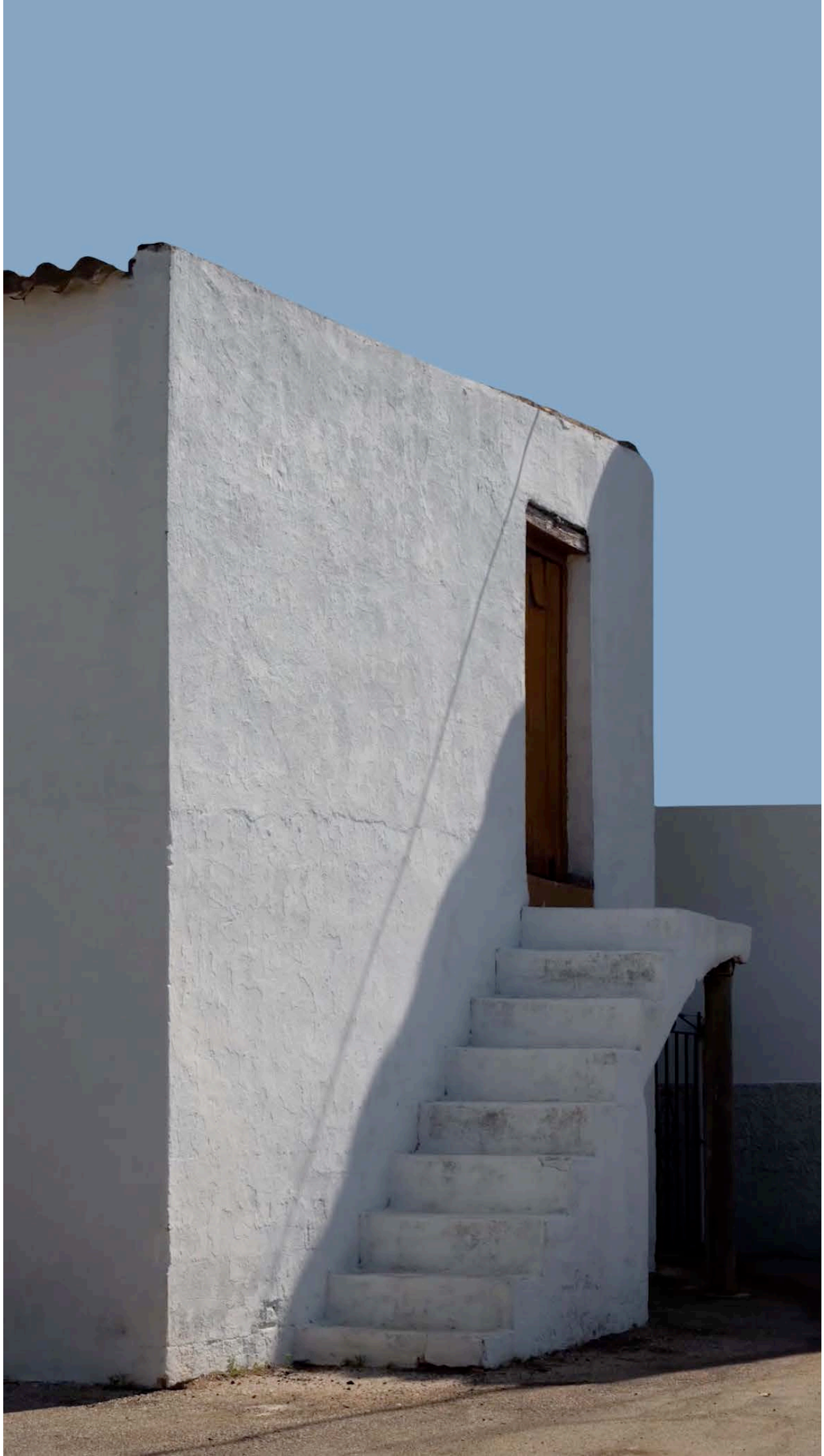


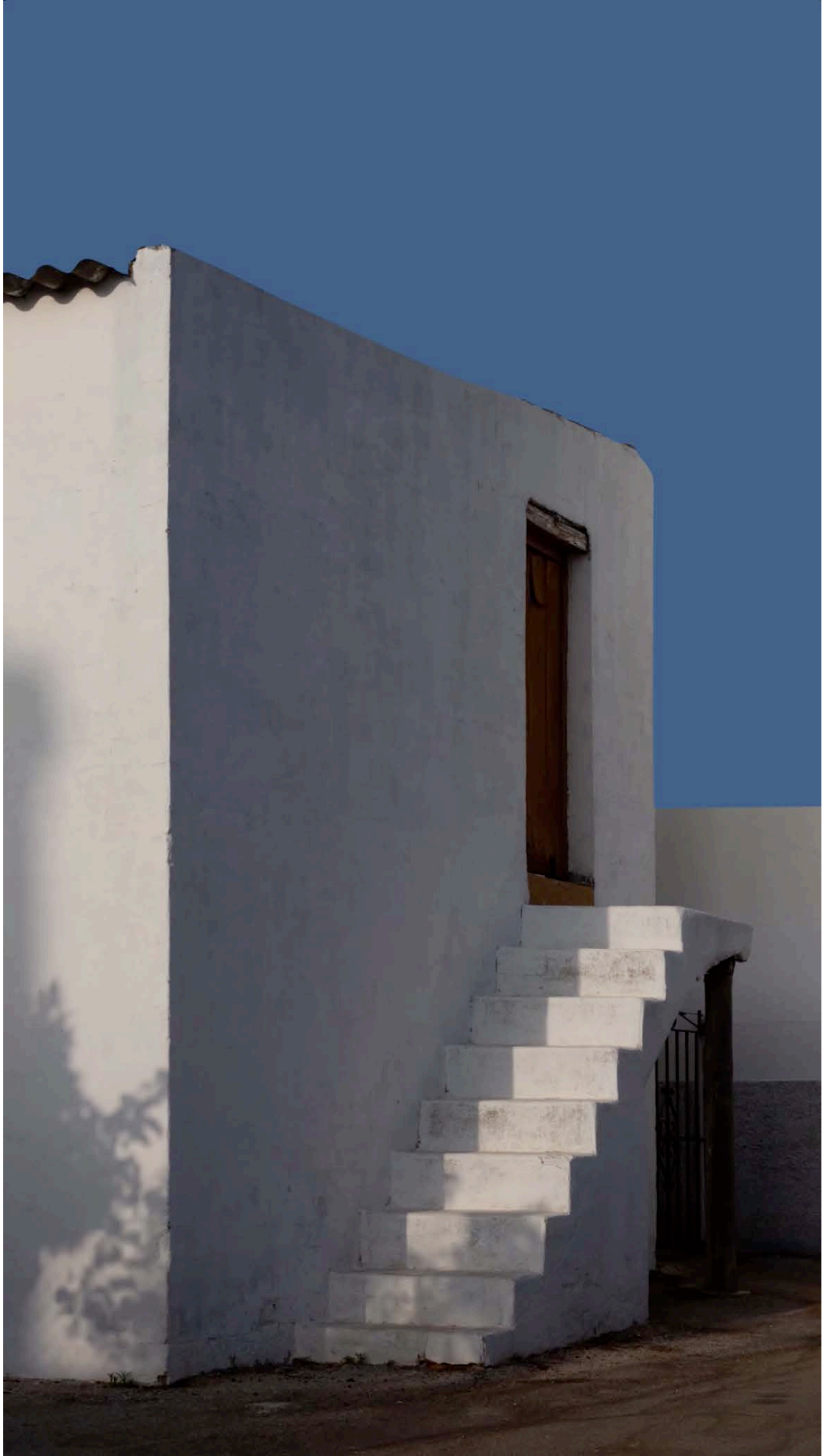


Fotogramas de *Simulacro de día*.
Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil.













CONCLUSIONES

Ponemos fin a esta tesis con la presentación de las conclusiones extraídas a lo largo de la investigación. Con ello pretendemos contrastar las hipótesis planteadas al comienzo así como dejar la puerta abierta a nuevos estudios que vayan más allá del marco que aquí hemos considerado acotar por razones de especificidad.

Comprobamos que la aplicación y/o combinación de una serie de variables hacen del parámetro temporal protagonista de mis vídeo-instalaciones -y de las de otros artistas- pese a la paradoja de la ausencia de cambios. Entre otras, se encuentran estrategias narrativas como la *dilación funcional*, los procesos de producción más centrados en la composición que en la sucesión de planos y aquellos modos de presentación en la sala de exposición como el montaje espacial.

Hemos partido de una consideración del audiovisual cercana a los principios del relato cinematográfico, como muestran mis primeras obras artísticas por su estructura narrativa piramidal. Sin embargo, la investigación ha derivado hacia la hibridación del audiovisual con otras disciplinas. En este proceso se han invertido los principios que se le presuponen a la imagen en movimiento, pues hemos comprobado que en determinadas circunstancias el tiempo adquiere un valor temático y desempeña las funciones del relato mismo. Si en los vídeos del proyecto *La disección lúcida* (2013) observamos una clara dilación de la acción, en lo sucesivo, como en *¿Y la piedra?* (2015), *El periplo* (2015) o *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016), el ejercicio mismo de definir la acción se antoja complejo por su inconclusión, y lo que hemos denominado suspensión narrativa pasa a ser el objeto central de la obra.

Hemos entendido que la *dilación funcional* de Umberto Eco, aquella que supuestamente prepara para el desenlace dramático, puede en algunos casos constituir una entidad autónoma. Para referirnos a estas imágenes de la experimentación artística hemos acuñado las siglas PFSBI, que definen el plano fijo secuencia en bucle imperceptible y que se opone frontalmente a la estructura narrativa piramidal. La recepción por parte del espectador de estas narraciones suspendidas nos ha sugerido enmarcarlas en la liminalidad, que en el caso del audiovisual hemos convenido referir a la decepción o frustración de las expectativas del espectador con respecto al hilo narrativo. Así, en

nuestra investigación, que se ha enmarcado en un contexto social de velocidad, hiperestimulación y saturación de imágenes, concluimos que la inserción del PFSBI se percibe como una interrupción de los ritmos de la contemporaneidad.

Así mismo, el estudio de la suspensión narrativa en el audiovisual nos ha permitido pormenorizar la estructura de la narración y poner en crisis el concepto de acontecimiento. Si dicho concepto tradicionalmente viene a señalar los cambios que tienen lugar durante la narración, concluimos que su concepción ha de ser expandida para la aplicación a imágenes audiovisuales que aparentemente no cambian. Por lo tanto, con la suspensión narrativa como base, definimos cuatro aproximaciones al concepto de acontecimiento, todas ellas a menudo interconectadas en los casos prácticos de mis experimentaciones:

- La duración como acontecimiento.
- La interrupción como acontecimiento.
- El acontecimiento en el espacio.
- El acontecimiento como paradoja de verosimilitud de la imagen.

Podemos concluir que, como resultado de la suspensión narrativa, la experiencia subjetiva del tiempo, esto es, la *duración* bergsoniana se antoja acontecimiento. Así lo vemos en la totalidad de mis experimentaciones artísticas. El tiempo *natural* tarkovskiano en que se desarrollan estas obras supone, del mismo modo, un acontecimiento en cuanto que interrupción por contraste con la velocidad imperante en el audiovisual actual. En este contexto hemos entendido que, si bien las obras que analizamos podrían enmarcarse en la estética *slow*, no por ello hacen un uso ralentizado del tiempo. También señalamos que a consecuencia de la suspensión en el audiovisual, es decir, la ausencia de cambios, la obra suele recurrir a desplegarse por el espacio, como vemos con mis experimentaciones en la forma de la vídeo-instalación con múltiples pantallas. Por lo tanto, como comprobamos con *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*, la estructura narrativa se articula por la sala de exposición y es el espectador el que mediante su lectura inserta el cambio, el acontecimiento. En otras palabras, sostenemos que no hay una localización fija para el visionado de la obra, sino que se plantea un espacio susceptible de ser recorrido, como lo hace la mirada del lector de cómic sobre la estructura de viñetas.

A través del cruce de las experimentaciones artísticas con lo cinematográfico entendemos

que mis obras plantean una clara resistencia al montaje característico del audiovisual. Tanto por la ausencia de montaje como por la reducción de la percepción de movimiento, lo que hemos contemplado como una resistencia a los principios del audiovisual, detectamos un acercamiento de la imagen en movimiento a otros formatos -digamos- estáticos, como la fotografía, la pintura o el cómic. En este sentido, con el slow-cinema hemos comprobado que el plano secuencia de larga duración hace al espectador más consciente del visionado. Además, en la mayoría de los casos, esta continuidad del plano permite que la atención derive en una valoración plástica de la imagen, casi pictórica. Así lo observamos en los vídeos de paisajes del proyecto *La disección lúcida*, a pesar de su estructura narrativa piramidal. También en el marco de este cruce con lo cinematográfico, en concreto con el cine expandido, constatamos que el despliegue espacial del audiovisual que iniciamos con *La disección lúcida* se justifica en su tendencia a la ruptura con la linealidad narrativa, que posteriormente da lugar al PFSBI.

Tras estos análisis, entendemos que lo extraído del cruce con el cine incide en la apreciación de valores plásticos en el audiovisual. Dicha apreciación la permiten los PFSBI que hemos analizado, obras de mi propia experimentación y de la de otros artistas. Las entrevistas con otros creadores como Luis Bisbe nos han revelado procesos de producción semejantes a los de nuestra investigación, entre los que se encuentra el trabajo por capas y la combinación, en un mismo plano, de recortes estáticos e imágenes en movimiento. Así lo observamos en *Procession* (2014), *El monje* (2014) o en *Skyline* (2016), entre otros. Por ello, podemos concluir que tales procedimientos dan como resultado unas imágenes que propician un detenimiento del espectador. El origen lo encontramos en experimentaciones que se remontan a los años 60, pero, como hemos comprobado, se recupera en los últimos años por la producción de obras audiovisuales con equipo técnico pensado para la fotografía (cámaras híbridas), el auge de la alta resolución, etc. No obstante, comprobamos que es el proceso de producción de las obras protagonistas de esta investigación el verdadero responsable del acercamiento que hemos descrito. En este sentido hemos convenido referirnos a dichos procesos mediante el término composición en lugar de montaje, con base en la definición de *composición digital* de Manovich. Esto se debe a que la elaboración de los PFSBI a menudo pasa por el trabajo con capas, por su yuxtaposición, superposición, fusión, recorte, etc. Sostenemos entonces que tales cuestiones plantean una negociación del medio con otras disciplinas no exclusivamente audiovisuales, como la fotografía, la pintura o el cómic.

También hemos visto que el uso del término composición no se limita a las labores compositivas del plano bidimensional del vídeo, sino que se desplaza para desplegarse tridimensionalmente por el espacio expositivo, bajo la denominación de *montaje espacial* de Manovich. La suspensión del relato en el audiovisual encuentra en su despliegue espacial nuevas posibilidades de articular la narración, ya lo sugerimos al comienzo y ahora podemos contrastarlo. Así ocurre en las vídeo-instalaciones *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* o *Skyline*, entre otras, donde hacemos uso de la multi-pantalla. Así mismo, las retransmisiones en directo de noticiarios nos han brindado ejemplos de cómo en ausencia de acontecimientos, y ante la máxima de generar relato, se opta por la multi-ventana, que muestra simultáneamente varias localizaciones. En este sentido, también hemos extraído del cómic cruces con la vídeo-instalación multi-pantalla, los cuáles tienen que ver principalmente con la temporalidad que la viñeta le imprime a la página y con las posibilidades que ofrece de ampliar el plano. Si en el cómic es el *gutter* lo que fragmenta y secuencia las imágenes, en la vídeo-instalación multi-pantalla es el espacio expositivo el que desempeña dicho rol entre los huecos de estas *imágenes-pantalla*. Ello nos ha llevado a la categorización de tres tipos de aplicación de la multi-pantalla para referirnos a la obra de la experimentación artística:

- La multi-pantalla como ampliación del plano.
- La multi-pantalla como cruce con la serie pictórica o fotográfica.
- La multi-pantalla como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos.

Con todo, comprobamos que la reconfiguración del audiovisual que contempla el espacio como parte de la obra pasa por la inclusión del espectador en el mismo, unido también a un progresivo abandono de la estaticidad impuesta por la butaca del cine que presagiaba el cine expandido. Así, podemos afirmar que, en su hibridación con otras disciplinas, el audiovisual, con sus proyecciones múltiples sobre lienzos flotantes (suspendidos en el espacio expositivo), adquiere una fisicidad que puede remitir, tanto al cuadro pictórico que es objeto y ventana, como a la viñeta del cómic.

En definitiva, a través de los cruces propuestos y del rastreo en los procesos de producción de diferentes obras, podemos ahora dirigirnos a un tipo de obra audiovisual con mayor pertinencia terminológica. De este modo no consideramos la conclusión de esta tesis como un punto y final sino como el punto de partida para abordar las investigaciones siguientes, pues ahora contamos con una serie de términos y conceptos

que nos resultan de mayor utilidad que al comienzo en el análisis de experimentaciones tanto propias como de otros autores. Así mismo, los conocimientos adquiridos en el plano teórico a lo largo de este estudio me sugieren afrontar la experimentación artística desde perspectivas no contempladas al inicio. Se abre, pues, un abanico de posibilidades que sin ninguna duda tomará forma en los futuros proyectos.

DOCUMENTACIÓN Y REFERENTES

Aguilar, Raquel. 2014. "Morandi. La serie como tema pictórico" [tesis] Valencia: Universidad Politécnica de Valencia,.

Aitken, Doug. 2006. *BROKEN SCREEN. 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the image breaking the narrative*. New York: D.A.P.

Angell, Callie. 2000. "Andy Warhol, cineasta", en *Andy Warhol: cine, video y TV*, 49-63 Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.

Arasse, Daniel. 2008. *El detalle. Para una historia cercana de la pintura*. Madrid: Abada.

Aristóteles. 2004. *Poética*. Madrid: Alianza.

Artero, Javier. 2017. *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación*. Sevilla: Junta de Andalucía.

Bal, Mieke. 2009. *Conceptos viajeros en las humanidades: Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac.

Bal, Mieke. 2009. *Teoría de la narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Bal, Mieke. 2016. *Tiempos trastornados*. Madrid: Ediciones Akal.

Baños Fidalgo, Fernando. 2013. "Tiempo lento en el cine y el vídeo contemporáneo". Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.

Barthes, Roland. 1972. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Ed. Tiempo Contemporáneo.

Barthes, Roland. 1986. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.

Bazin, André. 2000. *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp, D.L.

- Beil, Ralf. 2016. *Julian Rosefeldt. MIDWEST*. Köln: Ralf Beil.
- Bellour, Raymond. 2000. "De otro cinema". En *Movimiento Aparente*. Valencia: EACC.
- Bellour, Raymond. 2002. *Entre imágenes. Foto. Cine. Video*. Buenos Aires: Ediciones Colihue S.R.L.
- Bellour, Raymond. 2008. "How to See?". En *David Claerbout. The Shape of Time*, 36-40. Zurich: JRP Ringier.
- Bergson, Henri. 1999. *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia*. Salamanca: Ediciones Sígueme [1927].
- Bergson, Henri. 2006. *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Buenos Aires: Cactus [1896].
- Bergson, Henri. 2013. *El pensamiento y lo moviente*. Buenos Aires: Cactus.
- Bisbe, Luis. 2003. *Pretecnología punta. Drink me*. Málaga: CAC Málaga.
- Bisbe Luis, y Martí Perán. 2008. *[interiorismoyexteriorismo]*. Madrid: La Casa Encendida.
- Blanchot, Maurice. 1994. *El paso (no) más allá*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Bodei, Remo. 2011. *Paisajes sublimes. El hombre ante la naturaleza salvaje*. Madrid: Siruela.
- Bonet, Eugeni., Marzo, Jorge Luis, y Bellour, Raymond. 2000. *Movimiento aparente*. Valencia: EACC.
- Brea, José Luis. 2010. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Ediciones AKAL.

- Burch, Noël. 1979. *To the Distant Observer: Form and meaning in the Japanese cinema*. California: University of California Press, Berkeley and Los Angeles.
- Burke, Edmund. 2005. *De lo sublime y lo bello*. Madrid: Alianza Editorial.
- Camps, Victoria. 2016. *Elogio de la duda*. Barcelona: Arpa editores.
- Chion, Michel. 1993. *La audiovisión. Introducción a un análisis de conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Coleridge, Samuel Taylor. 1817. *Biographia Literaria*. Valencia: Pre-Textos.
- Collado, Esperanza. 2012. *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama Editorial.
- Comer, Stuart. 2009. *Film and Video Art*. London: TATE.
- Deleuze, Gilles. 1987. *El Bergsonismo*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Deleuze, Gilles. 1984. *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Gilles. 2013. *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Gilles. 1989. *La lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
- Dery, Mark. 1998. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela.
- Douglas, Stan. 2006. *Beyond Cinema: The Art of Projection: Films, Videos and Installations from 1963 to 2005*. Ostfildern: Hantje Cantz.
- Duguet, Anne-Marie. 2017. *Peter Campus. video ergo sum*. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Eco, Umberto. 1997. *Seis paseos por los boques narrativos*. Barcelona: Editorial Lumen S.A.

- Farocki, Harun. 2015. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Editorial Caja Negra.
- Flanagan, Matthew. 2012. "Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film". Tesis doctoral. University of Exeter.
- Flusser, V. 1990. *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Editorial Trillas.
- Foster, Hal. 2001. *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- Foucault, Michel. 1981. *Esto no es una pipa*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Freytag, Gustav. 1900. *Freytag's Technique of the drama. An exposition of dramatic composition and art*. Chicago: Scott, Foresman and company.
- García, Ezequiel. 2016. "prólogo" en *SIN COORDENADAS*. Buenos Aires: Tren en movimiento ediciones.
- Gaudreault, André y François Jost. 1995. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Gaudreault, André. *La literatura en el cine. Sistema del relato*. París: Ed. Nota Bene, 1999.
- Gebbers, Anna-Catharina, Udo Kittelmann, Justin Paton, Anneke Jaspers, Reinhard Spieler y Sarah Tutton. 2016. *Julian Rosefeldt. MANIFESTO*. Altenburgo: Koenig Books.
- Gómez-Tarín, Francisco Javier, y Javier Marzal Felici. 2015. *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Madrid: Cátedra.
- González, Chema, y Yolanda Romero. 2011. *David Lamelas. En lugar de cine*. Granada: Centro José Guerrero.
- Gunning, Tom. 2008. "Thomas Demand y el truco del tiempo y el espacio", en *Cámara. Thomas Demand, 12-25*. Madrid: Fundación Telefónica.

- Han, Byung-Chul. 2017. *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder Editorial.
- Horton, Andrew. 2001. *El cine de Theo Angelopoulos. Imagen y contemplación*. Madrid: Ediciones Akal.
- Kittelmann, Udo. 2017. *The Boat is Leaking. The Captain Lied. Thomas Demand, Alexander Kluge, Anna Viebrock*. Milán: Fondazione Prada.
- Krauss, Rosalind E. 2006. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Küng, Möritz. 2016. *Martín Vitaliti. 360°*. Barcelona: ArtsLibris.
- Lange, Christy. 2018. *THOMAS DEMAND. THE COMPLETE PAPERS*. Italia: MACK.
- Le Grice, Malcolm. 2011. "Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema". En *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*, 160-170. Londres: TATE..
- Leighton, Tanya. 2008. *Art and the moving image: a critical reader*. Londres: TATE.
- Magalhães, Victor. 2008. *Poéticas de la interrupción. La dialéctica entre movimiento e inmovilidad en la imagen contemporánea*. Madrid: Trama editorial y Fundación Arte y derecho.
- Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Manen, Martí. 2016. *Cuando las líneas son tiempo*. Barcelona: Fundación Joan Miró.
- Marzo, Jorge Luis. 2016. "Exhumar la verdad y dejar que huela". En *FAKE*, 11-59. Valencia: IVAM.
- McGuire, Richard. 2015. *AQUÍ*. Barcelona: Ediciones Salamandra.

- McMonagle, Christine, y Sean Kelly. 2015. *David Claerbout*. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Miranda, Carlos. 2005. “Fundamentos para un arte invisible. El caso de WORD\$WORD\$WORD\$ de Rogelio López Cuenca”. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Molinuevo, José Luis. 2010. *Retorno a la imagen. Estética del cine en la modernidad melancólica*. Salamanca: Archipiélagos.
- Montalvo, Blanca. 2003. “La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia”. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Valencia.
- Morey, Miguel. 1988. *El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo*. Barcelona: Península.
- Morey, Miguel. 1999. “Fragmentos sobre la contemplación”, en *Tiempo suspendido*, 157-188. Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.
- Morgan, Jessica, Gregor Muir, Sylviane Agacinski, Peter Osborne e Irit Rogoff. 2004. *Time zones. Recent Film and Video*. New York: TATE.
- Muñoz, Horacio. 2017. *POSNARRATIVO. El cine más allá de la narración*. Cantabria: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Paneas Cuevas, F. Javier. 2009. *Tiempo suspendido*. Salamanca: Fundación Coca-Cola.
- Poe, Edgar Allan. 1942. *Filosofía de la composición*. Barcelona: Aymá.
- Propp, Vladimir. 1974. *Morfología del cuento de Vladimir Propp*. Madrid: Ed. Fundamentos.
- Puelles, Luis. 2011. *Mirar al que mira*. Madrid: Abada Editores.
- Quasa, George, y Charles Stein. 2009. *An Art of Limina. Gary Hill's Works and Writings*.

Barcelona: Ediciones Polígrafa.

Rieber, Kristin. 2016. *Julian Rosefeldt. Deep Gold*. Berlin: DISTANZ Verlag.

Robles, Juan Carlos. 2014. “Estética del encuentro en el entorno urbano. Simultaneidad, multitud e identidad”. Tesis doctoral. Universidad de Málaga.

Rodríguez, Lorena. 2008. *Arte videográfico: Inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: Ed. Universidad Politécnica de Valencia.

Rodríguez, Lorena. 2011. *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen movimiento*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Roseblum, Robert. 2005. “Horizons”. En *The perception of the Horizontal*, 22-28. Köln: Museion Bozen.

Rovelli, Carlo. 2018. *El orden del tiempo*. Barcelona: Editorial ANAGRAMA.

Rush, Michael. 2007. *Video art*. China: Thames & Hudson Ltd

Sedeño Valdellós, Ana. 2011. *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora: COMUNICACIÓN SOCIAL. Ediciones y Publicaciones.

Schmitz, Carrie, trad. 2012. *Thomas Demand. Animations*. Des Moines: Des Moines Art Center.

Seyfarth, Ludwig. 2016. “Mirrors that are not what they seem-Sinta Werner’s complex play with that we believe to perceive”. En *Sinta Werner*, 5-24. *In the pictorial space of the real*. Bielefeld: KERBER.

Shaw, Jeffrey, y Peter Weibel. 2003. *Future cinema: The cinematic imaginary after film*. Cambridge: ZKM. Center for Art and Media Karlsruhe.

Siety, Emmanuel. 2004. *El plano en el origen del cine*. Barcelona: Paidós.

Snyder, Joel. 2004. "Setting the Record Straight: Fionta Tan's Correction". En *Fionta Tan. Correction*, 25-29. Chicago: Museum of Contemporary Art, Chicago.

Star, Polaroid. 2015. "Poética de las simples esteras". En *ARQUEOLOGOÍAS DEL PRESENTE*, 27-51. Estereras. Ed. Marina Estudio S.L. Sevilla.

Stoichita, Victor I. 2000. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

Tarkovski, Andrei. 2008. *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.

Turner, Victor. 1988. *El proceso ritual*. Madrid: Taurus, Alfaguara, S.A.

Van Assche, Christine. 2008. *David Claerbout. The Shape of Time*. Zurich: JRP Ringier.

Viola, Bill. 2003. *Bill Viola. Las Pasiones*. California: Fundación la Caixa.

Virilio, Paul. 1997. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Ed. Cátedra.

Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. Nueva York: P. Dutton & Co.

ARTÍCULOS

Alcoz, Albert. 2009. Wavelength de Michael Snow. *PAUSA. Revista de análisis fílmico*. N.º 11. https://www.academia.edu/3588644/Revista_de_an%C3%A1lisis_f%C3%ADmico_Pausa_n._11 (Consultado el 11 de marzo de 2019)

Bal, Mieke. 2018. El tiempo que se toma. *CONTRANARRATIVAS. Temporalidades reconstruidas y espacialidades desbordadas*. N.º 0: 8-21.

Bellour, Raymond. 2003. Thierry Kuntzel. *Artpress*. N.º 297: 81.

Burgin, Victor. 2006. Thoughts on «research» degrees in visual arts departments. *Journal of Media Practice*. Vol. 7:2: 101-108. DOI: 10.1386/jmpr.7.2.101/1

Claerbout, David. 2019. DAVID CLAERBOUT. "L'image, cette ennemie". *Artpress*, n°462: 36-43.

Deutsch, Diana. 1986. A Musical Paradox. *Music Perception*, Vol. 3, n° 3: 275-280.

Deutsch, Diana. 2010. The Paradox of Pitch Circularity. *Acoustics Today*, Vol. 6, n°3: 8-14 . DOI: 10.1121/1.3488670 . http://deutsch.ucsd.edu/pdf/Acoustics_Today_2010_Jul.pdf (Consultado el 6 de marzo de 2019)

Klein, Julian. 2010. What is artistic research. *Gegenworte. Wissenschaft trifft Kunst*, Núm. 23: 25-28. DOI: <https://doi.org/10.22501/jar>

Miranda Mas, Carlos. 2017. Aperturas narrativas desde la interacción espacial entre cómic y pintura. *ANIAV 2017*. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.4945>

Muñoz, Horacio. 2017. Cierta tendencia (nostálgica) del slow cinema. *Aniki. Portuguese Journal of the Moving Image*. Vol. 4, n°2: 289-314.

Muñoz-Alonso, Gemma. 1996. El concepto de duración: la duración como fundamento de la realidad y del sujeto. *Revista general de información y documentación*, Vol. 6, n°1: 291-312.

Rodríguez, Lorena. 2014. Dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte: la imagen videográfica que tiende al estatismo. *AusArt Journal for Research in Art*. 2, 1, : 164-180.

Sharits, Paul. 1978. Words Per Page. *Film Culture*, 65-66.

Sharits, Paul. 1978. Statement Regarding Multiple Screen/Sound Locational Film Environments-Installations. *Film Culture*, 65-66.

Shepard, Roger Newland. 1964. Circularity in judgments of relative pitch. *The Journal of the Acoustical Society of America*, 36: 2345-2353. DOI: <https://doi.org/10.1121/1.1919362>

Silva, Viviana. 2015. Práctica artística como Investigación: Aproximaciones a un debate. *II Congreso de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2015*. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1075>

Zambrano, H. Marcelo. 2016. La investigación en el arte – la relación arte-ciencia. Una introducción. *INDEX. Revista de Arte Contemporáneo*. Núm. 01: 110-116. DOI: <https://doi.org/10.26807/cav.v0i01.25>

CONFERENCIAS

Castro, Ernesto. 2018. Yo soy un “gameyeur”: el goce de ver jugar al Otro. Conferencia presentada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, 20 de noviembre.

Demand, Thomas. 2015. Director’s Series: Thomas Demand. Conferencia presentada en el marco de entrevistas de “The Director’s Series”, Los Ángeles, 24 de febrero.

Colomer, Jordi. 2017. Patadas en la calle. Conferencia presentada en el congreso “ANIAV” 2017, Valencia, 6 al 7 de julio.

RECURSOS DIGITALES

D’Averc, Alex. “Chris Ware: El historiador de los intersticios”, *O MAGAZINE* (blog), 15 de junio de 2015, <https://abcdefghijklmn-pqrstuvwxyz.com/es/chris-ware-el-historiador-de-los-intersticios/>

Elidrissi, Fátima. “El nuevo fenómeno catódico: la televisión lenta”, *EL MUNDO*, 23 de mayo de 2014. <https://www.elmundo.es/television/2014/05/23/537e4a7122601dae3c8b4587.html>

Terán Borja. “Gol TV: cuando llevas la multipantalla al extremo”. *LA INFORMACIÓN*, 1 de febrero de 2018. <https://www.lainformacion.com/opinion/borja-teran/gol-tv-cuando-llevas-la-multipantalla-al-extremo/6341282/>

G. Torres, David. *Martí Anson*. En: <http://www.davidgtorres.net/spip/spip.php?article94> (Consultado el 10 de agosto de 2018).

Navarro Renesal, Víctor. 2016. “Slow gaming, notas para un juego de la contemplación”, *O MAGAZINE* (blog). En: <https://abcdefghijklmn-pqrstuvwxyz.com/es/slow-gaming-notas-juego-la-contemplacion/> (Consultado el 26 de julio de 2018).

Equaphon University, “Tono de Shepard”, Facundo Ramón, 9 de mayo de 2017. En <http://www.equaphon-university.net/tono-de-shepard/>

Smith, V. 2011. *Rodney Graham: Temporality and Looping in Video Art*. E-Journal. *Premières approches prise deux*, n° 5, <http://nt2.uqam.ca/en/cahiers-virtuels/article/rodney-graham-temporality-and-looping-video-art> (Consultado el 26 de septiembre de 2018).

Sitio web oficial de la plataforma LIMA, “TV as a Fireplace”, Tessa Verheul. En: <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/jan-dibbets/tv-as-a-fireplace/11753#> (Consultado el 26 de diciembre de 2018)

Sitio web oficial de David Claerbout. <https://davidclaerbout.com/> (Consultado el 10 de enero de 2019)

Sitio web oficial de Luis Bisbe. <http://www.luisbisbe.com/> (Consultado el 20 de enero de 2019)

Sitio web oficial de Medien Kunst Netz, “Zen for film”, Heike Helfert. En: <http://www.medienkunstnetz.de/works/zen-for-film/> (Consultado el 9 de abril de 2019)

Sitio web oficial de Serafín Álvarez. <Http://serafinalvarez.net> (Consultado el 10 de enero de 2019)

Sitio web oficial de Sinta Werner, Eva Wattolik, acceso el 7 de marzo de 2019, <http://www.sintawerner.net/>

Viola, Bill y Espino, Luisa, “Bill Viola: Uso la cámara como si fuera un pincel”, EL

CULTURAL, 30 de junio de 2017. <https://www.elcultural.com/revista/arte/Bill-Viola-Uso-la-camara-como-si-fuera-un-pincel/39823>

MULTIMEDIA

Levin, Janna. “El túnel del tiempo”. Entrevista en *Más allá del cosmos*. 44 min. 13 de junio de 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=-qi8dFBXZR4&t=1s>

López, Rogelio. “Rogelio López Cuenca”. Entrevista de Metrópolis, 29 min. 2 de noviembre de 2016. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-rogelio-lopez-cuenca/3783898/>

Marclay, Christian. “Christian Marclay. On Time discussing The Clock”. Video de Out of Sync, 3:05. Junio de 2017. https://www.youtube.com/watch?v=EQ_wKD6XQTM

FILMOGRAFÍA

A Torinói ló. Dirigida por Béla Tarr. Coproducción Hungría-Francia-Alemania-Suiza; TT Filmműhely / Movie Partners In Motion Film / Eurimages / Medienboard Berlin-Brandenburg / Motion Picture Public Foundation of Hungary / Vega Film / Zero Fiction Film. Hungría, 2011. 146 min.

Empire. Dirigida por Andy Warhol. Nueva York, 1964, 485 min.

Costa da Morte. Dirigida por Lois Patiño. Producida por Zeitun Films. España, 2013, 84 min.

Inception. Dirigida por Christopher Nolan. Producida por Warner Bros. Pictures. Estados Unidos, 2010, 148 min.

La Région Centrale. Dirigida por Michael Snow. Canada, 1971, 180 min.

My home is a dark and cloud-hung land. Dirigida por Julian Rosefeldt. Alemania, 2011, 29 min.

Nostalghiya. Dirigida por Andréi Tarkovski. Producida por Opera Film Produzione/ Rai Due. Italia, 1983. 125 min.

Offret. Dirigida por Andréi Tarkovski. Producida por Argos/ Svenka Filminstitutet. Suecia-Francia-Reino Unido, 1986. 149 min.

Paterson. Dirigida por Jim Jarmusch. Producida por K5 Internacional, Le Pacte, AnimalKingdom, Injekt Productions. Estados Unidos-Francia-Alemania, 2016. 118 min.

Russkiy kovcheg (El arca rusa). Dirigida por Aleksandr Sokúrov. Coproducción: The State Hermitage Museum, The Hermitage Bridge Studio, Ministry of Culture of the Russian Federation. Rusia, 2002, 99 min.

Solyaris. Dirigida por Andréi Tarkovski. Producida por Mosfilm. Unión Soviética, 1972. 166 min.

Stalker. Dirigida por Andréi Tarkovski. Producida por Mosfilm. Unión Soviética, 1979. 163 min.

The Birds. Dirigida por Alfred Hitchcock. Producida por Universal Pictures. Estados Unidos, 1963. 115 min.

Wavelength. Dirigida por Michael Snow. Coproducción Canadá-USA. Canadá, 1967, 47 min.

Zérkalo. Dirigida por Andréi Tarkovski. Producida por Mosfilm. Unión Soviética, 1975. 106 min.

David Claerbout y Hans Ulrich Obrist. *Point of View. An Anthology of the moving image*. Paris, New York: Bick Production, 2003. DVD.

RESUMEN

La hipótesis de trabajo de la que partimos se basa en el protagonismo del parámetro temporal en el audiovisual ante la resistencia a los principios fundacionales del medio: el montaje y el movimiento. Ello plantea un problema, la dificultad del espectador para detectar cambios que le ayuden a estructurar la narración, es decir, acontecimientos. En esta tesitura se ponen de relieve valores plásticos secundarios en el audiovisual que reconocemos como un proceso de pictorialización del medio.

Nuestro objetivo es señalar las vías que toma el audiovisual para tematizar el tiempo, demostrar que a pesar de la aparente suspensión narrativa se producen cambios y generar un marco terminológico de pertinencia para abordar tales cuestiones.

Así, nos apoyamos en las experimentaciones artísticas en el campo de la vídeo-instalación que hemos desarrollado desde 2013 hasta la actualidad y en los análisis teóricos que de ésta elaboramos. Proponemos como herramienta de análisis el plano fijo secuencia en bucle imperceptible (PFSBI), que es una consecuencia de la experimentación artística en el campo de la vídeo-instalación. Dichas siglas definen una pieza audiovisual cuyo encuadre se mantiene inmutable en todo momento, sin cortes, y que se repite en bucles imperceptibles para el espectador cada vez que el archivo en cuestión llega al final de su reproducción.

Para abordar estas y otras cuestiones nuestra metodología se basa en la práctica artística como investigación, donde la experimentación en el plano artístico así como los análisis y elaboraciones de textos teóricos se permeabilizan. Por un lado, la exhibición de nuestras obras mediante exposiciones y el posterior estudio de su recepción determina las producciones posteriores. Por otro lado, el análisis de nuestra propia obra nos lleva a investigar diversos cruces disciplinares con el cine, la televisión, la pintura o el cómic. El rastreo de estos cruces nos sugiere replantear determinados usos terminológicos que se antojan inapropiados para su aplicación a nuestras experimentaciones. En algunos casos conviene expandir su comprensión y en otros proponemos sustituciones.

De este modo nuestra investigación se estructura en tres partes principales: una primera acerca de la narración en el audiovisual, una segunda que plantea cruces entre nuestras

experimentaciones con otras disciplinas y una tercera, que es un anexo de nuestras investigaciones artísticas, a modo de preludio de las conclusiones resultantes.

En una primera parte realizamos una aproximación al concepto de acontecimiento desde la narratología. Si bien la definición del concepto no plantea problemas para su uso en el audiovisual en términos generales, encontramos problemas para identificarlo en nuestras vídeo-instalaciones. Por ello, a través del estudio de la suspensión narrativa, proponemos una expansión de la comprensión del acontecimiento que atienda a las especificidades de nuestras producciones. Planteamos las siguientes consideraciones:

- La duración como acontecimiento.
- La interrupción como acontecimiento.
- El acontecimiento en el espacio.
- El acontecimiento como paradoja de verosimilitud de la imagen.

A partir del estudio de los principios del relato cinematográfico, entre los que nos interesamos por la *dilación funcional*, entendemos que en determinadas circunstancias el parámetro temporal adquiere un valor temático. En esta tesitura consideramos la aplicación del concepto bergsoniano de *duración*, esto es, la experiencia subjetiva del tiempo, al visionado del audiovisual. Además, en un contexto de velocidad y consumo, el tiempo natural tarkovskiano característico de nuestros vídeos parece revelarse como lento (así lo demuestra la denominación *slow-cinema*), y ello puede ser contemplado como una interrupción de los ritmos imperantes. Consecuencia de la ausencia de montaje vemos que el audiovisual se despliega por el espacio expositivo, reclama fisicidad y da lugar al denominado *montaje espacial* donde el espectador es el responsable de articular la narración mediante sus desplazamientos por la sala de exposición. Así mismo, los procesos de producción a menudo revelan paradojas visuales y temporales que invitan a cuestionar la veracidad de lo representado.

En la segunda parte los diversos cruces disciplinares nos permiten razonar las perspectivas narratológicas planteadas. Desde el cine vemos que la resistencia al montaje confiere al parámetro temporal las competencias propias del relato en el medio. El bucle, los procesos de composición -que no montaje- audiovisuales y la apreciación de valores plásticos articulan el cruce con lo pictórico. La multi-ventana de la TV y la estructura de viñetas del cómic nos sirven para aproximarnos a la vídeo-instalación multi-pantalla,

cuyos usos diferenciamos como ampliación del plano, como cruce con la serie pictórica o fotográfica y como coexistencia de lenguajes cinematográficos y pictóricos. Por último, todas las ideas planteadas a través de estos cruces se ponen en común para abordar la obra de vídeo-instalación.

En la tercera parte el anexo de nuestras obras artísticas funciona como conclusión para avalar los análisis teóricos propuestos.

En definitiva, nuestra tesis revela el proceso de pictorialización que experimenta el audiovisual al desligarse de los principios del medio. Concluimos, además, que a consecuencia de la suspensión de la narración el audiovisual se despliega por el espacio expositivo y reclama una fisicidad, donde el espectador es clave en la articulación narrativa. Los diversos cruces planteados y su análisis pormenorizado nos permiten determinar un glosario de conceptos y términos de adecuación en la aproximación a nuestras experimentaciones artísticas y a otras con las que guarda una estrecha relación.

RESUME

Introduction

This summary reflects the structure and contents of the thesis we have been developing in the last few years. This study corresponds to a number of interests arisen through the work I have been developing as a visual artist since 2013 to-date. This is why we give the same relevance to theoretical analysis and art research.

The work hypothesis that is our starting point is based upon the main role of time parameter in audiovisual as a resistance⁹⁹ to the foundational principles of the media: montage and movement. This poses a problem: the difficulty of the viewer to detect changes that help them structure the narrative, this is to say, events. In this situation, the relevance of secondary plastic values in audiovisual is highlighted, and it is perceived as a process of pictorialisation of the media.

Our objective is to point at the paths that audiovisual works follow, in order to signal time, to demonstrate how, in spite of the apparent suspension of narrative, changes take place. We would like to generate a pertinent terminology framework to tackle such questions. In the technical side of things, we must study narrative forms such as the fixed frame, sequence frame or loop. When it comes to terminology, a preliminary study of the recurrent questions in art experimentation reveals that often the terms employed seem to lack precision. This is due to the fact that a good portion of film and audiovisual theory inherits terminology from literary traditions, which is not adequate in the specific case of video installation.

Art experimentation in the field of video installation would be one of the areas which would support us in our objectives. I have been developing my own art practice in this field since 2013. The theoretical analysis that we elaborate within the frame of such art practice in video installation also support our objectives. We take as a study tool the fixed

99 We employ the term resistance for two reasons. On the one hand, Lev Manovich in *The Language of New Media* (2005), uses “the resistance to montage” as a title of a section that frames the use of *digital composition* as a tool for audiovisual, as opposed to montage. On the other hand, we want to refer to the political connotations that may be perceived in the use of the sequence frame instead of the montage, aligned with what is explained by Matthew Flanagan on *slow-cinema* as an answer to the rhythms of neoliberal culture. Flanagan argues that “for some modern filmmakers, resistance to the style of late capitalist commercial cinema is a deliberate political stance” (Flanagan 2012, 125).

sequence frame in an imperceptible loop (*plano fijo secuencia en bucle imperceptible*, hence PFSBI for its initials in Spanish.) This type of frame is a consequence of art experimentation in the field of video installation. Such initials define an audiovisual piece in which framing stays unchanged at all times, uncut, and that is repeated in imperceptible loops, so each time the computer file in question reaches the end of the piece, it starts again.

For this and other matters our methodology is based upon art practice as research. In its experimentation in the art field as the study of reference sources, art theory and art writing all foster mutual feedback. On the one hand, the exhibition of my work through a number of art shows, and the later study of their reception determines the art productions that follow them. On the other hand, the analysis of my experimentations motivates the research of a number of crossovers of different disciplines such as film, television, painting or comic. Following the path of those crossovers suggests that we adjust some terminology that seem not too useful for their application to my art research. In some cases it is necessary to expand their comprehension, such as the concept of event. In other instances, we propose their substitution, as it is the case of using the term composition instead of the term montage. This process includes a study of the term in its origin, the later negotiation of its variables and the possible reconsiderations that these movements and discipline crossovers generate. It is among different fields such as literary texts and audiovisual pieces that such negotiations take place.

This way, the structure of our research is comprised of three main blocks: a first block on narrative in audiovisuals, a second block that studies the paths that bring my experimentations across to other disciplines, and a third block, which is an annex of my own art pieces, as a prelude of the resulting conclusions. However, the English translation of the conclusions is not included in this English-language summary, but it follows it. The three blocks will be described as follows.

1. Approximations to the Concept of Event from Suspension of Narrative

In this first block we analyse what we consider to be a resistance to the principles of audiovisual (absence of montage and reduction or elimination of movement) to reconsider the concept of event, which we extract from narratology.

With the first film experimentations by artists such as Andy Warhol or Michael Snow, we see that the fixed sequence frame, paired with the absence of change, highlights the time parameter of audiovisual, while it favours an appreciation of plastic values such as texture or composition. For this reason such works often negotiate their integrity with other disciplines, as is the case of photography or painting. Artists such as David Claerbout, Mat Collishaw or Bill Viola display that the resistance to montage, coupled with high resolution would usually develop into an hypothetical return to *Primitive Modes of Representation* of the cinema at the beginning of the twentieth century, as explained by Noël Burch, “autarchy of the painting, horizontal and frontal camera position, conservation of the whole picture and a centrifugal one” (Burch 1999, 194). Such premises are made evident by the PFSBI¹⁰⁰, as is the case of my art experimentation piece titled *¿Y la piedra? (And the Stone?)* (2015). The consequences of the resistance to montage and movement are highlighted in the fact that this type of pieces pace their shared border with photography. Since the expected action remains unsolved¹⁰¹, the waiting time of the spectator is further highlighted, and it becomes a main motif, the work’s theme, which also favours a detailed observation of the plastic values of the fixed sequence frame in an imperceptible loop video, due to its high resolution.

In this cross-disciplinary context, we consider it necessary to approach the concept of event from multiple perspectives, which would attend to the nature of my experimentations. To this end, we look to literary narratology. This is due to, as already studied by Gilles Deleuze in *Cinema 2: The Time-Image* (1987), since its beginnings, film narrative articulates itself answering to the structure of the text, its syntax:

Film was constituted as such making itself narrative, presenting a story and rejecting its other possible directions. The resulting approximation is that, from that time on, the series of images, and even each image, a single frame, are identified with propositions, or to best say it, with oral enunciations: the frame will be considered the smallest narrative enunciation. (Deleuze 1985, 43)

Thus, we will attend to the definition of event as proposed by narratologist Mieke Bal for literary texts:

100We remind here that PFSBI is the Spanish abbreviation for *plano fijo secuencia en bucle imperceptible*, (fixed sequence frame in an imperceptible loop).

101In the video *¿Y la piedra? (And the Stone?)*, a series of cans are piled forming a pyramid, so it is unavoidable to imagine the logical consequence of the scene, their being knocked down.

Events have been defined as processes. A process is a change, an evolution, and it therefore presupposes a succession in time, a chronology. Events take place during a certain period of time and they happen in a certain order. (Bal 1990, 45)

If the definition of the concept does not pose any problem for us to use, in general terms, applying it to audiovisual pieces, we find difficulties to identify it in the art experimentations of a number of artists, including myself. The audiovisual piece *¿Y la piedra? (And the Stone?)* is an example of it. Therefore, through the study of suspension of narrative, we propose an expansion of the comprehension of the event, which would pay attention to the nature of the work here described. We understand that in them certain changes happen, but are not limited to the syntactic translation of what happens within the frame. Thus, we are proposing the following considerations:

- 1.1. Duration as an Event.
- 1.2. Interruption as an Event.
- 1.3. Events in Space.
- 1.4. Events as a Paradox of Image Verisimilitude.

1.1. Duration as an Event

Studying the principles of cinematographic narration, among which we were interested by the functional dilation¹⁰², understanding that in determined circumstances the parameter of time acquires a theme value that places it above the story itself. In this situation we consider applying the concept of Bergsonian *duration* to audiovisuals viewing. Since we are dealing with images in which the movement is minimal and often repetitive, we find the following example on the concept expressed by Henri Bergson to be revealing.

When, with my eyes on the clock face, I follow the movement of the hand that corresponds to the oscillations of the pendulum, I do not measure duration, as it might be thought, but merely limit myself to counting simultaneities [...]. Outside of myself, in space, there is never more than a single position of the hand and the pendulum, since nothing remains of past positions. Inside myself I perform a process of organisation or of mutual penetration in matters of conscience, that constitutes true duration. (Bergson 1927, 81)

¹⁰²Umberto Eco refers to *functional dilation* in cinema as the process of preparation for *dénouement* (Eco 1997, 74).

In accordance with what the philosopher expressed, in our investigation we understand duration, *grosso modo*, as a subjective experience of time, that can be applied to the spectator's experience before an audiovisual piece that seems not to propose changes. As Gema Muñoz-Alonso indicates, “the multiplicity of the pure duration for the viewer and the state of consciousness is a qualitative multiplicity” (1996. 296) This shows how the duration has a number of features to be experienced.

1.2. Interruption as an Event

In a context of velocity and consumption *natural* time – to use Andrei Tarkovski's term – or *real* time – according to Theo Angelopoulos, without cuts, accelerations or slowing down, seems to reveal itself as “slow”. Thus it suggests the cinematographic category of slow-cinema. Therefore we understand that such a contrast is susceptible of being considered potentially an event insofar as it interrupts the prevailing rhythms. A concept, that of interruption, which we have seen in Raymond Bellour (2002, 112) and that authors such as Victor Magalhães (2008) recover. In general, a time that is not the one of the summary, is experienced as slow. Mieke Bal indicates that “it is extremely difficult to achieve a perfect synchrony in a scene, because the excessive slowness of the presentation is soon experienced” (1990. 83). In this sense, Johathan Crary proposes:

The social phenomena that are characterised by immobilism or the slow change of rhythms are isolated and not appreciated. Being involved in activities in which the time consumed cannot be used through an interface and its links is now something to avoid doing or to do occasionally. (Crary 2015, 55)

This is why my experimentations often contrast with the rhythms of the spectator, as in Christian Marclay's video installation *The Clock* (2010), or my work *LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación* (LOOPS AT A SPOOL. Continuation Ceremony) (2017). This is because both works exceed the time that, in general, a spectator devotes to works of art, be it the 24 hour duration of Marclay's piece or the 3 hours of imperceptible movement of my video installation.

1.3. Events in Space

Another consequence derived from the resistance to the audiovisual principles is the unfolding of the narration along the exhibition space. In absence of montage in the traditional sense of the term, one of the possibilities is that the media expands through the space by means of a *spatial montage* – in terms of Lev Manovich – and demands a physicality of the image. The spectator, after abandoning the movie theatre seat – as the expanded cinema foretold – can now experience changes through their movements along the exhibition space. This happens in the video installation of artistic experimentation *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (NEVER ODD OR EVEN. A Positioning Manoeuvre) where location, the place where the observer is, is highlighted, since they can introduce themselves in the video projections.

1.4. Events as a Paradox of Image Verisimilitude

A final consideration derives from the production processes of my experimentations. These processes are based on digital composition in layers, which often translates into visual and time paradoxes that invite questioning the veracity of what is represented. In *La lógica del sentido* (The Logic of Sense) (1989) Gilles Deleuze directs us to the paradoxes that take place in Lewis Carroll's *Alice in Wonderland* (1865). Let us recall that, among other phenomena, Alice grows and shrinks at the same time. Therefore, Deleuze defines good sense as “the affirmation that, in all things, there is a determinable sense or direction; but the paradox is the affirmation of both directions at once”. (Deleuze 1989, 25). In René Magritte's painting *The Empire of Light* (1954), in which it is daytime in half the composition and nighttime in the other half, a similar paradox occurs. There are several experimentations carried out that fit in Deleuze's double affirmation. This occurs with the videographic work *Sin título* (Untitled) (2017) in which the two PFSBI's appear to record the approximation to the coast from a vessel according to the movement of the sea. However, no matter how long the spectator waits, the coastlines drawn on the horizon always remain at the same distance.

2. Analysis of Audiovisuals Through Crossovers with Other Disciplines

In the second block of the thesis we propose a number of crossovers with different disciplines that allow us to reason the narrative perspectives surrounding the expansion of

the concept of event. There are four crossovers which we specify following:

- 2.1. Crossover with the Cinematographic Discipline
- 2.2. Crossover with the Pictorial Discipline
- 2.3. Crossover with Television
- 2.4. Crossover with Comics

However we do not pretend to offer a history of any of these disciplines, but rather an analysis of those matters related with my experimentations.

We find the first crossover in the cinematographic discipline, in great measure due to the time factor inherent to the media, time being the protagonist of this thesis. The proposals of certain types of cinematographic productions (slow-cinema) indicate an approach to the work close to the pictorial, and from which the second disciplinary crossover suggests itself. This leads us to analyse the narrative possibilities of an audiovisual, apparently static, and of which we propose some examples of live television transmissions as paradigmatic of narrations in absence of events. All of these crossovers lead us to a spatiality of time in which comics, through their use of frames, are a clear example. Lastly, all the ideas proposed through these crossovers find common ground in our approach to the format known as video installation.

2.1. Crossover with the Cinematographic Discipline

The crossover with the cinematographic discipline has more to do with what we reject than what we borrow from the media. This is why we study montage from a resistance to that very montage, that is, the sequence frame. This narrative strategy forces us to ask questions about the experience of time of the spectator before these images, linking this with Bergsonian *duration*. Thus we find some films of the slow-cinema genre that approach the proposals of my experimentations. Lastly we refer to expanded cinema as an existing case of spatialisation of the image that connects with my video installations.

We verify that the use of a long sequence frame is often perceived as artificial, “as if life were suspended” (Molinuevo 2010, 59) which produces “duration fatigue”, as Mieke Bal sustains in her article *The Time It Takes* (2018), that consists in “the ambivalent responses people express after an intense and lengthy encounter with time as such” (2018, 8). In this

sense Umberto Eco expressed that *functional dilation* prepares us for the *time of spasm* that is useful not only to capture the viewer's attention in an ingenious first level, but also to stimulate aesthetic enjoyment of the spectator on a second level” (Eco 1997, 75), from which we can glean an autonomous sequence with respect to the narrative structure. The dilation as an autonomous entity –without dramatic dénouement – is placed in my first experimentations, as in the project *La disección lúcida* (The Lucid Dissection) (2013). In this multiple-screen video installation project linked to determined characteristics of the German pictoric romanticism emphasising textural, compositive and chromatic values, such as we can appreciate in a landscape painting by Caspar David Friedrich¹⁰³. Each of the frames records events with determined beginnings and ends or with a certain development. The narration of these videos cannot be justified in terms of *functional dilation* since they are not followed by dramatic or unexpected endings. The event, therefore, is determined by the dilation itself, by the experience of Bergsonian *duration*.

In slow-cinema we detect certain similarities with what is shown. Thus, we see in some examples such as Andrei Tarkovski, Theo Angelopoulos or Béla Tarr among others. As Horacio Muñoz indicates, “with the term [...] we have tried to gather an heterogenous group of posnarrative cineasts of different nationalities that use, mainly, frames of very long duration” (2017, 289). In reference to montage, Andrei Tarkovski indicates that:

The cinematographic image should not be dismantled, separated in contradiction to its natural time, it should not be extracted from the flow of time. Only if the necessary conditions are maintained can a cinematographic image be “really” cinematographic – among other things – that it does not only live in time, but that time lives in it. (Tarkovski 1991, 89)

Therefore, long sequence frames propose a more contemplative attitude before the image than that of consumption, where the spectator becomes aware of its presence and of the experience of the parameter of time. Consequently, the frame of interpretation nears the assumptions of a discipline such as painting.

Lastly, we must refer to expanded cinema because it poses an unfolding of the image in space and, with it, it introduces spatial narration. This translates into a montage that is not

¹⁰³The titles of some of the videos suggest direct references to paintings by the German artist. In the case of my video *El caminante sobre el río de niebla* (Wanderer Over the River of Fog), is inspired by *Wanderer Above the Sea of Fog* (1818), Caspar David Friedrich.

within the film itself, but the exhibition space with multiple screens as its most representative device, where a given weight of the narrative structure is delegated on the spectator that is no longer coming to sit in the spectator's seat but to wander through the exhibition space.

2.2. Crossover with the Pictorial Discipline

The second crossover stems from the appreciation of pictorial values in audiovisuals which takes us to slow-cinema. This reveals not only ways of approximation to the audiovisual work that are alien to it, but also certain production processes belonging to painting, in which composition replaces montage. Finally we propose the consideration of the loop in PFSBI as an approximation to narrative in painting, which we understand as part of the hypothetical pictorialisation process that the media is experiencing both in my experimentations as in those of other artists.

It is complicated – and senseless – to linger on the plasticity of audiovisual images that take place in a succession of dizzy cuts, since our perception cannot apprehend such speed. However, the plastic values of the moving image enjoy their main role, ever since Andy Warhol first produced experimentations such as *Blowjob* (1964):

Andy Warhol has demonstrated in his early work that prolongations of subject (redundant, "nonmotion" pictures), because they deflect attention finally to the material process of recording-projecting (to the succession of film frames, and by way of consciousness of film grain, scratches, and dirt particles, to the sense of the flow of the celluloid strip), it is perhaps as revealing of the "nature of cinema". (Sharits 1978, 6)

Currently pictorial values have less protagonism in this media (celluloid) as in what high definition allows us to appreciate. Thus, we see artists such as Bill Viola [*Emergence* (2002)], Sam Taylor-Wood [*Still Life* (2001)] or in Peter Campus's more recent productions [*Convergence d'images vers le port* (Converging Images in the Port) (2016)] recorded in 4K resolution.

These matters take leading roles in our PFSBI although, precisely due to its production processes, it is notable in the multiple-screen video installation *Skyline* (2015),

specifically in one of its frames in which a felled tree and a cable rotate on itself. The scene, recorded at a speed of 30 fps, was worked on with editing software (Adobe AfterEffects) for inserting fictitious photograms among the original ones and obtaining a slow motion that gives the appearance of a fixed frame – despite having been recorded without a tripod, from a mobile phone –. The frame composition process entails a complete recomposition work by layers that consists of eliminating elements adjacent to the tree. The entire technical feat allows us to linger and consider the textural values of the image. In this sense Lev Manovich has indicated that cinema “has become a specific branch of painting: painting in time. No longer is cinema an eye, but rather a brush” (Manovich 2005, 382).

The consideration of video as a synthesis of images, derives from a production process akin to the pictorial one, where it is more appropriate to refer to composition than to montage, since, in view of the succession of montage frames characteristic of audiovisuals, pictoric composition consists of the juxtaposition of layers in one same frame just as we proceed with our PFSBI. We understand it so, following Manovich, who defines *digital composition* as “the process of combining a certain number of image sequences in movement, and maybe fixed images, in one single scene” (2005, 192).

We find clear examples of this in the work of David Claerbout, such as *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* (1997), where movement is inserted in an old postcard. David Claerbout said that although the town shown on the postcard had changed since 1910, the same tree is still there, reason why he could “film it and insert this moving image in the (original) photograph” (Claerbout 2019, 41). We proceed in a similar manner in *El Periplo* (The Journey) (2015), *Procession* (2014) or in *Everything can be fixed up* (2016), where we use layers to eliminate human figures or architectural elements that do not fit in the composition designed. But we also use the composition, as is the case of *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (NEVER ODD NOR EVEN. A Positioning Manoeuvre) (2016) or *MADE IN ALMEDINILLA* (2016), to generate movement guides that, for example, allow us to relocate the trajectory of a small plane in those areas of the frame that interest us or to carry out a false travelling. These processes frequently condition the approach to audiovisual, which translates in a more contemplative or paused consideration to which the media becomes accustomed. Such pause is also possible thanks to the loop composition.

The loop is used to eliminate the extremes of the clip and, with it, its beginning and end. This occurs in Rodney Graham's video trilogy [*City Self/Country Self* (2000), *Vexation Island* (1999) and *How I Became a Ramblin' Man* (1999)] where it is inserted by means of spliced montage. But specifically we understand that blocking the loop in a single frame, as it occurs in PFSBI, grants the spectator time to linger on the details of the image, as they would before a painting. Speaking of painting, Daniel Arasse calls this *strolling*, referring to the awareness of the surface itself of the pictorial frame:

This presence of the work [...] can happen [...] from an insignificant thing that the eye detects and isolates, [...] it can also originate [...] from a deviation of the representation within the very presentation [...]. So that this inscribed presence in the work can acquire presence before who is watching it is necessary that time «strolls», the rhythm that is plotted in them, from one instant to another, from one happening to another. (Arasse 2008, 239)

The concept of loop, specifically *Strange Loop* is approached by the physicist and mathematician Douglas R. Hofstadter. To define it he remits us to Bach's *Musical Offering* (1747):

The phenomenon of the Strange Loop happens each time that, having moved upwards (or downwards) through the levels of a given hierarchy, we find ourselves unexpectedly returned to the parting point. (Hofstadter 1979,12)

The paradox of pitch circularity that Diana Deutsch analyses operates similarly. The investigator indicates that “our perceptual system opts for impossible but simple interpretations, based on our perception of local motion in a particular direction -either upward or downward-” (Deutsch 2010, 8). In this sense, if we recall the example of Henri Bergson's pendulum we could conclude that we are at the principles of the Bergsonian concept of *duration* because an illusion of progression is experimented, an organisation of the facts in our mind. This is the context of my experimentations in PFSBI and those of others artist such as Thomas Demand [*Rolltreppe* (2006), *Recorder* (2002)], Luis Bisbe [*yavoy* (2006)], Nicholas Provost [*The Perfect Wave* (2014)] Gary Hill [*Learning Curve* (1993)] and Martí Anson [*L'angoisse du gardien de but au moment du penalty* (2013)] among others, that often pose actions in an intermediate state, without advances, although we perceive as a progression in time.

2.3. Crossover with Television

The above blocks lead us to indicate the features of an audiovisual which narrates without predefined structures and unfolds in space. We find certain similarities with the television format called slow-tv and live transmission, which priority is generating a narration even when events do not happen as expected. In those cases we study the resource of the multiple window as an approximation of the multiple-screen of the video installation.

Due to the rhythms of instantaneity that rule the television format, often during live transmissions, the aim is not only to inform but rather to offer contents that capture the spectators' attention. We understand that a slow-tv evolved in Norway as a contrast with interruption. Paradoxically, this contrast seems an attractive event in view of the format's success.

On other occasions, also meaning to maintain the audience, the absence of events of interests derive in opening the frame, whether through a multiple window or simply with camera movements. All with the purpose of offering a story. We understand it so, for example, in two live transmissions: the liberation of the South African leader, Nelson Mandela, and the no show before the media of the former president of the *Generalitat de Catalunya* Carles Puigdemont. In both cases the problem is the same, the live transmission of the supposed appearance of a public figure that is delayed, and before the supposed appearance of a public figure that is delayed and the wait before, which the television format is forced to generate or transform into some type of content. Concerning Mandela's liberation, Paul Virilio said:

It was out of place for these television networks to cut the link since no one knew when he was going to be liberated. Television was trapped, thus, in chronological time [...] And during the half hour wait for Mandela's exit, looking at the girls that were playing, zooming in on the cars that were arriving [...] Television [...] was no longer a witness of the event that had taken place or that was about to take place; it was waiting for an event. (Virilio 1997, 85)

But, if in the Mandela's case the cameras chose to film all that happened around the expected scene, today the technological advances allow generating a multiple window in the television screen with multiple locations, as in the case of the no-show of Carles

Puigdemont. As the case of the physicist Carlo Rovelli shows, our traditional concept of time has been “telling how things change” (Rovelli 2018, 56). However, in the absence of events, and before the premise of narrating, the television format chooses to generate a narrative of absences as if the result of a sum of these were content of sufficient autonomy or even an event in itself. It is in this sense that we find a close link with my video installations such as *Skyline* (2015) or *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016), which resorts to a montage of multiple screens in the space to articulate a narration that apparently is shown as suspended.

2.4. Crossover with Comics

The last crossover also deals with multiple windows, in this case, those of the comic grid. For this we indicate again the matter of spatiality of time and we verify that besides being a constant in the format, occasionally they function as a leitmotiv. Lastly, we recover the concept of interruption to propose its consideration and crossover, as event itself, in comics.

We consider the narrative structure of the frame as a “logic of addition and coexistence” (Manovich 2005, 401). Coexistence of times in which the reader is in charge of advancing or returning. This coexistence is meaningful in the sequences of the newspaper strips *Gasoline Alley* (1918), created by the cartoonist Frank King, where the landscape is frequently fragmented by the dividing grid. In this manner the continuity of the scene of each page is an event in itself since its structure reveals the change and succession of time in space.

These matters are dealt with by other contemporary artists such as Martin Vitality, who makes the language of comic the *leitmotiv* of his works. As it occurs in the graphic novel *360°* (2016) where he uses a single page of a comic by another author to work in time-space dislocation in the grid. The artist crosses the language of comics with that of films. All the pages of *360°* repeat the same grid and instant in time, but from the first to the last pages a hypothetical camera movement, a panning, is described. In other occasions the artist carries the bidimensional spatiality of time of the frame to a three dimensional exhibition space, such as in the installation site-specific *9:12/13* (2016), where “frozen” objects are inserted in a grid, for example.

Thus, we could establish similarities among the juxtaposition of screens of *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* and comics, between the space of a projection and another and the gutter that separates frames.

Lastly we propose considering the event as an interruption in the comic. Such conception is based on the relationship that, for example, the critic Alex D'Averc indicates among the stories by Chris Ware and the *pillow-shot* coined by the film critic Noël Burch about the cinematographic work of Yasujiro Ozu:

In the thorough and obsessive attention towards these down times underlies, as it did in Ozu's films, a critique towards our society of speed, show business and technological communication, which alienates us with its continuous expectations of events and prevents us from enjoying the present. But, at the same time, they also express the tense or resigned wait for a revelation that doesn't occur. (D'Averc 2015)¹⁰⁴

Besides, we detect in Chris Ware's spatial unfolding [as in *Jimmy Corrigan, the Smartest Boy in the World* (2000)] an accentuation of the time flow foreseen in the grid, since his frame sequences suspend the diegetic flow but not the time which is emphasised, and means an interruption by contrast with the adjacent frames.

All the above can apply to a panoramic vision of *Skyline*. Upon the succession of frames of the monitor connected by the montage, the adjacent PSFBI take the shape of interruption by contrast with the accompanying "story". Thus, reading from one view of the entire work accentuates the coexistence of different diegetic flows, something that in comics takes place through page turning, in video installation part of these physical moves take place with the physical movement of the spectator through the exhibition space.

Video Installation

In this last part of the second block: Analysis of Audiovisuals Through Discipline Crossovers, we join all contents set forth for application in my experimentation format, video installation. We consider the exhibition space, that changes to being contemplated

¹⁰⁴Available at: <https://abcdefghijklmn-pqrstuvwxyz.com/chris-ware-el-historiador-de-los-intersticios/> [01.02.19]

as part of the work, and with it to the physicality that the audiovisual acquires. We point out possibilities of movement and narrative articulation of the spectator and offer possible typologies of multiple-screen video installation in the frame of spatial montage.

To approach space and how it relates with the spectator in audiovisuals we compare it, by opposition, with the cinematographic device. This is because black cubes, which is how we call the movie theatres, are designed to cancel out all that goes beyond the screen on which the film is projected. To the contrary, the video installations that we study here underline the exhibition spaces in which they are inserted.

While the *dematerialisation of the cinema in artistic practice* has been studied (Collado 2012) as a process through which the media “rids itself of its body or physical support” (Collado 2012, 20), we must note the physicality of the arrangement that means the insertion of the cinematographic media in the museum or gallery space, as expanded cinema foretold. The technological devices (projector, screen, loudspeakers, cables) are made more visible when they abandon their original place. Multiple screens surge in this context, that some authors such as Eugeni Bonet have justified in the lack of means for the artists to mount their films (Bonet 2000, 57). Raymond Bellour maintains that “man can, for now, walk over the image”, to which we can add that the spectator does not wander exclusively over, but among, the images. The nuance emphasises the physicality of the device, that Bellour himself calls “image-screens” (Bellour 2000, 191), projections on the screens. These matters are specially notable in experimentations such as *La disección lúcida* (The Lucid Dissection), *NEVER ODD OR EVEN*, *Una maniobra de posicionamiento* (Never Odd or Even. A Positioning Manoeuvre) or *Everything Can Be Fixed Up*, in which each video has a specific physicality given either by a monitor or by its projection on pictoric canvases.

Finally, audiovisual montage gives way to what Lev Manovich calls *spatial montage*, “an alternative to the time-based cinematographic montage, where the traditional sequenced way was substituted by a spatial one” (Manovich 2005, 398). The montage unfolded in the space leads us to rescue the new term of composition, since the post production work of our PFSBI is not developed only in the photographic frame, but also applied to the exhibition space through arrangement of multiple screens.

The multiple screen, therefore, is a manner of *spatial montage* that “enhances the link between time and space” (Bal 2016, 155) which we saw in the analysis of comics. As narratologist indicates:

Montage is a spatial format, the juxtaposition of fragments that, together, make up a new whole, but among which, inevitably, are gaps. What is more, in installations with multiple panels or multiple screens, the montage between clips or fragments of the surface is overly determined by a montage among screens.
(Bal 2016, 154)

We understand that the *gaps* to which Mieke Bal refers are not only spaces among which the spectator can wander on the physical frame but also in the narrative. The multiple projection supposes “a form of visual choice and comparison counteracting the singularity of a narrative stream”, and therefore “it is the spectators who produced the coherence (or incoherence) of the work” (Le Grice 2011, 163-164).

These variables of the multiple screen arrangement allow us to establish a typology suitable for my experimentations:

- Multiple screen as a frame extension.
- Multiple screen through fixed sequence frame. A disciplinary crossover with painting or photography.
- Multiple screen as coexistence of the cinematographic and pictorial languages.

3. Annex of the Work

Finally, in the third block, the annex of my artistic works is considered as part of the conclusions we shall develop further on to vouch for the theoretical analysis proposed. We offer brief introductions and images of the following artistic experimentations, here available through a link to the web:

La Dissección lúcida (The Lucid Dissection)

2013

Video installation

Video projection and four 40” monitors on tables with headphones.

Full HD Video (loop)

Sound

<http://javierartero.es/en/diseccion-lucida.php>

Procession

2014

Full HD Video (loop)

<http://javierartero.es/en/procession.php>

Sin título (Untitled)

2014

Full HD Video (loop)

<http://javierartero.es/en/sin-titulo-2015.php>

El monje (The Monk)

2014

Full HD Video (loop)

<https://vimeo.com/90334491>

El periplo (The Journey)

2015

Full HD Video (loop)

<http://javierartero.es/en/periplo.php>

¿Y la piedra? (And the Stone?)

2015

Full HD Video (loop)

<http://javierartero.es/en/y-la-piedra.php>

MADE IN ALMEDINILLA

2016

Full HD Video (loop)

Sound

<http://javierartero.es/en/made-in-almedinilla.php>

Skyline

2015

Video installation. A projection and two 40" monitors

10 min. 34 seg.

Full HD Video (loop)

Sound

<http://javierartero.es/en/skyline.php>

Everything can be fixed up

2016

Video installation. Projection on floating canvas ("120 F" size)

Full HD Video (loop)

<http://javierartero.es/en/everything-can-be-fixed-up.php>

NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento (Never Odd or Even. A Positioning Manoeuvre).

2016

Video installation. Three projections on screens 2,50 x 1,40 m)

Full HD Video (loop)

Sound

<http://javierartero.es/en/never-odd-or-even.php>

NEVER ODD OR EVEN (Never Odd or Even)

2017

Site-specific video installation project at Isabel Hurley Gallery

<http://javierartero.es/en/never-odd-or-even-galeria-isabel-hurley.php>

Sin título (Untitled)

2017

Video installation. Two 41" monitors placed on facing walls

Full HD Video (loop)

<https://www.youtube.com/watch?v=GTrD64CYC2g&t=16s>

LOOPS AT A SPOOL. Acto de continuación (Loops at a Spool. A Continuation Ceremony)

2017

Video installation

Double projection on a fibreglass mast (4,50 m), concrete plinth and gold plated iron pinnacle

5.1 sound

<http://javierartero.es/en/loops-at-a-spool.php>

Sin título (Untitled)

2018

Video installation project in the frame of the UAVA/C3A Production Program

Video-mapping projection on canvas 120 x 250 cm

Full HD Video

<https://www.youtube.com/watch?v=JRCAiEVEjD0>

Simulacro de día. Una aproximación a la línea de tiempo de Genalguacil
(Simulation of Day. An Approximation to the Time Line of Genalguacil)

2018

Video installation. 32" monitor framed and placed in vertical position

Full HD Video (loop)

<https://www.youtube.coWEm/watch?v=W-XNz5iBsU0&feature=youtu.be>

Finally, after approaching the initial problem of the absence of change in an audiovisual that poses a clear resistance to the principles of the media, we have been able to expand our comprehension of the concept of the event, which now is more useful in the theoretical analysis of the works. This research has revealed a pictorialisation process the audiovisual experiences when posing resistance to the principles of the media. We can conclude, that the consequence of the suspension of narration in audiovisual unfolds through the exposition space and reclaim a physicality in the format of multi-screen installation where the spectator is key to the narrative connection. The different crossovers proposed and their detailed analysis allow us to determine a glossary of concepts and terms adequate in the approximation of my artistic experimentations and others to which it is closely related.

CONCLUSIONS

We put an end to this thesis presenting the conclusions gleaned through the research carried out. With this, we mean to contrast the hypothesis tendered at the beginning and leave an open door for new studies that go beyond the frame we have here considered defining, for reasons of specificity.

We have verified that the application and/or combination of a set of variables make the time parameter the protagonist of my video installations – and those of other artists – despite the paradox of absence of change. Among other things, narrative strategies such as functional dilation are found; production processes centred more on composition than on the succession of frames and how it is presented in the exhibition hall as a spatial montage.

We have begun with an audiovisual consideration concerning the principles of cinematographic storytelling, as my first artistic works show with their pyramidal narrative structure of introduction, development and *dénouement*. However, research derived towards hybridation of audiovisual with other disciplines. In this process, the principles presupposed in the moving image have been inverted and we have seen that, in certain circumstances, time acquires a theme value and develops functions of the story itself. If in the videos of the project *La disección lúcida* (The Lucid Dissection) (2013) we observe a clear dilation of the action, successively in *¿Y la piedra?* (And the Stone?) (2015), *El periplo* (The Journey) (2015) or *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (Never Odd or Even. A Positioning Manoeuvre) (2016), the exercise of defining the action itself seems complex because of its inconclusion, and what we have called suspension of narrative becomes the central object of the work.

We have understood that Umberto Eco's *functional dilation*, which supposedly prepares for the dramatic *dénouement* can, in some cases, become an autonomous entity. To refer to these images in artistic experimentation we have coined the term PFSBI (for its initials in Spanish, *plano fijo secuencia en bucle imperceptible*) which defines the fixed sequence frame in an imperceptible loop and that is diametrically opposed to the pyramidal narrative structure. The reception by the spectator of these suspended narrations suggested that we frame them in one aesthetic liminality which in the audiovisual case we convene referring to the deception or frustration of the spectator's expectations with

respect to the narrative line. Thus, in our investigation, framed in a social context of speed, hyperstimulation and image saturation, we conclude that the inclusion of PFSBI is perceived as an interruption of the rhythms of contemporaneity.

Also, the study of the suspension of narrative in audiovisuals has allowed us to detail the narrative structure and cause a crisis in the concept of event. This concept traditionally indicates changes that take place during the narration. We conclude that its conception must be expanded in order to be applied to audiovisual images that apparently do not change. Therefore, based on the narrative suspension we define four approaches to the concept of event, all of them frequently interconnected in the actual cases of my experimentation:

- Duration as an event.
- Interruption as an event.
- Events in space.
- Events as a paradox of the image's verisimilitude.

We can conclude that, resulting from the suspension of narrative, the subjective experience of time, as in the Bergsonian *duration*, seems an event. We see it in the entire body of my experimental artistic work. *Natural* Tarkovskian time in which my audiovisual works are developed, become, in the same manner, an event insofar as interruption in contrast with other rhythms. In this context, we have understood that while the works we are analysing could be framed in the slow-cinema aesthetic, although they make no use of slowing time down. We also indicate that the consequence of the suspension in the audiovisual work usually resorts to an unfolding through space, as we see in my experimentation in the form of video installation. So, the narrative structure connects along the exhibition hall and it is the spectator that, through their own subjective reading, inserts the change, the event.

Through a crossover in art experimentations with cinematographic ones, we understand that my works pose a clear resistance to the typical audiovisual montage. Thus, due to the absence of this montage, as well as the reduction of perception of movement, which we have contemplated as a resistance to audiovisual principles, we detect an approach to the image in movement in other static formats – so to speak – such as photography, painting or comic. We have reached this through the appreciation of values such as texture or

composition, in principle more often associated to painting, which are foreign to audiovisual. This appreciation is allowed, as we said, by the PFSBIs we have analysed both from my experimentation as from that of other artists' images that favour minute attention of the spectator. We found that the origin of this can be traced back to the 1960s, but it was recovered, as we have verified, in the last years by the production of audiovisual works with technical equipment thought for photography (hybrid cameras), the onset of high resolution, etc. However, we find that the production process of the leading works of this research is truly responsible for the approach we have described. In this sense, we have convened to refer to these processes as composition instead of montage, based on Manovich's definition of digital composition. This is because elaboration of the PFSBI is frequently worked through juxtaposition, superposition, overlapping, fusion, cutback layers. So we can conclude that these matters bring the audiovisual closer to a pictorial conception of it.

We are also aware that the term composition is not limited to the compositive work of the video's two-dimensional frame, but rather moves to unfurl in three dimensions along the exhibition space under Manovich's definition of spatial montage. The suspension of the audiovisual storytelling finds in its spatial development new possibilities of connecting the narrative, as we have suggested in the beginning and now we can contrast it. This happens in the video installations *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (NEVER ODD OR EVEN. A Positioning Manoeuvre) and *Skyline*, where among other things we use a multiple screen. In the same manner the live broadcasting of news have given us examples of how in absence of events and the will of generating a story a choice for a multiple window that shows several locations has been made. In this sense, we have also extracted techniques from the comics' medium, crossover with multiple screen video installation, which concern themselves mainly with the temporality that the frame and sequence of images impress upon the page. The gutter fragments sequences and images in the comic. In the video installation this role is played by the exhibition space among the *gaps* of these *screen-images*. This has led us to catalogue the three types of application of the multiple screen which refer to the work of my artistic experimentation:

- The multiple screen as an extension of the frame.
- The multiple screen as a crossover with the pictorial or photographic series.
- The multiple screen coexisting with cinematographic and pictorial languages.

In all, we verified that the reconfiguration of audiovisual that considers space as part of the work of art goes through the inclusion of the spectator in it, which, with the progressive abandoning of the staticity that was imposed by movie theatre seats, forecast expanded cinema. We can affirm that in its relationship with painting, audiovisual, with its multiple projections on floating canvases (suspended in the exhibition space), acquires a physicality that relates to the pictorial painting, as much an object as it is a window.

Finally, through the proposed crossovers and the research of different production processes of a variety of works, we can now address certain type of audiovisual with more pertinent terminology. In this way we do not consider the conclusion of this thesis as a final point but rather as a starting point from which to approach future research, since we now have a number of terms and concepts that are more useful than we had at the beginning in the analysis of experimentations, mine and those of other authors. Also the knowledge acquired in the theoretical plane throughout this work suggests approaching artistic experimentation from a new perspective not considered at the beginning. Such panoply of possibilities will doubtlessly become part of future projects.

