



UNIVERSIDAD DE CHILE

Facultad de Artes

Departamento de Artes Visuales

Magíster en Artes Mediales

VEROSIMILITUD E IMAGEN PICTORICA EN EL VIDEO

Memoria para optar al título de Magíster en Artes Mediales

Autor: María José Rojas Bollo

Profesor guía: Gonzalo Geraldo

Santiago, Chile

2013

Agradezco el apoyo y guía de Gonzalo Geraldo y Néstor Olhagaray, la incondicionalidad y corrección de Lucía Nieves y Andrés Grillo a Francisco Huichaqueo por su constante apoyo y complicidad, y a mis hijos, Sebastián y Octavia por su paciencia y comprensión.

INDICE

1. Introducción pg. 5
2. La búsqueda de lo real pg.9
3. Representación y realidad pg. 12
4. Imagen y realidad en movimiento pg. 17
5. Experimentos en arte y cine pg.20
6. Baja resolución y error, una nueva calidad de verosimilitud pg. 26
 - 6.1. Inmersión sensorial pg.28
 - 6.2. Expresividad en el error pg. 32
7. El mito de Ovidio y la imagen pictórica de Sokurov pg. 39
8. Conclusiones pg. 48
9. Bibliografía pg. 51

RESÚMEN

La presente memoria da cuenta de un proceso de investigación en torno a las preocupaciones acerca de la verosimilitud en la obra de video actual. Se hace un recorrido por los orígenes de este tema; su importancia para la pintura, para la definición de la imagen audiovisual desde sus orígenes hasta hoy en día incluyendo como sujetos de análisis al cine, video y videoarte. Se aborda la pérdida de la resolución y el uso del error como recursos expresivos.

I. INTRODUCCIÓN

Dentro de la práctica del trabajo artístico audiovisual, las decisiones que deben tomarse respecto al aspecto plástico de la imagen y la necesidad de verosimilitud representan una preocupación permanente dada la gran cantidad de distintas tecnologías disponibles de alta y baja resolución, cada una con su carga interpretativa. En este escenario surgen cuestionamientos en torno a temas de material o soporte y superficie final o acabado, y los que asimismo dictan las directrices en torno al tema de lo verosímil versus la ficción.

El fenómeno de la búsqueda de lo verdadero tiene como su eje de discusión un constante vaivén entre mimesis de realidad y subjetivización junto a sus consecuentes cuestionamientos acerca de lo que es considerado arte y lo que es verosímil. Por un lado, esta la vieja preocupación por perfeccionar las técnicas de representación de la realidad. En oposición a ella se encuentra la investigación acerca de la presentación de realidades a través de distintas técnicas que muchas veces, como se describirá más adelante, supone el rescate del soporte como algo visible e importante en la construcción de la obra, operación que pone de manifiesto el material en el que se está pintando por sobre la figura representada.

Es la reflexión acerca de la búsqueda permanente de nuevos mecanismos de alta fidelidad de la imagen audiovisual, planteada por la industria de los productos tecnológicos (cámaras, proyectores, efectos 3D, etc.) la que nos ofrece un punto de partida para un análisis más profundo acerca de cómo el mundo del arte se relaciona con esta agigantada exigencia.

La búsqueda inagotable por producir material audiovisual cada vez más cercano a la realidad sólo parece demostrar la incapacidad de los recursos técnicos de llegar a la experiencia total de

realidad. Esto puede apreciarse en la constante obsolescencia de los aparatos de captura y de edición audiovisual; la suplantación de una tecnología por otra más fiel a la realidad. La noción de realidad varía según las convenciones de cada época y los alcances técnicos de sus artefactos deja claro que la verosimilitud ha pasado a ser algo más complejo que aquello visible en un plano bidimensional. En esta búsqueda entrarían a jugar los demás sentidos en una búsqueda de la inmersión como experiencia de lo verosímil destacando particularmente la imagen de la imperfección de la visión humana, así como la calidad plástica y desdibujada de los sueños y las imágenes sensoriales de los recuerdos. También aparece el concepto de inmediatez, que ha pasado a tener peso de garante de verosimilitud del recurso audiovisual. La hiperconectividad en que vivimos ha producido una cierta inmovilidad del receptor y el emisor en nuestra comunicación problematizando el concepto de inmediatez, ilustrado en el auge del “tiempo real”, que suplanta la nitidez en la imagen como certificación de verdadera comunicación o de realidad por la certeza de realidad dada por la inmediatez de la transmisión.

El trabajo audiovisual que presento en esta ocasión, y cuyo complemento es este escrito es una suerte de investigación en el camino de búsqueda de una imagen verdadera, cercana a los sentidos y que de cuenta de la sensación de realidad, más allá de las convenciones. Durante la exploración de los métodos expresivos abordados en el trabajo, los conceptos de fidelidad, verosimilitud, resolución e inmersión han sido recurrentes fuentes de inspiración, dudas y reflexión. Es justamente, la ambigüedad y la variabilidad de estos términos que hace interesante la búsqueda, que finalmente resulta una búsqueda personal e interior. El ejemplo de otros artistas en esta misma búsqueda en torno a la plasticidad de la imagen videográfica y su valor pictórico, como Alexander Sokurov y Stan Brakhage y los demás cineastas abstractos ha sido de gran importancia e influencia en esta reflexión.

Mi relación con el medio del video ha ido variando a lo largo de mi práctica artística.

En un principio recurrí al video como forma de registro de acciones en el taller, o para realizar obras de base conceptual que predeterminaban el comienzo y el fin del video según su lógica interna. Poco había asimilado el lenguaje propio de lo audiovisual y buscaba señales externas a la imagen misma para darme los pies forzados del trabajo, necesitaba de un guión. Estos trabajos que no buscan poner la atención en la calidad de la imagen sino más bien en la acción, performance o concepto detrás, forman parte de, y pueden convivir perfectamente, dentro de un gran universo de videos de artistas catalogados como video arte y exhibidos en museos y galerías alrededor del mundo.

De forma paralela yo venía desarrollando un trabajo instalativo que abarcaba otra parte de mi obra: el interés por los fenómenos lumínicos y los objetos de la arqueología del cine; en particular la cámara obscura. En esta línea había trabajado de descomponiendo rayos de luz en arcoíris, instalando piezas oscuras para la observación del exterior, y lo que más me había interesado era la cámara obscura. Con esto me refiero a una pequeña caja con un agujero por donde entra la luz; una pin hole camera¹. Este artefacto no me interesaba en cuanto a su capacidad de registrar imágenes quietas, como se suele usar, con papel foto sensible sometido a largas exposiciones. Lo que verdaderamente me interesaba era capturar las imágenes proyectadas en su interior mientras estaba en movimiento. Para esto utilicé una lente para aumentar su capacidad de concentrar los rayos de luz en una pequeña pantalla en su interior y luego introduje una pequeña cámara digital. A partir de las imágenes quietas de la pin hole, uno puede reconstruir la realidad, después de una atenta observación, pero las imágenes de la cámara obscura en movimiento tienen el carácter propio de una imagen abstracta a pesar de que hay elementos que nos parecen familiares.

¹ Una cámara pinhole (literalmente en inglés: agujero de alfiler) es una simple cámara sin el lente y con una pequeña apertura. Es simplemente una caja sellada de la luz con un pequeño agujero en un lado. La luz ingresa desde el exterior proyectando la imagen de afuera de forma invertida en el lado opuesto de la apertura. En inglés, cuando este mismo mecanismo se reproduce dentro de un cuarto oscuro, se le llama cámara obscura. En español se usa el término *camara obscura* tanto para el cuarto como para la cajita.

Mis limitaciones técnicas, la falta de una cámara con buena óptica, me habían llevado a buscar una solución a una imagen digital plana y muy dura con la que yo sentía no se podían retratar o capturar imágenes sutiles de la naturaleza. Es así como a través de esa difusa media sombra que me daba la cámara obscura yo sentí mejor interpretada mi visión de realidad. Entendiendo lo ambicioso y subjetivo de la pretensión de retratar la realidad, la calidad atmosférica de la imagen de mis experimentos pareciera acercarse a el retrato de la experiencia misma de mi propia visión.

Estos experimentos me llevaron a sacar la cámara de la caja obscura y a intervenir directamente la lente. A partir del trabajo de Alexander Sokurov² en este sentido, mi propia investigación me llevó a usar lentes rayados, quebrados y cualquier otra superficie medianamente traslúcida para imprimir un carácter distinto a la imagen y, sobretodo, desviar la atención del sello tan propio del píxel. Siguiendo los pasos de Brakhage, grabé en formato cine Súper 8, en búsqueda del grano y sello textural propio de ese medio y además, proyecté esta imagen sobre otras superficies para volver a capturarla con la cámara. Esta misma obsesión, de querer borrar el carácter digital de la imagen de video me llevó exactamente en el camino de confrontación con esta naturaleza digital. Así es que también busqué la manipulación de la imagen digital en función de su unidades básicas, el píxel, a través de la pérdida de información (bajar la resolución), o la búsqueda de los errores de transmisión de datos (glitch).

² Encuentro especialmente inspiradoras “Madre e Hijo” y “Padre e hijo” por el tiempo cinematográfico y, sobretodo, por el tratamiento plástico del paisaje.

II. LA BÚSQUEDA DE LO REAL.

Aquello que llamamos realismo está definido por las convenciones de su época. La noción de verosimilitud en la historia del arte ha ido variando en la medida que el arte ha sido usado como herramienta comunicacional, y, de manera paralela, según el desarrollo de las técnicas y tecnologías vinculadas a la creación artística.

Platón en su “Alegoría de la Caverna” da una mirada, basada en la metáfora que da cuenta de cómo la relación entre lo que vemos como realidad y nuestra percepción de ella, se encuentra condicionada por un punto de vista donde “el mundo no es aprehensible más que desde mi punto de vista, e inconcebible desde un punto de vista totalizante, que sería el de nadie”³

La subjetividad del punto de vista y la necesidad de verosimilitud estaban, desde entonces, tan incorporados en nuestra cultura que prueba de esta necesidad y de su incorporación en nuestra forma de pensamiento son las técnicas de meditación que se encuentran descritas en libros de devoción Medievales donde se insiste en investir las representaciones de hechos sagrados con las marcas de lo familiar.

“Para mejor imprimir la historia de la Pasión en tu mente...es útil y necesario fijar en ella las personas y lugares: una ciudad, por ejemplo, que será la ciudad de Jerusalén- tomando para este fin una ciudad que conozcas bien. En esta ciudad, busca los lugares principales en los que habrían ocurrido los episodios de la Pasión-por ejemplo, un palacio con el comedor en que Cristo celebró la última cena...y el de Caifás...y el aposento al que fue llevado ante la

3 Sarduy, Severo. Ensayos generales sobre el Barroco. Fondo de Cultura Económica, México-Buenos Aires, 1987: Pág. 202

*presencia de Caifás y donde fue escarnecido y golpeado...Y luego también deberás configurar en tu mente a algunas personas, gente bien conocida para ti, para que represente a las personas que intervinieron en la Pasión...a cada una de las cuales darás forma en tu mente*⁴

De esta forma, el meditante podía vincularse emocionalmente con las lecciones religiosas y empatizar a nivel emocional con el sufrimiento de Cristo a través del mecanismo de generar verosimilitud dándole a los relatos el cuerpo de aquello bien conocido.

Es en el Renacimiento cuando se logra establecer mediante el estudio de la perspectiva, resoluciones formales capaces de transformar el espacio bidimensional del cuadro en una ilusión de tipo tridimensional, posibilitando de este modo la búsqueda por generar una perspectiva cada vez más fiel, así como por ampliar la visión desde distintos puntos de vista en un mismo cuadro.

La situación del arte en la Europa Central del siglo XV se ve completamente inmersa en este desarrollo de la idea de capturar la realidad a través de el racionalismo matemático. A partir de entonces, serán numerosos los esfuerzos en la pintura por una representación verosímil de la realidad, canonizando el establecimiento de fórmulas paulatinamente legitimizadas como metas de perfección, que al mismo tiempo generarían el contexto necesario para las rupturas que posteriormente aparecerían como contraste que todo fenómeno al interior de la práctica artística manifiesta. En este sentido Rembrandt fue criticado por permitirse usar una técnica abreviada en sus retratos, que dejaba fragmentos como mangas y manos sin terminar, con el mismo detalle que el rostro del retratado. Como él, otros artistas también estuvieron al margen de las convenciones sobre lo correcto en su propia época, con el resultado de llegar a ser

⁴ Baxhandall, Michael, *Painting and Experience in Fifteenth Century Italy: A primer in the Social History of Pictorial Style*: Oxford: 1972, pg 46 en Freedberg, David, "El Poder de las Imágenes : Estudio sobre Historia y la Teoría de la Respuesta." Cátedra, Madrid, 1992. Pg 229.

inexistentes dentro de los registros de la historia, y pasando al olvido absoluto.

En el Barroco la discusión acerca de qué es la realidad versus la idealización de la misma toma lugar en la representación pictórica. La búsqueda por conmocionar al espectador produjo además otro fenómeno ligado a la búsqueda de la verosimilitud: el poder trasladar el escenario de lo real en la pintura, donde el movimiento del más tarde llamado Realismo del siglo XIX entregó detalladas impresiones visuales que llegaban a ser más que nunca una visión capaz de percibirse como fiel al mundo observado, invocando una relación sinéptica con lo representado, gracias a un mayor conocimiento de los distintos fenómenos lumínicos tanto en espacios abiertos como cerrados.

En este sentido, durante el Siglo XIX, los llamados impresionistas añadirán un nuevo cuestionamiento: ¿Cuál es la realidad?, ¿Aquella que vemos en el taller en condiciones lumínicas ideales o la que observamos en el exterior con todas sus imperfecciones?. Con esta cuestión los impresionistas apuntarán nuevamente a la “sensación de realidad”, pues ¿Qué parece más real: un cuerpo pintado a su perfección, con todos los rasgos tal cual se establecen según los cánones convenidos, o una silueta sugerida a través de la neblina? El llamado a *la sensación, o impresión de estos artistas*, se relaciona con el trabajo que después utilizará el *Cine Expandido e Inmersivo* en donde se busca dialogar ya no sólo con los sentidos de la vista y el oído sino con el aparato sensorial completo.

La cuestión en torno a la representación de lo que se observa, y cuán cercana es a lo que existe en el mundo de la idea de realidad llegará a un punto de quiebre. Si bien puede ubicarse este punto mucho antes de la aparición de la imagen fotográfica, fue posteriormente, con la imagen en movimiento, cuando la reflexión del problema se agudizó *hacia otros caminos*. Un ejemplo de esto es el fuera de campo, aquello que sabemos quedó fuera del encuadre pero sin embargo está muy presente para el espectador, por la posibilidad de

movimiento de la cámara, por el mismo movimiento de la imagen, por ejemplo; entrada en escena de un personaje, por los sonidos que hacen referencia a aquello que no está en la imagen, etc. Es una temática propia de la imagen en movimiento que va un paso más allá del concepto del cuadro como *ventana abierta al mundo* postulado por León Battista Alberti en el Renacimiento y que Bazin explicará “como si una ventana, el cuadro deja ver un fragmento de un mundo, ¿por qué éste debería acabarse en los límites del cuadro?”⁵.

⁵ Aumont, Jaques et al., El filme como representación visual y sonora en Estética del cine. Espacio Filmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós Comunicación. Buenos Aires:2008. Pg. 24

III. REPRESENTACIÓN Y REALIDAD

Lo que entendemos por representación es característico de la cultura europea, su origen y desarrollo pertenecen a Occidente. Es un rasgo característico si lo comparamos con las culturas del Medio Oriente y el Lejano Oriente, mucho más desarrolladas estéticamente en otros ámbitos. Esta característica fundacional de nuestra cultura se basa en la restricción de las capacidades sensibles humanas, privilegiando por sobre todo, la visión en desmedro de los otros sentidos. Como plantea Olhagaray:

“La opción occidental consistió en pasar de una imagen que no era más que una imagen (un conjunto de elementos morfológicos gráficos, a veces organizados bajo la lógica de la figuración y la iconicidad), a otra que en su valor, parámetro y medida dependiera de su capacidad a representar, a aludir el entorno real. Ésa es la gran trampa en que se va a meter el arte occidental durante cinco siglos, y que después, tendrá que destruirla y retomar de nuevo, por lo menos en la pintura, lo que es simplemente una imagen.”⁶

Esta gran trampa a la que hace alusión Olhagaray es la pretensión de que el arte - pintura y escultura- fuese una copia fiel de la realidad, ojalá tanto que no fuese otra cosa que la realidad misma. El mismo León Battista Alberti planteaba que la imagen del cuadro debiese ser como una ventana abierta a la realidad, concepto que como ya se ha mencionado está aplicado al cine por Bazin, mientras que en Oriente, la imagen nunca dejó de ser huella de una intención plástica sobre un soporte, en donde la lectura, la subjetividad y la presentación resultan fundamentales.

⁶ Olhagaray Llanos, Néstor, 2002. Del Video-Arte al Net-Art, Lom Editores, Santiago de Chile: pg. 21.

A pesar de que la pintura después de las vanguardias ya ha conseguido superar esta lógica de la representación, que ha dictado la producción de imágenes por cinco o seis siglos, ésta permanece en nuestra cultura. En ella uno de sus rasgos más prominentes es una ideología basada en un criterio cientificista en donde lo que no se ve no existe. Como aclara Olhagaray:

“Esta es una historia que todos conocemos más o menos, pero era necesario hacer una síntesis, para constatar que todavía se usa y se practica en especial en el audiovisualismo, pues la pintura, que fue la responsable de comenzar esta historia, será también la primera que la abandonará, gracias a otra revolución visual: la del neoimpresionismo (además que, para ese entonces, la fotografía había asumido el relevo). En el cine y en el video, trabajando como cine, continúa la tradición del verosímil de la representación y la lógica de la transparencia. Es más, una cámara de video, una cámara cinematográfica, es una máquina que reproduce absolutamente el dispositivo visual del sistema de la representación, conlleva innata su ideología.”⁷

La *transparencia* a la que hace alusión Olhagaray que designa una estética particular, pero muy extendida y dominante en la teoría fílmica posterior a la segunda guerra mundial, es aquella según la cuál el cine tiene como función esencial *dejar ver* los acontecimientos representados y no *dejarse ver* a si mismo como filme.⁸ Por conclusión, la transparencia es la facultad del medio del celuloide de hacerse invisible y con esta facultad, dejar el camino libre para la vinculación del espectador con lo presentado en pantalla, posibilitando la *entrada* en la ilusión de realidad. No es de extrañarse que Bonitzer, en el año 1981,⁹ hable de esta facultad

⁷ Ibid, pg.31.

⁸ Aumont, Jaques, et al., El filme como representación visual y sonora en Estética del cine. Espacio Fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós Comunicación. Buenos Aires:2008. Pg. 74.

⁹ Bonitzer, Pascal, La Superficie Video, en El Campo Ciego. Ensayos sobre el Realismo en el Cine, Santiago Arcos Editor, Buenos Aires: 2007. Pg.29

de transparencia del celuloide en relación a las propias características del video, de cinta magnética en ese entonces, al cual le asigna la característica intrínseca de la opacidad. Bonitzer plantea que el celuloide tiene un “grano fino, atmosférico, que expone a la luz la coexistencia de las diferentes texturas de la piel, de las telas, de la piedra, de las pieles animales, de cortezas, el pulido de metal y los fluidos, los humos, etc. Esta coexistencia inmediata de materiales y de esencias diversas es a raíz de su poder, eso que llamamos la “impresión de realidad”....La realidad puede estar truncada *a posteriori* pero ella está ahí *a priori*...” mientras que la cinta magnética opera de forma muy distinta, “es opaca y no tiene que ver con la película transparente y sensible. La imagen es susceptible de descomponerse al infinito, se presta casi naturalmente a un tratamiento no figurativo. La imagen no tiene grano uniforme, sino se compone de puntos a partir de los cuales es posible.....deshacerla, anomorfosearla o metamorfosearla”¹⁰

Bonitzer pasa a describir las características del video que lo separan de la visión óptica del cine que básicamente se pueden reducir a la nula capacidad del video de crear profundidad debido a su falta de profundidad de campo y su falta de relación con la realidad al ser capaz de revertir todo, grabar por encima y manipular. Más allá de las características que se pueden adscribir a la lógica de la transparencia en cuanto a que la superficie no estorbe la visión de la narración planteada por el film, es la clave que nos da Bonitzer acerca de que la pérdida de transparencia en el video se transforma en una característica de visibilización de la superficie. “El espacio del video es pura superficie; por esta razón a propósito de la imagen electrónica, no se habla de “puesta en escena” sino de “puesta en página”¹¹ Esta es una característica, que veremos más adelante se transforma en una posibilidad expresiva del medio y la que nos lleva a la superficie de la pantalla, a la textura de la pintura y que va a ser la característica

¹⁰ Ibid.. Pg.30.

¹¹Ibid. Pg. 30.

principal de mi propia búsqueda.

IV. IMAGEN Y REALIDAD EN MOVIMIENTO

Pascal Bonitzer, en su ensayo “El Grano de lo Real”, relata la discusión acerca del cine y su herencia del realismo Renacentista. Plantea que, según André Bazin, existen dos tipos de cineastas: el que cree en la imagen y el que cree en la realidad. Este último ejemplificado por Pialat, en la línea de Lumière y su línea documental. También puede vincularse al cineasta que cree en la imagen al modo de Godard y, por supuesto, vinculado a Méliès y su estética ilusionista.

A principios de los años sesenta la discusión entre teóricos acerca de la perspectiva dada por el cine, descrita por Bonitzer, por un lado Pleynet y Baudry y por el otro, Lebel y Mitry movilizó a muchos medios escritos y terminó determinando dos posturas políticas. Por un lado está la postura de que “el aparato cinematográfico es un aparato puramente ideológico. Produce un código perspectivo directamente heredado de, y construido sobre, el modelo de la perspectiva científica del Quattrocento. Escolio: la cámara no puede mantener una relación objetiva con lo real”.¹² Y por otro lado: “El aparato cinematográfico es un aparato ideológicamente neutro. Reproduce mecánicamente la percepción ocular natural. Escolio: La cámara da cuenta objetivamente de lo real enfocado.”¹³

La pregunta por la supuesta objetividad de la perspectiva es ya una vieja y conocida discusión. Erwin Panofsky decía en “*Perspectiva como forma simbólica*” (1927), en la misma línea que

¹² Bonitzer, Pascal. El Grano de lo Real en Desencuadres, Cine y Pintura I, Santiago Arcos Editor, Biblioteca Kilómetro 111, Colección Señales, Buenos Aires:2007. Pgs. 10 y 11.

¹³Ibid. Pgs. 10 y 11.

Aby Warburg, que la perspectiva desde un punto fijo establecida por el Renacimiento es una particular manera de representación espacial que no se deriva de ninguna configuración visual o perceptiva humana, ni de la realidad objetiva, sino de una determinada concepción del mundo que de alguna forma tomó importancia y se instaló en nuestra concepción de realidad. Si esta realidad fuera fidedigna a la percepción ocular, por su misma estructura, estaría sujeta a la ilusión y, por ende, “la reproducción de sus condiciones equivale a construir un *trompe-l’oeil*, una maquina ilusionista”¹⁴. Y para comprobar esto tan sólo falta pensar en el punto ciego que existe en nuestra visión. Este punto es la zona de la retina donde surge el nervio óptico y donde carecemos de células sensibles a la luz y, por consecuencia, no tenemos sensibilidad óptica. Esta incapacidad pasa inadvertida ya que ante la falta de información visual en la zona del punto ciego, el cerebro recrea virtualmente y rellena esa pequeña área en relación al entorno visual que la rodea.

Desde el punto de vista del trabajo audiovisual, la discusión sobre la capacidad de la cámara de vincularse objetivamente con lo real supone el mismo cuestionamiento de la pintura acerca de qué es aquello considerado real. Argumentaciones que involucran la perspectiva del Quattrocento, la percepción ocular o el *trompe-l’oeil*, quedando de manifiesto que en ello no hay forma de eludir la idea de la subjetividad, pues si se admite que la cámara registra bajo el código de realidad heredado de la perspectiva, se admite que puede leerse la realidad desde una convención cultural.

El campo de las imágenes en movimiento, el cine -y el video trabajando como cine-, también responde de forma clara a la lógica de la transparencia, donde transparencia se refiere a la invisibilidad del soporte. Bazin reconoce a esta lógica como la función esencial del cine que deja ver los acontecimientos representados y no deja verse a si mismo como filme. En un

¹⁴ Ibid. Pg. 12.

capítulo más reciente de la historia del cine se hace importante destacar el rechazo de los cánones aristotélicos en el uso del cine y del video que presentó el colectivo Dogma 95, cuyos autores, a pesar de no adherir al cine comercial, también buscaron experimentar en el alejamiento de lo que se llama “cine de una búsqueda de lo real”, dejando claro que en la vertiente del cine autoral se estaba muy lejos de un registro de lo verdadero, pero que también aquel cine de la verosimilitud estaba más lejos aún de la real verdad.¹⁵ Dentro de las exigencias y pies forzados que tenía este grupo, existía el de filmar en 35mm, dato que delata que esa impronta era considerada más “real” que la del digital. Sin embargo, esta imposición fue abandonada prontamente, pues no resultaba compatible con otros de sus planteamientos, como la filmación con cámara en mano.

¹⁵ Liñero Arend Germán, 2010. APUNTES PARA UNA HISTORIA DEL VIDEO EN CHILE, Ocho Libros Editores, Santiago.

V. EXPERIMENTOS ENTRE ARTE Y CINE

Tomando en consideración que el video arte es un hijo del cine, en términos de cronología y de lenguaje, el análisis de cómo el lenguaje del cine es un campo fértil para la exploración plástica es de suma relevancia. Es así como la referencia al cine es fundamental para la comprensión del lenguaje y convenciones que hemos heredado de él. Como hemos visto hasta ahora, se puede hacer una distinción entre un cine con pretensiones de verosimilitud y otra rama que, con una actitud barroca, logra abandonar esas pretensiones. Este último centra sus energías en el proceso buscando nuevas formas y lenguajes siempre ampliando los límites del género. Se abre un espacio para proponer desplazamientos desde los cánones tradicionales y desde otras disciplinas y, sobretudo entre representación y modelo, muchas veces, haciendo caso omiso de éste último o, simplemente, problematizándolo mientras la mayor parte del cine sigue las normativas de la narrativa aristotélica, centradas en el guión literario¹⁶. Este tipo de relato necesita nutrirse de acciones, de situaciones y de espacios reales y así da pie a muchas adaptaciones audiovisuales de obras literarias centradas en problemáticas propias de la literatura.

Así mismo, esta misma tradición conlleva la proyección de una sola imagen a la vez, lógica consecuente con la narración lineal, donde los sucesos se suceden uno tras otro y el espectador está sentado en un lugar privilegiado, en lugar desde dónde se ve toda la pantalla a la misma distancia, y fijo frente a esta pantalla única. A pesar de lo arraigado de este modelo durante la historia del cine ha habido excepciones a este esquema, principalmente protagonizados por artistas¹⁷.

¹⁶ Olhagaray Llanos, Néstor. Del video-arte al net-art. Lom Ediciones, Santiago: 202. Pg. 50.

¹⁷ Ibid. Pg. 52

A pesar de la fuerte tendencia a la industrialización del cine¹⁸ y su tendencia hacia el modelo aristotélico y a la transparencia del montaje, en paralelo siempre existieron manifestaciones alternativas en las que estas condiciones formales y comerciales preestablecidas del cine mainstream fueron obviadas. En las primeras tres décadas del siglo XX se crearon las principales sintaxis donde se puede dar cuenta del uso expresivo del medio sobrepasando por primera vez su dimensión práctica y técnica del registro de la realidad.

El cine abstracto comenzó a existir casi al tiempo del cine común. Algunas de las primeras imágenes en movimiento abstracto que han sobrevivido son las producidas por un grupo de artistas alemanes que trabajarían en los primeros años de la década de 1920, este movimiento se denominaría como cine absoluto. Personas como Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling y Oskar Fischinger presentarían diferentes enfoques de la abstracción en movimiento: como una analógica a la música, o como la creación de un lenguaje absoluto de la forma, un deseo común a principios del arte abstracto. Ruttmann escribió de su trabajo cinematográfico como "pintura en el tiempo."

Las obras en celuloide de artistas visuales como Man Ray, Duchamp y Salvador Dalí son consideradas precursoras del Cine Experimental donde la dimensión formal de la obra es superior a cualquier otro aspecto. Los motivos son todos aquellos que tengan la lógica del sueño, las asociaciones libres, las analogías, el contraste, la fantasía. Todas formas de entender un cine no destinado a transmitir un mensaje creando imágenes a través de la música, una correspondencia interna entre el ritmo musical y visual. El film es intervenido, las imágenes remiten al mundo de la abstracción y no existe concepción del tiempo real sino más

18 Siguiendo el modelo de la nueva economía y la repartición de tareas de la Revolución Industrial, la creciente demanda de películas para alimentar un mercado en ampliación permanente obligó a estabilizar la estructura de producción, y con ella, la propia estructura de los filmes. Las realizaciones independientes y los intentos de experimentación quedaron rápidamente afuera de este circuito, que terminó por imponerse como el formato obligatorio de realización audiovisual.

bien, todos los componentes se remiten a una estricta lógica interna de la obra. Aquí la relación que hay entre imagen, movimiento y pintura abstracta es estrechísima.

Un exponente muy importante de esta corriente es Stan Brakhage (1933-2003), cineasta estadounidense de quien se dice que hizo cine moderno a la manera en que Jackson Pollock hizo pintura moderna, Gertrude Stein poesía moderna y John Cage música experimental.¹⁹ Siempre independiente, gracias a la autoproducción, filmó sus películas con muy pocos recursos recurriendo a colas de 35mm. recuperadas de laboratorios comerciales así como la mayoría de sus películas filmando en 8 y 16 mm. En ellas recurre habitualmente a cubrir con pintura las imágenes, previamente filmadas, sobre la película dejando entrever la imagen original como una visión fantasmagórica que juega con su pintura abstracta. Este método, trabajado y azaroso al mismo tiempo, se manifiesta del mismo modo que su manejo de la cámara –por la gestualidad de la cámara llevada en mano, los (des)ajustes del foco y la luminosidad, infinitamente sutiles–, en el montaje –con collages y empalmes, sobreimpresiones, etc.– y en la impresión óptica –su técnica de proyección y re-filmación de tomas ya grabadas, que permite obtener un suplemento de efectos visuales deslumbrantes, y de la cual Brakhage se convirtió en un maestro sobre todo en los años 90. A pesar de la escasez de recursos con que trabajó Brakhage, nunca recurrió a la tecnología digital y hasta el 2003, año de su muerte siempre trabajó sobre film.

19. Revista Lumière Vergé, Emilie. Stan Brakhage o el cine como arte moderno [en línea] <
http://www.elumiere.net/numero4/brakhage_verge.php> brakhage_verge.php> [consulta 28 enero 2013].



Stan Brakhage, "Mothlight" (1963)

Obra de Stan Brakhage donde pega alas de polillas directamente en el celuloide y lo proyecta.

Por otra parte con la popularización del video y su masiva accesibilidad durante los años 80, los artistas visuales se interesaron por integrar esta nueva tecnología como parte de sus herramientas, con la intención de registrar obras que implicaran un desarrollo en el tiempo. Fue aquí donde comenzó a utilizarse la cámara fija en filmaciones que comenzaban y terminaban según criterios que tenían que ver con lo que allí se estaba registrando. No había mayor edición, pues el objetivo de registrar la "realidad" o lo "verdaderamente sucedido" se acercaba a una intención más documental que narrativa. Ante ello artistas como Dan Graham, Gary Hill y Bill Viola hicieron uso del video por el interés en el circuito cerrado de televisión y los diversos mecanismos que produce a nivel de concientización de la percepción. "El interés que presta Graham al video en los años setenta se plasmará en la búsqueda de diferentes criterios que modifican la percepción. Los elementos que se utilizan son: el espacio, el reflejo en el espejo, la semi-transparencia de los cristales, la grabación de un video, el lugar asignado

al espectador, etc.”²⁰ Para Graham y sus contemporáneos el video era sinónimo de evidenciar la inmediatez, hacer alusión a la capacidad de registro de las vidas privadas y el tomarse estas atribuciones en términos personales, registrando sus procesos y momentos de creación, considerando la particularización y la potencia de la relación: veo, estoy, siento.

El video es heredero de la historia y experiencia del cine, y es así como ha asumido su experiencia como propia. Hoy en día la variedad de estilos y subgéneros dentro del videoarte hace muy difícil su categorización y los cruces de lenguajes son un campo efervescente de nuevas ideas donde se mezcla el clip musical, el lenguaje documental, de observación, con la ficción narrativa y los registros de acciones. No sólo los lenguajes se amplían, sino también los formatos de duración, las formas de proyección o de exhibición. Así aparecen las narrativas de cortísima duración, formatos de bajo costo y lenguajes compatibles con los circuitos de exhibición actuales. También existe una consideración a la especificidad temática del film en relación al espacio de exposición, el reinado de la proyección única ha desaparecido y el género de las video instalaciones ha revivido la temática de la inmersividad del espectador tocando un tema de vital importancia para la relación entre la obra y el público: la participación. Cuando un usuario es capaz de identificarse con algún elemento de la propuesta artística, su participación está prácticamente asegurada. En la década del 1970, cuando aparecieron las primeras vídeo instalaciones con circuito cerrado de televisión, el simple encuentro del espectador con su propia imagen era suficiente para activar su interés y sus ganas de interactuar. La inclusión del usuario en la obra sigue siendo hoy un medio eficaz para incentivar su participación. La participación, que hoy en día ha devenido interacción, que supone una vinculación entre obra y espectador que sobrepasa la mera reactividad del espectador frente a la obra nos habla de una forma distinta de acercamiento al público, donde

²⁰ Museo Reina Santa Sofía, 1998. DAN GRAHAM, Fundación Antoni Tapiés, Barcelona.

no depende del grado de verosimilitud logrado por la obra sino de su capacidad de vinculación.

En su análisis sobre los orígenes del arte interactivo, Söke Dinkla²¹ establece un vínculo directo entre el arte de participación que surge en la década de 1960 y las formas artísticas recientes basadas en la interacción²². Concretamente, esta autora sostiene que en las performances, los happenings, las obras cinéticas o reactivas, y las instalaciones con circuitos cerrados de televisión de aquella década, se encuentran algunas de las características que hoy observamos en las producciones de arte interactivo. Según Dinkla, una de las propiedades que reúne a todas estas manifestaciones es su calidad híbrida, su naturaleza intermedia en el sentido elaborado por Dick Higgins²³. Asimismo, comparten su carácter procesual: “Aunque el arte interactivo se manifiesta en sistemas tecnológicamente sofisticados –sostiene Dinkla– no se basa en objetos cuya relevancia sea visual. Las estrategias miméticas del arte interactivo no están dirigidas primordialmente a las cualidades visuales; más bien, el material artístico está constituido por el diálogo entre el programa y el usuario. El arte interactivo continúa la tradición de las vanguardias de principios de siglo en lo que se refiere a la participación del espectador, tradición que reaccionó contra la creciente separación entre el público de masas y el público artístico”

21 Dinkla, Söke. “From Participation to Interaction. Towards the Origins of Interactive Art”, en European Media Art Festival (catálogo). Osnabrück, 1995

22 Ibid.

23 Higgins, co-fundador del movimiento Fluxus, acuña el término intermedia, a mediados de los sesenta para describir la tendencia de los artistas más interesantes de su época por sobrepasar las fronteras de sus medios o lenguajes reconocidos y de fusionar los límites del arte con lenguajes que no habían sido considerados como arte con anterioridad.

VI. BAJA RESOLUCIÓN Y ERROR, UNA NUEVA CALIDAD DE VEROSIMILITUD

Tal como habíamos hablado de cómo la pintura impresionista establece un punto de quiebre con el modelo de verosimilitud conocido hasta entonces, y luego la fotografía haría este escisión más evidente, actualmente podemos hablar de la estética del error y el de la baja resolución como otro quiebre en cuanto a este mismo paradigma dentro de la imagen en movimiento. Entendiendo que la vertiente de la experimentación en cuanto a la superficie en cine aparece desde los inicios de esta actividad, ocurre dentro de un ambiente menos masivo que su vertiente narrativa que desarrollará la idea de fidelidad de imagen vinculada a los avances tecnológicos de cámaras y proyectores. Es dentro de este escenario de poder especular de las imágenes donde irrumpe, cada vez con más fuerza, la elocuencia de la baja resolución y las posibilidades expresivas del error. Hoy en día el espectador está mucho más acostumbrado a una imagen “precaria”. “Más allá del movimiento Dogma 95 hay muchos promotores de esta definición deslucida de las imágenes técnicas: los innumerables festivales digitales que se propagan en la red: las continuas idealizaciones del Súper-8 como formato cult , “de excepción”, en una gran cantidad de producciones; la creciente disponibilidad de filmes en streaming media; las nuevas ofertas de transfers y kinecopias más accesibles (con calidad inferior al patrón llamado 2K)La baja resolución está presente sobretodo en los medios disponibles en Internet , que se propagan progresivamente junto a las tecnologías móviles...; se observa entonces que muchos optan por subutilizar las funciones de alta resolución para tener una mayor capacidad de memoria.”²⁴

24 Alonso, Rodrigo, NUEVAS TENDENCIAS EN EL AUDIOVISUAL INTERACTIVO, [en línea,

Efectivamente, con cada paso que se da en cuanto a la mejoría de la calidad de la imagen, los artistas se apropian de una laguna dejada por las dislocaciones tecnológicas, en un plano inmediatamente subsiguiente. Es la baja resolución la que se estandariza y es aceptada por un número cada vez mayor de personas, abriendo el escenario para releer patrones estéticos. Eso implica considerar una ilusión retiniana que nos da la sensación de nitidez y fidelidad, pero que demanda de nuestra percepción una nueva forma de considerar la verosimilitud. “En un contexto en el que las imágenes tienden a ser capturadas, gestionadas, manipuladas y distribuidas por los propios usuarios, la precariedad pasa a ser una condición realista del uso de los medios, que implica una determinada estética y recursos de lenguaje, casi una opción y no necesariamente una imposición”²⁵.

Además, el énfasis en los formatos orientados a la Web, los dispositivos móviles y otros mecanismos del acontecimiento audiovisual formados en circuitos alternativos se justifica por el hecho de que es en estos campos donde un lenguaje se manifiesta de forma latente e interesantemente inestable, en constante estado de formación. De esta forma queda claro que la baja resolución está dada, en primera instancia por limitaciones técnicas de ancho de banda, de tamaño de pantalla, compresiones, etc. Y que el médium que los viabiliza todavía está en un estado primario de desenvolvimiento, en la construcción de formas de explorar su propio potencial expresivo. La intención no es un espectáculo totalitario que sobrepasa y disminuye al espectador, mas bien, es una manifestación que afirma la postura única del espectador y su relación crítica con respecto a la representación. Más aún, las nuevas tecnologías de redes permiten la expansión de estas experiencias culturales hacia espacios

<<http://aprender.agora.com.ar/vionoff/moodle/course/view.php?id=18>> [consultado enero 2011].

²⁵ Ibid.

sociales virtuales que puedes constituir un nivel más de inmersión. Se podría deducir que aquello que hace de una obra en la red verosímil es su carácter de inmediata, es una dimensión temporal que le da carácter de no cuestionable, o de cercanía a la vida.

6.1 INCLUSIÓN SENSORIAL

“En una experiencia inmersiva los participantes son rodeados por los estímulos audiovisuales, al punto de convertirse en parte de ellos. Su relación con el entorno es más emocional y sensorial que intelectual. A diferencia de los espectáculos de visión frontal, donde se privilegia la captación distante, en las experiencias inmersivas existe un nivel de inmediatez que involucra de manera íntima al espectador con las imágenes y los sonidos.”²⁶

Muchas instalaciones interactivas contemporáneas logran lo que hace más de cuarenta años buscaron los promotores del cine expandido: la creación de ambientes inmersivos donde el usuario forma parte del flujo audiovisual, dispositivos que descartan la mera contemplación dando preferencia a la recepción de la obra artística como experiencia viva. Los intentos por llevar al máximo el realismo de tal experiencia incentivaron el desarrollo de sistemas de realidad virtual, pero éstos no tuvieron el éxito previsto debido a su carácter fuertemente artificial. En cambio, los dispositivos de Realidad Aumentada, que conjugan espacios reales con construcciones visuales virtuales, parecen proponer un camino más adecuado al propiciar la convivencia de lo real con lo virtual. En estas manifestaciones, el usuario posee el control sobre el mundo construido artificialmente, a diferencia de lo que sucedía en los sistemas de Realidad Virtual donde en general sucedía lo contrario. Mediante ese control, el usuario puede

²⁶ Ibid.

ejercitar su capacidad para modelar universos electrónicos, estableciendo un diálogo productivo con el entorno tecnológico. Jeffrey Shaw y Peter Weibel en el texto introductorio a la exposición Future Cinema²⁷, The Cinematic Imaginery After Film, expuesta entre noviembre del 2002 a marzo del 2003 en ZKM Karlsruhe comentan que las condiciones del arte cinematográfico han cambiado radicalmente los últimos años. Las nuevas posibilidades materiales de la cámara y de las técnicas de producción permiten nuevas formas de narración y de lenguajes visuales. El eje curatorial de esta exposición esta puesto en mostrar trabajos que divergen del formato clásico de la pantalla o proyección al muro favoreciendo los trabajos que presentan soluciones más inmersivas y ambientes innovadores tecnológicamente; como lo son las pantallas múltiples o panorámicas, las proyecciones en domos, o las configuraciones en línea o de múltiples usuarios.

Los autores apuestan, a la fecha de publicación, a que las nuevas condiciones y potencialidades de las tecnología digital cuestionarían y pondrían en jaque el dominio del canon cinematográfico impuesto por Hollywood a las forma de producción y distribución. Ponen una línea directa de desarrollo entre la tradición del cine expandido, independiente y experimental y las actuales condiciones en el contexto digital actual. Según Weibel y Shaw la línea de trabajos que corresponden a la evolución del Cine Expandido, término acuñado por Gene Youngblood en 1970 y que se refiere a la búsqueda de involucrar al espectador más allá de los sentidos de la vista y el oído en una experiencia cinematográfica completa, y que son agrupados en este texto como Cine Digital Expandido, son trabajos de los que se puede deducir algunas características focales de una desarrollo que recién está empezando. La tecnología de los ambientes virtuales llevaría al cine en una dirección en la que el espacio narrativo es uno de inmersión y que el espectador asume un doble rol; el de camarógrafo y

²⁷ Shaw, Jeffrey y Weibel, Peter. Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe <www.zkm.de/futurecinema/index_e.html> [consultado abril 2012].

editor. Por otro lado, las nuevas tecnologías de los juegos de computador e Internet nos llevan a esperar un cine de espacios virtuales que también sean espacios sociales donde las personas presentes se transformen en protagonistas de un set de dis-locaciones narrativas. En cuanto a la interactividad, señalan que a pesar que todas las formas de expresión son interactivas, la digital ofrece una dimensión directa de control de usuario e involucramiento en los procedimientos creativos.

El mayor desafío para el cine digital extendido es la concepción y diseño de nuevas técnicas narrativas que permitan aprovechar e incorporar de forma satisfactoria sus características emergentes e interactivas. Los sistemas de realidad virtual (RV) son un caso específico de los sistemas inmersivos. Es decir que, si bien no todos los sistemas inmersivos son ámbitos de realidad virtual, lo contrario sí debe cumplirse: no existe dispositivo de realidad virtual que no sea inmersivo. La realidad virtual requiere hacer ingresar al usuario en un mundo simulado donde éste pueda moverse a voluntad. En ocasiones el interactor puede controlar su entorno y modificarlo conscientemente; en otras, éste reacciona a sus movimientos devolviéndole un ambiente realista. En todos los casos son necesarios complejos dispositivos de sensado y mapeo de los movimientos del usuario, que involucran el uso de interfaces como los cascos de datos, los guantes de datos o los joysticks, a los que se suman otros dispositivos para aumentar el grado de realidad, como las gafas estereoscópicas. La realidad virtual tuvo su auge en la industria del entretenimiento, pero ese auge cayó abruptamente tras el desvanecimiento de la novedad. Incluso hoy, la realidad retratada en los dispositivos de RV comunes es bastante torpe, extremadamente poco “realista” en comparación con otros medios como la fotografía o el cine. La cantidad de datos que debe procesar el sistema para generar los mundos virtuales es tal que éstos suelen responder con retraso a las acciones del usuario, entorpeciendo la experiencia interactiva. Todo esto lleva a un escaso grado de identificación

de aquel con el universo imaginario, lo que refuerza aún más la degradación de su realismo. Los dispositivos de realidad virtual han sido utilizados con mayor éxito en otros ámbitos, como la ciencia y la medicina. Permiten realizar operaciones a distancia y con precisión, en especial en casos que involucran algún tipo de riesgo o peligro. En la mayoría de las ocasiones, esas acciones no necesitan de representaciones extremadamente realistas, por lo que el grado de concordancia con la realidad que puede alcanzar un dispositivo de RV suele ser suficiente.

Actualmente, se ha llegado a la noción inmersiva en cuanto a los video juegos y de la realidad virtual. En éste ámbito, nuevamente, sigue reinando la necesidad de hacer cercana la experiencia audiovisual a la inmersividad de la vida misma y bajo este objetivo la tecnología sigue, y aún más en nuestros días, reinventándose en torno a la fidelidad con el canon de aquello consensuado como realidad.

¿Cuál es el límite al que se puede llegar en términos de mimesis cuando tan sólo comprobamos lo alejada que está la imagen del modelo con una tecnología más nueva y mejorada? En *The Language of New Media*, Manovich, se plantea que las críticas que se le hacen a las imágenes sintéticas 3D se basan en que omiten ciertas características de la imagen verosímil, argumentación que es desmentida bajo la apreciación de que lo que hace la 3D es mejorar la visión del ojo y corregir los errores de la visión humana, mostrando una realidad más real aún que la realidad misma. Sin embargo, la opinión común sostiene que la imagen sintética de la 3D, generada por la computación gráfica, aún no es -o tal vez nunca lo será- suficientemente "realista" en cuanto a la representación de la realidad visual en comparación con las imágenes obtenidas a través de una lente fotográfica. Plantearemos la sugerencia de que esta opinión común se equivoca. Estas imágenes sintéticas son más "realistas" que la realidad, lo que nos recuerda el "mejoramiento" de la realidad de los Renacentistas, quienes argumentaban que para qué pintar la naturaleza con los errores que

poseía²⁸; debía ser posible que el artista pudiera mejorar la realidad. De hecho, Manovich argumenta: *“son demasiado reales”* y continúa, *“la imagen sintética está libre de las limitaciones tanto de la visión humana como de las de la cámara. Se puede tener una resolución ilimitada y un nivel ilimitado de detalles. Está libre de la profundidad del efecto de campo, consecuencia inevitable de la lente, así que todo está en foco. También es libre de grano - el nivel de ruido producido por el material cinematográfico, así como la percepción humana. Sus colores son más saturados y sus afiladas líneas siguen la economía de la geometría. Desde el punto de vista de la visión humana es hiperreal. Y, sin embargo, es completamente realista. La imagen sintética es el resultado de una visión diferente, más perfecta que la humana”*²⁹

6.2 EXPRESIVIDAD EN EL ERROR

En el ámbito de la creación musical, el glitch, mal función o error, es ya un género, y el capturarlo y reproducirlo es una práctica que lleva décadas de historia. En la visualidad, con una historia más reciente, dentro del contexto más amplio de la discusión acerca de la calidad y fidelidad de los nuevos medios, aparecen aquellos que atesoran estas manifestaciones de imperfección en los sistemas digitales aparentemente infalibles de hoy en día. No solamente se trata de capturar el momento del error, cuando la imagen se distorsiona con píxeles, rayas y espacios en negro, sino también de reproducir este efecto artificialmente.

Una posible genealogía del trabajo artístico con el glitch visual nos lleva a un recorrido desde

28 Gombrich, Historia del Arte, Phaidon Press Limited, Londres:1997. Pg.254.

29 Manovich, Lev, sitio personal. THE LENGUAGE OF NEW MEDIA [en línea] <<http://www.manovich.net/LNM/>> [visitado en diciembre 2010].

obras como *Caja de Color* de Len Lye (1937), una película cinética consistente en celuloide rayados y pintados a mano, pasando por el famoso *TV Imán* de Nam June Paik (1965), una televisión con un imán colocado en la parte superior para distorsionar la señal, hasta *TH42PV60EH Plasma Screen Burn* de Cory Arcangel (2007), una televisión de plasma con texto quemado en él y *Webcrash2800 \% SCR2* de Jodi (2009), que consiste en monitores LCD agrietados. Es así como a medida que el celuloide da paso a los tubos de rayos catódicos, que a su vez, cedieron el lugar a las pantallas de plasma y pantallas de cristal líquido, cada mutación parece haber ido acompañada por el impulso de atravesar la pantalla, para apropiarse de algunas de sus propiedades esenciales, propiedades que no fueron tomadas en cuenta por sus creadores o que ocultaron deliberadamente. Estas propiedades, que para algunos son cualidades, se transforman en el material de sus obras, dedicadas a procedimientos imprevisibles basados en conceptos y maniobras agrupadas bajo la etiqueta del “error”.

Es cierto que dentro del amplio espectro del arte del glitch, hay obras en las que el aspecto fetichista con respecto a la técnica es más prominente que el contenido de la obra. A pesar de esto en el medio de los artistas que trabajan con el glitch se entiende que la obra no tiene por qué dar lugar a la transmisión de significado, es suficiente que sea gratificante y satisfactorio como proceso en sí mismo. Cory Arcangel, artista británico, nos brinda un ejemplo; en su obra *Data Diaries* el que usa visualizaciones crudas de datos no visuales, más específicamente el acceso de memoria random de su computador. En este caso, el uso del glitch se puede entender como un intento de explorar la tecnología en su dimensión formal ya que en este trabajo es evidente que la intención no es transmitir algún concepto a través de la obra.

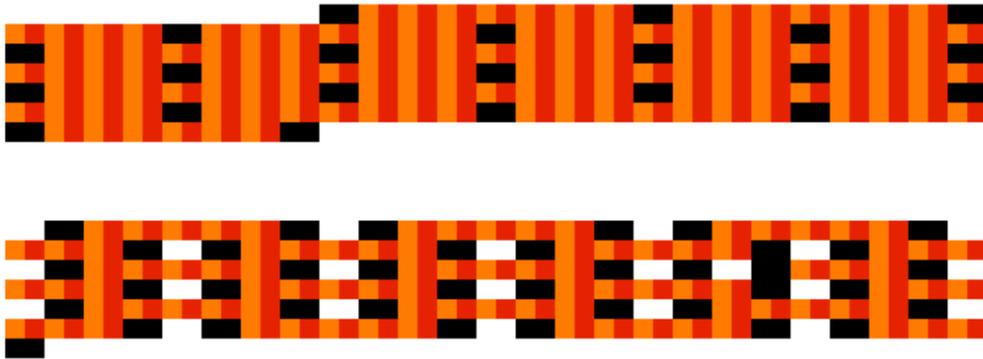
En las artes mediales, como en muchas otras corrientes artísticas el formalismo es una opción válida. En términos teóricos, el formalismo es la creencia en que los valores estéticos pueden sostenerse por su cuenta y que el juicio del arte puede ser aislado de otras consideraciones

tales como las consideraciones éticas y sociales. La principal preocupación es la calidad puramente formal o abstracta de la obra, es decir, aquellos elementos visuales que le dan figura: la forma, la composición, los colores o la estructura. Es sobre esta base que el glitch puede ser usado como un elemento de expresión formalista y abstracta. El pintor estadounidense Jackson Pollock (1912-1956) desarrolla una obra que se caracteriza por la pura manipulación de la pintura, independiente de cualquier motivo, temática o propósito posterior. Esta corriente que se centra en el proceso mismo de distribución de la pintura sobre el lienzo se llamó *Action Painting* o *Expresionismo Abstracto*. Pollock que mientras ponía el lienzo en el suelo le lanzaba pintura, seguramente estaba consciente de la tradición china o de “ciertas prácticas de los indios americanos, que hacen pinturas en arena con fines mágicos”³⁰. Él y sus seguidores creían que la pintura era un acto de espontaneidad, sin premeditación alguna. “Poca duda cabe de que, al inclinarse por este enfoque, artistas y críticos estaban influidos no solo por el arte chino sino también por el misticismo de Lejano Oriente, particularmente en la forma que se ha puesto de moda en Occidente que lleva el nombre de Budismo Zen”³¹. No es de extrañarse esta postura ya que sigue la tradición de Kandinsky, Klee y Mondrian, representantes de una ya asentada tradición del siglo XX que a través de su pintura “querían atravesar el velo de las apariencias y acceder a una verdad más elevada”³².

30 Gombrich, Historia del Arte, Phaidon Press Limited, Londres:1997. Pg.604.

31 Ibid.

32 Ibid.



Cory Arcangel, Data Diaries. <http://www.turbulence.org/Works/arcangel/>

En el siglo XXI el glitch entra en la categoría de los descubrimientos expresivos del error, en donde aparecen como posibilidades de entre las situaciones imprevisibles del sistema. A medida que la capacidad del hardware y el poder del procesador aumentan, los nuevos avances en comunicación requieren de más ancho de banda, más resolución y más claridad. En el mundo de las telecomunicaciones perfectas, los glitches no son deseables por lo que existen muchos protocolos de control de errores con el único propósito de eliminarlos.

Sin embargo, el Glitch art como genero contempla glitches premeditados o Glitch-alikes, como los llama Iman Moradi³³, que utilizan facetas de la tecnología que involucra transmisiones incorrectas y corruptas de forma deliberada. Su variedad es garantía suficiente para distinguirse del Net Art cuyo campo es más restringido ya que funciona bajo la exigencia de la inmediatez.

Considerando que la explosión del Net Art se produjo como consecuencia de la proliferación de las redes informáticas, podemos aventurarnos a decir que el glitch, como error usado en

33 Moradi, Iman, Glitch art: Designing Imperfection. Mark Batty Editor, Londres: 2011.

forma expresiva en el arte, ha estado presente por mucho más tiempo en la historia del arte. En el cine y fotografía análogas el grano del film y textura del revelado químico, habiendo sido sinónimos de garantes de realidad o verosimilitud, hoy hacen de errores expresivos o glitches en la visión de la realidad instalada por la óptica digital reciente.

Un área donde la autenticidad de la obra está basada en las fallas inherentes en el trabajo es en los reportajes de guerra de primera línea. En ella los movimientos de cámara irregulares o las salpicaduras de sangre en contra de la lente pueden ser interpretados como elementos de autenticidad e inmediatez. Aquí no sólo se incurre en errores formales básicos como el encuadre o el procurar la transparencia de la cámara a través de la estabilidad de los movimientos, sino que además se aceptan como garantías de verdad las imágenes de baja resolución, nocturnas o de escasa visibilidad. El uso de aparatos de registro improvisados como el celular, de menor tamaño y en condiciones lejos de ser óptimas son los factores que nos hablan de una información directa e inmediata. Estos recursos han sido usados en obras artísticas apelando a la sensación de urgencia y “realismo” de los que han sido cargados. Está el ejemplo de Mauro Andrizzi, joven cineasta argentino, autor del film *Iraqi Short Films* realizado con material registrado por los soldados estadounidenses en Irak, circulando en internet. Aunque la selección de imágenes que usa Andrizzi no se relaciona en absoluto, con decisiones estéticas, sino más bien por el impacto que puedan tener y la forma en que juntas pueden ir narrando la visión de la guerra a través de los testimonios de distintos soldados, no cabe duda de la autenticidad de estas imágenes.



Mauro Andrizzi, Iraqi Short Films, 2008

Otro ejemplo del uso del glitch como unidad de expresión, es la pintura fotorrealista de Gerhard Richter. En su obra *Mujer bajando la escalera* Richter muestra una meticulosa preocupación por recrear el estilo de las imágenes de televisión sobre el lienzo, llegando a retratar hasta las líneas de la transmisión televisiva, la distorsión del color y el desenfoque del lente. La metodología utilizada por Richter consiste en que después de ser impresa la foto sobre el lienzo, se comienza a distorsionar las líneas moviendo la tinta de la impresión y aplicando pintura encima. Es así como estas pinturas presentan elementos parecidos al glitch. Su obra, que podría ser una mera fotografía de prensa impresa en tela, se transforma en una imagen dinámica que inmediatamente nos habla del movimiento y de la representación de la imagen a través de los medios de comunicación.



Gerhard Richter, Mujer bajando la escalera, 1965



Gerhard Richter: Administrative Building, óleo sobre tela, 1964.

VII. EL MITO DE OVIDIO Y LA IMAGEN PICTÓRICA DE SOKUROV

Es curioso pensar que existe una realidad “más prístina, más pura” que nosotros, por condición humana- material-, no somos capaces de ver más que a través de la tecnología, pues esta realidad tendría características más conceptuales que materiales y estaría regida por un ambiente libre de gravedad, solamente gobernado por leyes algorítmicas, o mejor dicho, no una *mejor visión* de la realidad sino una *mejor realidad*, una *otra realidad* mejorada.

*“La ilusión, así, no es el fin de la imagen, pero esta la ha conservado siempre, de algún modo, como un horizonte virtual, sino forzosamente deseable. Es, en el fondo, uno de los problemas centrales de la noción de representación: ¿en qué medida pretende la representación ser confundida con lo que representa?”*³⁴ Teniendo en cuenta los antecedentes ya expuestos nos encontramos entonces bajo la pregunta: ¿Qué es la representación? Hablando entonces del hecho de representar nos encontramos con diversas manifestaciones del verbo, existiendo por ejemplo el fenómeno de la representación ideológica de un pueblo en sus representantes, la puesta en escena en una representación teatral, el encuadre de un modelo fotografiado en el registro de la cámara o una representación pictórica. Todas ellas, manifiestan considerables diferencias en cuanto a su status o intención, el objetivo de su ejercicio o el espacio en que se generan. Sin embargo se encuentran emparentadas por un *leit motiv* común; el resultado de un proceso por el cual se instituye un representante que ocupará, aunque de forma limitada según su contexto, el lugar de lo que representa.

³⁴ Aumont, Jaques [et al.], El filme como representación visual y sonora en Estética del cine. Espacio Filmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós Comunicación. Buenos Aires:2008. Pg. 108.

El filósofo norteamericano Nelson Goodman nos habla en “Los Lenguajes del Arte” ³⁵(libro escrito entre los años 1968 y 1976), que cualquier cosa puede representar a cualquier referente bastando sólo con la decisión de hacerlo, restando total importancia al parecido que pudiera tener o no el objeto resultante de su modelo. Esta idea de que lo que se representa puede en conclusión distar ampliamente de lo que se tuvo como modelo en una etapa inicial del ejercicio, se torna altamente interesante si la aplicamos como punto de partida para lo que sucede en la pintura, y mas allá aún, cuando una pintura narra en su contenido la fábula misma acerca del tema. Tal es el caso de la versión pictórica de Anne-Louis Girodet del “Mito de Pigmalión” (1819), donde lo representado –la conclusión de la escultura en marfil de una mujer, escultura en piedra inanimada y ficticia- viaja al límite de lo que podría ser su resultado –la transformación de la obra de arte en un ser de carne y hueso, una vida- realizando en su narración, la manifestación de la tautología reflexiva acerca de la pintura y su necesidad de representación siempre en conflicto con lo que representa. Hablamos de una época donde los inventos y descubrimientos en torno a la electricidad influyen la mirada de Girodet en torno a la historia del mito, aludiendo la transformación de la escultura en mujer mediante un poder o fuerza invisible y misteriosa, como si se tratara más que de un tacto captador, una energía científica capaz de realizar el acto. Una vez más, y a pesar de la metafísica que pudiera atribuírsele a la narración de la escena, es el mismo autor el que sin darse cuenta quizás le impone un razonamiento positivista a un antiguo mito que estará siempre lejos de poder ser explicado racionalmente.

35 Goodman, Nelson, Los Lenguajes en el Arte, Paidós Ibérica, Madrid:2010.



Pigmalion y Galatea de Girodet-Trioson 1819

La representación pictórica de Girodet del “Mito de Pigmalión” es a su vez la representación, en cuanto a espacio de exposición del tema, de la necesidad de búsqueda constante de hiperrealidad en el simulacro, en el doble, en la forma de exponer lo visto. De este modo, nos habla del talento realista del escultor al captar todos los detalles de su modelo, para así reproducirlos de forma tan fiel, tan bella y tan cercana a la realidad que termina por enamorarse de su escultura, o de la mujer en que ésta se transforma. La historia cuenta que “Pigmalión, rey de Chipre, cegado en su alma, en su cabeza, en las luces de la razón y del discernimiento, amó, como si de una mujer se tratara, una estatua de Venus, a la que los chipriotas tenían desde antiguo respeto y devoción, y llevándosela a la cama como si fuese su esposa, cogió el hábito de unirse a ella, abrazándola y besándola y realizando con ella todos

los actos que, nacidos de la vana imaginación de la lujuria, no podían ser sino frustrados por la realidad.”³⁶. El autor del mito, Ovidio, sitúa como protagonista a este escultor quien en su vida cotidiana es incapaz de amar a mujer alguna. De cierta forma Ovidio da cuenta de la necesidad del hombre de reproducir la realidad y de que esta reproducción es finalmente una muestra de sus capacidades y necesidades.

Lo interesante, sin embargo, es cómo Pigmalión no sólo es capaz de crear esa desafiante y ansiada verosimilitud, sino cómo es en el nombre del arte que lo logra. Es entonces el arte quien crea este espejismo de realidad y el hombre quien se enamora de esta ficción, logrando a través de este amor carnal la tibieza necesaria para humanizar su superficie.

*“Pigmalión no creó intencionalmente la forma perfecta de una mujer virtual, sino que fue el ‘arte’, por así decir, quien lo hizo por él, y a su pesar. Pigmalión se vio desbordado por su propio arte, que propició la relación entre la finura del modelado y el despertar a la vida. Su primera reacción ante el stimulatī corporis es de fascinación. Ésta se ve secundada inmediatamente por otra: la búsqueda de una prueba, de una evidencia.”*³⁷.

En las versiones del Pigmalión del 1800, y en especial la de Girodet, las fuerzas que generan la vida de la escultura no son concebidas a través del contacto con la obra, sino que se transmiten indirectamente, de tal forma que *“la sintáxis táctil, elemento fundamental de la reflexión artística y filosófica con la que el Siglo de las Luces aborda el mito de Pigmalión, cede lugar aquí a los fluidos energéticos”*³⁸. Se habla de que se establece un fluir de energías sin el contacto táctil con lo representado, y es esta red energética la que fue sindicada como

36 Arnobius, Adversus natione, libri VII, ed. C. Marchesi, Turín, G.B.Paravia, 1953, 1. VI, 22, en Víctor I. Stoichita, Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock, Ediciones Siruela, Madrid: 2006. Pg.335.

37 Stoichita Víctor I., Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock, Ediciones Siruela, Madrid: 2006. Pág. 29.

38 Ibid. Pág. 216.

“campo magnético” o “eléctrico”, en una analogía con la fantasía hiperreveladora y animista de la tecnología que las imágenes en movimiento y el cine trajeron luego.

En contrapunto a lo que revelará el cine documental o de registro, las imágenes digitales y la realidad virtual, como ya hemos señalado anteriormente, el director ruso Alexander Sokurov plantea una forma de batallar en contra de la tecnología concebida bajo el paradigma de la fidelidad en el concepto de realidad; interviniendo las lentes y usando filtros al momento de la filmación, para destacar el carácter pictórico de las tomas. El uso de lentes angulares, rayados y pintados, junto a filtros de color, acentúan la característica pictórica de sus cuadros y tomas, alejándose de la imagen prístina e hiperdelatadora propia de los avances tecnológicos. Acerca de "Madre e Hijo" (1997), el octavo largometraje de ficción en su filmografía, Sokurov afirma que *“las personas tenemos una idea extremadamente simple y breve de lo visible”*³⁹ lo que nos lleva a entender su trabajo como un esfuerzo por develar ese misterio. En el filme, el director nos plantea su intención de hacer patente la incapacidad del cine de ser realidad, destacando sus cualidades de bidimensionalidad. De este modo, se hace cargo de la superficie de proyección y explota las texturas y contrastes por sobre la profundidad, ilusión pictórica que ya hemos descrito y que es hasta hoy heredada de la pintura del *Quattrocento*. El uso del tiempo, en tanto realizador posterior, influenciado por Tarkovsky, es aquel que le demanda la escena, realizando dentro de su mismo discurso un descalce, pues en este sentido, existe una fidelidad al tiempo de la vida misma, más que al tiempo cinematográfico. Acerca de este discurso de imposibilidad de realidad en el cine, Alexander Sokurov afirma que *“la elección más importante para el cine sería renunciar a expresar la profundidad, el volumen, nociones que no le conciernen y que incluso revelan impostura: la proyección ocupa siempre*

39 Madeira, María Joao, Ediciones de la Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema. Julio 1999 [en línea]

<<http://www.zinema.com/textos/alexande.htm>> [consultado agosto 2011].

*una superficie plana, y no pluridimensional. El cine no puede ser sino el arte de lo plano.*⁴⁰ Al igual que Girodet, el autor nos plantea la posibilidad del cine de ser más pintura, más representación de un mito, más revelador de una narración que verosímil del registro de una realidad.



Madre e hijo de Alexander Sokurov.

Esta concepción moral del paisaje contemplado, es claramente fruto de una mirada cinematográfica ahíta de un sentimiento de culto hacia la naturaleza, y más concretamente, dirigida a la inabarcable e insondable tierra en que trabajaba. Luz, color, Sokurov no reniega de la condición “pintable”, o más aún “esculpible” de la imagen numérica, para dar lugar a lo que define como un verdadero ejercicio de pintura digital. En ese sentido, la condición hiperreal de las imágenes parece apartarse de los cánones de un realismo fotográfico, para ingresar en un régimen de apariciones que da a estas presencias -tan nítidas como evanescentes- las características de un verdadero desfile de fantasmas en alta definición y en íntima relación con la imagen pictórica. En su trabajo, hace evidente la bidimensionalidad del

⁴⁰ Wikipedia:La enciclopedia libre [en línea] <http://es.wikipedia.org/wiki/Aleksandr_Sokurov> [consultado en agosto 2011].

cine, de la misma forma en que el cuadro pintado lo hace con la materia y uso de los pigmentos, ambos resultados de una producción artística que da cuenta de cómo la representación es más importante que lo retratado o el realismo del sujeto representado.

Es así, como el cine nos entrega la percepción, de la llamada por Sokurov profundidad, como la fantasía en la que el espectador cree estar finalmente inserto dentro del filme, donde el autor establece que la historia o argumento de él no es más que una excusa para hacer pintura en movimiento, una pintura en movimiento que por más que quiera no serlo resulta una fantasía. Esta fantasía en que el público se ve inmerso, es la ilusión global o total producida por una imagen que en su conjunto finalmente lo engaña, dejando en claro, sin embargo, que la mayor parte de las imágenes entrañan elementos que tomados aisladamente derivan de esa misma ilusión. Más ampliamente se ha podido sostener que todas las artes miméticas en nuestra civilización se han fundado en una ilusión parcial de realidad, dependiente de las condiciones físicas y tecnológicas de cada una. Todo arte, toda representación y todo filme es ficcional. Incluso en el cine existe, por un lado, lo que habitualmente llamamos documental: una ficción como primera potencia, un espectáculo erigido sobre una realidad con sólo un aspecto no sometido a manipulación de su puesta en escena; y por otro lado, la ficción: una ficción amplificada, una representación elaborada a partir de otra representación, aquella capturada por la cámara. Resulta importante esta digresión por las fronteras entre regímenes de realidad o ficción porque, vía virtualización de la imagen, la tendencia predominante - curiosamente tanto en la crítica cultural con su prevención sobre la caída en un mundo viciado por los simulacros, como por los promotores del mercado que prometen presencias virtuales cada vez más perfectas y seductoras- parece dirigirse hacia la destitución del lugar dominante de la cámara como ojo artificial y garante de las impresiones de realidad, por lo que puede concluirse dentro del ejercicio de crear imagen y la autenticidad que incesantemente pretende, al menos reflejar, lo que realmente tuvo, o tiene, lugar en el mundo. *“Así, una imagen puede*

*crear una ilusión, al menos parcial, sin ser la réplica exacta de un objeto, sin constituir un duplicado de él. De modo general, el duplicado exacto no existe en el mundo físico tal como lo conocemos (...), ni siquiera en nuestra época de reproducción automática generalizada*⁴¹.

Retomando a Sokurov, es precisamente este argumento el que su obra critica, el de que la tecnología sea capaz de develar absolutamente todo, incluso más de lo que el ojo mismo del espectador puede ver. Es en otro de sus filmes, “El Arca Rusa” (2002), donde a pesar de utilización de una cámara digital bastante sofisticada en cuanto a sus posibilidades de fidelidad con lo registrado, vuelve el cuadro fílmico en pictórico, rompiendo el canon realista a través del uso de una lente gran angular que no sólo distorsiona la perspectiva, sino que también influye en la percepción de los tiempos. Sokurov se aleja de la representación de realidad para presentar una nueva realidad apenas realista en su propia realidad.

Este hecho de generar que la representación misma de un argumento en un filme –Sokurov con “*Madre e Hijo*”- y de lo narrado –Girodet con “El Mito de Pígalión”- en una pintura, sea tautológicamente una reflexión de sus formas, nos enfrenta a la diferencia que existe entre el presentar y el representar. La percepción que tendremos de una imagen será siempre en relación a cuánto se nos presente o represente en ella, cuánto ésta sea capaz de evocarnos o transmitirnos más allá de la contemplación de *algo* que está allí visualizado. “*Percibir una imagen como algo íntimo y familiar depende, en principio, de la percepción de similitud. Por muy equivocados que estemos en nuestro modo de percibirla, sentimos empatía o afinidad con una imagen porque tiene o muestra un cuerpo como el nuestro; nos sentimos cerca de ella porque muestra las huellas del sufrimiento. (...) Si se nos fuerza a concentrarnos en la*

41 Aumont, Jacques. “La imagen”, Paidós Ibérica, Buenos Aires: 1992. Pg. 106

*imagen o se nos impone las señales de vida y de tormento, más directa y fuerte será la empatía.”*⁴².

Podemos concluir que en cuanto a lo presentado o representado, Girodet en la narración del mito que habla sobre la imposibilidad del arte de *crear realidad*, busca todas las posibles similitudes para representar el modelo. Es en esta lucha como logra dar cuenta, además de una visión academicista, de la convención de cánones de belleza y de realismo que serían, infructuosamente, capaces de transportarnos a la identificación necesaria para una percepción total de realidad. Al mismo tiempo Sokorov, busca a través de la manipulación en escena, más que en la postproducción o tratamiento posterior de la imagen filmada, la forma de estar siempre presentando una realidad en sí misma, alejada de lo representado y capaz de figurar de manera autónoma a las narraciones de un modelo soslayado.

⁴² Freedberg David, *El Poder de las Imágenes: Estudio sobre la Historia y la Teoría de la respuesta*. Cátedra, Madrid, 1992. Pg. 228.

VIII. CONCLUSIONES

Durante el transcurso de esta investigación y habiendo analizado las formas en que opera la construcción de las convenciones en torno a la representación de la realidad en el arte, la pregunta por la relevancia que tiene la verosimilitud dentro del campo de la obra audiovisual en la actualidad ha surgido un par de veces y se ha vuelto a disipar. Aparece cuando la acepción de verosimilitud está asociada a la búsqueda de estar más cerca de la verdad, en cuanto a mimesis de la realidad y en torno a la búsqueda de un sentido o significancia asociado a la vinculación del público con la obra a través de la identificación de esa realidad.

Esta misma pregunta se disipa cuando se abre el campo de búsqueda de empatía con el espectador más allá de la relación de mimesis con la realidad y cabe la posibilidad de que la verdad o el significado de la obra está más allá de la verosimilitud y que sólo la completa libertad discursiva puede conducir a descubrir un nuevo significado. En este caso hablaríamos de una nueva verosimilitud, que ya no está basada en el poder de las imágenes por sobre el espectador sino, más bien una verosimilitud que se da en un plano no visual, sino que más bien de tiempo. La inmediatez en la distribución de la información, la cercanía de la captura y el hecho real nos habla que el concepto de “tiempo real” es de alguna forma lo que ahora genera la certeza de verosimilitud, ya no es “como la vida” sino que *es la vida* en ese minuto.

En nuestro tiempo se puede haber llegado incluso a pensar que lo único “original” es aquello hecho en el momento (live) sobre el escenario. Aquello original, es de alguna forma lo único auténtico o verosímil. Pero más allá de esta reflexión acerca de la relación con la realidad, más que darle formato a mi trabajo ha ido plantando una duda acerca de la capacidad de ver la realidad, de transmitir con esta visión algo que sea *real* para el otro, que tenga un sentido y

que, con eso cause un movimiento interior más profundo.

Mi preocupación se ha transformado, durante la escritura de este documento y a medida que mi obra ha avanzado. Me mueve la idea de mirar más allá de la capa visible de la realidad convenida, rasgar la superficie y ver , con más profundidad en una dimensión del detenimiento, dentro de la abstracción. Hacer que la obra logre, en el sentido que plantea Vasily Kandinsky en su libro “De lo Espiritual en el Arte”, *hacer vibrar adecuadamente el alma humana*⁴³. Este autor, principal impulsor del Abstraccionismo en la pintura, artista de las vanguardias de principios del siglo XX, nos habla del arte que intenta imitar la naturaleza como una imagen atrapada en las formas superficiales, en un extremo opuesto a, por ejemplo; la música, la más inmaterial de las artes que no está dedicada a imitar la naturaleza, sino que usa su medios para expresar la vida interior del artista. Como ejemplo de esto cita a Goethe: “La música tiene acceso directo al alma humana porque el hombre lleva la música en sí mismo”.⁴⁴

Kandinsky explica su interés por la abstracción pictórica como consecuencia de querer usar los medios de la pintura en el mismo sentido en que se dan en la música; en la búsqueda del ritmo y la construcción matemática y abstracta, el valor que se da a la repetición del color y a la dinamización de éste. En mi caso, a medida que me disponía a intervenir la superficie del lente o a distorsionar la visión de la cámara con otro elemento me cuestionaba acerca de cuál es el origen de las imágenes creadas a través de ese acto. ¿Desde dónde surgen si es que no es de la observación e imitación de la naturaleza?. Quizás la búsqueda de esa experimentación pictórica esté emparentada con una búsqueda de la reconexión con las imágenes o sensaciones de estar en contacto con mi inconsciente, ideas que encuentran un

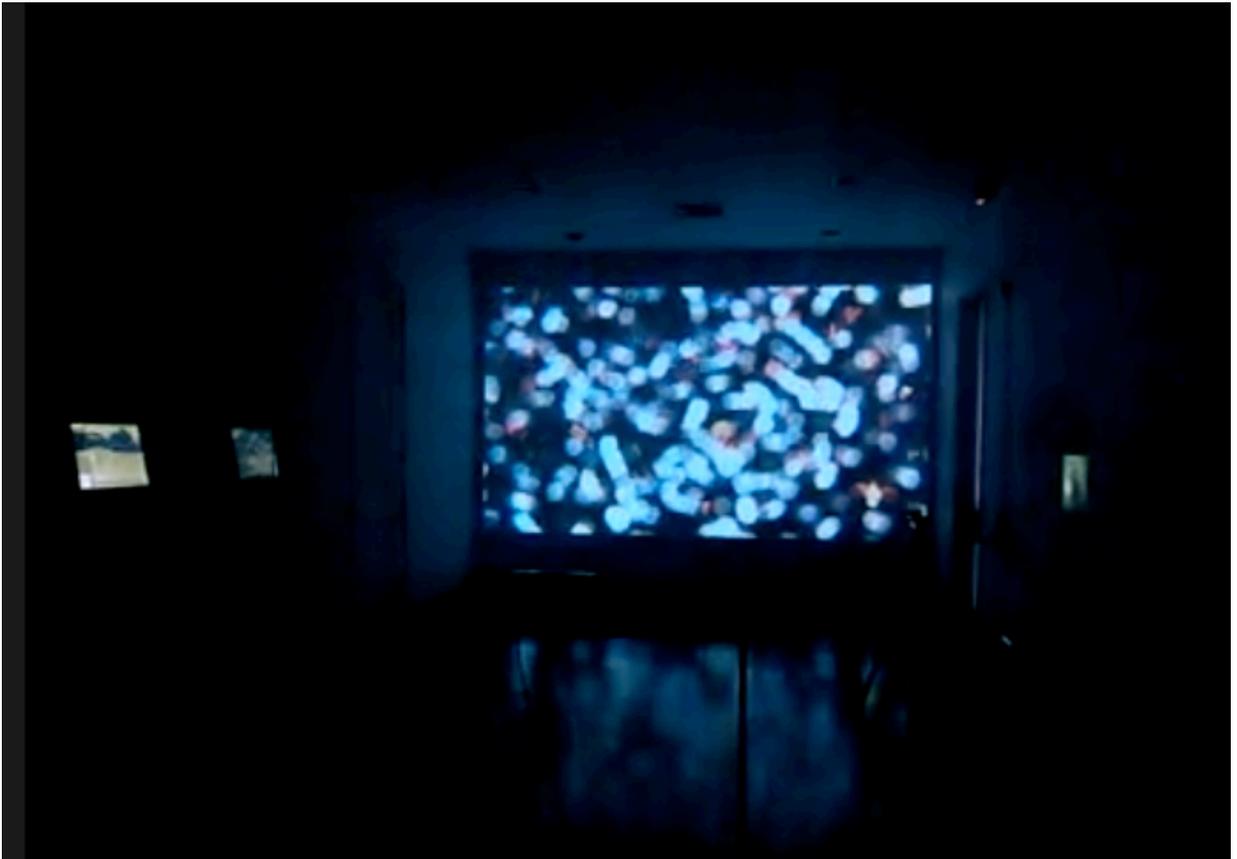
43 Kandinsky, Vasily, De lo Espiritual en el Arte, Paidós Estética, Madrid:1996. Pg. 54.

44 Ibid. Pg.56

parentesco con la pensamiento de Kandinsky al otorgarle la facultad de producir un efecto psicológico a los colores llevando, éstos a producir vibraciones anímicas en la persona conducentes, finalmente a cambios espirituales.⁴⁵ Me llama la atención esta capacidad de generar cambios internos profundos a través de la creación de imágenes basadas en los principios simples de combinación de colores y formas abstractas. Mi propia búsqueda en la abstracción se ve continuamente guiada por la improvisación e intuición, sin guión y haciendo interactuar elementos (sujetos ante la cámaras, elementos de distorsión, procedimientos de edición y recaptura de la imagen) sin una noción previa de qué es lo que va a pasar quizás, como dice Kandinsky, con la intención de *develar el sonido interior de las formas*.

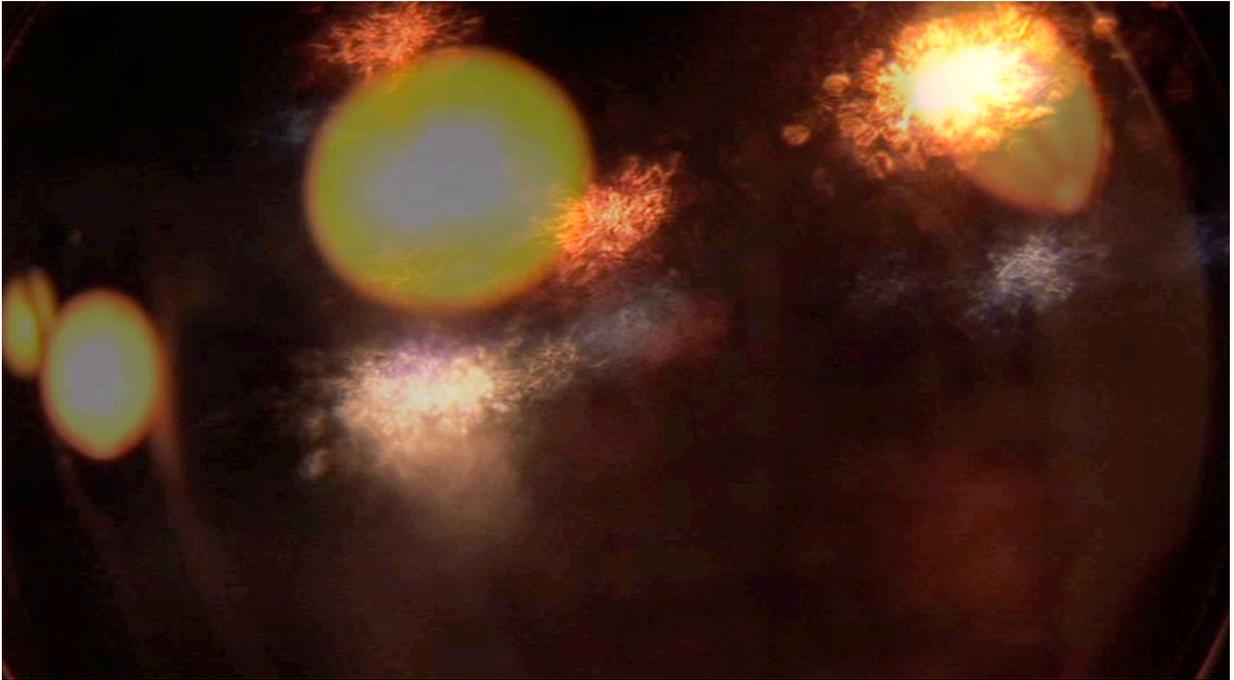
Trabajé a partir de un set de imágenes que fueron creadas consecutivamente en cuatro grupos que terminaron por conformar 4 secuencias de imágenes que se desarrollan y combinan en torno a una lógica de montaje relacionada a un ritmo determinado y a la superposición de capas. Este mismo ritmo fue reproducido en el diseño sonoro, al igual que las capas sonoras que se sobreponen y a través de su combinación logran darle unidad a la pieza. En cuanto al montaje de la obra, decidí mostrar este trabajo como una instalación de video de cuatro canales, como obras independientes, pero en un espacio que las unificara. Otro elemento de unión, y de cierta forma que aporta a la sensación de inmersión, es que el audio es el mismo para las cuatro piezas y en este sentido la instalación cobra un valor atmosférico importante. La relación de cada video, en su formato de exhibición, ds en pantalla, una proyección gigante y una diminuta están pensados en torno a resaltar características de cada una de las secuencias de imágenes.

45 Ibid. Pg, 52



Vista de instalación, Escuela de Artes, U de Chile, Julio 2014

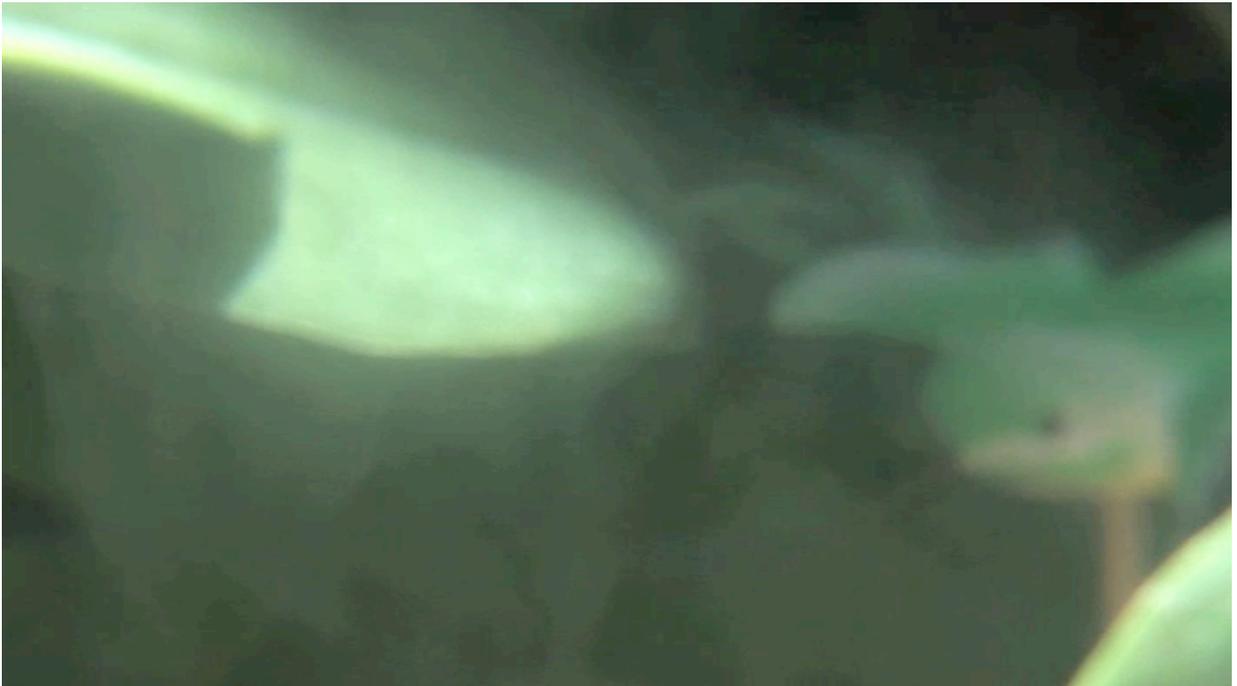
Fotogramas video 1:







Fotogramas video 2:







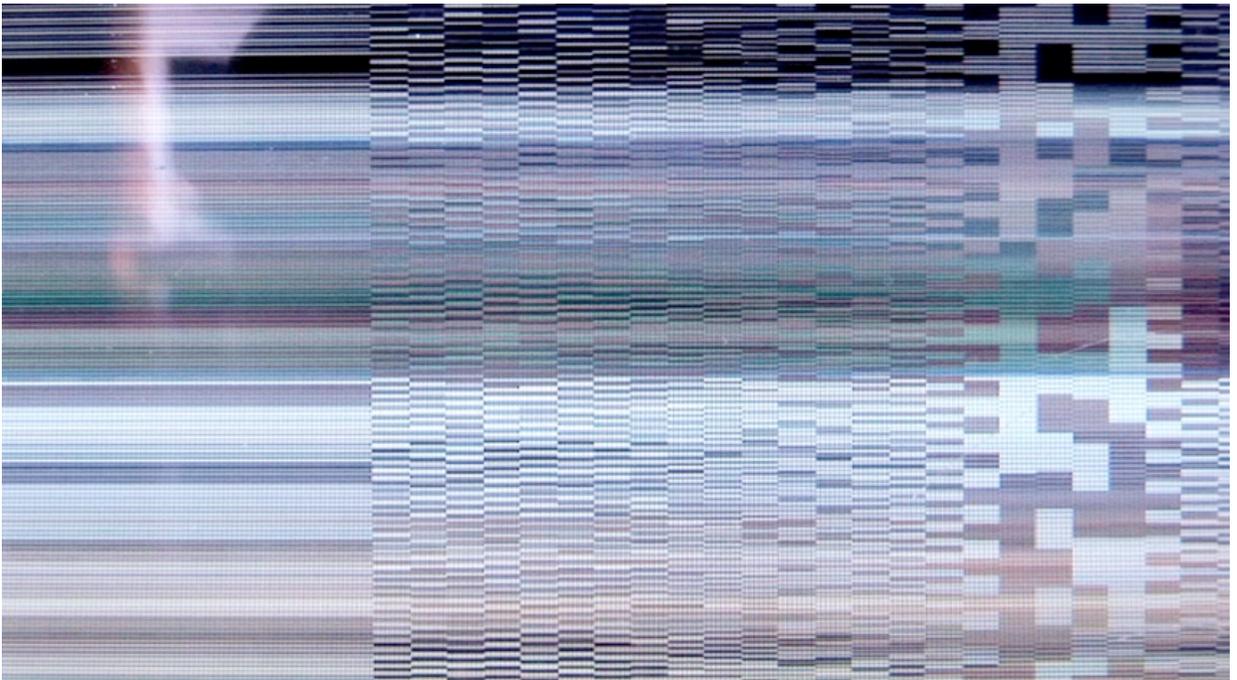
Fotograma video 3:

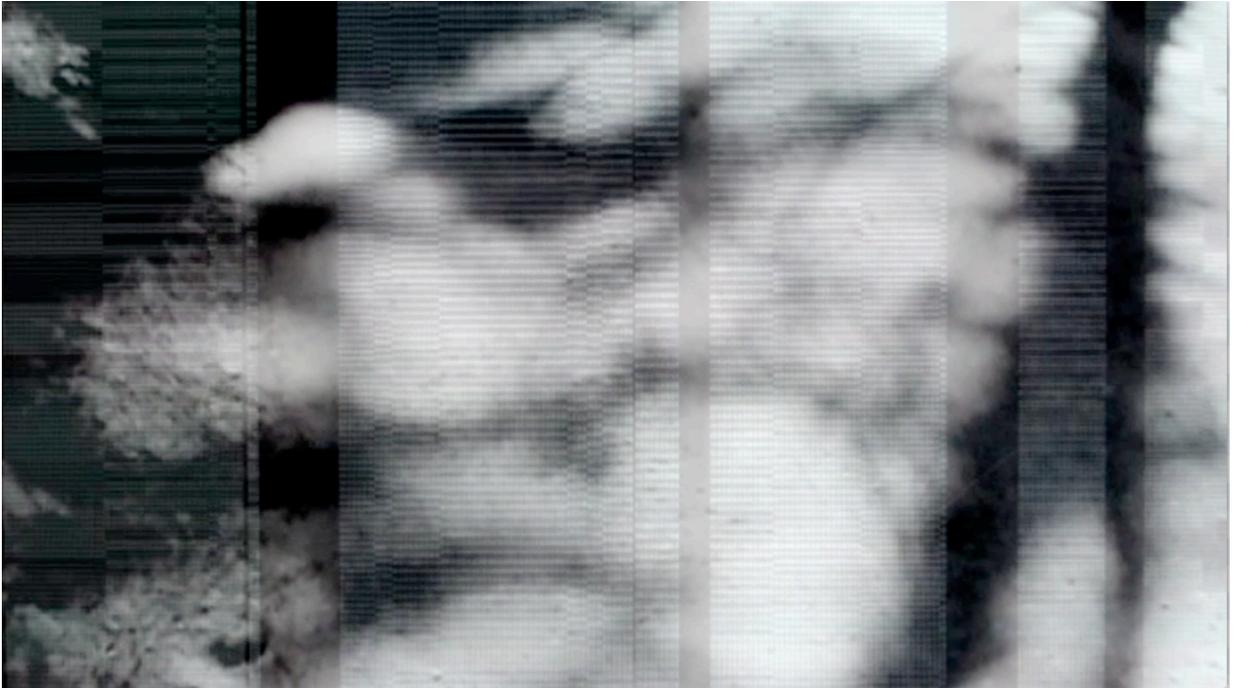
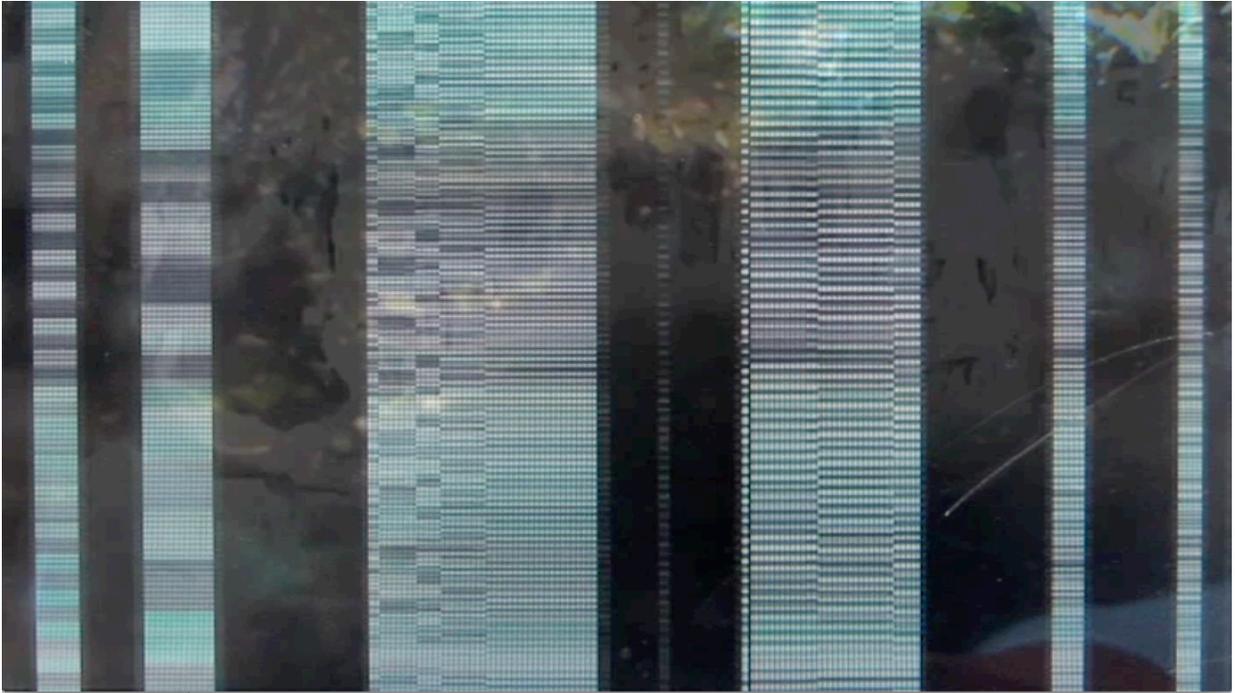


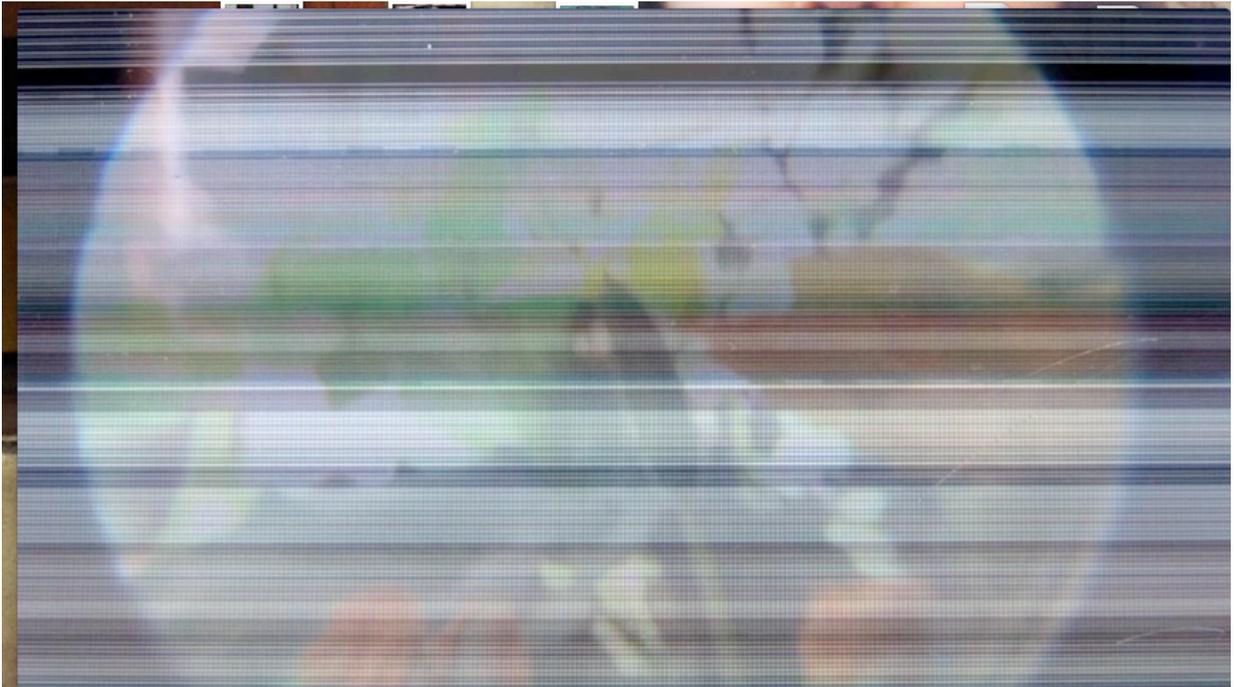
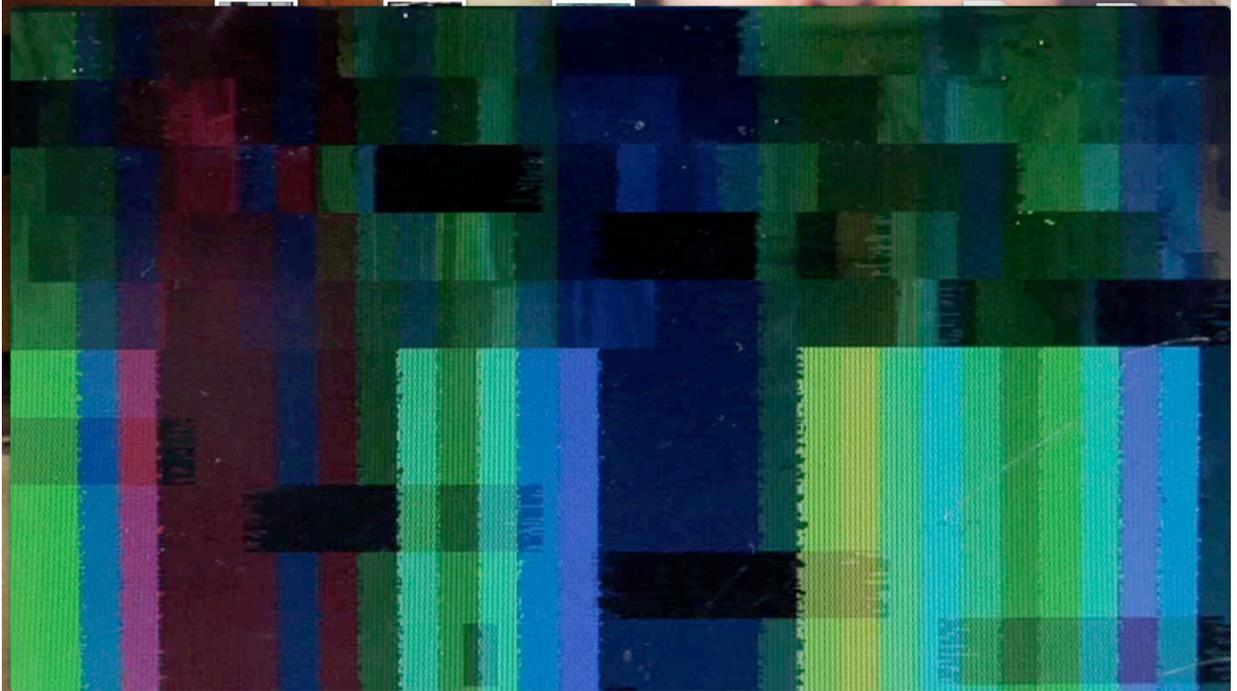




Fotogramas video 4:







BIBLIOGRAFÍA

Alonso, Rodrigo, NUEVAS TENDENCIAS EN EL AUDIOVISUAL INTERACTIVO, [en línea]
<<http://aprender.agora.com.ar/vionoff/moodle/course/view.php?id=18>> [consultado enero 2011].

Aumont, Jacques. "La imagen", Paidós Ibérica, Buenos Aires: 1992.

Aumont, Jaques et al. El filme como representación visual y sonora en Estética del cine. Espacio Filmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós Comunicación. Buenos Aires: 2008.

Arnobius, Adversus natione, libri VII, ed. C. Marchesi, Turín, G.B.Paravia, 1953, 1. VI, 22, en Víctor I. Stoichita, Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock, Ediciones Siruela, Madrid: 2006

Baxhandall, Michael, Painting and Experience in Fifteenth Century Italy: A primer in the Social History of Pictorial Style: Oxford: 1972, pg 46 en Freedberg, David, "El Poder de las Imagenes : Estudio sobre Historia y la Teoría de la Respuesta." Cátedra, Madrid, 1992.

Bonitzer, Pascal, La Superficie Video, en El Campo Ciego. Ensayos sobre el Realismo en el Cine, Santiago Arcos Editor, Buenos Aires: 2007.

Bonitzer, Pascal. El Grano de lo Real en Desencuadres, Cine y Pintura I, Santiago Arcos Editor, Biblioteca Kilómetro 111, Colección Señales, Buenos Aires:2007.

Dinkla, Söke. "From Participation to Interaction. Towards the Origins of Interactive Art", en European Media Art Festival (catálogo). Osnabrük, 1995

Freedberg David, El Poder de las Imágenes: Estudio sobre la Historia y la Teoría de la respuesta.
Cátedra, Madrid, 1992

Gombrich, E. H. Arte, Percepción y Realidad. Editorial Piados, Buenos Aires, 1983.

Gombrich, E. H. Historia del Arte, Phaidon Press Limited, Londres:1997.

Goodman, Nelson, Los Lenguajes en el Arte, Paidós Iberica: Madrid 2010.

Kandinsky, Vasily, De lo Espiritual en el Arte, Paidós Estética, Madrid,1996.

Liñero Arend Germán, 2010. APUNTES PARA UNA HISTORIA DEL VIDEO EN CHILE, Ocho Libros Editores, Santiago.

Madeira, María Joao. Ediciones de la Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema. Julio 1999 [en línea]
<<http://www.zinema.com/textos/alexande.htm>> [consultado agosto 2011].

Manovich, Lev, sitio personal. THE LANGUAGE OF NEW MEDIA [en línea]
<<http://www.manovich.net/LNM/>> [visitado en diciembre 2010].

Moradi, Iman, Glitch art: Designing Imperfection. Mark Batty Editor, Londres: 2011.

Museo Reina Santa Sofía,1998. DAN GRAHAM, Fundación Antoni Tapiés, Barcelona.

Nichols, Bill. "La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental". Paidós Ibérica, Barcelona: 1997.

Sarduy, Severo. Ensayos generales sobre el Barroco. Fondo de Cultura Económica, México-Buenos Aires, 1987

Shaw, Jeffrey y Weibel, Peter. Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe
<www.zkm.de/futurecinema/index_e.html> [consultado abril 2012].

Stoichita Víctor I., Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock, Ediciones Siruela, Madrid: 2006. Pág. 29.

Olhagaray Llanos, Néstor, 2002. Del Video-Arte al Net-Art, Lom Editores, Santiago de Chile.

Stoichita Víctor I., Simulacros, El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock, Ediciones Siruela, Madrid: 2006

Wikipedia:La enciclopedia libre [en línea] <http://es.wikipedia.org/wiki/Aleksandr_Sokúrov> [consultado en agosto 2011].