
Videoinstal·lació

PID_00256508

Juan Martínez Villegas

Temps mínim de dedicació recomanat: 5 hores



Juan Martínez Villegas

Índex

Introducció	5
1. Una aproximació possible al terme videoinstal·lació.	
Conceptes principals	7
1.1. El vídeo expandit	7
1.2. El factor tecnològic	9
1.3. Expansió	12
1.4. Confluència	14
1.4.1. Videoart-espai-objecte	14
2. L'espai narratiu i la imatge en moviment	18
2.1. La pantalla com a part integrant de l'obra	19
2.2. El potencial de l'espai restringit: contenidors narratius	24
2.3. La projecció de la imatge a l'objecte	27
2.4. Quan la imatge múltiple domina l'espai expositiu	31
3. La imatge com a matèria	35
3.1. La imatge immersiva	36
3.2. Onirismes i evocacions objectuals	38
3.3. Simultaneïtat: la integració de l'espectador	40
3.4. Apropiacions icòniques	41
4. La imatge cinematogràfica i la separació del seu mitjà	45
4.1. Cinema i art imbricats: hibridacions	46
4.2. La imatge poètica cinematogràfica: una altra sintaxi possible	49
4.3. Traspasant la narració lineal: la narrativa plural	53
Bibliografia	57

Introducció

En un art tan particular, el mitjà és el protagonista, i a gràcies al mitjà i als agents que es posen en joc aconseguim oblidar-lo, per a donar pas al sentit. Per a això fa falta, primer, aproximar-nos a la seva comprensió, conèixer les seves significacions, connexions, contextualitzar-lo històricament i, sobretot, comprendre els processos i el sentit del treball dels autors clau i, en funció d'aquest enfocament, aportar els significats que implica la videoinstal·lació i fer-ho des de l'art, l'artista i els seus processos. Primerament revisarem el terme des d'una mirada retrospectiva, per a entendre el seu origen i donar presència als factors que fan possible aquesta confluència (expansió, videoart, espai, imatge, matèria...). Després entrarem en les tipologies, en el seu sentit conceptual i en la relació de l'espai i l'objecte amb la imatge, i viceversa. Acabarem amb la seva confluència amb el mitjà cinematogràfic i el cinema expandit.

1. Una aproximació possible al terme *videoinstal·lació*. Conceptes principals

Situarem, en primer lloc, el terme *videoinstal·lació*, les seves significacions i implicacions. El relacionarem amb el context històric-retrospectiu, recordant d'on ve i per què, buscant possibles implicacions filosòfiques intrínseques als conceptes que es posen en joc.

Primerament, és important aclarir la interpretació que assignarem a les confluències que s'originen en la videoinstal·lació. Cada paraula porta amb si una predefinició i aquesta varia el seu sentit en funció de qui la pronuncii o la rebi, i també de la intenció que se li vulgui donar. Posant com a exemple el videoart, la formulació objectiva d'una descripció del terme resulta extremadament complexa, si no volem caure en el reduccionisme.

Des d'un enfocament no historicista formularem possibles definicions dels termes exposats en funció de les hibridacions que es donen en la videoinstal·lació: vídeo expandit / expansió / confluència / videoart-espai-objecte.

En un primer acostament al terme i a l'índex, es pot observar que són diversos els conceptes a què es refereix:

Videoart / expandit / espai / confluència / escultura.

El «vídeo expandit», com a «disciplina fenomenològica», es vincula amb l'espai i amb l'objecte. Aquest vincle origina una trobada, un espai de confluència que genera altres connexions col·lectives, poètiques i interdisciplinàries.

1.1. El vídeo expandit

«Bill Viola escriu a les seves notes el 1980: Sense començament/sense final/sense direcció/sense durada –el vídeo com una ment». (Martín, 1980, pàg. 6)

Els autors que expandeixen els seus vídeos treballen amb connexions subtils. En aquest tipus d'expressió hi ha una atmosfera de contradicció entre el mesurable i habitable del lloc o matèria i l'immaterial del so i la imatge en moviment. Es tracta de tal convivència de contraris que en ocasions s'enriqueixen mútuament, produeix en el que visualitza l'obra l'experiència de la seva relació complexa amb el mateix entorn. El resultat és una suma de processos que origina una acumulació de significats, una síntesi de la confluència. No és el

límit de la disciplina el que impera, sinó els amplis marges de la idea. Tots els factors es posen al seu servei utilitzant els mitjans i espais adequats per a dur-la a terme.

Hi ha dos textos operatius molt distanciats en el temps per a entendre el fenomen que esmentarem més endavant: el 1979, el crític d'art nord-americà Gene Youngblood escriu el seu assaig *Expanded Cinema*, i el 2006 Doug Aitken publica el seu manifest, compost de 26 entrevistes i reflexions, sobre l'expansió de la imatge, *Broken Screen. Expanding the Image Breaking the Narrative*.

Sabem que el videoart com a gènere, amb les seves ramificacions i hibridacions, es renova constantment a causa de la seva estreta vinculació amb les noves tecnologies i la seva velocitat per a reinventar-se. Això provoca un canvi continu dels formats i els estils, i afecta de manera directa les pràctiques artístiques interdisciplinàries, que veuen com pràcticament cada any poden modificar els seus discursos, al mateix temps que evolucionen els sistemes informàtics, programes, dispositius, etc., en les seves aplicacions de l'àmbit artístic. A aquest fet caldria sumar-hi múltiples factors, que tenen a veure amb el paper decisiu que estan exercint les xarxes socials i els sistemes virals de difusió en xarxa, juntament amb un factor que cal tenir molt en compte, i que és la dificultat de conservar la propietat d'una imatge fàcilment reproduïble.

Aquestes i altres variables afecten permanentment l'apreciació de l'obra d'art, que depèn de la imatge en moviment. La percepció de les propietats úniques d'un llenç pintat a l'oli a l'Edat Mitjana no és diferent a la que es té d'un llenç contemporani de les mateixes característiques. No obstant això, una imatge videoartística dels pioners del gènere, visionada en la seva època, és completament diferent vista ara, pocs anys després.

Hi ha aspectes que no depenen de factors passatgers, com és distingir la «propietat poètica» o el «sentit intern» de la imatge en relació amb l'espai o l'objecte. Això és aplicable a qualsevol temps present o passat, independentment de la seva qualitat tècnica, dels seus formats o suports.

Per a entrar en aquest sentit subtil de mirar la imatge, allunyat del consum voraç que provoca internet, és interessant observar de quina manera incideixen els aspectes tècnics, malgrat que el pes de la qüestió, pel que fa a la creació, no està aquí, sinó en la mirada i el sentit amb què es capta, es tradueix i es projecta.

El vídeo **expandit** respondria a una manera de denominar un tipus de creació, que té una connotació espacial i alhora temporal. No parlem solament d'una imatge projectada sobre una superfície o objecte, sinó de projectes de creació que conjuminen elements tridimensionals, imatges en moviment i tècniques diverses, anant de la mà des del seu plantejament inicial fins a la seva elaboració final, dins d'un procés imbricat.

«[...] la instal·lació i les estratègies expandides articulen llenguatges de diversos àmbits en què el disseny del treball és tan important com la trama narrativa o les estratègies de representació que articula. D'aquesta manera, el llenguatge multimèdia que des dels començaments de la multiprojecció experimental va intentar dinamitzar una construcció de caràcter simfònic al món de l'audiovisual es desplega, es "desborda" en un àmbit multidimensional en què el temps, el ritme i l'espai permeten esbossar noves temptatives de representació del real». (Sucari, 2009, pàg. 127)

El vídeo es relaciona amb l'àmbit escultòric i viceversa, amb la intenció de generar noves relacions espacials, transformant el seu sentit en el recorregut. Aquesta transformació és recíproca amb l'espai on es produeix la trobada. Veurem com aquesta acció modifica els significats formals i conceptuals que afecten el visionat de la imatge d'origen, augmentant potencialment les seves possibilitats. Al seu torn, fa créixer la vivència del lloc, o les evocacions de l'objecte, on es dona el fenomen de l'expansió de la imatge. Les especialitats són utilitzades com a eines en una actitud multidisciplinària constant. Són mitjans que per la necessitat de progressió es van sumant, quan les idees i els projectes requereixen la seva aplicació.

1.2. El factor tecnològic

«El repte més important que hi ha avui per als artistes és veure la relació amb la tecnologia. Hi haurà molt més d'això en el futur i estic molt inquiet per veure què farà la generació següent d'artistes. Si no fan això, moltes de les obres reflectiran una altra era i no la que vivim actualment. És important connectar amb els suports contemporanis. M'encantaria veure què és capaç de fer un escultor tradicional de pedra per a un iPhone».

Hi ha un paral·lelisme clar entre aquest tipus de pràctiques artístiques i el moment actual. La globalització i la consciència del món com a comunitat interconnectada són una realitat a causa, en gran part, d'internet i les xarxes socials, i és més àmplia del que no ha estat mai. En aquest sentit, i com a conseqüència dels ràpids avenços tecnològics en informació i comunicació, l'ús quotidià de terminals i ordinadors és constant. La presència de diverses pantalles simultànies en la nostra vida diària i la democratització d'un ampli accés a la informació, han canviat notablement la nostra percepció de la realitat. Es podria dir que vivim «apantallats». Aquest fet porta amb si canvis en la lectura de les circumstàncies que ens envolten.

Observem solament un dels agents presents en les nostres vides des dels anys cinquanta, que conforma una part significativa de la construcció que fem de la nostra història vital, com és la televisió. Comprovem que a Espanya, en menys de trenta anys, ha passat de ser l'única pantalla (finestra virtual amb vista a la resta del món), instal·lada a les nostres cases, amb un únic canal d'emissió

Nota

Entrevista amb Tony Ousler [en línia]. Revista *El Cultural* (8 de març de 2012).
<http://www.elcultural.es/noticias/buenos_DIAS/2892/Tony_Ousler>

en la dècada dels vuitanta (TVE) fins al moment actual, en què la informació pot arribar per mitjà de múltiples canals a la mateixa televisió, i il·limitades fonts en l'àmbit d'internet. Una xarxa viva a què es té accés no solament per mitjà dels ordinadors, sinó des de l'*smartphone*, sense el qual ja no concebem el nostre dia a dia i de què som cada vegada més dependents. L'omnipresència quotidiana de les pantalles s'ha anat multiplicant a uns nivells inimaginables fa molt poc temps.

Com apunta Nieves Febrer (2008, pàg. 286), des de la dècada dels setanta s'analitza el fenomen de la televisió com una influència destacable en la nostra quotidianitat:

«[...] el 1971, Valie Export (1940) havia dissenyat el projecte "Facing a family", en què una càmera de vídeo gravava una família que mirava la vida d'una altra família a la televisió. És un efecte de mirall en directe, en què s'analitza de forma crítica les relacions que s'estableixen entre la classe mitjana i la televisió. Per a Export, les cares de passivitat contemplativa del pare, la mare i els nens, reflecteixen una alienació social en el seu comportament. La comunicació en el si familiar es trenca i només se sent la veu del pare demanant silenci als seus fills perquè no molestin».



Facing a family, Valie export, 1940.
Font: <https://www.youtube.com/watch?v=-mBxoDvB5xl>

En aquest moment no es podia imaginar fins a quin punt es multiplicaria «el problema», amb l'ús generalitzat d'un nombre indeterminat de canals audiovisuals i la seva conseqüència física, en la multiplicitat de fonts emissores o pantalles.

No entrarem en els futurs avenços tecnològics, que ja treuen el cap, pel que fa a la tendència creixent de la realitat virtual com a extensió dels nostres sentits. Solament esmentarem que el fet que tinguem permanentment a mà la pantalla de l'*smartphone* ens anuncia que, en breu, el terminal que ens dona accés a la comunicació i a la informació, a manera d'imatge externa i virtual, podria estar de forma fixa, a menys distància (o a cap) del que està actualment del nostre cos. El concepte de *cyborg* –un abreujament de *cybernetic organism*–,

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.moma.org/collection/works/159673>>

<<https://www.youtube.com/watch?v=-mbxodvb5xi>>

àmpliament tractat pels autors de ciència ficció, comença a ser alguna cosa més que un producte de la seva fantasia. La línia de separació entre la «realitat» i la «realitat virtual» (o el que ocorre a les pantalles) és cada vegada més difusa.

No analitzarem l'esdevenir d'aquests canvis ràpids, ni estudiarem les seves causes o jutjarem les seves conseqüències, però sí que convé fer notar que el mitjà físic de què se serveix aquesta gran revolució, de la qual és difícil escapar, és l'ús constant i múltiple de les pantalles. Sobczyk (2011, pàg. 157) es refereix a aquesta congestió de les imatges:

«L'individu actual és un ser sotmès i dependent del seu entorn visual: publicitari, informatiu, cultural, sociològic... Depèn d'un excés temporal que ho aixafa directament. La imatge avança passivament cap a l'individu, però ja no es dona una resistència exploradora (crítica) en què l'individu avança cap a la imatge. L'experiència de la realitat tendeix a convertir-se en un espectacle. De fet és justament la imatge el que avui constitueix el vehicle més directe del nostre coneixement, de la nostra educació i la nostra relació amb el món depèn en gran part d'aquesta».

Aquest fenomen imparabile s'inclina cada vegada més a una mirada fragmentària per a conformar la unitat de la comprensió, que es pugui extreure del «bombardeig» audiovisual constant. La fragmentació de la imatge és el mitjà imperant per a elaborar la interpretació de l'enteniment de la nostra àmplia realitat. Això pot tenir, i de fet així és, una connotació alienant, ja que vivim pendents de les pantalles. Però també cal llegir-ho com una conseqüència lògica de l'obertura al món i la intercomunicació global, que ha proporcionat el ràpid avenç de les tecnologies. Per a mantenir aquesta actitud de «resistència exploradora», que reclama Sobczyk, és útil conèixer i gestionar el mitjà i extreure d'aquest el que pot aportar a la poètica.

La fragmentació pot contenir la unitat si es gestiona bé la seva representació. La multiplicitat i la globalització no solament comporten una vulgarització i massificació de la imatge, sinó que també impliquen maneres d'obertura, diàleg i coneixement entre les persones, les comunitats i les àrees que fins ara romanien aïllades les unes de les altres. Implica, en definitiva, una expansió de la nostra consciència global.

Els aspectes de l'actual videoinstal·lació que se sustenten en la tecnologia quedaran desfasats en pocs anys, per la qual cosa convé atendre les qüestions més atemporals, tendint llaços entre el present i el passat. Pensar l'art com el centre d'una xarxa que connecta múltiples intencions que s'interrelacionen entre si.

1.3. Expansió

Des de l'angle de la videoinstal·lació, l'expansió narrativa en la creació visual, o **vídeo expandit**, es refereix d'una banda a l'aspecte formal de la projecció de la seva «matèria primera» la imatge i, de l'altra, a les trobades amb la matèria i els nous espais que genera aquesta imatge projectada en un lloc.

No obstant això, el terme és ampli en les seves accepcions i el seu significat es modifica segons el context en què s'utilitzi. En un acostament a la paraula, si mirem les seves diferents sinonímies, guarden una relació de fons: independentment de l'objecte, fenomen, col·lectiu, matèria, immatèria, etc., que experimenta l'expansió, sempre està present el seu sentit d'acció, d'extensió o d'ampliació.

La seva arrel prové del llatí *expansio*: 'acció i efecte d'estendre cap a fora'. Es compon del prefix *ex-*: 'de dins cap a fora', *pandere*: 'desplegar, obrir, estendre', i del sufix *-ció*: 'acció i efecte'.

Si reunim per grups les paraules properes al terme, vinculant-les des de les sensacions que ens provoca imaginar-les, aplicades a descriure el mitjà d'estudi, trobem:

a) Sinònims directes de l'acció d'expandir. Al·ludeixen de manera directa al moviment de dilatar o expandir, des de connotacions diferents:

Dilatar / estendre / ampliar / créixer / eixamplar / projectar / allargar / propagar / desenvolupar / acréixer / perllongar / obrir / desplegar.

b) De segon ordre. Al·ludeixen a conseqüències directes del moviment:

Desbordament / il·limitació / distensió / acumulació / incrementació / desplegament / addició / elevació / evolució / estirament / amplitud / amplària / guany / capacitat / desplaçament / engrossiment / potenciació / empenta.

c) De tercer ordre. Al·ludeixen a conseqüències paral·leles que pot provocar aquest moviment:

Hibridació / ubiqüitat / impuls / contaminació / multiplicitat / agregació / fragmentació / espaiositat / immensitat

d) De quart ordre. Al·ludeixen a possibles estats de l'objecte, idea, obra, fenomen i subjecte que s'expandeix:

Puresa / lleugeresa / eteri / alegria / vitalitat / regeneració / dispersió / plenitud / exaltació / progrés / intensificació.

Imaginem aquests termes en un espai d'exhibició, en què la imatge en moviment es desplega, per a relacionar-se amb l'objecte o l'interior del lloc. En aquesta acció d'eixamplament o projecció, la imatge pot augmentar potencialment el seu significat i ampliar la seva poètica, perllongant el rastre que deixa el seu visionat en l'espectador.

Així, en un plànol formal, si vinculem el sinònim *dilatació* a procediments narratius, atenent la definició que formula José Luis Sánchez Noriega (2000, pàg. 105), podem deduir que la dilatació com a «eina de muntatge», per a construir una possible narrativa, està associada a una alteració del ritme i del tempo d'aquesta:

«Dilatació, allargament, dilació o desacceleració. És el procediment invers al sumari, pel qual s'empra més temps a narrar uns fets que el que aquests fets ocupen en la història, tenint com a referent la vida real o la consciència que el receptor té de la durada dels mateixos en la realitat. La dilatació és un procediment estilístic encaminat a subratllar un moment, dotar-lo d'intensitat dramàtica o retardar el seu desenllaç. [...] En el text fílmic, gràcies a la simultaneïtat i a la condició de representació, qualsevol dilatació és apreciada com a tal, d'ordinari, com una ruptura del tempo narratiu».

Per tant, l'alentiment seria una de les eines formals que s'utilitzen tant en cinematografia com en videoart per a mostrar les imatges latents que tanca la visible. Com veurem en el cas de Bill Viola, aquesta tècnica ajuda a crear una «imatge immersiva» perquè l'espectador reconegui en aquesta la seva pròpia imatge interior.

Però més enllà de les tècniques que poden facilitar una dilatació de la narrativa, qui les pensa i les maneja és l'autor com a narrador. L'autor és qui expandeix les narracions polisèmiques, amb múltiples sentits que es despleguen en paral·lel, contenint aquesta forma de narrar una manera de veure la realitat i d'expressar la seva interpretació.

Si pensem en els filòsofs de la fenomenologia, Gaston Bachelard (Bar-sur-Aube, 1884 - París, 1962), a *La Poética del Espacio* (1958), es refereix a la dilatació en relació amb la «immensitat íntima», relacionant el somni amb l'«ampliació» de l'espai: «la dilatació progressiva del somni, fins al punt suprem en què la immensitat nascuda íntimament en un sentiment d'èxtasi dissol i absorbeix, d'alguna forma, el món sensible» (pàg. 172).

L'autor connecta l'expansió amb l'espai: «Donar el seu espai poètic a un objecte és donar-li més espai que el que té objectivament, o millor dit, és seguir l'expansió del seu espai íntim» (*ibíd.*, pàg. 178), i estableix una relació entre «el de dins i el de fora», una preocupació molt recurrent en art:

«Els dos espais, l'espai íntim i l'espai exterior venen, sense parar, si es pot dir, a estimular-se en el seu creixement [...] En aquest comerç de l'espacialitat poètica, que va de la intimitat profunda a l'extensió indefinida, reunides en una mateixa expansió, se sent bullir una certa grandesa». (*Ibid.*, pàg. 177)

1.4. Confluència

Si ens fixem en l'etimologia de paraules similars a la *confluència*, com a *hibridació*, aquesta ens deriva cap a una imbricació. Prové del grec *hybrida*. També succeeix amb *mestissatge*, *mestís*, del llatí *mixticius* ('barrejat'), derivat de *miscere* ('barrejar'), i *llinatge*, del provençal *linhatge*, del llatí *línea*, la qual cosa suggeriria una línia de mescles racials.

Si enfoquem aquestes dues paraules cap al sentit que ens interessa, descobrirem un tipus de trobada en què es barregen elements diferents i donen lloc a un resultat mixt.

La paraula *confluència* ens porta a una trobada: *con-*, de *kom-* ('junt, prop de'), *-flue(n)-*, del verb *fluere* ('fluir, rajar'), *-cia* ('qualitat d'un agent'); que significaria l'acció de reunir-se fluint. En les seves accepcions principals, tant en anglès, com en francès o espanyol, està associada geogràficament a l'aigua, a la convergència de rius o corrents.

Aplicant el terme *confluència* al mitjà d'estudi, ens porta a un espai de reunió fluïda de components diversos, de diàleg i enriquiment de significats. Llocs de condensació en què la fluïdesa és possible.

1.4.1. Videoart-espai-objecte

Quan ens apropem a la relació entre els tres àmbits, trobem que el videoart va sorgir com un art experimental en contestació als mitjans de masses, malgrat que va néixer dins del si del moviment Fluxus, creat per George Maciunas el 1962, que mira l'art com un «art total» i que pretén (i aconsegueix a la pràctica) renovar-lo, promovent que el llenguatge no és la fi sinó el mitjà, impulsant la interacció constant entre les disciplines, com la forma idònia de treball. Quan recordem el sentit de la paraula *confluència* trobem paral·lelismes amb el significat de *fluxus*, ja que ambdues atribueixen a la convergència d'àrees la propietat de fluir.

Encara que la formació de pioners com Vostell fos la pintura i el gravat (estudia les dues disciplines a l'Escola Superior Nacional de Belles Arts de París), i la de Paik fos la música (estudia Música i Història de l'Art a la Universitat de Tòquio i Teoria de la Música a diversos centres alemanys), tots dos precursors del videoart es mouen fluidament per diverses àrees, com la música, la pintura, l'escultura, el dibuix, el *decollage*, la instal·lació o el *happening*.

Es pot afirmar que el videoart neix afavorit per un entorn d'interdisciplinarietat i confluència artística, materialitzant els pioners del gènere els seus primers interessos en el camp de la instal·lació. No seria atrevit suggerir, per tant, que l'origen del videoart se situa a l'àrea d'acció de l'escultura; de fet, la majoria de les primeres obres dels creadors del gènere vinculen la imatge amb l'objecte en entorns relacionats. El seu tema de preocupació és espacial, es relaciona amb la matèria fixa i la converteix en un apantallament com a lloc de projecció, com a objecte emissor.

El videoart esculpeix amb llum una matèria que no és tangible. Fa de nexa en les confluències, ja que uneix en un mateix plànol la matèria o espai i la imatge en moviment. Encara que des del començament del videoart està present la vinculació entre el cinema experimental i el vídeo, no és fins més tard que la imatge videoartística millora la seva qualitat tècnica i conceptual, i adquireix una consciència plena de si mateixa, tendint llaços i connectant amb la imatge cinematogràfica, que ja la tenia.

«John Baldessari, un dels pioners videoartistes de Califòrnia, va dir una vegada que el vídeo és "com un llapis. L'art és solament una de les coses que pots fer amb aquest". En l'actualitat, el vídeo s'assembla més al paper, una fulla enorme en blanc en què poden succeir moltes coses i molt diferents. El vídeo com un llapis. El vídeo com un paper». (Bill Viola, 2007, pàg. 30)

Videart

Les primeres definicions de videoart i la seva relació amb la videoinstal·lació són relativament recents. El 1963 té lloc l'exposició *Electronic Television*, a la Galeria Parnass de Wuppertal (Alemanya), on Nam June Paik (Seül, 1932 - Miami, 2006) presenta aparells alterats de televisió i peces de vídeo interactives, en què experimenta la relació del públic amb el mitjà. Va destacar una instal·lació de dotze televisors situats al centre de la galeria, realitzant les seves primeres exploracions sobre els mitjans massius i les pràctiques d'hibridació entre l'espai, l'objecte i la imatge. En el mateix any, Wolf Vostell (Leverkusen, 1932 - Berlín, 1998) presenta la seva exposició *6 TV Dé-collage*, a l'Smolín Gallery, de Nova York; la Galeria Parnass li dedica la seva primera retrospectiva i realitza el *happening 9 Nein dé coll/agen*.

El 1965 Sony comercialitza el Portapak, la primera càmera de vídeo que grava. Nam June Paik compra un dels primers aparells i elabora i presenta la peça *Electronic Video Recorder*, el seu primer treball videogràfic, considerat com el primer enregistrament amb finalitats artístiques. En el mateix any, Andy Warhol presenta la seva primera obra de vídeo a Nova York. Al seu torn, a la Filmoteca de Nova York, John Brockman presenta vídeos de Paik i la violoncel·lista Charlotte Moorman ho fa a New Cinema, sent probablement el primer festival de gènere.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<https://www.sfmoma.org/artwork/2015.72>>

Per la seva banda, l'artista Shigeo Kubota (Niigata, Japó, 1937), coneguda per la seva *performance Vagina Painting* (1965), va realitzar el 1972 *Riverrun*, una videoescultura i instal·lació espacial i interactiva amb el públic que inclou diversos canals de vídeo, aigua i altres elements.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<http://www.ahmagazine.es/shigeo-kubota/>>

Convencionalment es podria definir el videoart com un art en format digital, mitjançant el qual un artista pot expressar la seva mirada del món, per mitjà d'una imatge en moviment que ell mateix recull o de què s'apropia per a crear alguna cosa nova.

Si ho mirem des del punt de vista pragmàtic de la seva elaboració, hem de considerar la definició de la videoartista Ann-Sofi Sidén (Estocolm, 1962):

«Simples idees presentant-se a si mateixes en un instant però seguides d'un període de producció intens o expansiu, que té com a resultat llargues hores davant de l'ordinador mirant, editant, rellegint». (Martín, 2006, pàg. 7)

Philippe Dubois es fa una pregunta complexa a *La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain* (Dubois, 2012): què és el vídeo? En la seva obra, diversos autors analitzen el fenomen del vídeo per a arribar a la conclusió que la pregunta no té una resposta fàcil, solament és possible analitzar aquest mitjà des de la seva diversitat i des de l'enfocament de veure el vídeo com un estat de la imatge, com alguna cosa orgànica i flexible.

Espai-objecte

D'altra banda, després de tot un segle XX que ha espremut l'abast del terme *escultura*, tant les obres com els artistes han anat ampliant el seu significat i aspirar a trobar una formulació que pugui absorbir el seu sentit complet és una tasca inabastable.

Acudint al bàsic, a la seva definició formal, trobem tres accepcions que demostren aquest argument, la qual cosa delata que el terme roman associat exclusivament a la tradició:

(Del llat. *sculptūra*).

1. *f.* Art de modelar, tallar o esculpir en fang, pedra, fusta, etc., figures d'embaum.
2. *f.* Obra feta per l'escultor.
3. *f.* Fosa o buidatge que es forma en els motlles de les escultures fetes a mà.

Nota

Definició d'escultura . *Diccionari de la llengua espanyola* (22a. ed., 2001) [en línia]. <<http://dle.rae.es/?id=GMzUs2l>>

D'aquesta definició gairebé arcaica solament ens podríem quedar amb la relativitat de la segona accepció, i així i tot ens quedaríem molt curts perquè també caldria preguntar-se què es considera avui ser escultor. Preferim parlar d'«àmbit escultòric», com tota obra o projecte artístic que es materialitza en un objecte o es desenvolupa en un espai donat, exterior o interior, i que està dotat de tridimensionalitat per la seva forma o pel lloc que inventa o modifica,

sia d'una forma física o d'una forma virtual o evocadora. Per tant, inclouríem tota obra que conté en la seva forma final al·lusions a l'objectual, fins i tot en la seva desmaterialització.

Per la seva evolució i naturalesa aperturista en constant renovació, considerem que ara per ara una escultura és el que l'autor considera que ho és, independentment del respecte que ens inspira la càrrega de la tradició, que porta amb si una disciplina associada històricament a l'ofici tradicional. Secundem la percepció de l'escultura del gran Isamu Noguchi que ja va formular fa més de mig segle:

«Tot és escultura... Qualsevol material, qualsevol idea sense impediments nascuda a l'espai, ho considero una escultura». (Isamu Noguchi¹)

⁽¹⁾ Traducció de «Everything is sculpture... Any material, any idea without hindrance born into space, I consider sculpture»

Qüestions per al debat

1. Segons aquesta democratització en la creació d'una imatge en moviment i la seva realitat canviant, quins poden ser els aspectes més essencials que han de ser analitzats?
2. Creieu que la videoinstal·lació és un mitjà d'acord amb el nostre temps? Per què?
3. Considereu que té importància plantejar-se termes com ara *expansió* o *confluència* dins del mitjà que ens ocupa? O serien conseqüències secundàries sense transcendència?
4. La videoinstal·lació pot transformar una imatge de vídeo en una peça física i única, i per tant comercialitzable. Pot ser aquest un factor decisiu des del punt de vista de l'artista a l'hora de concebre l'exposició d'una imatge?

2. L'espai narratiu i la imatge en moviment

En aquest capítol, donarem predominança al factor «espai narratiu», situant la imatge en funció d'aquest. La reflexió principal radica en la relació existent amb el mitjà escultòric (espai i objecte) i en el pes que té el factor físic sobre l'immaterial.

Ho enfocarem cap al tipus d'obres que, contenint una imatge en moviment, són concebudes amb un predomini escultòric en el seu llenguatge, subdividint-ho en tipologies de confluència des d'aquesta predominança. Obres híbrides en què l'objecte, la forma o l'espai escultòric es relacionen directament amb el vídeo, sia per inclusió d'una pantalla o per projecció.

El 1979, la crítica d'art nord-americana Rosalind Krauss (1941), en el seu assaig *La escultura en el campo expandido* (1979), declarava:

«En els últims deu anys, una sèrie de coses força sorprenents han rebut el nom d'escultures: estrets passadissos amb monitors de televisió en els extrems; grans fotografies documentant excursions campestres».

Krauss parlava de la necessitat d'una explicació historicista gradual per a dotar de percepció d'identitat allò nou. D'alguna manera, convertir el vertigen que produeix el que no entra en un esquema lògic, el que difícilment podem classificar per una manca de perspectiva històrica, en una consecució racional dels esdeveniments, pel que fa al guany del camp expandit per part de l'escultura. Krauss comença el seu assaig amb una denúncia de la manipulació de la crítica per a denominar escultura el que ella anomena «una sèrie de coses sorprenents», pel que fa a aquest tipus d'escultura contemporània que ni entra en la categorització clàssica ni explica el fenomen teòricament.

Com ja hem apuntat en la introducció, el vídeo i l'àmbit escultòric porten relacionant-se des del seu origen en la dècada dels seixanta. Les primeres creacions videoartístiques empenen el monitor com a element objectual i podem trobar-les en els artistes involucrats en el moviment Fluxus, especialment en l'obra de Nam June Paik, realitzades en diferents etapes de la seva vida.

Per citar dos exemples, el concert per a televisió, violoncel i bandes de vídeo amb la violoncel·lista clàssica Charlotte Moorman (1933-1991) (*Concerto for TV Cello and Videotapes*, el 1971, col·laboració que va ser especialment important dins del context de l'avantguarda novaiorquesa de l'època), i les seves *Reclining Buddha* i *Living Egg Grows* (ambdues de 1994) o *Watchdog II* (1997).

Els exemples d'aquesta relació provenen de l'entorn original de la creació del videoart, que, com hem afirmat anteriorment, està vinculat a l'àmbit escultòric mitjançant la instal·lació. Peces que se succeeixen a partir de 1963 en les obres

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<http://www.ubu.com/sound/moorman.html>>

<<https://www.artbasel.com/catalog/artist/9375/Nam-June-Paik>>

de Paik, Vostell, Kubota, Bruce Nauman i Bill Viola, entre d'altres. L'explicació d'aquest interès mutu des del punt de vista del procés de creació podem situar-la en la potencial espacialitat i en la complementarietat dels dos mitjans d'expressió. El vídeo és una eina immediata que permet captar i transformar la realitat de manera molt diferent als llargs processos que exigeix l'escultura. L'espai utilitzat pel vídeo i el material intangible amb què treballa és oposat a la corporeïtat de l'objecte o a la instal·lació escultòrica.

Una narrativa virtual que expandeix una àrea o matèria física, funcionant en paral·lel amb el real. La pantalla com a finestra de reflexió. Una doble presència que genera una simultaneïtat de realitats. En aquesta relació es dona una tensió entre la virtualitat de la imatge, que conté un temps captat ja passat, i la materialitat i temps presents de l'objecte o espai.

El vídeo facilita la recuperació d'un temps anterior portant-lo al present, i la seva projecció sobre l'objecte o la seva inclusió en la instal·lació provoca l'animació d'una matèria inerta o l'activació d'un espai immòbil. Aquests dos factors afavoreixen sovint un tipus de reconstrucció poètica del record en què el material objectual o l'espai de la instal·lació es transformen, adquirint noves evocacions a què no accedirien de forma explícita si la imatge en moviment no intercedís.

Com veurem a continuació mitjançant els exemples proposats, la representació per mitjà del vídeo i la seva inclusió en l'àmbit de l'escultura mitjançant la projecció o la pantalla, amplia exponencialment les possibilitats de creació.

Aquestes imatges actuen com a miralls de comportaments, records o vivències que ens són propis. D'alguna forma el seu visionat ens inclou en un terreny *a priori* reservat a la matèria reposada, fent-nos partícips de la poètica proposada en cada cas, escurçant la distància que es percep quan s'observa un objecte exempt. Un fenomen interessant, un lloc de trobada en què dos mitjans oposats conflueixen, en funció de donar forma a idees, que demanen ser explicades amb un llenguatge complex i transversal. Recull dues tensions o dualitats principals: la que s'encarrega del temps (passat i present) i la que afecta la matèria (corpòria-immaterial), sumant la paraula, la immediatesa perceptiva de la imatge i altres distincions que aniran emergint a continuació.

2.1. La pantalla com a part integrant de l'obra

En aquesta tipologia el monitor o pantalla és inclòs com a part de l'obra, dotant el dispositiu de caràcter d'objecte escultòric. Hi ha moltes obres del primer videoart que entrarien en aquest subcapítol, època en què el recurs supliria la falta de mitjans. Com hem vist en el cas de Paik, la utilització de monitors com a element objectual es va convertir en el seu estil, que va mantenir fins a pràcticament el final de la seva carrera.

Els termes *videoescultura* o *videoinstal·lació* estan presents quan es pretén denominar una obra híbrida en què el monitor com a portador de la imatge en moviment exerceix un paper rellevant dins d'un entorn escultòric. Piqueras Marín (2007, pàg. 26 i 27) diu:

«La diferència entre les videoescultures i les videoinstal·lacions resideix en el fet que, mentre que en les primeres el que es pren com a art és la forma autònoma amb el "programari" integrat –el tret determinant del qual és el nivell de dependència i interacció entre el caràcter objectual del monitor i la imatge de vídeo–, en les segones també queda implicat l'espai circumdant. Les videoescultures es distingeixen per la seva autonomia i la seva mobilitat com a objectes relativament autosuficients. Les videoinstal·lacions, en canvi, guarden una relació més compromesa amb l'àrea global d'exhibició, amb la totalitat de l'espai implicat en la seva realització».

En l'actualitat, les pantalles LED, plasma, etc., són combinades com a part de les instal·lacions. L'evolució tecnològica ha afavorit l'obra expandida, amb una major integració en l'escultura. Per a un escultor, la utilització del vídeo possibilita el que la disciplina té difícil d'aconseguir: la immediatesa, la flexibilitat, l'adaptabilitat, la capacitat de recaptar imatges i paraules. Un mitjà que no requereix un espai per al seu desenvolupament i que és potencialment capaç de captar fidelment una experiència vital, per a posteriorment treballar aquest rastre de la memòria en l'edició, com si es tractés de matèria. Si, a més, la imatge captada i elaborada es pensa per a relacionar-se amb el volum o la instal·lació, potencialment es produeix una condensació de dues grans forces expressives en una mateixa obra.

Per a exemplificar la riquesa d'aquesta relació, vegem un dels projectes escultòrics més destacats d'un escultor polifacètic actual com és *The Crown Fountain*, de Jaume Plensa (Barcelona, 1955), instal·lada al Millenium Park de Chicago el 2004.



The Crown Fountain, Jaume Plensa, 2004.

Font: https://elpais.com/diario/2005/08/28/domingo/1125197848_740215.html i https://es.wikipedia.org/wiki/Fuente_Crown#Concepte_i_dise%C3%B1o

Enllaços

Podeu consultar els enllaços següents:

<<https://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space/the-crown-fountain-2004>>

<https://es.wikipedia.org/wiki/fuente_Crown#Concepte_i_dise%C3%B1o>

Dues estructures compostes per blocs de vidre s'alcen enfrontades, conformant una dualitat, i llancen aigua sobre una superfície plana de granit negre. Un espai buit que, cobert per un vel d'aigua, separa les dues estructures, amb una extensió total de 2.200 m². Les grans peces de vidre que conformen les torres prismàtiques contenen dispositius led que mostren vídeos digitals de rostres de veïns de la ciutat, en què les seves boques actuen com a fonts, inspirades en les antigues gàrgoles.

L'espectador passa a ser una part integrant del llenguatge estètic, convocant el veïnatge a la participació i a la interacció, suposant una prolongació del paper de l'individu en la comunitat. L'obra de Plensa suggereix una comunicació intimista i alhora col·lectiva.

L'objectiu de l'autor era crear una font inclusiva i socialment rellevant, amb un gran arrelament a la ciutat, integrant noves tecnologies d'acord amb el nou segle.

La incorporació de rostres humans va suposar la representació de la diversitat ètnica i generacional de la ciutat. La participació veïnal va facilitar el càsting de les aproximadament mil cares gravades, que es van involucrar en el mateix procés d'enregistrament. Cada rostre que forma part del vídeo apareix durant aproximadament un minut i mig, i durant quinze segons encongeix la boca per a produir l'efecte de la sortida del doll d'aigua, sincronitzat amb la font. Amb aquest gest, Plensa tendeix un llaç amb les gàrgoles medievals.

La participació del públic també aconsegueix el seu ús com a «piscina», ja que el seu disseny permet el joc amb l'aigua que queda entre les dues torres i suposa un lloc de trobada i de refresc per a mitigar les altes temperatures a l'estiu.

Encara que alguns dels vídeos exhibeixen cortines d'aigua, els realment importants són els que inclouen la comunitat. El vídeo actua com a eina col·lectiva, fent possible el projecte. L'elaboració dels retrats va ser realitzada per alumnes de l'escola de l'Art Institute de Chicago, i va comptar amb la participació del Columbia College Chicago. En l'elecció dels candidats per als retrats van participar organitzacions socials, ètniques i religioses de la ciutat, que van buscar en col·lectius comunitaris municipals.

D'aquesta manera s'afavoreix el moviment social, des de i en funció de l'obra. El projecte implica la comunitat per a la seva realització. L'autor idea una obra, però la seva integració en l'entorn depèn del seu acolliment i participació. És, per tant, una proposta viva, que es genera en part gràcies a les sinergies comunitàries i la seva implicació amb la idea.

L'obra de Plensa és un exemple perfecte de com la videoinstal·lació pot funcionar com a projecte escultòric que, a més d'incorporar-se arquitectònicament a l'entorn, inclou *de facto* els mateixos «usuaris» de l'obra. En aquesta es reu-

neixen principis estètics i poètics, al·lusius a la tradició i la contemporaneïtat, utilitzant nous mitjans i les últimes tecnologies de vídeo, amb mescles entre les disciplines artístiques.

L'escultura i el vídeo es reparteixen el protagonisme en una proporció equivalent, conformant un diàleg de màxima coherència amb el seu entorn. Independentment de les seves intencions poètiques, l'obra pública comença la seva pròpia vida en el moment en què forma part d'una comunitat que la fa seva.

Centrant l'atenció en l'aspecte formal de l'espai híbrid entre l'escultura i la imatge, i passant del projecte públic a l'interior del museu, en l'obra *The Sleepers* de 1992, el pioner del videoart Bill Viola (Nova York, 1951) situa en una sala del Centre d'Art Reina Sofia de Madrid set bidons metàl·lics intercomunicats.



The Sleepers, Bill Viola, 1992.
Font: <http://www.docam.ca/en/component/content/article/256-bill-viola-the-sleepers-1992.html>

A la sala, inundada per una llum tènue que sorgeix dels bidons, es percep una atmosfera d'ensomni. A l'interior dels contenidors es veuen submergits set monitors amb enregistraments de caps de persones dormint. Els bidons estan interconnectats mitjançant cables. En aquest espai gairebé escenogràfic, el vídeo adquireix un pes formal equivalent a la instal·lació escultòrica i conté el fil narratiu, que se serveix de l'objecte o contenidor per a completar el seu significat.

El somni col·lectiu com a realitat paral·lela requereix un vehicle que no dispersi la unitat de l'obra. Els bidons actuen com a mòduls que es connecten en aquesta col·lectivitat onírica, suggerint a l'espectador despert un recorregut lliure per la instal·lació, que observa el somni d'aquests personatges submergits en úters metàl·lics.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<http://www.docam.ca/en/component/content/article/256-bill-viola-the-sleepers-1992.html>>

La imatge viva conté la narració i al·ludeix directament a l'evocació que sugereix. El monitor és una part més de la construcció i actua com a element pesat submergit, en repòs, sobre un coixí; en si, el suport audiovisual actua com a cap, mimetitzant-se el significat amb la imatge que conté. L'antiquada eina audiovisual del moment en què Viola va executar aquesta peça és aprofitada a un nivell escultòric, amb el que compleix una de les màximes més importants en art: transformar l'inconvenient en aliat; veure la limitació com a recurs expressiu.

El 1990, dos anys abans que Viola presentés *The Sleepers*, Gary Hill (Santa Mònica, Califòrnia, 1951) va crear la videoinstal·lació *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place* (la traducció aproximada seria: '*Considerant que sempre és, ja està tenint lloc*'), que actualment podem trobar-la en la col·lecció del MOMA.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<https://www.moma.org/collection/works/81321>>



Inasmuch As It Is Always Already Taking Place, Gary Hill, 1990.
Font: <https://www.moma.org/collection/works/81321>

L'obra consta de setze monitors de grandàries variables, situats en diferents plànols de profunditat i distribuïts a l'interior d'un espai estret; en aquests el cos filmat de l'artista es representa fragmentat en setze parts, impossibilitant de reparar la seva unitat original.

Les imatges conformen un paisatge fragmentat, estrany, que es perd en la foscor. Els monitors, despullats de les seves carcasses, són vinculats físicament per mitjà de cables que neixen i es perden en un centre intangible, metàfora de l'ànima humana.

La disposició de les pantalles en la cavitat de la paret actua com a contenidor, fraccionada la imatge en múltiples canals, funcionant el conjunt com a objecte escultòric. La lectura de l'obra és ambigua i, no obstant això, unitària. Alfonso Masó (2004, pàg. 247) diu sobre l'obra de Hill:

«Gary Hill situa aquesta ambigüitat en el si de la matèria: "la matèria ha engendrat una passió desordenada, que no posseeix la imatge, que no la reflecteix, que no reflexiona, ja que ha sorgit d'una unió contra natura. Llavors el disturbi neix en tot el cos" (Van Assche, 1993, pàg. 105). Partim de monitors que insisteixen en la fragmentació: el moviment es recrea a desfer la il·lusió del que apareix una vegada i una altra, en multitud de pantalles, com a idèntic».

Les similituds amb *The Sleepers* resideixen no solament en el formal de la utilització dels monitors per a plasmar una imatge onírica, sinó també en la correspondència dels elements que componen la totalitat de la instal·lació. El vídeo planteja una imatge corporal i modular, igual que els elements que les vinculen, la qual cosa genera una sensació d'unitat mitjançant la narració no lineal. El vídeo es converteix en objecte i l'objecte s'entén per mitjà de la imatge.

Gary Hill va començar amb el videoart al començament dels anys setanta, després d'un període dedicat a l'escultura. El seu treball amb el vídeo no es limitava a la recerca de la imatge en moviment, sinó que va trobar una potencialitat física en els suports, en els materials audiovisuals i en la seva relació amb l'espai. En les seves videoinstal·lacions hi ha diversos factors d'índole escultòrica que es posen en relació. Aquest fet afecta la mateixa confluència que estem tractant. Els suports del vídeo entren en un espai en què se sotmeten a regles pròpies de l'escultura, com són la disposició dels elements, l'escala, la monumentalitat, el moviment o les gradacions de llum i foscor. L'experimentació del *tempo* narratiu per part de qui l'experimenta dona significat a l'obra, i la tensió originada entre l'objecte-espai-imatge en moviment origina un «xoc de *tempos*» que l'espectador ha de gestionar.

Hem vist com el vídeo, en la seva forma de pantalla o monitor, interfereix en el volum o l'espai, dotant-lo d'aspectes incloents i participatius en l'obra pública de Plensa, aportant metàfores oníriques amb la visió dels dorments en la peça intimista de Viola, o fragmentant corporalment una realitat abstracta en la inquietant instal·lació de Hill.

El llenguatge audiovisual se serveix d'un temps passat que alhora tanca el testimoniatge viu d'un present. El llenguatge escultòric es torna present i inert, i guarda les evocacions del material que el compon. En l'acte d'expandir la imatge en moviment, trobem inherent el factor espai-temporal, ja que implica un recorregut físic i la disposició en un mateix lloc de diferents formes d'entendre el temps.

2.2. El potencial de l'espai restringit: contenidors narratius

Instal·lacions o escultures objectuals, en què el vídeo se serveix de la «caixa» o l'«objecte recipient» per a complementar-se mútuament amb els seus significats. En aquests espais escenogràfics, el contingut audiovisual adquireix un pes formal i poètic equivalent a la instal·lació escultòrica. En aquestes obres es produeix una trobada entre l'espai, la matèria i la imatge en moviment, que conforma la narració. Parlem de temps ja que la imatge gravada és memòria, el rastre d'una experiència ja viscuda. L'espai restringit experimenta amb el vídeo una alteració del seu tempo narratiu.

La diferència principal que trobem entre l'objecte projectat i el contenidor narratiu és que en aquest últim la imatge està inserida en un escenari. Aquest factor de representació també repercuteix en el conceptual. Habitualment, el

contenedor oculta els seus mecanismes dins d'una caixa o receptacle, plantejant una relació més tancada i concentrada. L'espai delimita la idea, però al seu torn evoca l'imaginari de la miniatura, o de la caixa que atresora secrets i custodia records.

Parlar de caixa en el seu sentit de contenidor d'associacions poètiques és parlar del seu major exponent, Joseph Cornell (Nova York, 1903-1972). Els records familiars de l'autor van inspirar alguns dels temes explorats posteriorment. En les seves obres s'expressen els diaris d'un recol·lector, generant escenaris narratius que expliquen amb metàfores els anhels d'un home sensible, vivint en un procés creatiu continu. Va portar la seva mirada sorpresa a la imatge en moviment, realitzant dins de les possibilitats del seu temps un cinema experimental, delicat i evocador.

Oferim Cornell com a autor transversal per al nostre mitjà d'estudi, per la influència que ha exercit el seu estil pel que fa al tractament de la poètica del contenidor i per les equivalències existents entre els mètodes que utilitza en la seva obra escultòrica i en la seva obra cinematogràfica.

Les seves caixes són compendis que conformen imatges, escenaris que confronten el món imaginari amb el real, el temps present i el passat. Les caixes de Cornell contenen l'essència del domini del llenguatge que reclama el contenidor narratiu. Els paisatges que dibuixa estan relacionats de manera subtil i els objectes que inclou no guarden una lògica racional, sinó més aviat una dialèctica de l'evocació. El diàleg que s'estableix entre els elements oposats és més visual que literari: la narració se suggereix perquè el receptor la completi en la seva imaginació. El mètode de Cornell pertany a l'àmbit de la intuïció i del misteri del llenguatge de la intimitat dels objectes.

El seu mitjà predominant va ser l'escultura mitjançant els petits escenaris narratius. No obstant això, encara que Cornell en un primer moment no va donar importància al seu treball cinematogràfic, ja que fabricava els seus *films-collages* per a entretenir-se amb la seva família, canviant els finals de les pel·lícules per les que sentien afinitat, amb el temps, la seva forma d'abordar el cinema experimental va anar guanyant pes i va tenir una influència directa en l'obra de cineastes d'èpoques posteriors, com Jeanne Liotta o Jonas Mekas, entre d'altres.

Marina Alexeeva (Leningrad, URSS, 1959). Els seus *lightboxes* inclouen el vídeo per projecció a l'espai escultòric narratiu. Es va graduar a la Muhina Academy of Arts el 1984. És membre des de 1990 dels grups artístics Village of artists i Life, I love You. Forma part de la nova generació d'artistes de Sant Petersburg, que des de la dècada dels vuitanta va renovar mitjançant la confluència de disciplines el panorama cultural de la ciutat russa. Un dels creadors d'aquest moviment va ser Boris Kazakov, que va canalitzar aquestes hibridacions unint l'art i el cinema, configurant el seu peculiar llenguatge videoartístic des de la seva primera peça coneguda, *Nestlings of the sea* (1998) (b/n 35 mm/DV; 5'40"),

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.moma.org/artists/1247>>

<<http://www.tate.org.uk/art/artists/joseph-cornell-946>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<http://jonasmekas.com/diary/>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<http://www.thankeve.nl/eastarea/ev/wru_6.shtml>

en què s'apropia de documentals d'orfenats russos en blanc i negre, i manipula el cel·luloide amb la tècnica de l'*scratch-animation* o dibuix sobre el metratge, per a fer una crítica incisiva de la ideologia oficial soviètica.

Fins a la seva sèrie *Liveboxes*, amb ajuda de la investigadora òptica Sergey Karlov, no aconsegueix que la imatge suri mitjançant plànols inclinats reflectits, com si es tractés d'un holograma, discorrent l'acció al centre de l'escenari. A l'efecte de la percepció, la imatge se situa a l'interior de la «caixa» i no sembla estar projectada sobre cap superfície. De manera que assistim a l'observació d'un fenomen que no acabem de comprendre, evocant-nos aquells dispositius primitius de la precinematografia que despertaven el temor i l'admiració del públic per la incomprensió del funcionament de la imatge projectada. La sensació de «caixa viva» d'aquelles imatges respon a la intenció d'Alexeeva en la seva sèrie *Liveboxes*.



Liveboxes, Marina Alexeeva, 2008.
Font: <http://museumstudiesabroad.org/lifeboxes/>

Els seus receptacles són contenidors que donen suport escenogràfic al vídeo. Espais tancats, estances amb vida pròpia, a què l'espectador pot accedir, com si mirés per l'ull del pany d'un lloc privat. Petites imatges en moviment que barregen l'animació amb la realitat. La combinació de l'aspecte *amateur*, accessible, juntament amb una factura impecable fan d'aquesta autora un referent en els aspectes formals de la confluència entre el vídeo i l'escultura. La imatge en moviment s'insereix en un espai narratiu amb aire de casa de nines que aporta tendresa a les seves petites instal·lacions, en què cuida la factura del vídeo de petit format, incloent en el seu treball una creació impecable entre l'animació i la realitat.

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<http://gisich.com/en/artists/alexeeva-marina/>>

<<http://museumstudiesabroad.org/lifeboxes/>>

L'escultura de Marina Alexeeva ens connecta amb l'*assemblage* de Joseph Cornell. Podem trobar similituds i diferències importants en les obres de dos artistes tan distants en el temps per la tipologia d'obra i pel que provoca en la mirada de qui treu el cap a observar des de fora el micromón que ens proposen. La caixa parla del gust pel detall, del preciosisme, de la fenomenologia del petit.

«Una vegada a l'interior de la miniatura veurà les seves àmplies estances. Descobrirà, des de l'interior, una bellesa *interior*. Aquí hi ha una inversió de la perspectiva, una inversió fugaç o més captivadora, segons el talent del narrador i la facultat dels somnis del lector [...] les "miniatures" de la imaginació ens retornaran simplement a una infància, a la participació en les joguines, a la *realitat de la joguina* [...] La miniatura, sincerament viscuda, m'aïlla del món ambient, m'ajuda a resistir la dissolució de l'ambient. La miniatura és un exercici de frescor metafísica; permet mundificar amb poc risc. I quin repòs en aquest exercici del món dominat! La miniatura reposa sense adormir-se mai. Allí la imaginació està vigilant i joiosa». (Bachelard, pàg. 137 i 147)

Els contenidors de tots dos artistes ens suggereixen la invenció d'espais interiors que podrien ser imaginàriament habitats, la reconstrucció i reinterpretació de la vida dels objectes, la recol·lecció de records i vivències dels espais que habitem. Però, sobretot, inventen les relacions dels elements que les omplen, establint relacions més subtils, en el cas de l'artista nord-americà, i més evidents en les obres d'Alexeeva. Les dues desperten la fascinació, el plaer del *voyeur* que observa la intimitat dels espais secrets. Hereten la tradició de les cases de nines que servien de joc, suggerint el comportament i les vinculacions dels subjectes que conviuen a l'interior.

2.3. La projecció de la imatge a l'objecte

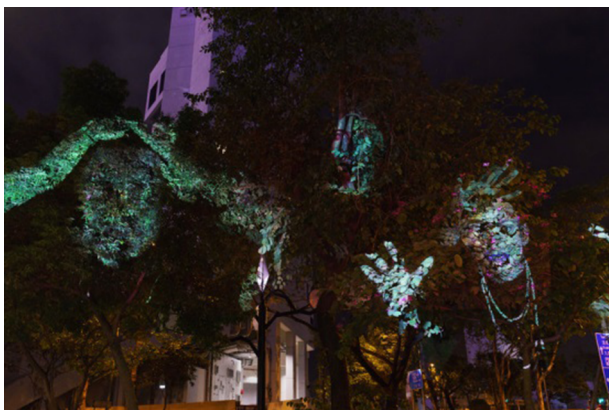
Quan el vídeo es projecta sobre l'objecte, entrant en l'àmbit escultòric, la imatge en moviment passa a ser un factor del conjunt que elabora el discurs.

En la integració del vídeo sobre la matèria, el projector és l'eina que possibilita la llum emesa sobre la peça. En l'objecte projectat, la interacció del vídeo es genera per superposició, establint una sinergia en la narració. La visibilitat dels dispositius que possibiliten la imatge sol ser part de la videoinstal·lació, proposant una relació oberta. Així, l'equip tècnic és una part visible dels treballs, que mostra l'acte de la projecció de la llum com a part del llenguatge de l'obra.

Les experiències d'hibridació que abordem poden ser obres puntuals, pròpies d'artistes que fluctuen contínuament entre diferents disciplines, o poden ser peces que formen part de sèries en què s'investiga una manera de fer, un mètode. Un mateix autor que utilitza el llenguatge de la projecció es pot interessar per incloure el vídeo dins d'un contenidor o per projectar la imatge en moviment sobre un objecte exempt, sent el vídeo una part essencial de la instal·lació. És el cas de la major part del treball de Tony Ousler (Nova York, 1957).

En la tipologia d'obra de l'autor nord-americà en què el vídeo és projectat sobre l'objecte, hi ha diversos factors que conflueixen: la relació entre els dos agents, el llenguatge sonor i el treball interpretatiu dels actors, amb un fort

component teatral, la qual cosa dona com a resultat una hibridació entre el vídeo, l'escultura, la instal·lació i la *performance*. Els espais de projecció no són simples pantalles sinó objectes de configuració escultòrica, elaborats amb materials d'ús quotidià. El volum es conforma amb el diàleg entre la imatge i la superfície.



Flow, Tony Ousler, 2008.
Font: <https://www.tonyousler.space/flow-hong-kong>

Els objectes escultòrics que són sotmesos a projecció funcionen estèticament i conceptualment en algunes ocasions, en altres casos aquesta inclusió es limita a una superposició de la imatge sobre la matèria. Quan la interacció es genera en el procés i s'imbrica de manera natural dins d'una necessitat conceptual, els dos mitjans actuen dialogant entre ells. L'expansió de la llum o imatge en moviment insufla vida a l'objecte inanimat.

Si se li projecta un vídeo, l'escultura perd la seva autonomia d'objecte, es veu condicionada a l'acompanyament d'un projector, d'electricitat i de condicions per al seu muntatge i manteniment, la qual cosa dificulta la seva exposició i es veu destinada a l'espai de la galeria. Però sembla evident que si limitéssim la seva utilitat a aquesta finalitat, ens podríem plantejar que no fa falta una escultura per a servir-nos de pantalla, sinó que hi ha formes més factibles per a la projecció.

Aquesta confluència ha de partir d'una necessitat processual, complementar-se l'una amb l'altra i potenciar-se per a arribar a un terreny a què, per separat, no podrien aproximar-se. En el cas de les obres d'Ousler, les eines que faciliten la projecció, projectors, cablejats, etc., queden a la vista, sent una part integrant de les instal·lacions. La imatge no apareix misteriosament, té una direcció lògica de causa i conseqüència.

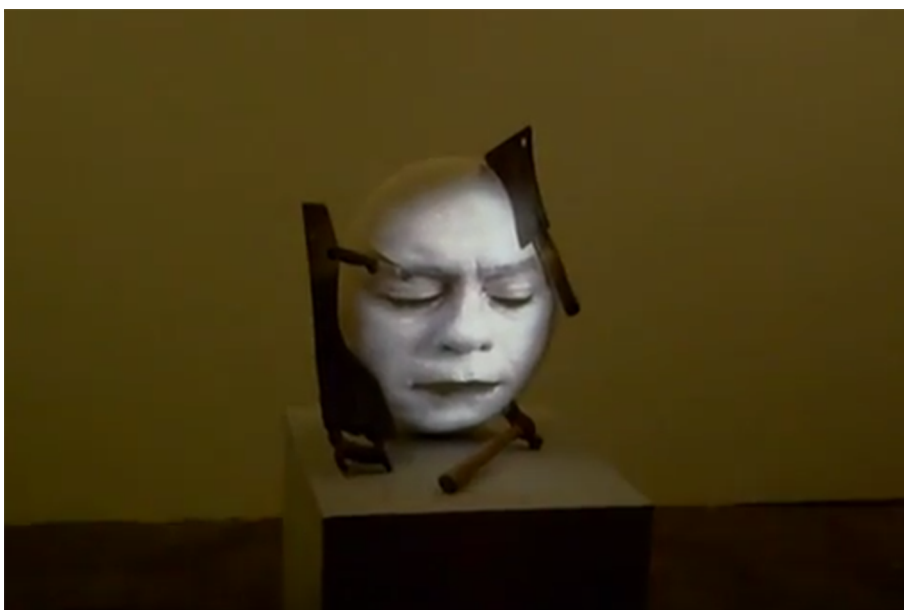
L'artista nord-americà utilitza el vídeo com a mitjà expressiu principal, apostant des de la dècada dels noranta pel valor representatiu de les imatges en moviment. Ousler va contribuir a l'obertura dels límits bidimensionals del videoart, superant la projecció del vídeo sobre la pantalla plana, pròpia d'altres camps audiovisuals com el cinema o la televisió. Estableix un diàleg amb l'espai i amb el públic. En la seva obra hi conflueix el vídeo, l'escultura i la *performance*. Les seves videoescultures utilitzen suports per a ser projectades:

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<https://www.tonyousler.space/>>

objectes, vidre, vapor i tot el que el pugui ajudar a establir un diàleg entre la imatge, la paraula i la superfície on es genera el joc amb els enregistraments en *loop*.

En l'obra *Hatchet* (2007), videoprojecció sobre una escultura de resina i acrílic sobre un pedestal de fusta de 137 x 38 x 28 cm, es dona una relació d'escala entre les dues parts del conjunt, l'objecte que rep la projecció i l'«objecte que projecta». En termes objectuals, el primer es compon de l'escultura (cap i des-tral) i el pedestal (base de fusta amb pintura), i enfront de l'«objecte que projecta» s'organitza amb un microprojector disposat sobre un trípede, de manera equivalent a la base.



Hatchet, Tony Ousler, 2007.
Font: <https://www.youtube.com/watch?v=ZC6PEmhb2m8>

Ousler estableix paral·lelismes entre els agents objectuals i els que faciliten la projecció de la imatge, que dialoguen conformant una unitat. Sembla clar que l'interès escultòric de qualsevol de les parts per separat és relatiu, però íntegrament, l'equivalència de les proporcions i els significats que guarden, aconseguen captar l'atenció per a comprovar com es comporta aquesta criatura estranya, tan efímera i irreal que no amaga si més no el mecanisme que la fa possible.

Aquesta actitud de desvetllar i posar el dispositiu davant els ulls de l'espectador aconseguix que obviem preguntar-nos sobre el funcionament, fixant l'atenció en l'actitud d'aquest alienígena, que es comporta davant nostre amb tota la seva incoherència, nuesa i precarietat. El *pathos* se'ns mostra indefens i inútil, sense contradiccions de llenguatge. Un llenguatge visual que acompanya un llenguatge verbal. Els personatges de Tony Ousler semblen presències captades en un moment de vida pròpia, secreta i personal; esquizofrèncics i absurds juguen amb la paraula i la gesticulació, repetint obsessivament les mateixes frases, en bucles tragicòmics.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<https://www.youtube.com/watch?v=zc6pemhb2m8>>

Per la seva banda, el director de cinema i videoartista Win Geleynse (Rotterdam, 1947) és considerat un dels pioners de l'art multimèdia canadenc. Des de 1981, Geleynse integra la imatge en moviment en les seves instal·lacions, en què també inclou la fotografia.

En l'obra d'aquest autor es poden apreciar objectes que intervenen entre la imatge en moviment i la percepció de l'espectador. Sovint utilitza material biogràfic, que evoca espais psicològics de la memòria. Les seves projeccions s'adapten al seu entorn personal i íntim, creant instal·lacions inquietants i plenes d'evocacions, utilitzant amb unitat el context, l'objecte-pantalla i la projecció, com es pot veure a *A Man Trying To Explain Pictures* (1991), projecció posterior dual en dues pantalles de vidre esmerilat, o a *In The Privacy Of Your Own Home* (1985), projecció d'una pel·lícula en blanc i negre en bucle des d'un projector de 16 mm, sobre vidre esmerilat.

Igual que Oursler, Geleynse no oculta els dispositius, sinó que planteja les diferents parts objectuals i electròniques tal com són, alliberant l'espectador de presumpcions de muntatge. A *An imaginary situation with truthful behavior* (1988), projecció de pel·lícula en blanc i negre en bucle des d'un projector de 16 mm, sobre vidre esmerilat de forma selectiva, les relacions que s'estableixen entre les parts venen donades per la necessitat del recorregut de la narrativa, que proposa la imatge en moviment.

L'homenet que camina de genolls esgarrapa els fràgils murs de vidre per a entrar a la casa veïna. L'autor dona les instruccions a la galeria perquè la paret de vidre esmerilat, que el personatge projectat rasca, es trenqui cada quatre dies, de manera que arriba a l'última casa en els últims dies de l'exposició, deixant al seu pas un rastre de vidres trencats.

El vídeo està a l'objecte no actua aquí com a imatge que es mou dins d'una superfície de projecció tancada, sinó al llarg d'un trajecte, expandint la seva presència per les diferents peces de vidre, la qual cosa atorga al personatge una suposada capacitat d'acció i conseqüència. D'aquesta manera reelabora una imatge gravada, donant-li vida en un context diferent. La projecció es converteix en un agent capaç d'animar la matèria inanimada. L'acció no apel·la a la memòria, ni a un acte ja passat, sinó que provoca un moment present, cíclic, perpetu. Ens mostra un feix de llum sobre el vidre que es transfigura en un personatge tancat en l'absurd i repetitiu comportament de la seva acció. L'home, nu, sol i desesperat, no té una altra sortida que l'obsessió per a anar cap a davant, igual que un hamster dona voltes en una roda, o rosegava sense èxit els barrots de la seva gàbia.

El pes de la *performance* té tant protagonisme com en les obres d'Oursler, però no incideix en el llenguatge, sinó en la transformació del material sobre el qual es projecta. L'actor convertit en personatge provoca que l'obra evolucioni durant el seu temps d'exhibició.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<http://ggavma.canadacouncil.ca/wyn-geleynse>>

Molt diferent és el cas de l'artista egípcia Samar Elbarawy (Alexandria, 1985), amb la seva *Défilé* (instal·lació de vídeo, 2012). En aquesta es veuen, suspesos per una corda de roba, tres tuls amb nines projectades. Les teles es balancegen pel vent sobre un fons negre i s'escolta el murmuri de tres dones que parlen sense censures sobre temes com les relacions amoroses, la religió o les tradicions. La conversa gira entorn de la sexualitat, l'amor o els tabús, i cobra un gran pes la forma de representació per mitjà de la trobada entre l'objecte i la projecció. El mitjà augmenta el significat, l'anonimat, la invisibilitat i el secret, al mateix temps que afavoreix en aquest cas la representació d'un discurs transgressor en el context cultural i religiós de l'autora.

2.4. Quan la imatge múltiple domina l'espai expositiu

La dialèctica entre els àmbits disciplinaris, en funció de l'obra per a l'espai de la instal·lació, està present en l'obra del videoartista Isaac Julien (Londres, 1960), amb narracions que tracten la solitud, l'aïllament i les emocions, provocades per situacions de migració forçosa. Les interseccions interculturals i les diferències ètniques i sexuals són temes centrals en el treball de l'artista britànic, que compon un tipus d'obra híbrida, entre el cinema experimental, el videoart i la instal·lació, que domina l'espai expositiu. També proposa a l'espectador trobar la unitat a partir d'una narració fragmentada, que basa el seu llenguatge en les relacions poètiques que s'estableixen entre les imatges.

Julien va estudiar pintura i cinema a St Martin's School of Art. Va ser nominat per al Premi Turner el 2001 per les seves pel·lícules *The Long Road to Mazatlan* (1999) i *Vagabondia* (2000). *El largo camino a Mazatlán* va ser la seva primera instal·lació audiovisual per a tres pantalles, realitzada en col·laboració amb el coreògraf Javier de Frutos, en què Julien reinterpreta la iconografia del western per a replantejar els patrons heterosexistes del gènere cinematogràfic.

En l'actualitat, el seu treball és un dels exponents més interessants del comportament de la imatge en multipantalla. *Playtime* (2013) recull la mateixa preocupació pels moviments migratoris que contenen les instal·lacions anteriors de Julien: *Western Union: Small Boats* (2007) i *Ten Thousand Waves* (2010), instal·lació de nou pantalles exposada al MOMA.

La pregunta que es fa l'artista britànic a *Playtime* és què impulsa les persones a creuar continents a la recerca d'«una vida millor» i la resposta que hi ha sota les seves obres és coincident: el capital. Mentre que *Ten Thousand Waves* s'ocupava de la tràgica pèrdua al mar de 23 marisquers, a Morecambe Bay, i *Western Union: Small Boats* indagava en els arriscats i moltes vegades mortals viatges que emprenen moltes persones des d'Àfrica, amb la intenció de creuar el Mediterrani per a entrar en la que creuen una Europa paradisiàca que troben convertida en una fortalesa inexpugnable. *Playtime* fixa el punt de vista en tres ciutats clau pel paper que juguen amb el capital: Londres (per la transformació sorgida a partir de la desregulació dels seus bancs), Reykjavik (ciutat on va començar la crisi de 2008) i Dubai (com el centre financer més florent d'Orient

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

```
<http://www.labofictions.org/portfolio/defile-de-samar-elbarawy/>
```

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

```
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1382>
```

```
<http://www.art-agenda.com/reviews/isaac-julien%I2%80%99s-%I2%80%9Cplaytime%I2%80%9D/>
```

Mitjà). Personatges creuats interpretats per actors internacionals com Maggie Cheung, James Franco i Colin Salmon, entre d'altres, barrejats amb actors no professionals que expliquen les seves circumstàncies reals, conformen un entramat en què es denoten les relacions existents entre els agents que manegen les finances i l'enorme distància d'aquests amb les persones que, fora del joc financer, paguen les conseqüències, veient-se profundament afectades per la situació actual, dominada per la crisi i l'implacable flux financer.

La instal·lació possibilita un visionat múltiple de tres narracions interconnectades, rodades a Londres, Reykjavik i Dubai. En les escenes podem trobar diferents mirades simultànies d'un mateix fenomen. El ritme del film o dels films continguts, composts de relats creuats pel concepte subjacent, es veu afavorit per la seva extensió formal. El tema de fons, la globalització del capital i de les persones, i la permanent sensació de mobilitat, es reforça formalment per la diversitat de punts de vista.

Lluny de la dispersió que pugui suggerir la multiplicitat de pantalles, la percepció està més a prop d'una vivència natural, des dels múltiples estímuls audiovisuals, que si hagués estat narrada en una sola pantalla.

La concepció de l'espai és fonamental en la instal·lació de Julien, en la seva relació amb la multiplicitat de pantalles. Els possibles punts de vista que l'espectador experimenta, tant el que roman visionant l'obra en tota la seva durada com el que prefereix caminar per la sala, són els que possibilitaran la idea de l'obra en el seu conjunt fraccionat.

Així, la divisió d'una imatge única no dispersa el seu sentit, sinó que aconseguix un cert grau de totalitat, en l'enteniment dels seus components.

L'acció de caminar per una instal·lació dominada per la projecció d'una imatge en moviment va ser un dels factors destacables a *Castillos en el aire* (2012), de Hans Haacke (Colònia, 1936), realitzada per a la seva exhibició al Museu Nacional d'Art Reina Sofia de Madrid.

Presentem, en aquest apartat, la instal·lació que va crear específicament per a aquest espai. En aquesta planteja una relació interessant entre el vídeo, la seva múltiple però unitària projecció i la idea de pertinença. En paraules de Haacke:

«El títol *Castillos en el aire* posseeix un significat literal i un altre metafòric. Els dos gratacels coronen aquest suburbi desolat que recorda els castells medievals dels camps espanyols, construccions en ruïnes que només conserven la torre».

L'artista conceptual és un dels millors exponents dins de l'àmbit escultòric, de l'art de fer política, sense cedir la poètica pròpia de l'art. Pioner de l'anomenada crítica institucional, des de la fi dels anys setanta el seu treball transcendeix la denúncia per a mostrar la relació entre l'art i el comportament social. Haacke

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
 <http://
 www.bifurcaciones.cl/2012/11/
 hans-haacke-castells-en-el-
 aire/>

exposa amb projeccions l'enregistrament, des d'un cotxe en moviment, de zones urbanitzades de l'Eixample de Vallecas de Madrid, espai que pren com a símbol de l'especulació i la bombolla immobiliàries.

La instal·lació consta de set projeccions sobre una mateixa paret, enganxades les unes amb les altres, i amb diverses imatges en moviment similars en aparença. En realitat no és la mateixa imatge, però ho sembla, i el paisatge urbanitzat sembla un desert urbà, desolat i deshabitat, producte de l'edificació massiva d'habitatges en zones desposseïdes d'història i vida que han quedat com a cementiris extensos de l'especulació.

La multiprojecció proporciona una sensació de proximitat amb aquesta realitat. Mostra a la sala del museu la visió d'aquesta perifèria, un passeig objectiu per aquesta realitat oculta. Com un gran «simulador» que no ofereix la possibilitat de grans emocions, sinó que més aviat t'obliga a caminar per un paisatge desolat. La projecció en aquest cas ens apropa a la realitat, ampliant la seva percepció, com si poguéssim tenir una visió múltiple d'un lloc.

Molt diferent és el plantejament que proposa Elisabeth Charlotte Rist, coneguda com Pipilotti Rist (Grabs, 1962), videoartista que treballa entre Zuric i Los Angeles.

La caracteritza una extraordinària posada en escena, un desplegament de mitjans i recursos en les seves instal·lacions i un gran perfeccionisme en el disseny de les sales. Per als seus vídeos encarrega compondre bandes sonores, apropant les seves obres al llenguatge del videoclip, amb una tècnica molt elaborada, de gran vitalitat i èmfasi en el color. L'obra de l'artista suïssa desprèn aromes d'atracció per l'hedonisme i el plaer.

L'artista suïssa expandeix les seves creacions visuals a l'espai de les sales, creant instal·lacions molt suggeridores. El 2010 va presentar l'exposició *Partido amistoso - sentimientos electrónicos* a la Fundació Joan Miró de Barcelona, creant un recorregut de petites i grans videoinstal·lacions, en què demostrava un mestratge formal en els plantejaments de la trobada entre l'espai i la imatge. Els factors expositius, tècnics i creatius de les seves instal·lacions proposaven espais dominats pel so i una imatge en moviment envolupant que relacionava amb objectes i superfícies de què s'intuïa una preocupació per les possibilitats potencials que l'entorn expositiu pot provocar sobre l'espectador.

És molt notable l'energia visual que es desprèn de les seves grans instal·lacions de multiprojecció, com el cas de *Sip My Ocean* ('Xarrupa el meu oceà') (1996), projecció sobre dues parets en angle en què s'apreciava persones bussejant en el fons del mar, acompanyant la imatge amb la veu de Pipilotti Rist. O *Gravity be my friend* ('Gravetat, sigues la meva amiga') (2007), en què proposa

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.fmirobcn.org/es/fundacion/premi-joan-miro/premi/2/pipilotti-rist>>

<<http://proyectoidis.org/pipilotti-rist/>>

a l'espectador tombar-se de cap per amunt per a poder contemplar una doble projecció que suggereix flotabilitat sobre dues superfícies blanques irregulars penjades del sostre.

L'obra de Rist suscita crítiques per a situar-se en una línia incerta entre la cultura popular i un llenguatge poètic. La seva resposta no és menys encertada que els que la qüestionen, quan rebutja aquestes acusacions, declarant que el gaudi és mantingut al marge de l'art, quan es vincula erròniament a la cultura de masses.

Qüestions per a debatre

1. Quines dues tensions o dualitats principals conté la videoinstal·lació?
2. Creieu que la videoinstal·lació és un mitjà propici per a projectes incloents que treballin amb comunitats? Què hi ha en els seus processos perquè afavoreixi el treball interdisciplinari i col·lectiu?
3. En quin sentit pot afavorir la videoinstal·lació a obres més intimistes i personals que parlin de vivències o sensacions?
4. Podeu imaginar alguna pel·lícula o narració visual que milloraria o es llegiria de manera viable si es fragmentés la seva imatge en multipantalla? Com ho imagineu? I com creieu que afectaria aquesta forma d'exposició en la seva lectura global?

3. La imatge com a matèria

«El meu interès pels diferents sistemes d'imatges que tenen les diferents cultures del món radica a buscar i trobar una imatge que no sigui realment una imatge. És per aquest motiu que no m'interessa la reproducció realista del món. L'art sacre s'apropa a aquesta idea a causa de la seva naturalesa simbòlica. El seu significat íntim i intrínsec, a altres nivells, el converteix en una forma d'art més "conceptual". No estic interessat en la imatge basada en el món material, sinó en la imatge determinada per alguna experimentació interna. M'interessa la imatge d'aquest estat interior i, com a tal, s'ha de considerar absolutament fidel i realista. Les imatges que percep l'ull no són importants i poden ser enganyoses. Aquesta perspectiva implica la reflexió sobre els mecanismes bàsics de la percepció humana, els processos introspectius²».

Amb la «imatge com a matèria», tractarem aspectes que competeixen al tractament que el videoart confereix a la imatge en moviment, com són l'«esencialitat» capaç de traspasar les consciències i saltar amb fluïdesa entre espais i disciplines; la transformació d'iconografies cinematogràfiques en al·legories condensades; el potencial per a dominar els espais de la instal·lació; la seva capacitat d'evocació escultòrica o la integració de l'espectador en l'obra.

Atendrem a principis conceptuals i formals de la concepció de la imatge. Factors tots aquests que apunten a un predomini de la mirada videoartística sobre els aspectes espacials.

Tractarem la «imatge immersiva» en el videoart, vinculant l'obra de Bill Viola a aquest concepte, apropant-nos a temes recurrents com la relativitat del temps, els estats onírics o les realitats subconscients. El gran artista nord-americà esprem la capacitat de síntesi del videoart per a condensar un tipus d'imatge en moviment, de transcendència espiritual, que transita amb naturalitat entre els espais sagrats i els profans, les disciplines i els temps simultanis.

Veurem exemples diversos en el formal i en el temàtic sobre com el potencial de la imatge videoartística pot ser l'element preponderant de l'espai expositiu.

Mirarem les propietats oníriques de la imatge contemplativa, observant des d'aquí l'apropiació de material icònic del cinema per al seu tractament en el videoart. Dins del tipus d'imatge que convida a la introspecció, ens apropem a aquella que al·ludeix al matèric, sia per construcció deliberada o perquè en el seu contingut destaca la desmaterialització de l'objectual sobre la resta del discurs.

Examinarem diferents tipus i tractaments de la imatge quan sent treballada com a matèria primera s'imbrica dins del teixit del procés, ocupant un lloc predominant en el resultat i transcendint la seva pròpia naturalesa.

⁽²⁾ Bill Viola (1982). Declaracions publicades per primera vegada en el catàleg de l'exposició *Summer 1985*, editat per Julia Brown. Los Angeles, Museu d'Art Contemporani, 1985.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<http://videobillviola.blogspot.com.es/>>

3.1. La imatge immersiva

«En els anys vuitanta m'interessaven molt els objectes i les imatges, el que passa quan poses un objecte enfront d'una imatge, com a *Science of the Heart*. He descobert en aquesta situació que l'objecte es torna més com una imatge i la imatge més com un objecte. La imatge es torna molt física [...] hi ha un tipus de diàleg entre l'objecte material i la imatge immaterial [...]

L'obra més recent em sembla que és simplement la imatge, que existeix per si mateixa amb el seu propi poder, sense entaular un diàleg amb altres objectes i estructures [...] La peça amb barrils d'aigua (amb referència a *The Sleepers*) és molt física, l'aigua s'utilitza com un material físic. Així que potser ara totes aquestes coses diferents amb què he estat treballant durant vint anys estiguin confluint. Totes les idees i àrees que m'han interessat estan ajuntant-se [...] els materials que utilitzo (videocàmeres, projeccions, altaveus, etc.) es converteixen en solament una altra manera de parlar d'aquestes coses, i la mateixa discussió es torna més important que la naturalesa dels materials». (Viola, 1995)

Les declaracions de l'artista nord-americà ens parlen de la seva evolució, de com va començar en l'àmbit del videoart, vinculant-lo amb la instal·lació. En la cita esmenta *The Sleepers* de 1992, tractada en l'apartat que dedicàvem a les relacions entre l'objecte i la imatge, en particular a la pantalla com a element escultòric. Ens aproximem ara al que denominem «imatge immersiva», que en paraules del videoartista «existeix per si mateixa», i té la capacitat d'introduir l'espectador en un ambient propici per a aprofundir en la idea proposada.

En el moviment que realitza en els seus processos, tot està al servei de la idea i són molts els aspectes de la seva obra que mereixen ser destacats: la seva connexió amb obres d'artistes d'altres èpoques, establint ponts continus, comprènent els seus significats íntims; la universalitat dels conceptes atemporals que planteja; la monumentalitat i l'entitat que aconsegueixen els seus «objectes»; el sentit humanístic, per les situacions amb què ens confronta; el sentit místic des de metàfores visualment aclaparadores; o els plantejaments replets de creus amb el passat i amb l'origen.

Com a resultat es dona una estranya veracitat entre les situacions impossibles que planteja i el seu estil hiperrealista. La fondària de les seves propostes, la complexa senzillesa. En suma, l'autoritat d'un pioner que posa el mitjà i la tecnologia al seu servei, i que ha sabut renovar-se mantenint i ampliant la seva mirada persistent. Viola unifica i condensa llenguatges pictòrics, escultòrics, escènics i cinematogràfics, aconseguint una harmonia entre aquests i creant un llenguatge propi, creïble i profund.

En l'obra *Ascension* (2000), videoinstal·lació en gran pantalla amb so, inclosa en la retrospectiva que el Grand Palais de París va dedicar al videoartista, veiem al principi com la imatge es fon en negre, amb centelleigs blaus que van aclarint el plànol, que està pres des del fons de l'aigua, en un picat ascendent cap a la superfície. Il·luminant-se a poc a poc, de sobte un cos en posició de crucificat penetra a l'aigua amb una gran violència, sense perdre la seva postura. El so acompanya l'escena alentida, ajudant a augmentar la intensitat de l'impacte. El cos descendeix suaument cap al fons, embolicat per una atmosfera de bombolles, ones i sons sords sota l'aigua. És a continuació quan l'escena justifica el títol de la peça; el «crucificat» ascendeix suaument fins que el seu cap toca

Enllaç

Podem visitar l'enllaç següent:
<<https://www.youtube.com/watch?v=fd-kpj1-3ui>>

la superfície, surant com ho faria qualsevol cos sota l'aigua, però la visió des de baix magnifica l'escena, dotant-la d'una gran teatralitat. Una vegada que el cos ha ascendit, comença a descendir deixant anar l'aire dels seus pulmons, caient a plom cap al fons i desapareixent de la visió, enllaçant llavors amb la quietud del començament.

El punt de vista en què situa l'espectador accentua el seu significat místic. La peça vincula el moviment ascendent a la flotabilitat del cos, per mitjà de la respiració, deixant que s'enfonsi quan deixa anar l'aire. Recordem que a *The Sleepers* una sèrie de monitors amb caps de dorments, submergits en bidons plens d'aigua, fan referència a un retorn a la placenta, mitjançant el silenci i l'aigua. És el líquid amniòtic, el que dota el «fetus» (transfigurat en el monitor) d'ingravitació. *Ascension* basa la levitació i, en conseqüència, l'ascensió, en el mateix principi que possibilita la flotabilitat del cos. Però això, a *The Sleeper*, solament és possible gràcies a l'oxigen que facilita el cordó umbilical (representat per l'electricitat que subministren els cables). A *Ascension*, l'elevació deixa de produir-se quan l'individu deixa anar l'aire dels seus pulmons, fins a desaparèixer en la profunditat, humanitzant la resurrecció, apropant el fet religiós a l'humà.

Planteja permanentment «imatges membrana» que semblen vincular dues realitats, llindars que connecten la percepció aparent amb una espècie de comprensió interior.

«El que fa Viola amb *The Passing* (1991) és donar més importància al temps present del somni, oníric, que al de la vigília, per a deixar-nos entrar en una altra dimensió. Temps de realitats que semblen barrejar-se en la ment». (López, 2012)

Un dubte constant entre el real i l'imaginat, valent-se del videoart i de les tecnologies més avançades per a aportar una visió mística del pensament artístic.

En aquest sentit, Sylvia Martin (2006, pàg. 92) diu:

«Viola vincula elements narratius i simbòlics, que conviden a un enfocament íntegre de la qüestió. Un element decisiu per al seu treball és el conflicte amb la mística medieval; tant l'espiritualitat de Hildegard van Bingen, Meister Eckhart i Juan de la Cruz, i també el taoisme, el zen i el sufisme. [...] La visió de Déu en forma d'*unio mystica imáge* (unió de l'ànima amb Déu) a què aspiren els místics [...] Segons els conceptes místics, el reconeixement s'ha d'ajustar a poc a poc en un camí ple d'etapes».

La indeterminació del temps és un tema persistent en el seu treball. En una de les seves primeres obres clau, *The Reflecting Pool* (1977-1979), també inclosa en l'esmentada retrospectiva, Viola ja juga amb la relativitat espai-temps d'una manera directa; veiem el plànol d'una piscina al costat d'un bosc en què podem sentir el so de l'entorn. Algú s'apropa cap a aquesta i s'atura a la vora, observant l'aigua una estona. De sobte salta a l'aigua i, en el moment de l'ascensió del salt, la imatge es congela a l'aire. Mentrestant la resta de l'escena, el moviment de l'aigua i els sons continuen el seu curs.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<https://www.youtube.com/watch?v=hb6mfwac4ym>>

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.youtube.com/watch?v=ghdx7sapimc>>

<<https://www.guggenheim-bilbao.eus/guia-educadors/el-estany-reflejante-reflecting-pool-1977-79/>>

En l'obra de Viola, la dilatació narrativa és una constant, una eina que utilitza per a centrar al màxim la concentració en una imatge immersiva. Tornant a la definició que Sánchez Noriega (2000, pàg. 105) fa de la dilatació narrativa, citat en el subcapítol dedicat al terme *expansió* i les seves sinonímies, recordem la cita següent:

«[...] qualsevol dilatació és apreciada com a tal i d'ordinari, com una ruptura del tempo narratiu. En rigor, hi ha dilatació quan la imatge s'alenteix (càmera lenta) o quan el muntatge cavalcat d'una seqüència uneix plànols successius que contenen fragments corresponents al mateix temps que la història, és a dir, en què hi ha una repetició [...]».

L'alentiment en la imatge del videoartista és un dels recursos més importants que utilitza. Assaja amb això l'experimentació de la relativitat temporal, provocant una relaxació de la raó en l'espectador, que accedeix a una dimensió onírica, cosa que facilita l'enteniment dels significats que planteja. Amb la càmera hiperlenta, l'atmosfera i els sons primigenis i profunds, Viola «prepara» l'accés al que observa l'obra, a un tipus d'imatge que ressona a l'interior, rescatant alguna cosa profunda que reconeixem.

3.2. Onirismes i evocacions objectuals

Si l'onirisme es defineix com l'«alteració de la consciència, caracteritzada per l'aparició de fantasies semblants a les dels somnis, amb pèrdua del sentit de la realitat», la imatge immersiva de Viola també compta amb aquesta característica. No obstant això, el pioner del videoart no és una excepció pel que fa a la creació d'una imatge que roman en una espècie d'estat de vigília.

Andy Warhol (Pittsburgh, 1928 - Nova York, 1987) va presentar el 1963 *Sleep*, una pel·lícula en blanc i negre, de 5 hores i 21 minuts, en què realitzava una declaració d'amor al seu amic John Giorno. Warhol el va gravar dormint durant diverses setmanes i després va muntar els fragments perquè es correspongués amb la durada d'un descans nocturn habitual d'aquest. Es va centrar a mostrar el que ell veia com una bellesa serena en el moment de la seva màxima naturalitat, i va respectar el temps del somni, recollint les inflexions externes que pateix el rostre quan dormim. Amb aquesta obra atípica en la carrera de l'artista, icona per excel·lència de l'art pop, Warhol se submergeix i proposa a l'espectador submergir-se a l'espai oníric del somni. Així, manifesta una relaxació del factor temps i convida al que s'apropa a l'obra a deixar-se portar per la contemplació.

Sleep, de Warhol, estava inclosa en un projecte comissarial apreciable que mostrava diversos exemples de la imatge onírica, des de la mirada del videoart cap al cinema. *El efecto del cine. Ilusión, realidad e imagen en movimiento. Sueño-Realismo*, CaixaForum Barcelona-Madrid (2011), va reunir les obres de videoartistes que en la seva pràctica aprofundien en conceptes com la representació del somni i els estats onírics. El projecte analitzava el cinema com a fenomen, donant coherència temàtica des dels dos conceptes principals (somni i realisme) a les dispars aportacions. Les dues exposicions col·lectives van comptar amb

Nota

Definició d'onirisme . *Diccionari de la llengua espanyola* (22a. ed., 2001) [en línia]. <<http://lema.rae.es/drae/?val=onirismo>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent: <<https://www.youtube.com/watch?v=kaiem2luozg>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent: <https://prensa.lacaixa.es/obrasocial/el-efecto-del-cine-en-caixaforum-esp__816-c-13704_.html>

una visió particular d'artistes rellevants artistes, com Isaac Julien, Julian Rosefeldt, Andy Warhol, Douglas Gordon, Bruce Conner, Rodney Graham, Christoph Girardet i molts d'altres. La mostra reflexionava sobre la influència del cinema en la construcció de la cultura visual, posant de manifest la interpretació que el llenguatge cinematogràfic ha tingut per part del videoart.

A *Exiles of the Shattered Star* (2006) la canadenc Kelly Richardson (Burlington, 1972) treballa amb un tipus d'imatge que recull el paisatge de forma hiperrealista i l'interpreta de manera onírica, afegint elements estranys a la imatge en l'edició.

En la videoinstal·lació *Twilight Avenger* (2008), un cérvol majestuós, envoltat d'una àrea verda lluminosa, pastura en un bosc frondós durant la nit i mira la càmera de tant en tant, conscient que està sent observat. L'escena tranquil·la té un aire de meravella i ensomni, i igual que l'anterior planteja una tensió equilibrada entre la realitat i la ficció, entre el natural i el digital, situant-se en un llindar hipnòtic.

El treball de l'artista canadenc realitza un qüestionament constant d'una imatge captada a l'entorn natural, transformada amb efectes digitals aplicats de forma poètica, confrontant-nos amb la nostra relació d'aparent superioritat amb la naturalesa, fent creïble la visió imaginada i focalitzant-la cap a una estàtica evocadora i contemplativa. De manera que la imatge d'ensomni es converteix en un tipus de representació que submergeix l'espectador en la contemplació d'un fenomen estrany que es desplega amb fluïdesa

D'acusada connotació objectual, contemplativa i onírica és l'obra *Rheinmentall/Victoria 8* (2003), de Rodney Graham (Vancouver, 1949). Es tracta d'una pel·lícula de 10 minuts, en 35 mm i en blanc i negre, emesa des d'un projector antic de tipus Victoria 8, amb un dispositiu que possibilitava el bucle. L'obra de Graham és extensa i polifacètica. En aquest cas, la presència de la imatge d'una màquina d'escriure es cobreix lentament de neu, potenciada en el seu sentit d'objecte per l'antic artefacte que genera la projecció. Aquest mateix nexa formal i físic conté la vinculació poètica entre el matèric i l'immaterial, plantejant la inutilitat de dos aparells obsolets que, en aquest cas, aconseguixen conformar en el seu agermanament una peça bella, amb una al·lusió assolida i sentida a l'imaginari de la memòria dels objectes i al buit que el pas del temps els deixa.

Les evocacions escultòriques de les peces del videoartista Nicolas Provost (Ronse, 1969) es posen de manifest a *Suspension* (2007). En els quatre minuts que dura el vídeo en blanc i negre, el fum que sembla sortir d'un canó inunda la pantalla, però aquest fenomen simple és duplicat en el seu eix vertical, de tal forma que la consistència densa del vapor blanc adquireix una aparença objectual, component volums amb llums i ombres de gran presència estàtica que es transformen i evolucionen ràpidament en el seu contacte amb l'aire.

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://vimeo.com/19625818>>
<<http://kellyrichardson.net/project/exiles-of-the-shattered-star/>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<https://vimeo.com/19625623>>

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.moma.org/collection/works/100073>>
<<https://www.youtube.com/watch?v=hqzqmrnrjbe>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<http://nicolasprovost.com/films/450/>>

En aquest mateix sentit de recrear un volum desmaterialitzat, l'obra de Saskia Olde Wolbers (Breda, 1971) s'envolta d'una atmosfera enigmàtica per a desenvolupar relats misteriosos, que són narrats lentament per veus en *off*, en què es desenvolupen històries paral·leles a la imatge, que semblen transmetre confidències. En la peça *Trailer* (2005), l'ambient de l'estat de somni és representat amb subtilesa. Les seves imatges oníriques i irrealment ens transporten a un paisatge digital de plantes carnívores en càmera lenta, que es barreja amb la realitat d'una sala de cinema abandonada, on es projecta una pel·lícula muda que relata una misteriosa confessió. En el seu vídeo *Placebo* (2002), l'evocació objectual és portada al seu màxim exponent, i aquesta singularitat és la que condueix formalment la narració.

3.3. Simultaneïtat: la integració de l'espectador

Farem referència aquí al fenomen de la simultaneïtat en la imatge, és a dir, quan la imatge presentada en l'obra pren registre del que en aquest moment esdevé en aquest espai, incloent així l'espectador en el seu propi desenvolupament. En molts casos, s'integra l'espectador aprofitant la capacitat del vídeo d'emetre la imatge a temps real, simultàniament a l'enregistrament. Va tenir una especial importància durant la dècada dels setanta. També ens fixarem en algunes obres transversals que integren la presència de l'espectador en el seu funcionament.

L'anomenat «circuit tancat» presenta la imatge de l'espectador en un altre espai a què va ser gravada, la qual cosa genera un desfasament temporal (*time delay*) i provoca una simultaneïtat entre el temps passat i el present. Un ressò o rastre de durada indeterminats. Aquestes videoinstal·lacions plantegen la necessitat de comptar amb la presència de l'espectador, ja que es basen en la seva pròpia imatge.

Bruce Nauman anticipa en els anys setanta el fenomen universal ja assimilat de la videovigilància dels nostres dies. A *Going Around the Corner Piece* (1970) l'espectador circula al voltant d'un paral·lelepípede blanc. Hi ha dos monitors de televisió, un a cada cantonada inferior, i dues càmeres de vigilància a les superiors oposades. Els espectadors que passen són gravats i projectats en el monitor oposat, de manera que són observats pels visitants oposats, encara que ells no es poden veure. Al seu torn, els que observen són observats en un joc recíproc de vigilància.

Donen Graham (EUA, 1942), durant la dècada dels setanta, investiga la modificació de criteris quant a la percepció de l'espectador, centrant-se en la videoinstal·lació com a mitjà. Implica activament l'espectador i l'introdueix com a protagonista de les seves obres. Un dels exemples destacats és la seva videoinstal·lació *Time Delay Room*, de 1974. D'aquesta obra va crear sis variacions; la primera versió es compon de dues habitacions idèntiques unides d'un costat. Dues càmeres de vigilància graven des del sostre, en el punt d'unió en un plànol contrapicat. Dins dels dos habitacles hi ha dues panta-

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<http://www.saskiaoldewolbers.com/works/trailer-watch-clip-script/>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-oeuvre-espace/popup09.htm>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<http://www.medienkunstnetz.de/works/estafi-delay-room/>>

lles: l'esquerra mostra l'enregistrament dels visitants de la mateixa sala vuit segons abans; la dreta mostra l'espai en temps real. L'autor utilitza un desfament de temps (vuit segons) en la imatge projectada, límit de temps de la memòria neurofisiològica a curt termini (percepció present), provocant la sensació de no reconèixer aquest retard temporal i sentir-se atrapat en un estat en què l'autoobservació està subjecta a un control extern visible. L'espectador s'experimenta com a part d'un grup social d'observadors observats, en lloc de la visió tradicional de l'art, en què es contempla individualment un producte.

Graham manté el joc d'observadors «caçats» fins a prescindir del vídeo, utilitzant els miralls en les seves instal·lacions. Un bon exemple d'això és l'obra *Octagon for Münster* (1987), presentada a l'edició del gran esdeveniment del projecte escultòric internacional *Skulptur Projekte Münster* (1997), on va quedar instal·lada permanentment. Un pavelló peculiar de miralls exteriors situat en un dels parcs-bosc de la ciutat alemanya, integrant-se de manera exemplar a l'entorn. L'habitable té una porta lateral per la qual entrar i observar el nou observador exterior per mitjà dels miralls translúcids, sabent que segons abans t'han observat a tu. És el mateix principi aplicat a un altre mitjà.

El 1995 Gary Hill presenta *Withershins* –Lleó d'or de la Biennal de Venècia–, una videoinstal·lació composta d'un laberint a terra i dues pantalles enfrontades sincronitzades, que estan fora de l'espai pel qual el visitant camina; les projeccions formulen preguntes que al·ludeixen a l'espectador. «L'obra d'art té el seu veritable ésser en el fet que es converteix en una experiència que modifica al que l'experimenta» (Gadamer, 1993, pàg. 145). En aquest cas l'experiència modificadora és recíproca. L'espectador que entra en el joc camina en un espai simbòlic i rep les qüestions des de les projeccions. Així mateix, l'obra no s'activa sense les persones que la recorren. L'espai que l'alberga es converteix en l'escenari narratiu on els espectadors transiten, actuant com a elements que dialoguen amb la imatge. L'energia simbòlica que posseeix solament es mobilitza quan l'element viu i receptiu es mou lliurement per l'espai proposat.

3.4. Apropiacions icòniques

El terme *found footage* és ambigu la traducció del qual seria 'metratge oposat', però és més una tècnica narrativa associada en l'actualitat a un subgènere de pel·lícules de terror i falsos documentals. Per a centrar-ho en alguns exemples que veurem i l'enfocament que es vol suggerir quant a la seva associació amb la videoinstal·lació, podríem parlar millor d'apropiació *cinematogràfica* sense més.

És un mètode que s'utilitza com una fase més dins del procés. L'apropiació sol tractar els múltiples fenòmens originats per la cultura popular, al·ludint icones capturades del cinema que són transformades en representacions intencionades pel videoart. La videoinstal·lació és un mitjà propici per a donar forma a aquesta estratègia expressiva. La imatge és així matèria amb què treballar, patint el procés de transmutació, que va des del context original pel qual va

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<https://www.skulptur-projekte-archiv.de/en-us/1987/projects/50/#project>>

ser creada fins a la seva nova destinació, aconseguint una nova configuració. Observem alguns exemples que ens interessin, al·ludint tant el camp de la videoinstal·lació com el de l'apropiació.

Es practica des de la fi dels anys cinquanta, encara que hi ha casos anteriors, com el de Joseph Cornell, anomenat anteriorment pel seu *Rose Howard* (1936). Bruce Conner és un dels pioners d'aquesta tècnica amb la seva obra *A Movie*, vídeo monocanal de 1958 en què revela el costat ocult de les imatges barrejant cossos de dones amb imatges bèl·liques, associant el desig masculí amb l'energia destructiva. Ja en la dècada dels setanta, Dara Birnbaum, amb el seu *Technology Transformation: Wonder Woman* (1978), s'apropia d'imatges de la sèrie de televisió *Wonder Woman*, fent una crítica al tractament que els mitjans de comunicació fan de la imatge de la dona.

Douglas Gordon (Glasgow, 1966) i Christoph Girardet (Langanhagen, 1966) són artistes que transformen la imatge apropiada en icones oníriques. En la peça *Release*, de 1996, Girardet treballava amb extractes de la pel·lícula *King Kong* (Merian C. Cooper i Ernest B. Schoedsackde, 1933). Les quatre preses de les quals s'apropia es repeteixen de manera compulsiva, composant un *collage* obsessiu i repetitiu que insisteix en el moment en què Ann Darrow (interpretada per l'actriu canadenca Fay Wray) és capturada per la bèstia, recuperant i exaltant l'erotisme amb connotacions de dominació, contingut en l'escena original.

Off Screen (1998), de Douglas Gordon, consistia en una videoprojecció sobre una cortina vermella. L'ombra que es projectava corresponia als visitants que passaven darrere del teló i que no tenien accés a veure la seva pròpia actuació involuntària. Gordon, premi Turner el 1996, treballa des de l'apropiació cinematogràfica, plantejant una anàlisi subjectiva del cinema, creant visions personals a partir de records i vivències. La paradoxa ocupa un lloc destacat en les seves manipulacions d'escenes alienes, i també dels seus propis films i vídeos, sèries de fotografies i instal·lacions.

Exemples destacats del videoartista escocès es van poder veure a l'exposició que li va dedicar la Fundació Miró de Barcelona el 2006 *Lo que quieres que te diga... Yo ya estoy muerto*. A *24 hour psycho* (1993) alenteix el clàssic *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), que aconsegueix una durada de 24 hores, en què s'esmicolen els seus fotogrames d'un en un, impossibilitant la seva visió completa. En paraules de Barry Barker:

«[...] és poc probable que l'espectador romangui en aquest espai 24 hores, de manera que normalment l'obra es veu fragmentada, tant pel que fa al temps com a la imatge. Per a reunir aquests fragments, l'espectador confia en el record de la seva familiaritat amb una pel·lícula tan famosa com aquesta». (Gordon, 2006, pàg. 121)

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.youtube.com/watch?v=wjhegbz9pii>>

<<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/technologywonderwoman-tecnologia-dona-meravella>>

<http://www.ubu.com/film/cornell_rose.html>

<<https://www.dailymotion.com/video/x248brc>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<https://www.fluentum.org/en/collection/release/>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<https://prensa.lacaixa.es/obrasocial/view_object.html?obj=816,c,15087&view=photo&pos=6>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<https://www.youtube.com/watch?v=a31q2zqctw>>

En la instal·lació per a dues pantalles *Through a looking glass* (1999), de Gordon, l'espectador queda col·locat en el tir creuat de Robert de Niro, en la ja mítica escena de *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976) en què el taxista justicier novaiorquès repeteix la frase «*You talking to me?*» davant el mirall, assajant el que va suposar el seu tràgic final. Com segueix explicant Barker, una de les imatges duplicades en pantalles oposades està voltejada d'esquerra a dreta, de manera que arriba un moment en què el «mirall» perd la seva sincronització i dona la sensació que el personatge discuteix amb la seva imatge especular. Aquesta instal·lació genera un espai intermedi en què l'espectador se situa, cosa que denota les fortes connexions entre la imatge en moviment i els factors espacials.

Per la seva banda, el videoartista Nicolás Provost (Ronse, 1969) domina la duplicat i l'alteració del tempo original de les escenes de què s'apropia. El seu treball oscil·la entre diverses dualitats simultànies, utilitzant la tècnica del *mirroring*, amb què duplica el personatge o fenomen que tria en l'edició, construint presències que responen als moviments de maneres diverses, creant narratives insòlites, reinventant les escenes originals. Un exemple de la seva manera de compondre a partir de la duplicació el trobem a *Papillon d'amour* (2003), apropiació d'una escena de *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) en què una mèdium parla invocant un home mort per a desvetllar el misteri d'un assassinat sense resoldre. En la peça, aquest personatge torbador en el film de Kurosawa es duplica i es transmuta, component una dansa estranya d'insecte que evoca una papallona en metamorfosi, multiplicant la sensació de la presència amenaçadora. El vaporós del vestuari japonès de l'època, el poder de la imatge en blanc i negre i la textura de la pel·lícula original cobren una dimensió molt diferent després de passar per l'edició de l'artista, esdevenint un resultat suggeridor. Els volums que es van generant en la imatge són masses de clarobscur a mesura que la transformació avança, la qual cosa evoca una presència matèrica. El mateix succeeix a *Bataille* (2003), en què altres fragments de l'obra de Kurosawa se sotmeten a aquest efecte mirall, augmentant l'estranyesa i variant el sentit de la lluita de dos samurais.

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

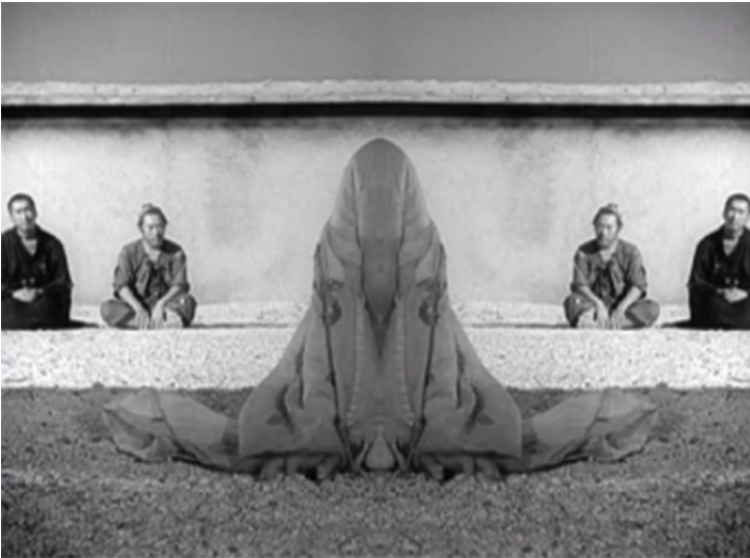
<<http://www.artnet.com/magazine/features/saltz/saltz3-26-1.asp>>

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<http://nicolasprovost.com/films/428/>>

<<http://nicolasprovost.com/films/426/>>



Papillon d'amour, Nicolás Provost, 2003.
Font: <http://nicolasprovost.com/films/428/>

Qüestions per a debatre

1. Segons les declaracions de Bill Viola i la seva evolució des de les primeres videinstal·lacions fins a l'actualitat, quina podria ser la raó principal per la qual va abandonar la interacció evident entre la imatge i l'objecte en les seves obres?
2. Creieu que una peça composta per una imatge poderosa en evocacions objectuals, oníriques o místiques, exposada en una pantalla o projecció de gran presència, pot ser considerada una videinstal·lació encara que sigui d'un sol canal i no hi intervingui cap objecte?
3. De què ens podria estar parlant com a espectadors una videinstal·lació que integra la nostra imatge o la nostra presència en el seu procés i en el seu resultat?
4. En l'apropiació cinematogràfica, la tècnica del tall o edició és la fase probablement més important en el procés de creació. Creieu que aquesta fase està més propera a la linealitat narrativa o a una percepció fragmentada de la imatge? Quins factors comuns trobeu entre aquesta fase clau del procés i la percepció d'una videinstal·lació?

4. La imatge cinematogràfica i la separació del seu mitjà

Posarem aquí l'accent en els llocs de trobada per mitjà de la videoinstal·lació, sorgits des de l'àmbit de l'art contemporani cap al cinematogràfic i viceversa, el camí d'anada i tornada existent entre els dos mitjans. Començarem mirant l'obra d'artistes que es valen del cinema com a font d'inspiració i tractarem les experiències de cineastes que s'endinsen a l'espai del videoart i a l'anomenat cinema expositiu. Especificarem després el tipus d'imatge més propens a la narrativa plural i a la casuística dels cineastes que han experimentat amb la videoinstal·lació, i també als videoartistes que realitzen la imatge cinematogràfica fragmentada dins del camp de l'art.

En una aproximació a la contextualització d'aquesta pràctica de confluència tornem a citar, com ja ho fèiem en la introducció, el crític Gene Youngblood (Nova York, 1942), que va escriure un dels primers estudis de la ruptura de la narrativa fílmica convencional, encunyant el terme *expanded cinema* (Youngblood, 1970), anticipant el potencial del mitjà, imbricant-lo en l'evolució de les noves tecnologies i reclamant la necessitat d'una nova forma de cinema per a canviar la percepció i la consciència de l'espectador. Youngblood, imbuït en el context de l'època, atribuïa al cinema expandit un abast redemptor:

«[...] La conclusió és que l'art i la tecnologia del cinema expandit suposen el principi de la vida creativa per a tota la humanitat i, per tant, una solució a l'anomenat problema del temps lliure».

El controvertit però imprescindible llibre de Youngblood va marcar les directrius del que han estat molts estudis posteriors sobre les múltiples possibilitats de la imatge cinematogràfica. És el cas de *Fluid Screens, Expanded Cinema* (Marchessault, 2008), que se centra en les possibilitats de la imatge digital per mitjà de la xarxa.

Amb una certa perspectiva a la del moment en què el crític nord-americà va escriure el seu assaig, l'artista i investigadora Esperanza Collado, en el seu assaig *Paracinema. La desmaterialització del cine en les pràctiques artístiques*, empra el terme *paracinema* per a definir el moviment d'aquells autors que han expressat aspectes propis del cinema per altres mitjans. Segons l'autora, aquesta pràctica no implica tant la fractura del cinema, sinó la seva evolució cap a altres formes de l'art. Es desmarca de l'expressió *expanded cinema* desenvolupat per Youngblood dient:

«*Paracinema*, en oposició al cinema expandit, és la realització de la idea de cinema a un nivell conceptual, experiencial i artístic. Es tracta, en qualsevol cas, de generar una experiència cinemàtica desconnectada, sencera o parcialment, del seu aparell tradicional». (Collado, 2011)

Bibliografia

G. Youngblood (2012). *Cine Expandido* (pàg. 59). Buenos Aires: EDUNTREF. Traducció de l'edició *Expanded Cinema* (1970). Nova York: EP Dutton.

En el seu extraordinari estudi, Collado tracta la ruptura de la narrativa lineal en el cinema. Fenòmens com el cinema expositiu, la suposada mort de la cinematografia, la projecció, la instal·lació d'ambient, les obres multipantalla i l'encreuament de diverses disciplines. Amb això relaciona una forma de representar la cinematografia (en el seu ampli sentit), cada vegada més freqüent però alhora ignorada: els encreuaments del vídeo i la cinematografia a l'espai expositiu, apropant aquestes pràctiques a poc a poc a la videoinstal·lació.

4.1. Cinema i art imbricats: hibridacions

Des de la reduïda dimensió que ens proposaven les obres dels autors que hem vist en l'apartat dedicat als contenidors narratius i tornant l'atenció a la intimitat de la «caixa», tornem a l'escala natural que ens proposava Jaume Plensa, afavorint la creació d'espais que proporcionen l'experiència de la immersió de l'espectador en l'obra. Aquest és un dels aspectes més destacables del treball de Janet Cardiff (Canadà, 1957) i George Bures Miller (Canadà, 1960).

Des del començament dels anys noranta, treballen junts en la creació artística. En les seves obres, utilitzen el so per a una narració no lineal: veus, composicions musicals i sorolls com a element escultòric, i l'escenografia amb evocacions cinematogràfiques i literàries; el moviment de l'espectador és provocat i, al mateix temps guiat per la mateixa obra. Uneixen expressions com la novel·la negra, el teatre, el cinema o la ràdio en les seves referències, una manera de treballar similar a la del treball dels equips humans que conformen la creació d'una obra cinematogràfica.

En les seves obres, l'espectador es converteix en actor, participa en una gran ficció en què la història, el present, el record personal i la imaginació l'envolten en un entorn total. L'espectador està dins de l'habitacle, l'experiència d'observar és envolupant, inclusiva. Si la caixa posseeix la propietat de convidar el voyeurisme, té la conseqüència de marcar una distància; el que observa està fora. La miniatura que proposen la caixa *cornelliana* o les *lightboxes* d'Alexeeva indueixen a l'ensomni del que és petit, a la inclusió per mitjà de la imaginació. Les instal·lacions a escala humana de Cardiff i Miller qüestionen el voyeurisme, incomoden la passivitat i inclouen la percepció física, possibilitant que l'espectador penetri realment a l'espai, l'habiti de forma corporal i participi d'aquest.

A priori, la diferència de la grandària no li dona avantatge, solament la diferència. Eduardo Chillida, en una conversa amb l'historiador Kosme de Barañano, referint-se a la relativitat espacial en l'obra d'Alberto Giacometti comenta:

«...en una ocasió, l'any 1953, li vaig preguntar (a Giacometti), per què feia escultures tan petites. I em va dir: "Les faig tan petites perquè així l'espai és més gran". Va ser una resposta definitiva i estupenda». (Chillida, 2003, pàg. 66)

Quan observem i experimentem les obres de Cardiff i Miller, som realment una part de la idea. L'interès resideix en el fet que inverteix l'experiència perceptiva i transgredeix la lògica de com imaginem el contenidor. D'alguna manera ens convertim en una miniatura, vivim una estona en el microunivers (d'escala humana) que ens planteja l'obra. Fent ús de nou de la fenomenologia literària, aquesta transposició d'escala i les sensacions que evoca són relacionades per Bachelard (1975) quan tracta la poètica de la miniatura i les seves transaccions del petit i el gran:

«[...] transposicions de grandàries que presten una doble vida als espais poètics. De vegades basten els versos per a aquesta transposició, com en aquestes línies de Noel Bureau: (Noel Bureau. *Les mains tenclues*, pàg. 25) "Il se couchait derrière li brin d'herbe / Pour agrandir le ciel". [Es va posar darrera d'un bri d'herba / per a engrandir el cel]. [...] de vegades, les transaccions del petit i del gran es multipliquen, es repercuteixen. [...] correlativament, els objectes familiars es converteixen en les miniatures en un món. Macrocosmos i microcosmos són correlatius». (pàg. 151 i 152)

L'obra dels canadencs reformula l'espai de percepció del museu, ampliant els mitjans i les maneres d'actuació i recepció, incorporant el passeig o la interacció social. Mitjançant l'ús de l'escenografia, la robòtica, els nous mitjans, les al·lusions a l'imaginari visual i sonor, i la interacció amb l'obra, aconsegueixen una gran empatia amb el públic. Utilitzen un imaginari molt proper al cinema o al que representen les caixes de música i els autòmats, màquines dansaires, parlants, musicals, també referint-se als orígens i als primers experiments cinematogràfics. Relacions amb l'il·lusionisme, la màgia i les fantasmagories, aquells dispositius que infonien moviment a les imatges.

Seleccionem per a la seva anàlisi *The paradise institute* de 2001 (instal·lació multimèdia amb videoprojecció i àudio binaural, de 13' en *loop* i dimensions de 5,1 m x 11 m x 3 m). Va ser produïda originalment per al Pavelló de Canadà en la Biennal de Venècia de 2001. Cardiff i Miller basen aquest treball en la vivència del cinema. Un habitacle de fusta contraxapada, emmoquetat de vermell en el seu interior, situa l'espectador en una graderia amb seients folrats de vellut. Al fons, en un plànol molt inclinat, es representa a petita escala, amb tot detall i una factura impecable, un pati de butaques i una pantalla de cinema. L'observador es col·loca uns auriculars i pot veure la pel·lícula en la petita projecció. El film experimental és completat simultàniament per l'àudio, proposant un suposat so ambiental.

La narrativa es fragmenta en diversos sentits, la qual cosa dona lloc a un espai de múltiples percepcions sensorials. D'una banda, la mescla de l'espai físic real de l'habitacle o contenidor es contraposa a la reproducció de l'antiga sala de cinema dins del mateix lloc, i això provoca una tensió d'escala. El visionat de la imatge en moviment i l'escolta del so propis de la pel·lícula entren en conflicte amb el suposat so ambiental que inclou l'experiència acústica. L'espectador també és aquí partícip de les múltiples capes perceptives superposades.

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://vimeo.com/73446251>>

<http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/paradise_institute.html>

Precisament aquest és el punt fort de Cardiff i Miller, la capacitat de sintetitzar i harmonitzar en una mateixa obra diverses capes significants, i sobretot la preocupació i l'assoliment que l'espectador rebi, compregui i sigui partícip de la múltiple experiència. La seva forma de fer, plenament contemporània, amb una qualitat estéticoformal i una profunditat poètica incontestable, està connectada amb la realitat perceptiva d'un espectador que no necessita tenir amplis coneixements sobre l'art per a entendre i experimentar amb plenitud l'obra. S'allunyen així dels plantejaments elitistes que abunden en l'art contemporani, en què la comunicació amb el receptor és una cosa secundària, fins i tot prescindible.

Des de la perspectiva del cinema són moltes les pel·lícules que han al·ludit a altres arts. Tant la pintura com l'escultura, passant per la música i la dansa, han tingut el seu lloc en l'obra de cineastes de diferents èpoques i procedències. No farem un catàleg de films, en ocasions menors i en ocasions obres mestres, que han tractat la vida o l'obra d'artistes dispers. És un tema que té una certa recurrència en la indústria del cinema.

Ens fixarem en aquells plantejaments del cinema expositiu que en els últims anys són motiu d'estudi i d'exposició, però també en aquelles obres que contenen en si mateixes un qüestionament de les narratives naturals del cinema.

En aquest sentit, esmentarem dos films dels últims anys que, a més de reformular l'habitual linealitat, tendeixen ponts amb altres arts, i especialment tanquen una observació peculiar de l'espai en què es desenvolupen, cadascuna a la seva manera: *El molino y la cruz* de Lech Majewski i *Aita* de Juan de Orbe.

Amb aquestes obres se'ns planteja una disquisició que sol estar present a l'hora de diferenciar les línies divisòries entre el cinema, el documental, el videoart i altres formes d'expressió audiovisual. Sembla clar que una imatge fílmica determinada (obres de directors de múltiples nacionalitats que abracen des del començament del cinema fins a l'actualitat, com Bresson, Dreyer, Won Kar Wai, Lars Von Trier, David Lynch i un llarg etcètera) s'apropa més a un llenguatge essencial, poètic, espacial i evocador, que moltes peces que entren en l'àmbit del videoart, que al seu torn s'ocupa de diverses línies estètiques i temàtiques. Una vegada més ens topem amb la futilitat de la classificació quan afecta les barreres entre els àmbits artístics. Millor no caure precisament en el que intentem evitar, la necessitat d'encasellar obres i maneres de procedir que difícilment poden ser classificades.

El molino y la cruz (*The mill and the cross*, 2011), pel·lícula dirigida per Lech Majewski, interpreta amb un llenguatge molt particular l'obra èpica del pintor Pieter Bruegel *Camino al calvario*, que narra la Passió de Crist situada a Flandes sota l'ocupació espanyola de 1564, any en què Bruegel va pintar aquesta obra. El film dona vida a dotze personatges dels més de cinc-cents que inclou el quadre, congelant i analitzant els seus plànols des d'un factor predominant de superposició de capes de profunditat, donant vida als personatges i recreant

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<https://www.youtube.com/watch?v=5w0uvgrude8>>

l'escena, contextualitzant-la amb l'època. Tot el film es manté en una mateixa vista, en què el factor temps en la narrativa té una importància prioritària. Majewski «pinta» una obra de múltiples visions i perspectives, properes a la manera en què mirava el pintor i a la seva concepció de la perspectiva. Encara que la narració es produeix en una sola pantalla, el que l'ull de l'espectador veu són entre 40 i 150 capes en dues dimensions, condensades en una sola imatge. Una lectura complexa d'un mateix plànol, més propera a la realitat del que veiem que a l'acostament a la realitat del que habitualment el cinema ofereix. En aquesta obra es produeix una ruptura de la narrativa tradicional sense necessitat de recórrer a la multipantalla.

La pel·lícula *Aita*, de Juan de Orbe (2011), és una reflexió sobre la història «de la casa-palau de la família, la llar del pare i la terra on descansen els ancestres», una obra repleta de textures i poesia visual. En la utilització de les projeccions en el mateix film sobre les parets de les habitacions per a representar la memòria del que no pot explicar amb un discurs racional, els somnis, la imaginació i les suposades presències que habiten el lloc fixen la seva empremta a l'espai físic mitjançant la imatge projectada. Aquest factor fa un pas més enllà en les qüestions que estem plantejant, ja que en el film el mètode s'inverteix. La projecció és gravada *in situ* i és incorporada al metratge i a la narrativa. A *Aita* l'«espai expositiu» o «espai escultòric» projectats estan dins de la mateixa pel·lícula. La projecció de vídeo dins del film i tota la narrativa en si parlen del temps, relacionant-lo amb la memòria ancestral dels espais que habitem.

4.2. La imatge poètica cinematogràfica: una altra sintaxi possible

El visionat del comportament de les imatges cinematogràfiques, dins de contextos aliens a les sales de cinema, exerceix una atracció en l'espectador i un indubtable interès en els comissaris de museus. Lluny queda l'al·lucinació que provocaven en el públic de l'època les primitives projeccions de Méliès o els germans Lumière, perquè no es podia comprendre per què aquestes presències incorpòries prenien vida davant els seus ulls. Remuntant-nos a aquelles primeres visions de la imatge cinematogràfica, Méliès, o l'origen del cinema, des d'una concepció més propera a una narrativa plural que lineal, va inventar diversos artefactes per a la projecció de les imatges primitives en moviment.

L'univers de Georges Méliès (1861-1938) combina la màgia, influenciat pels espectacles del teatre Houdin, de què era propietari, i la cinematografia dels germans Lumière i de Jules Marey.

La seva inquietud pel cinema era un mitjà per a mostrar la seva veritable obsessió: la *féerie*, i la projecció en aquella època posseïa un component de fascinació que encara avui, amb diferent intensitat, perdura. Els seus invents per a poder presentar les primeres ficcions del cinema contenen aquest encantament en si mateixos. No solament crea del que no existia, sinó que el mateix mitjà,

els objectes-dispositius, és quelcom absolutament nou pel que fa a la forma, significat i funció. La concepció de Méliès era més propera al cinema que la dels germans Lumière, que presentaven escenes quotidianes, documentals.

Per la seva banda, temps després, a l'Espanya de la Segona República, Guerra Civil, postguerra i dictadura, un cineasta experimental, inventor i artista atípic on els hi hagi, José Val del Omar (Granada, 1904 - Madrid, 1982), exercia amb decisió en el seu «laboratori» un intent impossible de modernitat, desenvolupant conceptes tan revolucionaris com el del desbordament apanoràmic de la imatge, entre molts d'altres. En la seva recerca plàstica i cinematogràfica, l'autor reinterpreta el mitjà com a experiència en el desbordament, avançant-se en certa manera al concepte del cinema expandit. Són notables els seus curtmetratges *Tríptico Elemental de España*, iniciat el 1952 i conclòs pòstumament, o *Fuego en Castilla* (1956-59), premiat amb diferents guardons en els festivals de Cannes i Bilbao de 1961 i a Melbourne el 1962.

Val del Omar va realitzar un treball inconclús, en què el procés continu era més important que la fi. En la seva fragmentada obra, l'exploració de l'expansió de la fotografia i el vídeo van ser una constant. El seu concepte abastava una manera de procedir no lineal, transformant la imatge en moviment en una experiència física i transcendent.

L'anhel de l'autor espanyol, com el de Méliès (salvant les distàncies i les diferents transcendències dels seus llegats), anava més enllà del sensacional descobriment de la projecció de la imatge. Els dos van veure clarament que es tractava d'un mitjà flexible amb què experimentar.

En el cas de l'individualista autor granadí, aquest atreviment, molt avançat al seu temps, i sobretot a les circumstàncies adverses de l'època per als creadors que se sortien dels marges imposats, li va valer la classificació de cineasta maleït, adduint una certa incoherència en la seva excentricitat i aparent despropòsit del sentit de la seva obra, mantenint-lo en l'oblit. Amb el temps, la sorprenent experimentació a què va sotmetre el mitjà i la imatge cinematogràfica s'ha convertit en un fenomen de culte, i els seus processos, ginys, curtmetratges i conceptes s'han pogut veure en exposicions com *Desbordamiento de Val del Omar*, al Museu Nacional Centre d'Art Reina Sofia de Madrid el 2010-2011, o el 2011 i amb el mateix nom a La Virreina Centre de la Imatge de Barcelona.

Tornant a l'actualitat del nostre temps, el director de cinema José Luis Guerín (Barcelona, 1960) ha denominat el seu treball com a «cinema esbossat». Des del seu primer llargmetratge *Los motivos de Berta* (1983), fins a les seves obres exposades en sales d'art, *Las mujeres que no conocemos* (Pavelló d'Espanya, Biennal de Venècia de 2007) i *La Dama de Corinto, un esbozo cinematográfico* (Museu Esteban Vicente de Segòvia, 2011), Guerín traça un recorregut de correspondències en què s'intueix la vinculació de la seva imatge cinematogràfica amb l'art contemporani.

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

```
<http://  
www.museoreinasofia.es/co-  
leccion/ autor/val-omar-jose>  
<http://  
www.valdelomar.com/  
home.php?  
lang=es&menu_act=1>
```

El director experimenta, amb instal·lacions multipantalla, la relació entre la seva imatge fílmica i el punt de vista de l'espectador. Realitza amb això una extensió formal i conceptual del seu treball, fent un pas més enllà en la fragmentació dels seus muntatges que de per si mateix tendeixen a la no linealitat, un aspecte inherent a les seves pel·lícules.

L'expressió *cine esbozado* convida l'espectador a participar en un procés obert i ens parla de la llibertat per a decidir fins a quin punt es tanca una escena, o de la invitació a l'espectador per a completar el que deliberadament se li mostra indefinit. El sentit de la paraula *esbós* en les seves possibles accepcions es refereix a la projecció d'una intenció que potencialment es podria desenvolupar:

«Dibuix inacabat i esquemàtic d'un projecte artístic. Allò que pot aconseguir un major desenvolupament i extensió. Teixit, òrgan o aparell embrionari que encara no ha adquirit la seva forma i estructura definitives. Insinuació d'un gest».

La lògica interna de la narrativa depèn del seu llenguatge interior, de la relació de les diferents imatges en moviment. Aquest punt és comú entre el cinema, el videoart o la instal·lació audiovisual, cadascuna de les àrees amb les seves particularitats. La primera exploració de Guerín a l'espai de l'art contemporani, l'exposició *Las mujeres que no conocemos*, es va basar en una instal·lació multipantalla per al Pavelló d'Espanya en la LII Biennial de Venècia de 2007, posteriorment exposada al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) el 2008.

Guerín s'interessa per altres lectures del seu treball que li permeten indagar solucions alternatives a la indústria del cinema per a la seva imatge poètica. En el tipus d'instal·lació que el cineasta planteja per a les sales d'art, se suma el factor espai i la seva relació amb la imatge. La narrativa no lineal, expressada amb una sola pantalla en el muntatge cinematogràfic i en la seva exposició natural, la sala de cinema, és possibilitada en la instal·lació audiovisual físicament, aplicant la trama a l'experiència de l'espectador passejant.

Les seves històries obertes adquireixen un sentit diferent a la sala d'art. La bidimensionalitat de la pantalla dona pas a un tipus de proposta que s'apropa a les pràctiques de videoartistes que utilitzen el material cinematogràfic propi o aliè en les seves obres. O a cineastes que, no còmodes amb la narrativa habitual del cinema, desenvolupen i exposen els seus treballs en l'àmbit de l'art contemporani, servint-se d'un llenguatge que reforça formalment un tipus de relat complex. El mitjà ajuda a conformar un teixit de superposicions, estructurant fragments per a trobar la impressió d'unitat, prioritzant aquesta atmosfera, més propera a la percepció humana i a la veritat del procés artístic –que mai no és lineal–, que a una rigorosa lectura del guió.

Nota

Definició d'*esbós*. *Diccionari de la llengua espanyola* (22a. ed., 2001) [en línia]. <<http://lema.rae.es/drae/?val=esbozo>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:
<<http://www.cccb.org/es/multimedia/videos/les-dones-que-no-coneixem/212324>>

Atenent de nou l'anàlisi que fa Esperanza Collado (2011, pàg. 20) del fenomen de l'expansió de la imatge cinematogràfica, Guerin separa literalment el seu cinema del muntatge habitual i el seu mitjà tradicional, el desconstrueix i el recicla, i troba una ubicació nova amb potencial capaç de multiplicar els seus significats.

«[...] la desconstrucció del cinema i, en última instància, la seva destrucció. El mitjà, no obstant això, no arriba a destruir-se a si mateix com a tal, sinó que negocia la seva materialitat fenomenològica amb les altres arts, formant un vincle amb aquestes que les transformarà per sempre».

Guerin no és una excepció com a cineasta que manté una relació amb l'art contemporani. Realitzadors actuals, com el cas d'Albert Serra (Girona, 1975), han estat convidats a la XIII edició de la Documenta de Kassel. En aquest cas es va presentar *Els tres porquets* (2012), un retrat contemporani d'Alemanya, mitjançant els textos de tres personatges antagonics de la seva història recent: Goethe, Hitler i Fassbinder, una pel·lícula de 101 hores de durada que es va realitzar en dues fases durant l'esdeveniment, arribant a l'extrem de simultaniejar el seu muntatge i el seu visionat. El Centre Pompidou de París va acollir, amb l'exposició *La Carte Blanche*, la totalitat de l'obra de Serra durant els mesos d'abril i maig de 2014, derivant la mostra d'una de les correspondències fílmiques del CCCB, entre Serra i el cineasta argentí Lisandro Alonso. Un altre director inclòs en aquesta exposició, Isaki Lacuesta, nascut en el mateix any i lloc que el seu coetani Serra, és autor del documental *El cuaderno de barro* (2011) i del premiat llargmetratge *Los pasos dobles* (2011), tots dos en col·laboració amb el pintor Miquel Barceló. Anteriorment es va endinsar a l'espai de la instal·lació, presentant, entre d'altres intervencions, *De cos present* (2012), instal·lació per a set pantalles dins del projecte *Arts del moviment*, del Centre d'Arts Santa Mònica de Barcelona.

El Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) va realitzar el 2012 l'exposició *Series militars* del cineasta Aleksandr Sokurov (Podorvikha, 1951), autor de l'aclamada *El arca rusa* (2002) i *Fausto* (2011). Per la seva banda, el MOMA de Nova York va dedicar el 2007 una retrospectiva a l'obra del director Pere Portabella projectant el seu llargmetratge *Die Stille vor Bach* (2007). La sensible i visualment enlluernadora pel·lícula de José María de Orbe *Aita* (2010) també va ser programada dins del *Documentary Fortnight: MoMA's Festival Nonfiction Film* el 2012, i un any abans a la Tate Modern de Londres.

Podríem anomenar un bon nombre de cineastes en l'actualitat que són atrets pels museus. A tots els uneix una mirada particular, una forma distintiva d'entendre la imatge fílmica, el sentit del silenci i del temps. Obres que per la seva configuració estètica i temporal poden funcionar amb una certa independència.

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<http://blogs-lectores.lavanguardia.com/el-septimo-sentido/els-tres-porquets-de-albert-serra-cronica-del-rodaje>>

<<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/ck48aKd/r5pErnx>>

<<http://www.cccb.org/es/exposiciones/fitxa/totes-les-cartes/38071>>

<<https://vimeo.com/57768634>>

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.macba.cat/es/expo-military-series>>

<<https://www.youtube.com/watch?v=jtzqzwhn-9s>>

Són destacables els últims treballs del cineasta Peter Greenaway, molt vinculat amb l'art des d'una edat primerenca, format com a pintor i interessat a reinventar el llenguatge cinematogràfic i les possibilitats de la percepció de la imatge en moviment. El 2009, i dins del projecte de gran envergadura *Nine Classic Paintings Revisited*, en què imagina els processos de creació i reformula a la seva manera els plantejaments pictòrics de Velázquez, Caravaggio, Rembrandt i Rubens, entre d'altres, va presentar la multiprojecció *The Wedding at Cana*, inspirant-se en el llenç de El Veronés *Las bodas de Caná*. La instal·lació es va presentar per primera vegada en el refector de Sant Giorgio de Venècia, espai pel qual va ser creat originalment el quadre.

Enllaços

Podem visitar els enllaços següents:

<<https://vimeo.com/52586759>>

<[http://www.changeperformingarts.com/xous/cabell blanc/cabell blanc.html](http://www.changeperformingarts.com/xous/cabell%20blanc/cabell%20blanc.html)>



The Wedding at Cana, Peter Greenaway, 2009.
Font: <http://www.changeperformingarts.com/shows/cana/cana.html>

4.3. Traspasant la narració lineal: la narrativa plural

La barrera entre el cinema i el vídeo és ara més difusa, i les classificacions tradicionals de cineasta i videoartista no estan clares en ocasions, ni tan sols són útils. Resulta obvi que la distinció per àrees definides com a cinema i arts plàstiques és obsoleta i imprecisa per a tractar amb perspectiva la cultura contemporània de la imatge en moviment. Fins fa poc temps, aquesta distinció no solament la feia la formació, la mirada o el pensament cinematogràfic o artístic dels autors, sinó que el suport, el mitjà i l'eina obrien una bretxa entre les dues àrees. Si abans es tenia clar que el cineasta era el que filmava en cel·luloide i el videoartista gravava en vídeo, ara no és tan evident. La distinció segueix estant en part en les eines, però el cinema i el vídeo digitals han democratitzat el mitjà. El suport econòmic de les productores de cinema segueix tenint molta importància, però podria arribar a no ser imprescindible.

Fins ara, salvant excepcions, semblava clar que les pel·lícules es projecten a les sales de cinema, mentre que les peces videoartístiques s'exhibeixen a museus i galeries. Però els entrecruaments constants entre ambdues també posen en dubte aquesta separació. Les freqüents experiències interdisciplinàries provoquen que les certeses de classificació resultin aventurades.

Si els formats no són decisius i les formes o espais d'exhibició són intercanviables, ens trobem que solament l'autor pot decidir en quin àmbit està situat, o si com ho confirma la pràctica artística de molts decideix romandre en un lloc de confluència.

Alguns autors que, sia puntualment o en exclusiva, operen per necessitat creativa en aquests espais de confluència i realitzen en els seus processos dues versions d'un mateix projecte, pensades per a una doble sortida: la sala d'art i el circuit cinematogràfic. És el cas de l'artista i *filmmaker* Elija-Lisa Ahtila (Finlàndia, 1959), qui responent a les qüestions de Doug Aitken declara:

«[...] Faig un treball amb imatges en moviment, i habitualment en faig dues versions, una per al cinema i una altra per a la instal·lació. La versió pel·lícula es distribueix per mitjà de festivals i la televisió, i la instal·lació mitjançant galeries i museus. Però si penso en el meu acostament al mitjà de la pròpia imatge en moviment, és més com a artista. L'important per a mi és expressar-me mitjançant el mitjà. Penso en les diferències entre els dos camps només quan haig de fer-ho, com quan tracto d'aconseguir el finançament del món del cinema. És llavors quan sovint s'adonen del diferent que és el meu enfocament. No sempre és fàcil trobar un llenguatge comú. Però, afortunadament, hi ha gent aquí fora que està interessada en els nous desenvolupaments que tenen lloc en la narració fílmica [...]».

Versió anglesa de la citació

«[...] I make a work with moving images, I usually do both a film version and an installation version. The film version is distributed through festivals and on television, and the installation through galleries and museums. But if I think about my approach to the medium of the moving image itself, it's more as an artist. The important thing for me is to express myself through the medium. Only when I have to do, I think about the differences between the two fields, like when I try to get financing from the film world. It's then that I often realize how different my approach is. It's not always easy to find a common language. But fortunately there are people out there who are interested in the new developments going on in film narration [...]».

Entrevista de Doug Aitken a Elija-Lisa Ahtila (2006). A: *Broken Screen. Conversations with Doug Aitken. Expanding the Image Breaking the Narrative*. Nova York: D.A.P. / Art publishers.

«The experience of nonlinearity and fragmentation [...] are often associated with chaos. But in many ways, they're truer to reality» ('L'experiència de no linealitat i fragmentació [...] sovint s'associa amb el caos. Però en molts sentits, és més fidel a la realitat'). (Aitken, 2006, pàg. 8)

Especialment rellevant és l'aportació de Doug Aitken (Califòrnia, 1968), videoartista de gran reconeixement internacional en l'actualitat pel seu llibre-manifest, compost per 26 entrevistes, *Broken Screen. Expanding the Image Breaking the Narrative*. En el seu assaig, Aitken analitza el que exerceix en la seva carrera: la fragmentació de la narrativa en el cinema, el videoart i la instal·lació, recollint l'opinió de cineastes i artistes que tenen com a factor comú la deliberada no linealitat de les seves obres audiovisuals. Robert Altman, Claire De-

nis, Bruce Conner i Gary Hill, entre d'altres, mitjançant converses informals, desgranen les idees, intencions i necessitats del procés que hi ha darrere de la denominada «expansió de la imatge».

Doug Aitken va estudiar al Marimount College de Palos Verdes i a l'Art Center College of Design, BFA, de Pasadena. Des de la construcció fragmentària de les seves obres videogràfiques desenvolupa maneres de percebre el temps des de l'experiència, de trencar amb la percepció «lògica» de l'obra. Per mitjà de la idea de la fragmentació desfà els sistemes de percepció habituals de l'espectador i la idea tradicional de contemplació de l'obra artística. L'espectador s'ha de moure al voltant, ocupar tots els espais de l'estructura circular, d'un conjunt híbrid de certa complexitat. Instal·lacions que tracten de trencar la superfície tradicional de projecció de l'obra visual, expandint la imatge mitjançant projeccions múltiples que, al seu torn, multipliquen les seves poètiques.

«Vivim en un món cada vegada menys lineal, molt fragmentari i heterogeni. Estem immersos en un canvi constant. Construïm noves eines per a pal·liar-ho però aquestes no fan sinó intensificar aquesta voràgine transformadora. Això és el que m'interessa en l'àmbit del visual i el perceptiu». (Aitken, 2014)

Diversos dels seus treballs van ser exposats a l'exposició *Estaremos seguros mientras todo se mueva*, de CaixaForum Barcelona el 2004, en què destacaven tres grans videoinstal·lacions. En la seva obra hi ha elements arquitectònics i escultòrics que accentuen el seu caràcter escenogràfic i alhora preocupacions conceptuals que aprofundeixen en l'heterogeneïtat de l'existència humana.

Entre els seus projectes més importants destaquem *Migration* (2008), de la mostra Carnegie International (Pittsburgh), i *Electric Earth*, que va guanyar el premi Leone d'Oro en la XLVIII Biennal de Venècia (1999). La motivació del jurat va ser la següent: «per haver recuperat la recerca experimental i la forma narrativa del cinema, negada per la indústria cinematogràfica».

Tanquem amb l'obra sensible de Sophie Calle, directora i artista francesa (París, 1953) que ens ofereix experiències de la seva pròpia vida o de la vida de les persones que col·laboren amb aquesta. Moments importants que retrata en el seu art. Per nomenar un exemple, *Voir la mer* ('*Veure el mar*', 2011) forma part d'un grup d'obres que parlen sobre la visió o la falta d'aquesta. Calle grava a Turquia una sèrie de vídeos que conformen una videoinstal·lació (es va poder veure a l'exposició *Modus vivendi* a La Virreina Centre de la Imatge de Barcelona el 2015), en què hi ha pantalles amb persones d'esquena que donen testimoniatge del moment precís en què veuen el mar per primera vegada. Les pantalles ens introdueixen al moment emocionant, que captiva pels testimoniatges personals i per la cadència del mar, proporcionant una immersió envolupant. La imatge fa accessible la vivència aliena i, quan s'observa, es renoven les nostres, s'actualitzen en el present. L'acte de reconstruir una vivència

Nota

Doug Aitken (2004, 1 de juliol). Entrevista de Javier Hontoria [en línia]. Revista *El Cultural*. Edició impresa. <http://www.elcultural.es/version_papel/ART/9910/Doug_Aitken>

Enllaços

Podeu visitar els enllaços següents:

<<https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/migration>>

<<https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/electric-earth>>

Enllaç

Podeu visitar l'enllaç següent:

<<https://www.youtube.com/watch?v=bfuxrzugcyu>>

és en si una construcció narrativa i mai no és lineal. La fragmentació de la imatge afavoreix aquesta recreació, facilitant una experiència de reconstrucció del record, tant amb el que la crea com amb el que l'experimenta.



Voir la mer, Sophie Calle, 2011.

Font: <https://www.youtube.com/watch?v=BfUxrzUgcYU>

Qüestions per a debatre

1. Podeu imaginar alguna pel·lícula o narració visual que milloraria o es llegiria de manera viable si es fragmentés la seva imatge en multipantalla? Com la imagineu? I com creieu que afectaria aquesta forma d'exposició en la seva lectura global?
2. Quins paral·lelismes trobeu entre les caixes de Cornell i les instal·lacions de Cardiff i Miller?
3. Per què penseu que inclou Doug Aitken en el seu llibre *Broken Screen*, que parla bàsicament de la fragmentació de la imatge, un cineasta com Robert Altman (director entre molts altres films de *Vidas cruzadas*)? Quins factors podria tenir en la seva concepció de la narrativa perquè ho compari amb videoartistes que treballen amb la videoinstal·lació?
4. Quines propietats pot tenir una imatge per a ser susceptible de manejar-la com a part d'una videoinstal·lació? Poden ser aquestes propietats comunes al cinema i al videoart? Creieu que la utilització de la imatge cinematogràfica, per la seva desconstrucció en la videoinstal·lació, perjudica el cinema?

Bibliografia

Aitken, D. (2006). *Broken Screen. Conversations with Doug Aitken. Expanding the Image Breaking the Narrative* (pàg. 8). Nova York: D.A.P. / Art publishers.

Bachelard, G. (1975). *La poética del espacio* (2a. ed.) (pàg. 137, 147, 151, 152, 172, 177 i 178). Mèxic D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Chillida, E. (2003). *Elogio del horizonte. Conversaciones con Eduardo Chillida* (pàg. 66). Barcelona: Destino, S.A.

Collado Sánchez, E. (2012). *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas* (pàg. 20 i contraportada). Madrid: Trama Editorial / Fundación Arte y Derecho

Dubois, P. (2012). *La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*. París: Yellow Now Parution.

Febrer Fernández, N. (2008). *Lo Cotidiano: Entorno y Artificio. Formas de representación en el Arte Contemporáneo: Cine, Fotografía, Videoarte y Literatura (1970-2003)* (pàg. 286) (tesi doctoral). Valladolid: Facultat de Filosofia i Lletres.

Gordon, D. (2006). *Lo que quieres que diga... yo ya estoy muerto* (catàleg d'exposició) (pàg. 121). Barcelona: Fundació Joan Miró.

Krauss, R. (1979). «La escultura en el campo expandido». *October* (núm. 8). Nova York.

López, I. (2012). «La cámara como escritura en la creación audiovisual de Bill Viola (*The passing*), Alan Berliner (*Nobody's business*) i Agnès Varda (*Les glaneurs et la glaneuse*) (tesi doctoral). Madrid: Universitat Complutense.

Marchessault, J.; Lord, S. (ed.) (2008). *Fluid Screens, Expanded Cinema* [en línia]. Canadà: University of Toronto Press. <http://www.visionaryfilm.net/2011_05_01_archive.html>

Martin, S. (2006). *Videoarte* (pàg. 6, 7 i 92). Colònia: Taschen.

Masó, A. (2004). *Qué puede ser una escultura* (pàg. 247). Granada: Universitat de Granada.

Piqueras Marín, M. D. (2007). «Instalaciones Interactivas de Configuración Fílmica (IICF). Marco conceptual y ensayo experimental» (programa de doctorat Arts Visuals i Intermèdia) (pàg. 26 i 27). València: Universitat Politècnica de València.

Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación* (pàg. 105). Barcelona: Paidós.

Sobczyk, M. (2011). *De la fatiga de lo visible* (pàg. 157). València: Correspondències Pretextos / Universitat Politècnica de València.

Sucari Jabbaz, G., J. (2009). «El Documental Expandido: Pantalla y Espacio» (tesi doctoral) (pàg. 127). Barcelona: Facultat de Belles arts / Universitat de Barcelona.

Viola, B. (2007). *Las horas invisibles: Catálogo de exposición*. Museu de Belles arts de Granada.

Viola, B. [textos de David Ross, Bill Viola, John Walsh, pàg. 30]. Granada: Junta d'Andalusia / Conselleria de Cultura.

Youngblood, G. (2012). *Cine Expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF. Primera edició: *Expanded Cinema* (1970). Nova York: I. P. Dutton & Co.

