

ARTÍCULOS

La videoinstalación como red de tiempos divergentes, convergentes y paralelos

Video installation as a network of divergent, convergent and parallel times

Pawel Anaszkievicz

ORCID: 0000-0003-2330-1490

Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM)

RESUMEN

La videoinstalación, en gran medida, se puede definir como un medio de videoproyecciones simultáneas distribuidas en el espacio por donde deambula su observador/escucha/participe. Estos aspectos distancian este tipo de obra artística tanto de las instalaciones realizadas con objetos e imágenes fijas como del cine o video monocanal proyectados en una sola pantalla, pues reconoce que la especificidad de un lenguaje mediático no se puede resumir en la descripción de sus soportes. A partir del análisis de obras del artista de videoinstalaciones Douglas Gordon, se propone que, así como la duración exploratoria de las videoinstalaciones está determinada por sus observadores/escuchas, también lo están las trayectorias espaciales o los puntos de vista de su observación.

PALABRAS CLAVE

videoinstalación, tiempo, territorio, espacialidad, arte contemporáneo

ABSTRACT

Video installation, to a large extent, can be defined as a means of simultaneous video projections distributed in the space where its observer/listener/participant wanders. These aspects distance this type of artistic work both from installations made with objects and still images, as well as from single-channel cinema or video, projected on a single screen, recognizing that the specificity of a media language cannot be summed up in the description of its media. Based on the analysis of works by video installation artist Douglas Gordon, it is proposed that, just as the exploratory duration of video installations is determined by their observers/listeners, so are the spatial trajectories or points of view of their observation.

KEY WORDS

video installation, time, territory, spatiality, contemporary art

Introducción

Al reconocer que la especificidad de un lenguaje mediático no se puede resumir en la descripción de sus soportes, podemos afirmar, sin embargo, que la videoinstalación, en gran medida, se puede definir como un medio de videoproyecciones simultáneas distribuidas en el espacio por donde deambula su observador/escucha/partícipe. Estos aspectos distancian este tipo de obra artística tanto de las instalaciones realizadas con objetos e imágenes fijas como del cine o video monocanal proyectados en una sola pantalla.

En el análisis de la percepción de las videoinstalaciones destaca un libro de Kate Mondloch, *Screens, viewing media installation art* (2010). Al principio del tercer capítulo, titulado "Installing time. Spatialized time and exploratory duration" (Instalando el tiempo. El tiempo espaciado y la duración exploratoria), la autora cita a Daniel Birnbaum, quien en su libro *Chronology* (2005) acuña el término *instalación del tiempo en el espacio* como una de las más importantes estrategias de los artistas mediáticos a partir de los años noventa del siglo XX.

En las múltiples proyecciones simultáneas de las videoinstalaciones de estos artistas podemos percibir la variedad de los tiempos paralelos en un territorio común de las obras que se despliegan tanto en el tiempo como en el espacio. Mondloch describe estos trabajos como "esculturas condicionadas por las pantallas" que determinan de manera autónoma el tiempo que se pasa entre éstas. Así como la duración exploratoria de las videoinstalaciones está determinada por sus observadores/escuchas, también lo están las trayectorias espaciales o los puntos de vista de su observación.

Cristal de tiempo y sus caras con distintas series temporales

Además de la duración exploratoria de las videoinstalaciones, es igualmente importante la percepción de varias series temporales que se crean entre sus pantallas. Uno de los ejemplos sobresalientes de este tipo de obra es *Through a looking glass (A través del espejo)* (figura 1, p. 3), de Douglas Gordon (1999). Para realizarla, el autor se apropia de una escena de la película de Martin Scorsese, *Taxi Driver* (1976). En esta corta secuencia, el personaje principal, interpretado por Robert de Niro, ensaya algunos gestos con una pistola frente al espejo preguntando de forma repetitiva a su imagen reflejada: "You talkin' to me?" (¿Me estás hablando a mí?).

Los observadores/escuchas/partícipes de la instalación están posicionados en principio entre dos secuencias de imágenes idénticas. Éstas empiezan a diferenciarse una de la otra, basándose en una progresión geométrica: primero por un cuadro, después por dos, cuatro, ocho, etcétera, hasta que el retraso entre estas dos secuencias llega a ser de 512 cuadros, esto es, 21.33 segundos. En este momento, esta diferenciación se revierte hasta que ambas imágenes, después de aproximadamente una hora, están en sincronía otra vez.

Lo que empieza como un mimetismo del protagonista en ambas pantallas se transforma rápidamente en una conversación donde cada línea de diálogo llena la respuesta imaginada

Figura 1
Foto de la videoinstalación de dos canales *Through a looking glass*
(*A través del espejo*), de Douglas Gordon



Foto: Gordon, 1999.

del monólogo frente al espejo. Este procedimiento del autor de la videoinstalación absorbe a sus observadores en un proceso de identificación con el protagonista que se desdobra en un bucle interminable. Philip Monk comenta lo siguiente sobre las diferentes series temporales presentes en la videoinstalación de Douglas Gordon:

El tiempo entre estas imágenes es doble: uno, de divergencia siempre creciente que despliega una progresión geométrica con una base lógica, lineal y espacial; y otro, que se pliega y despliega en el espacio virtual entre los dos “espejos”. Sabemos que la primera serie numérica, en sus cálculos abstractos, es mecánica o cuantitativa; la segunda serie temporal se puede experimentar solamente de manera cualitativa, sin medición. La primera serie construye la obra; la segunda envuelve nuestra experiencia de ella. La primera depende de la película original; la segunda es independiente (2003, pp. 138-139, traducción del autor).

En la videoinstalación se forma una serie de tiempos divergentes entre las dos proyecciones y su percepción, que causa un sentido de disociación esquizofrénica. La imagen virtual en el espejo tiene su equivalente en el protagonista que ensaya frente a ella y en un espejismo divergente de esta imagen, proyectada en otra pantalla de la instalación. Douglas Gordon construye un *crystal de tiempo* donde podemos observar los mecanismos de tiempo:

Es preciso que el tiempo se escinda al mismo tiempo que se afirma o desenvuelve: se escinde en dos chorros asimétricos, uno que hace pasar todo el presente y otro que conserva todo el pasado. El tiempo consiste en esta escisión, y es él lo que se “ve en el cristal”. La imagen-cristal no es el tiempo, pero se ve el tiempo en el cristal (Deleuze, 1986, p. 114).

Flujos temporales que crean indiferencia estructural hacia el espectador

Otra obra de Douglas Gordon que atestigua las relaciones temporales entre narrativas divergentes, convergentes y paralelas es la videoinstalación *Play dead; real time (Haciéndose la muerta: tiempo real)* (2003) (figura 2). Esta videoinstalación sin sonido consiste en dos grandes proyecciones en pantallas semitransparentes perpendiculares entre sí, con vistas de ambos lados, y en una más, de menor tamaño, en un monitor de televisión colocado en el piso. En las pantallas grandes se presentan dos diferentes videos de una elefanta en movimiento, y en la tercera, los repetidos planos de acercamientos a la cabeza del mismo animal, especialmente a uno de sus ojos.

Figura 2

Foto fija de la videoinstalación de tres canales *Play dead; Real time (Haciéndose la muerta; tiempo real)*, de Douglas Gordon



Foto: Gordon, 2003.

En 2002, Douglas Gordon organizó el traslado de una elefanta circense llamada Minnie a la galería Gagosian, en la ciudad de Nueva York, donde la grabó con una cámara cinematográfica. Los movimientos del animal obedecen a una serie de órdenes de su entrenador, quien nunca aparece en las imágenes. La elefanta camina alrededor, se acuesta y se levanta con

dificultad. La cámara se mueve circulando alrededor en un dispositivo *dolly*, una herramienta de rodaje cinematográfico, televisivo o de video que se utiliza para realizar movimientos fluidos de la cámara. De vez en cuando, una u otra proyección se difuminan hacia el negro y en seguida la elefanta aparece siempre recostada en el piso, haciéndose la muerta (*playing dead*).

En su libro *Four honest outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, Michael Fried (2011) hace un extenso análisis de la videoinstalación titulada *Play dead; Real time*, buscando en esta obra la confirmación contemporánea de sus conocidos argumentos y conceptos, especialmente aquellos sobre la absorción o ensimismamiento y la teatralidad. Fried encuentra en el arte, a partir del siglo XVIII, una corriente que llama *absorptive* (de ensimismamiento), que es esencialmente antiteatral, donde las figuras representadas en la pintura, o de manera más general, los protagonistas de las obras de arte, son inconscientes o ajenos a sus espectadores.

Estos conceptos están presentes en la mayoría de los textos de Fried, pero fueron expuestos con más detalle en su libro *Absorption and thetricality: Painting and beholder in the Age of Diderot (Absorción y teatralidad: pintura y espectador en la era de Diderot)* (1980). Son importantes en la medida en que su autor los ubica como polos dialécticos en la lucha con la decadencia de gran parte de las artes visuales contemporáneas. En pocas palabras, Fried insiste en que la esencia de la obra de arte está presente en ella misma y no, como pretenden muchos críticos contemporáneos, en la experiencia del espectador. Sobre la videoinstalación *Play dead; Real time* dice:

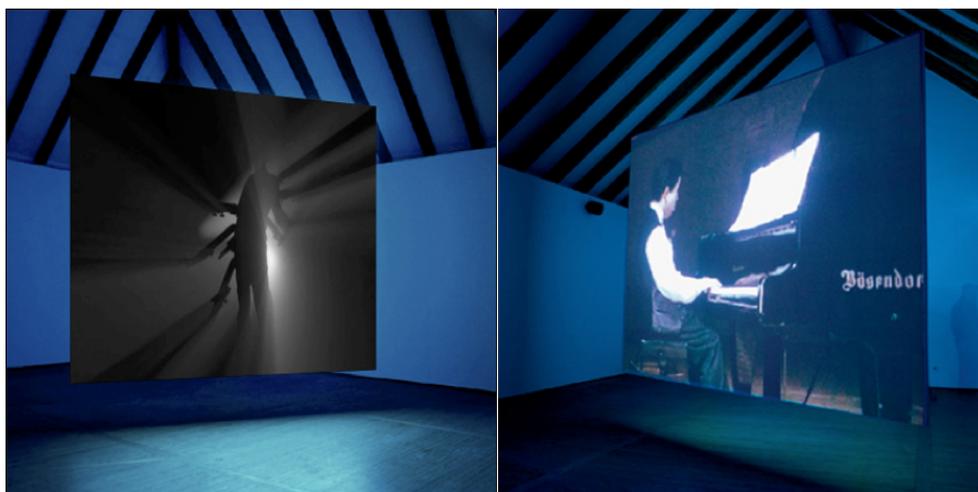
[...] ciertamente está presente el fuerte sentido en el cual *la activación* del espectador con la disposición total [de la instalación] sirve principalmente para enfatizar —para poner de relieve— la indiferencia estructural de las proyecciones mismas hacia el espectador. En particular, el hecho de que dos grandes proyecciones aparezcan revertidas en la parte opuesta de los lados de pantallas —que cada una de las dos proyecciones sea *singular* en ese aspecto— puede ser entendido como que apuntan de manera programática a esta idea (Fried, 2011, p. 172, traducción del autor).

La instalación presenta de manera simultánea diferentes versiones de las escenas de la elefanta en movimiento, con un amplio rango de puntos de vista. En cada una de las grandes proyecciones la cámara se mueve en sentido contrario a la otra. La simultaneidad de los continuos movimientos de la cámara y del animal en cada una de las tres proyecciones sin que ninguna se imponga como más informativa o más importante imposibilita al observador/partícipe de la videoinstalación llegar a un punto de vista concluyente y definitivo para su lectura. No se trata solamente de las distintas perspectivas espaciales, de puntos de observación; es una red de diferentes tiempos de actuación del animal, diferentes y, sin embargo, paralelos, así como de tiempos de registro convergentes y divergentes.

El cristal de tiempo con dos caras: visual y sonora

En la instalación *Dark mirror (Espejo oscuro)* (2005) (figura 3), creada por el artista mexicano Carlos Amoraless, en ambos lados de la pantalla opaca se proyectan dos videos distintos: de un lado, una animación realizada por André Pahl a partir de archivos de imágenes vectoriales¹ provenientes de Archivos Líquidos, un banco de datos visuales, signos y dibujos que Amoraless alimenta desde 1999, y del otro, el video que muestra a un músico tocando un piano de cola. En todo el espacio de la instalación se escucha la música interpretada en la segunda de las proyecciones. En este video, José María Serralde, músico especialista en el acompañamiento de películas mudas, está interpretando su propia partitura realizada según la animación que se proyecta al otro lado de la pantalla.

Figura 3
Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *Dark mirror (Espejo oscuro)*, de Carlos Amoraless



Fotos: Amoraless, 2005.

La narrativa visual de dibujos animados y música de piano se perciben en la obra de manera paralela y, sin embargo, no simultáneamente. Es decir, viendo la animación escuchamos la pista sonora, y observando al músico tocando necesitamos imaginar la narrativa visual que se desarrolla al otro lado de la pantalla. Como los bucles visual y musical son sincrónicos y duran solamente quince minutos, el observador se puede proponer memorizar algunas secuencias y así los sonidos pueden provocar en su mente las secuencias de imágenes.

¹ Imágenes digitales formadas por objetos geométricos independientes, cada uno definido por sus atributos matemáticos. Se distinguen de otro tipo de imágenes digitales en formato de mapa de bits.

Muchas de las imágenes contenidas en los Archivos Líquidos de Carlos Amorales, como los lobos, monstruos híbridos y aviones amenazantes, son de carácter siniestro y pueden reflejar los miedos populares y el terror. Por lo mismo, la narrativa visual y musical de la videoinstalación *Dark mirror (Espejo oscuro)* puede tener una función catártica y sacar a la superficie de la conciencia de los espectadores sus temores más oscuros.

Los tiempos de las proyecciones y de la música concurren en el mismo espacio. Sin embargo, pueden bifurcarse en diferentes narrativas interpretativas que se desarrollan al compás de las líneas del tiempo musical y visual en paralelo. Aunque está claro el desdoblamiento de la videoinstalación de Carlos Amorales en las dos proyecciones simultáneas acompañadas por la misma línea musical, la arista del *crystal de tiempo* (Deleuze, 1986, p. 114) no se ubica, como podría parecer a primera vista, entre las pantallas, y más bien flota en el espacio, entre la proyección de dibujos animados como su cara virtual y la línea musical que se propaga en el espacio de la instalación, formando su cara de actualización.

La imagen del músico tocando el piano es de un agente que activa el cristal de tiempo con sus dos caras: sonora y visual. Asimismo, el título *Dark mirror (Espejo oscuro)* puede tener dos connotaciones: una metafórica de la superficie reflejante y negra del piano de cola, y la otra, la de música interpretada como un reflejo oscuro de la videoanimación proyectada del otro lado de la pantalla.

Videoinstalación que muestra una heterotopía²

Mi propia videoinstalación de tres canales titulada *Subsuelo líquido* (Anaszkievicz, 2014) (figura 4, ver p. 8) construye un *crystal de los tiempos* paralelos y convergentes. La instalación consiste en tres proyecciones simultáneas en blanco y negro, sin sonido: dos en pantallas semitransparentes paralelas y una proyección en el piso. Las dos primeras muestran personas subiendo y bajando las escaleras en la entrada a una estación de metro, una en positivo y la otra en negativo.

En los videos, de vez en cuando aparece la Torre Latinoamericana, icónico edificio modernista del centro de la Ciudad de México. Los encuadres de los videos están marcados por fuertes contrastes, la penumbra en el túnel y el sol afuera. Estos contrastes, así como la confrontación de la proyección en positivo con la del negativo y la proyección en el suelo de la superficie del agua balanceándose, son medios para transformar la cotidianidad de la Ciudad de México en una alegoría de la heterotopía histórica del lugar: la Gran Tenochtitlán, una enorme ciudad de canales y pirámides construida en el centro de un lago.

Los tiempos paralelos de las imágenes están marcados por los ritmos del ascenso y descenso de las personas por las escaleras, ya que surgen y desaparecen de los encuadres en

² Término desarrollado por Michael Foucault, que describe espacios que tienen más capas de significado o relaciones con otros lugares de lo que se ve en ellos de manera inmediata.

la contrastante salida del metro, y en la proyección de la superficie del agua cuyo ritmo es distinto. En esta última proyección no se muestran indicios del origen de las olas y, por eso mismo, parecen abstractas e intemporales.

Figura 4
Foto de la videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido*,
de Pawel Anaszkiwicz



Foto: Anaszkiwicz, 2014.

La videoinstalación construye un *crystal de tiempo* (Deleuze, 1986, p. 114) de dos caras: una, de los tiempos cotidianos donde el presente se actualiza sin cesar, y otra, de los tiempos de la historia del lugar, la cara oscura del inconsciente inmemorial de la población actual de la Ciudad de México. En la videoinstalación se crea una convergencia de estos tiempos: entre la superficie virtual del agua en movimiento como índice del extenso lago en cuyo centro existía la Gran Tenochtitlán y las imágenes de sus habitantes que transitan por las escaleras de entrada al tren subterráneo en el centro de la ciudad.

Comentarios finales

En la antigua China no se desarrolló la especulación lógica o el conocimiento científico en términos occidentales (Cervera, 2012). Sin embargo, sus pobladores fueron más intuitivos que los de culturas occidentales sobre la circularidad o, de manera más amplia, sobre la no linealidad de los tiempos entre los cuales transcurren nuestras vidas. Estas intuiciones de pensadores chinos fueron abordadas por Jorge Luis Borges en su cuento “El jardín de senderos que se bifurcan”:

El jardín de senderos que se bifurcan es una enorme adivinanza, o parábola, cuyo tema es el tiempo [...]. La explicación es obvia: El jardín de senderos que se bifurcan es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal como lo concebía Ts'ui Pên. A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos (Borges, s.f.).

La videoinstalación, como un medio artístico en el que se manifiestan las relaciones entre distintas series temporales, surge a finales del siglo pasado a la par de los estudios científicos que exhiben los sistemas complejos, con sus propiedades espacio-temporales no lineales como los modelos que mejor se apegan a la realidad de nuestro entorno. Estamos inmersos en distintos flujos temporales que convergen, corren de manera paralela, se bifurcan y divergen como en las corrientes de agua con sus vaivenes, aceleraciones y remolinos. Estas complejas líneas del tiempo son un elemento constante en las obras de arte temporal, en música, *ballet*, cine y literatura. Sin embargo, las evidencias visuales y sonoras de su transcurrir accidentado en nuestra cotidianidad se muestran con más contundencia en las múltiples videoproyecciones simultáneas de las videoinstalaciones.

Referencias

- Amorales, C. (2005). *Dark mirror* [video de YouTube]. Daros Exhibitions. <https://www.youtube.com/watch?v=y101bpHTVwM>
- Anaszkievicz, P. (2014). *Subsuelo líquido* [video de YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=1ZVREktsEi8>
- Birnbaum, D. (2005). *Chronology*. Lukas & Sternberg.
- Borges, J. L. (s. f.). *Ficciones*. QualityEbook vo.44.
- Cervera Jiménez, J. A. (2012). La introducción de la ciencia europea en China a través de los jesuitas. En R. Cornejo (Coord.), *China. Estudios y ensayos*. El Colegio de México.
- Deleuze, G. (1986). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós.
- Fried, M. (1980). *Absorption and theatricality: Painting and beholder in the Age of Diderot*. University of California Press.
- Fried, M. (2011). *Four honest outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*. Yale University Press.
- Gordon, D. (1999). *Through a looking glass* [video].
- Gordon, D. (2003). *Play dead; Real Time* [video de YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=Q-XD6fufoho>

- Monk, P. (2003). *Double-cross: The Hollywood films of Douglas Gordon*. The Power Plant Art Gallery of York University.
- Mondloch, K. (2010). *Screens, viewing media installation art*. University of Minnesota Press.
- Scorsese, M. (Dir.). (1976). *Taxi driver* [película]. Columbia Pictures.