

Las videoinstalaciones, los tiempos no lineales y el flujo de la conciencia

♦ Pawel Anaszkiwicz

Una de las conclusiones fundamentales que se desprende de las ideas fenomenológicas sobre el tiempo del filósofo Edmund Husserl es la de la impresión primaria del tiempo, que no aparece al sujeto como una sensación, sino que se articula después del evento, a través del hundimiento del recuerdo en la retención. Este proceso muestra que el plano de la subjetividad es necesariamente también un plano temporal. La fenomenología de Husserl presenta la estructura mental que permite varios flujos simultáneos de la conciencia: “Estoy siempre en el presente y todavía en el pasado y ya en el futuro. Estoy siempre aquí y también en otra parte. Mi yo entra en medio de estas dos modalidades. Estoy solamente en esta duplicación y surjo en este desplazamiento”.¹

Algunos artistas de videoinstalación intentan mostrar las complejidades de los trabajos de la mente, que son muy distintas de los discursos internos del narrador en una novela o en el cine tradicional. Muchas de estas instalaciones no pueden ser reducidas a la narrativa lineal, ni siquiera a la sucesión temporal. La artista finlandesa de videoinstalación Eija-Liisa Ahtila dice: “La idea de linealidad

me molesta, como también la noción de causalidad que la acompaña y la suposición de que con esta fórmula una narrativa puede ser comprendida. No pienso que la mente funcione así”.²

La obra que muestra la pérdida de control sobre las narrativas simultáneas que corren por nuestra mente es la videoinstalación titulada *The House*. Esta instalación para tres canales, de video-proyecciones concurrentes, de catorce minutos en bucle, presenta la historia de una mujer cuya relación con la realidad se desdibuja por las vivencias imaginarias. La casa del título es un sitio encantado y, como en un cuento de hadas, lo real se entreteje con lo imaginario; eventos que suceden de manera simultánea con eventos imaginarios.

La artista muestra una percepción alterada del tiempo y del espacio, un mundo de psicosis. En palabras de la autora: “La película revela similitudes entre la mente ordenada y desordenada: las maneras en las cuales la mente funciona en las situaciones poco usuales”.³ Mieke Bal, en su libro sobre las obras de Eija-Liisa Ahtila, hace extensas interpretaciones acerca de la videoinstalación *The House*, sobre su legibilidad y sobre la producción de diferentes sentidos a partir de la afectación,



¹ Daniel Birnbaum, *Chronology*, Lukas & Sternberg, Nueva York, 2005, p. 38 (las traducciones de todos los fragmentos citados en el artículo son del autor).

² Magdalena Malm, “The idea of linearity bothers me: an interview with Eija-Liisa Ahtila”, en Sara Arrhenius, Magdalena Malm y Cristina Ricupero (eds.), *Black box illuminated*, Lund, Proplexus, 2003, p. 69.

³ Mieke Bal, *Thinking in film. The politics of video installation according to Eija-Liisa Ahtila*, Bloomsbury Academic, Londres, 2013.

♦ Profesor e investigador, Facultad de Artes, UAEM

Este artículo se realizó con el apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), a través del Programa del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA) 2015.



Eija-Liisa Ahtila, *The House*, 2002. Videoinstalación de tres canales y sonido



Doug Aitken, *I am in You*, 2000. Videoinstalación de tres canales y cinco proyecciones

que no lleva a una fácil identificación emocional con la protagonista y que más bien a nosotros, los observadores, nos mantiene distanciados.

Los sonidos de la instalación a menudo son separados de las imágenes y nos proporcionan un eje interpretativo distinto. Por ejemplo, el insistente ruido del barco de ruedas con remos se puede asociar con los barcos del río Misisipi en la época de la esclavitud, lo cual problematiza políticamente las imágenes de una libertad personal de la protagonista y su dilema de ser distanciada del mundo que la rodea. Al mismo tiempo, la voz del narrador habla sobre un barco de refugiados. En ese momento la esquizofrenia de la narradora puede ser interpretada como un acto de defensa, dada su impotencia frente a múltiples problemas del mundo.

Mieke Bal finaliza su discurso sobre la instalación *The House* subrayando las posibilidades del arte ejemplificado en esta obra: "Sin restricciones

de lógica y linealidad, el arte puede poner en primer plano las operaciones simultáneas de estética y política, de los discursos y de la ética, de los géneros del arte popular, de élite, y de diferentes modos de pensar. El arte, en este sentido, es psicótico".⁴

La polifonía de las múltiples narrativas, voces simultáneas en nuestra mente, ilustra también otra videoinstalación de Eija-Liisa Ahtila, titulada *Anne, Aki and God*. Es una videoinstalación/*performance* de siete videos reproducidos simultáneamente en siete pantallas y una guía/*actriz/performer*. Los videos en bucle de treinta minutos cada uno se proyectan en cinco monitores de televisión y dos pantallas. La videoinstalación utiliza videos de ficción, videos documentales y una *actriz/performer* que junta en su persona dos identidades: una ficticia, de Anne, y otra de una actriz que ganó el papel de Aki en un concurso de reparto y que se presenta entre otras seis actrices. La *actriz/performer* también tiene en la instalación el papel de guía.

⁴ Mieke Bal, *Thinking in film...*, *op. cit.*

Aki es un personaje de la vida real: un hombre que, después de abandonar el trabajo de diseñador de *software* para la compañía Nokia, se vuelve esquizofrénico, y entonces sus antecedentes autobiográficos imaginarios y el personaje de su novia cobran vida. En la instalación, en los cinco monitores se presentan, de manera simultánea, las cinco entrevistas del concurso de reparto con los candidatos para el papel de Aki. En una de las dos pantallas grandes se presenta a Dios hablando con Aki, a través de dos personas: una masculina y otra femenina. En la séptima pantalla se presentan, de manera secuencial, las entrevistas con las siete candidatas para el papel de Anne.

La instalación muestra una estructura del mundo interior que contiene una variedad de las narrativas y los diferentes tiempos: pasados, presentes y futuros. Daniel Birnbaum, en su ensayo *Cristales del tiempo*, publicado en el catálogo de la exposición de las videoinstalaciones de Eija-Liisa Ahtila, habla de una polifonía de voces interiores y afirma que nuestra personalidad emerge en ese sitio dinámico, donde surgen variadas narrativas temporales, simultáneas, y que nuestro ego tiene habitualmente el control sobre ellas. Cuando estas historias corren sin control, como en la instalación de Ahtila, entramos en un estado de locura.

Por otro lado, el espectador/escucha/participante, preparado para las lecturas lineales de la literatura, el cine o las piezas musicales, está abrumado y experimenta en principio una sensación de confusión. Sin embargo, la obra tiene el potencial de provocar en el espectador/participante una re-

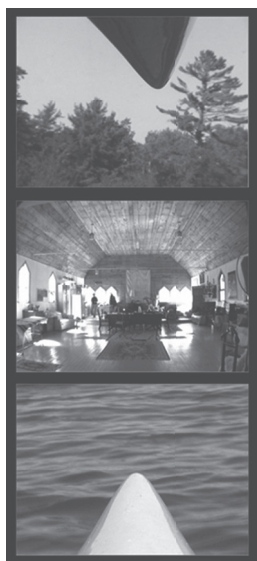
flexión sobre la realidad de las múltiples narrativas y voces en nuestro interior que escuchamos y vemos de manera automática, y de una difusa frontera entre la realidad de una enfermedad y una conducta sana.

Doug Aitken, el artista de videoinstalaciones, en una entrevista para la revista *Artforum* comparte la intuición de Ahtila sobre la existencia de una alternativa para expresar la experiencia mental del tiempo: "La película y el video estructuran nuestra experiencia de manera lineal simplemente porque son imágenes en movimiento en un pedazo de la emulsión o de la cinta. A partir de todo crean un cuento porque esto es inherente al medio y a la estructura del montaje. Sin embargo, es evidente que experimentamos el tiempo de manera mucho más compleja. El problema para mí es ¿cómo puedo romper con esta idea, reforzada constantemente? ¿Cómo puedo hacer que el tiempo de alguna forma colapse o se expanda, de manera que no se despliegue en esta forma estrecha?"⁵

En la videoinstalación *I am in You*, Aitken pone en evidencia las temporalidades simultáneas, que cambian sus ritmos de manera compleja por medio de la visualización de un juego entre las niñas. En los primeros instantes, en las escenas de apertura de la obra, una niña murmura las reglas del juego que empieza: "Debes correr tan rápido como puedas todo el tiempo", "Debes estar concentrado".⁶ Estos enunciados parecen dirigirse al observador/escucha/participante de la instalación, quien "navega" caminando entre imágenes que cambian a un ritmo acelerado.

⁵ Saul Anton, "A thousand words: Doug Aitken", *Artforum*, vol. 38, núm. 9, mayo de 2000, en Daniel Birnbaum, *Chronology*, op. cit., p. 52.

⁶ "You got to run as fast as you can all the time", "You got to be sharp".



Pawel Anaszkiwicz, *Kayak*, 2007-2009.
Videobjeto de tres canales

La obra es un espacio de aprendizaje de nuevas reglas de percepción del mundo, reglas cambiadas por las nuevas tecnologías mediáticas: “La pantalla del centro no es simplemente la representación del ‘interior’ psicológico de la niña, con las pantallas alrededor representando el mundo ‘exterior’; ni siquiera lo opuesto. Más que eso, la percepción es movimiento entre las dos, como proceso de expansión y contracción —tiempo y espacio como tales expandiendo y contrayendo—, construyendo y colapsando, el momento que desdibuja la línea entre ‘yo’ y ‘tú’, la niña y el mundo, y en el instante siguiente, delineándola de manera pronunciada. Esto es lo que el título captura realmente: la mano en el guante es repentinamente también el guante en la mano”.⁷

Stan Douglas, al comentar sobre su instalación *Der Sandmann*, habla sobre esta *polifonía temporal*, de varias voces internas: “Algo que siempre trataba de hacer era producir de manera simultánea las voces distintas, no tener siempre la idea de una identidad separada, estática, sino una que es siempre desafiada desde el exterior y que es capaz de pensar simultáneamente sobre *lo otro*. La polifonía es una técnica para lograrlo. Esto es la sensación de *Sandmann*, donde ves dos instantes al mismo tiempo, y con suerte puedes pensar sobre estos momentos al mismo tiempo, así como uno puede mirar a lo presente y comprender el pasado vivido de la manera que fue”.⁸

La instalación *Der Sandmann* se basa, por una parte, en la historia con el mismo título escrita por Ernst Theodor Amadeus Hoffmann y, por otra, en la historia de los jardines de los trabajadores de la Alemania comunista (República Democrática Alemana, DDR). La pantalla se divide a la mitad: por un lado vemos el jardín de verduras, tierra cultivada, herramientas, entre otros; por el otro, el mismo lugar en un tiempo distinto: tierra baldía y huellas de vehículos. Las cámaras están registrando ambos paisajes con un movimiento continuo. La división en la pantalla funciona como una sutura de una herida temporal entre el pasado y el presente: ambos en movimiento.

En la pista sonora, el lector lee el cuento *El hombre de arena* de Hoffmann, acerca de un viejo jardinero que intenta cultivar verduras en el invierno y al cual los niños toman por el Hombre de Arena (*Sandman*), un ser malicioso que se roba los ojos

⁷ Jörg Heiser, “Beginning to understand: Doug Aitken *I am in You*”, en *Doug Aitken*, Phaidon, Londres, 2001, p. 111.

⁸ Daniel Birnbaum, *Chronology*, op. cit., p. 37.

de los niños que no duermen durante la noche. Si además sabemos que uno de los ensayos de Freud sobre la alienación y negación, titulado *Lo siniestro*, está inspirado en el mismo cuento de Hoffmann, podemos constatar que la instalación de Douglas es una meditación elaborada sobre mecanismos de recolección mental y sobre la conciencia temporal. Los jardines de los trabajadores en la Alemania comunista representan la negación del siniestro sistema policiaco de la STASI que controlaba a sus ciudadanos en ese país. Lo siniestro regresa como un fantasma: en la negación (la tierra baldía en el presente de la Alemania actual) de la negación (los jardines de los obreros en el pasado).

Mi videoinstalación *Kayak* está conformada por la proyección simultánea de tres videos en bucle, en tres monitores de televisión colocados uno encima del otro. En la pantalla central vemos un video realizado en el interior de una iglesia convertida en casa, donde una pareja prepara el desayuno en una mesa colocada en el lugar donde anteriormente estaba ubicado el altar.

La proyección central está enmarcada por dos videos de la proa de un kayak en movimiento, en los monitores de abajo y arriba, que periódicamente *entran* en el monitor central. La pieza no tiene una narrativa con un significado específico; presenta los movimientos de las proas de un kayak y el escenario estático de la casa que se percibe como el espacio simétrico de un templo, el cual es atravesado periódicamente por un kayak cuya imagen está tomada desde un punto de vista aéreo.

Las proas en movimiento pueden tener un significado de flechas del tiempo que corren en senti-

dos opuestos: una, del barco que se desplaza en el agua hacia el futuro y, la otra, del tiempo de regreso, cuando la canoa se encuentra fijada en el techo del coche. Estas dos temporalidades invaden periódicamente el espacio y el tiempo del interior de la casa del centro. Las tres pueden representar los flujos simultáneos de pensamiento de un sujeto, con un presente atravesado de vez en cuando por la perspectiva de viaje en kayak, y de movimientos presentes y futuros de ese paseo, siempre presentes de forma marginal a la actividad cotidiana del centro. La complejidad del tiempo actual está enfatizada por la línea musical de una ópera. Los flujos temporales en los márgenes están subrayados por el sonido repetitivo de golpeteo del agua contra la proa.

Daniel Birnbaum, al comentar sobre la relación entre la psicología y el tiempo en la realización y percepción de las videoinstalaciones, dice: "La forma más fundamental de autoconsciencia tiene lugar en este plano: la teoría del sujeto es por necesidad también una teoría del tiempo".⁹ En nuestra conciencia estamos siguiendo constantemente varios canales temporales, entre ellos, un presente perceptual, la memoria inmediata —la retención—, la memoria reciente —la recolección—, el pasado rememorado, la expectación del futuro —la protensión— y otras formas de conciencia como, por ejemplo, la imaginación. Todas estas pistas temporales se desarrollan en nuestra cabeza de manera simultánea. El medio de la videoinstalación, de varias narrativas simultáneas instaladas en el espacio, es idóneo para mostrar las complejidades del funcionamiento de los distintos flujos temporales en nuestra mente.

⁹ *Ibid.*, p. 46.