



UNIVERSIDAD DE MURCIA

ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

**Prácticas Artísticas:
la Percepción Espacio-Temporal**

D^a María de los Ángeles Simón Casanova

2020

Prácticas artísticas: la percepción espacio-temporal

María de los Ángeles Simón Casanova

Directores:

Jesús Segura Cabañero

Toni Simó Mulet

2020

AGRADECIMIENTOS.

Quiero dar las gracias a mis directores, Jesús Segura y Toni Simó. Gracias por la dedicación y por las múltiples correcciones, sé que no ha sido fácil.

Gracias a mis padres, M^a Dolores y Pepe, por su apoyo incondicional. A mis hermanos, Mariado y Jesús, por este último año juntos delante del ordenador. A mis abuelos, a la que está aquí conmigo, y a los que no.

Gracias a Mary, por haber sido el conejillo de indias en la práctica pictórica; a Isa, por las incontables horas en la biblioteca aguantando mi locura. Agradecer a todas las increíbles personas que han querido formar parte de mi realidad pictórica sin recibir nada a cambio, solo por el placer de formar parte de mi obra artística.

En definitiva, este proyecto no habría sido posible sin la paciencia y la colaboración de muchos de mis amigos y familiares, así que para no olvidarme a nadie dejo constancia en este último párrafo de un enorme GRACIAS a todos ellos por sus distintas aportaciones.

Resumen.

Esta investigación propone analizar la espacialidad y la temporalidad en las prácticas artísticas contemporáneas a través de la percepción y la participación activa del público. Así, el movimiento, visible o imperceptible de la obra artística, se convierte en un concepto clave para el desarrollo de este trabajo. Se analizan los movimientos artísticos contemporáneos desde del punto de vista de la percepción desde los años sesenta hasta la actualidad. Se reflexiona sobre el habitar, estudiando la forma en la que se compenetra con el espectador y la obra. Hablo de la importancia de la intuición dentro del espacio artístico, de cómo esta permite comprender y visualizar la espacialidad artística. Reflexionamos sobre el vínculo entre la obra y el espectador a través de la estética relacional de Nicolas Bourriaud. Se observan las posibles relaciones que surgen dentro de la pieza artística entre el público, la obra y las alteraciones emocionales que de ella surgen. A través de Maurice Merleau-Ponty analizamos la percepción sobre la realidad y la ficción, la pintura, el movimiento, la instalación artística, el espacio, la temporalidad, y la influencia de las tecnologías de la percepción sobre el arte de Jonathan Crary. En los casos de estudio, analizo los trabajos de artistas que son relevantes para el estudio perceptivo espacio-temporal. Estos artistas utilizan la estrategia de la percepción espacio-temporal para introducir al espectador en la instalación artística audiovisual. Finalmente expongo mi proyecto artístico basado en la relación entre la pintura y la imagen en movimiento. Contextualizando mi proyecto con trabajos de varios artistas contemporáneos que utilizan las estrategias de la escenográfica, los materiales pictóricos y la ilusión óptica.

Palabras clave: Percepción, movimiento, espacialidad, temporalidad, arte, instalación artística, pintura, realidad, ficción.

Abstract.

This research proposes to analyse spatiality and temporality in contemporary artistic practices through perception and active participation of the public. Thus, the movement, visible or imperceptible of the artistic work, becomes a key concept for the development of this work. Contemporary artistic movements are analysed from the point of view of perception from the 1960s to the present day. Reflecting on dwelling, studying the way in which it blends with the viewer and the work. I speak of the importance of intuition within the artistic space, of how it allows us to understand and visualize artistic spatiality. We reflect on the link between the work and the viewer through the relational aesthetics of Nicolas Bourriaud. The possible relationships that arise within the artistic piece between the public, the work and the emotional alterations that arise from it are observed. Through Maurice Merleau-Ponty we analyse the perception of reality and fiction, painting, movement, artistic installation, space, temporality, and the influence of perception technologies on the art of Jonathan Crary. In the case studies, I analyse the works of artists that are relevant to the space-time perceptual study. These artists use the strategy of space-time perception to introduce the viewer to the audiovisual artistic installation. Finally I expose my artistic project based on the relationship between painting and moving image. Contextualizing my project with works by various contemporary artists who use the strategies of scenography, pictorial materials and the optical illusion.

Keywords: Perception, movement, spatiality, temporality, art, artistic installation, painting, reality, fiction.

ÍNDICE

| | |
|---|------------|
| 0. Introducción. | 11 |
| 0.1. Capítulos de la tesis. | 18 |
| 1. Genealogía de la percepción en el arte contemporáneo | 21 |
| 1.1. Corrientes artísticas contemporáneas dentro de la percepción. Desde 1960 hasta la actualidad..... | 21 |
| 1.1.1. El arte de instalación: la tridimensionalidad del espacio de la instalación. . | 21 |
| 1.1.2. Arte corporal: el cuerpo humano como manifestación artística. | 29 |
| 1.1.3. Hiperrealismo: la intensificación pictórica como representación estética. | 34 |
| 1.1.4. Nuevo Realismo: el vínculo entre la vida y el arte. | 40 |
| 1.1.5. Fluxus: la fusión de las prácticas artísticas. | 50 |
| 1.1.6. Videoarte: nuevas formas de visión. | 55 |
| 1.1.7. Minimalismo: la reducción de la obra artística a su naturaleza elemental. . | 59 |
| 2. La materialidad del espacio-tiempo en el arte | 71 |
| 2.1. El principio de intuición del espacio en el arte. La toma de conciencia de la espacialidad temporal | 71 |
| 2.2. La percepción espacio-temporal. El habitar dentro de las prácticas artísticas . | 75 |
| 2.3. El vínculo entre la obra de arte y el espectador. La estética relacional de Nicolas Bourriaud | 79 |
| 2.4. La interrupción temporal de la imagen. La suspensión de movimiento..... | 88 |
| 2.5. Espacialidad y temporalidad en el arte..... | 92 |
| 3. La imagen proyectada. Percepción y nuevas espacialidades | 95 |
| 3.1. La captación visual de la espacialidad temporal. La fenomenología de Merleau-Ponty | 95 |
| 3.1.1. La apreciación del movimiento dentro de la percepción espacial. | 96 |
| 3.1.2. La percepción dentro de la pintura..... | 97 |
| 3.1.3. La percepción en la instalación artística..... | 100 |
| 3.1.4. La percepción de la temporalidad..... | 103 |
| 3.2. Las innovaciones artísticas, tecnológicas y sociales. La evolución de la percepción en Jonathan Crary | 107 |
| 4. Casos de estudio: Prácticas artísticas de la percepción | 117 |
| 4.1. Douglas Gordon: Los juegos temporales a través de lo público | 117 |
| 4.2. Stan Douglas: La plasmación de las memorias mediante el recuerdo | 128 |
| 4.3. Melik Ohanian: Los límites de la capacidad del ser humano | 138 |
| 4.4. David Claerbout: La alteración de la percepción temporal del espectador | 150 |
| 4.5. Bill Viola: Las memorias en la imagen en movimiento..... | 160 |

| | |
|---|------------|
| 5. El juego del engaño. Miradas que van más allá | 181 |
| 5.1. Maisie Broadhead y su transformación escenográfica | 181 |
| 5.2. Cynthia Greig y sus dibujos expandidos | 184 |
| 5.3. Alexa Meade. El cuerpo es el lienzo | 186 |
| 6. Realidad pictórica. La materialidad de la pintura en las tres dimensiones | 187 |
| 6.1. Realidades pictóricas. La realidad escenográfica de la artista hecha lienzo | 189 |
| 6.1.1. Anacronismos..... | 189 |
| 6.1.1.1. <i>Ensayo. Experimentando con el celuloide. Moon River.</i> | 190 |
| 6.1.1.2. <i>El cine como espectáculo. Baz Luhrmann.</i> | 191 |
| 6.1.1.2.1. <i>Australia.</i> | 192 |
| 6.1.1.2.2. <i>Moulin rouge.</i> | 193 |
| 6.1.1.2.3. <i>Romeo + Julieta.</i> | 197 |
| 6.1.1.2.4. <i>El gran Gatsby.</i> | 199 |
| 6.1.2. <i>Estratos temporales.</i> | 201 |
| 6.1.2.1. <i>Bosque 0.1.</i> | 203 |
| 6.1.2.2. <i>Bosque 0.2.</i> | 204 |
| 6.1.2.3. <i>Bosque 0.3.</i> | 206 |
| 6.1.2.4. <i>Bosque 0.4.</i> | 206 |
| 6.1.2.5. <i>Bosque 0.5.</i> | 207 |
| 6.1.3. Palimpsestos y reconstrucciones de la visualidad contemporánea. | 208 |
| 6.1.3.1. <i>Elina.</i> | 209 |
| 6.1.3.2. <i>Soile.</i> | 210 |
| 6.1.4. Rituales (cotidianos) | 211 |
| 6.1.4.1. <i>Confidencias.</i> | 211 |
| 6.1.4.2. <i>La rutina tecnológica.</i> | 213 |
| 6.1.4.3. <i>La verde formación.</i> | 214 |
| 6.1.4.4. <i>Navidad.</i> | 214 |
| 6.1.4.5. <i>La exhibición.</i> | 215 |
| 6.1.4.6. <i>Castañas asadas.</i> | 217 |
| 6.1.4.7. <i>La armonía.</i> | 217 |
| 6.2. Exposición: Realidad pictórica. Entre la estasis y la ficción..... | 219 |
| 7. Conclusión | 223 |
| 8. Referencias bibliográficas | 231 |
| 9. Lista de figuras..... | 243 |

0. Introducción

La autonomía del arte contemporáneo es lo que produce su autenticidad. Para el filósofo Theodor Adorno, cualquier obra artística se manifiesta en un entorno comunicativo, pasando a formar la obra parte de ese ambiente. Negar la belleza natural es un agravio; la modificación de la apariencia natural equivale a eliminar la esencia propia de la estructura, eliminando lo que la hace única. No es posible llevar la naturaleza tangible del arte ante ningún raciocinio o calificación. Aun así, el arte contiene espíritu y pensamiento. La obra artística posee a la vez una mimesis y una formalidad necesarias para el arte. No hay arte sin alteración de la materia.

Para el crítico e historiador de arte Hal Foster el arte no se puede considerar teórico, ya que la teoría no crea, al igual que se considera algo adicional (Foster, 2001, p. XIII). Si hay que marcar un tiempo determinado del surgimiento del arte como contemporáneo, este sería los años noventa, ya que fue entonces cuando comenzó a difundirse el arte en las bienales de manera global. A partir de ese periodo surge “la contemporaneidad”, gracias en parte, como dice Alexander Alberro (citado en Giunta, Diez & Stuby, 2014, pp. 11-12), a la llegada de la tecnología en los ochenta, aunque en los sesenta, setenta y ochenta ya empezaran a haber rastros de contemporaneidad presentes en la performance, Fluxus, etc.

El presente actual al que pertenece la sociedad forma parte de una serie de tiempos que se entrecruzan formando nuevas experiencias. De esta manera, lo contemporáneo es capaz de dividirse en periodos, creando nuevas relaciones en las que el tiempo y la historia se fusionan formando experiencias capaces de desordenar la historia e incluso ignorar la llegada del futuro. Se considera contemporáneo aquello que muestra la experiencia del tiempo presente, creando sensación de presente expandido, de tiempo distendido (Cox & Lund, 2016, pp. 9-44). El arte contemporáneo se mantiene, para algunos, en un presente que no hace referencia al tiempo. Se trata de un arte presente, en un tiempo indefinido, pero actual. Para otros autores es un arte que distribuye de nuevo varias culturas en una sola, mientras que, para otras, el arte contemporáneo es el resultado de las respuestas del espectador ante arte del pasado.

Muchos autores han estudiado el arte contemporáneo desde diferentes puntos de vista, analizando en algunos casos como llegó la contemporaneidad al arte y, en otros, investigando diferentes obras artísticas contemporáneas, ampliando los conocimientos y distintos métodos del arte. En los estudios realizados existe una coincidencia que siempre permanece: la idea de arte ha sido alterada de manera radical. Este arte se enfrenta a la dificultad de razonamiento de algunas teorías artísticas más destacadas del siglo XX. ¿Se trata de un arte que reemplaza al modernismo? ¿O son los restos del arte modernista que han perdurado con los años? (Alberro, 2012, pp. 15-18).

Dan Karholm considera el arte contemporáneo un arte actualizado; si se piensa en el ahora temporal, este se entiende como un ahora ampliado, no inmediato. Mirándolo

desde este punto de vista, no se trata de un ahora infinito, sino de un periodo lo suficientemente amplio como para englobar el presente, pero no lo suficiente para englobar una acción. Definir el arte contemporáneo como un arte actual, implica considerarlo un arte de acción, un arte real que sucede, que ocurre. Siempre se ha entendido lo contemporáneo como aquello más reciente, ampliándose poco tiempo después y siendo sustituido “contemporáneamente” por la nueva novedad; esto ya no sucede. Lo contemporáneo está empezando a calificarse como aquello duradero, aquello que permanece perennemente en la actualidad, como la vida. El arte actualizado permite traer los recuerdos sucedidos en el pasado al presente, siendo recogidos y presentados dentro de lo que se engloba como arte.

El arte del presente expansiona el tiempo exponiendo las diferentes oportunidades que tiene este de formar parte del arte a través de sus infinitas opciones; la alteración temporal, los anacronismos, el pasado, las múltiples variedades temporales etc. ¿Se crea un anacronismo dentro de las obras y textos actuales al entremezclar el pasado con el presente? ¿Al utilizar lo sucedido en el pasado y entremezclarlo con las actualizaciones del presente? Mieke Bal reflexiona con el tiempo, el movimiento y el espacio sobre la procedencia real de todo aquello que forma parte del arte contemporáneo, introduciendo lo actual en el espacio antiguo. Para ella, la obra artística no pertenece al pasado, al momento en el que se creó; pertenece al momento presente que vive el espectador con ella, a ese momento en el que se relaciona con el visitante, creando una fusión de pensamientos entre ellos que culminan con el vínculo obra/espectador. La obra pertenecerá al presente mientras exista en él (Bal, 2016, pp. 7-11).

Hoy en día muchos artistas omiten lo que es el arte en el momento de crear, alejándose de lo que este es, lo que supone y lo que trae consigo a lo largo de la historia; esto no otorga beneficio alguno para el artista porque, como bien dice Karlholm: “el arte sin su genealogía no es nada” (2018, p. 61). Lo que se llama arte en la actualidad no es catalogado como tal por lo que ha hecho el artista, sino por lo que la institución artística piensa de ello (Karlholm, 2018, pp. 56-73). ¿Se trata de una manera de crear distinta? ¿El espectador constituye una parte diferente en la obra? ¿Tienen un apadrinamiento distinto al resto de las artes en lo que a la exhibición y representación se refiere?

Según comenta el profesor y crítico de arte Alexander Alberro, no es posible analizar el arte contemporáneo desde el punto de vista de la historia, ya que dicho arte se encuentra siempre en un presente sin pasado, estando en continuo crecimiento (Alberro, 2012, p. 13). El arte contemporáneo es incapaz de contarse en la historia porque automáticamente dejaría de catalogarse como arte contemporáneo y pasaría a etiquetarse de una manera distinta. Aun así, se observa una cierta dificultad para situar el arte contemporáneo debido principalmente a la obsesión que existe con el tiempo y cómo este afecta al arte. Para algunos artistas, sin embargo, el tiempo no tiene relación con el arte contemporáneo porque para ellos no acaba en determinado momento; son algunos temas co-

munes los que consideran principales, como el mismo tiempo compartido, o cuestiones actuales en la sociedad que sincronizan a unas personas con otras.

La filósofa alemana Juliane Rebentisch mantiene que tanto la estética como el arte contemporáneo han dejado claro la poca importancia que tienen las producciones artísticas autónomas que se muestran neutrales al espectador (Alberro, 2012, p. 17). La periodización del arte es algo necesario que permite estructurar la historia del arte, catalogándola en un espacio y en un tiempo concretos. Posibilita las relaciones entre tiempos y espacios continuos dentro del arte (Alberro, 2012, p. 155). Definir lo que significa determinada obra artística llega a resultar imposible debido a la multitud de prácticas artísticas que puede englobar una obra. Cada una es diferente y creada de infinidad de formas; puede variar durante su proceso, y transformarse en su propia exposición. Si una práctica artística tiene tanta actividad, y se halla siempre en movimiento, es imposible especificar términos que la cataloguen dentro de una definición absoluta.

Mieke Bal contrasta cómo entiende el tiempo una persona que se encuentra angustiada y una persona que está relajada. El tiempo para la primera persona se vuelve sofocante, agobiante, mientras que para la segunda pasa a suceder de manera distendida y tranquila. La duración pasa aquí a poder separarse del tiempo, notando el individuo como ambos suceden en un mismo momento, pero apreciando la separación en base a su estado. Esos instantes tan iguales y a la vez tan diferentes son experimentados por el espectador de distintas maneras. Lo que dura para la persona un momento puede contrastar con el movimiento de las agujas del reloj (Bal, 2018, pp. 8-21).

Para comprender la relación que une a la imagen y al tiempo, la percepción debe aparecer en ese tiempo presente en el que está; y para que la percepción forme parte, se necesita la memoria. Una percepción que no contenga recuerdos de imágenes es imposible de comprender. El tiempo presente del espectador puede evocarle al pasado, llevándolo a su memoria, para luego ir a un futuro en el que actuar en base a esos recuerdos. Como así asevera Miguel Ángel Hernández-Navarro: "(...) la memoria no es algo muerto y anclado en el pasado, sino que tiene una vida en el presente, que lo configura y modifica" (2008, p. 16); de esta manera, la memoria siempre formará parte de la actualidad del espectador.

A la hora de hablar de movimiento, existen diferentes formas de entenderlo: a través del movimiento cinemático, que sucede ocasionalmente en las pinturas; a través de la percepción; mediante los sentidos del espectador, especialmente la vista, el tacto y el oído; y a través de la capacidad de acción que crea el movimiento en el individuo. Las imágenes se desplazan en el tiempo y, mientras duran, pertenecen al tiempo en el que se hallan, desempeñando el mismo papel tanto en el momento de su creación como en lo que dura su existencia. El espacio y el tiempo nunca podrán liberarse el uno del otro en la imagen gracias al movimiento que percibe el espectador; y la percepción y la memoria forman parte tanto del individuo como del objeto. De esta forma, la imagen pasa a considerarse en movimiento aun cuando se trate de una imagen fija (Bal, 2016, pp. 15-38).

El arte es independiente gracias a que las experiencias y sensaciones que se consiguen en el espectador van más allá de la razón. No deben observarse los elementos mirándolos más allá de lo que la obra artística pretende, de ahí que considere la instalación artística una novedad dentro del mundo del arte; se actualiza constantemente en base a los cambios sociales, permitiendo que el espectador se encuentre ante ellos sin percatarse. Para Rebenisch, la instalación rompe con la idea de obra artística como objeto; ofrece obras, pero más allá de eso, ofrece experiencias. Abre un abanico de posibilidades dentro del arte que permite innovar ante el espectador. No existen límites dentro del arte instalativo, lo que lleva a crear, no una variedad diferente de arte, sino diferentes variedades artísticas. Pone en duda la independencia del artista y su obra; y rompe con la idea de experiencia estética a la vez que quiebra las diferencias entre el objeto y el sujeto. La instalación artística ha pasado a ser una de las protagonistas dentro del mundo del arte y, aun así, sigue sin encontrarse una definición clara de todo lo que engloba. El modernismo niega la instalación artística porque supuestamente abandona su autonomía estética, mientras que el posmodernismo rechaza la autonomía en sí. Para Rebenisch, solo debería considerarse instalación toda aquella obra temporal que muestre unos requisitos concretos a la hora de ser expuesta y acogida; colocar una televisión en una galería, y poner un video que se reproduzca continuamente desde la apertura del recinto, no convierte la obra en una instalación (Rebenisch, 2018, pp. 6-20).

Con las nuevas innovaciones artísticas, el espectador ha pasado a ser parte de la obra de manera determinante para, en ocasiones, poder concluir la obra de arte. Las performances y las instalaciones son un ejemplo de ese condicionamiento del público. El arte contemporáneo tiene la responsabilidad de ser experimentado por el espectador, tomando la obra artística como una práctica. Es una actualización que, como tal, utiliza los nuevos medios tecnológicos y que pretende volver a situar el arte dentro de un espacio-tiempo real al mismo tiempo que con experiencias colectivas (Foster, 2001, p. 7).

Muchos artistas se han sentido identificados con la instalación artística, abiertos a experimentar con estéticas diferentes. Se trata de otro método de expresión dentro del arte. La exploración por parte del espectador dentro de la obra en busca de un entorno espacio-temporal alcanza el concepto de evolución artística y puede constituir la creación. Esto cambia la tarea del espectador, ya que sus movimientos transitando las instalaciones pueden suponer perfectamente una nueva obra de arte. Así, el público pasa a ser parte de la representación ocasionando un nuevo contexto espacio-temporal.

El arte entonces ha introducido lo social en su lenguaje, y es factible para el espectador que ha experimentado y vivido, siendo esto esencial para la comprensión de las obras de arte. Este tipo de arte es comprendido en base a las vivencias del público y sus conocimientos, por lo que la participación del espectador es necesaria para que se complete la obra de arte. El sociólogo alemán Peter Bürger cree que lo que la sociedad debe apoyar son estas producciones artísticas que unifican la vida y la sociedad. Otros defienden la idea de que la igualdad estética ha aparecido como una estética relacional creada

por artistas que se relacionan socialmente para crear sus obras (Alberro, 2012, p. 166). Para el filósofo francés Jacques Rancière lo realmente importante es anteponer lo que está por venir, reformando los distintos modos perceptivos y la disposición de elementos en el futuro. Para el artista canadiense Jeff Wall el arte no tiene porqué comprenderse en su plenitud, siempre y cuando consiga ser experimentado. El artista valora más las sensaciones que el espectador experimenta ante la producción que el significado que este le dé a la obra (Alberro, 2012, pp. 167-168). De esa forma, la realidad experimentada por el espectador se convierte en algo más importante que las conjeturas a las que llegue solo por observar la obra.

Para el filósofo y pensador inglés Jeremy Bentham, la realidad se fusiona consigo misma a través de la sencillez de ideas, mientras que la ficción elige a la realidad para su función. El alemán Hans Vaihinger, poco tiempo después, llega un poco más lejos: si las conjeturas requieren de una constatación, las ficciones son innovaciones que solamente necesitan un buen alegato. Y ese alegato es el que acaba convirtiéndose en su mayor ganancia. El filósofo francés, Paul Ricoeur, recurre a Freud, Nietzsche y Marx; con las ideas de los tres se llega a desconfiar de la misma existencia. En este momento, tanto el individuo como su realidad empiezan a perder autenticidad. Por dicho motivo, el método consiste en titubear vehementemente ante esa autenticidad. Para Ricoeur, el sujeto se muestra como una consecuencia reflexiva. Lo ficticio se queda a un lado, dejando así de ser un contrincante de la realidad para pasar a vincularse con ella. Como Foucault (citado en Deleuze) decía:

En cuanto al problema de la ficción, es para mí un problema muy importante; me doy cuenta que no he escrito más que ficciones. No quiero, sin embargo, decir que esté fuera de verdad. Me parece que existe la posibilidad de hacer funcionar la ficción en la verdad; de inducir efectos de verdad con un discurso de ficción, y hacer de tal suerte que el discurso de verdad suscite, 'fabrique' algo que no existe todavía, es decir, 'ficcione'. (1987, p. 14)

Charles Sanders Peirce, filósofo inglés, expone, sin embargo, una idea distinta sobre la realidad y la ficción. La ficción invade una de las partes más sustanciales dentro de la creatividad del individuo. La aportación de Peirce fue entender que tanto el pensamiento como la realidad llegaban a compartir fundamentos similares, rompiendo así con la idea que muchos tenían sobre las diferencias existentes entre uno y otro. Para Peirce, la realidad y los pensamientos forman parte de una misma simbología. No descarta la idea de que haya cosas más allá de la comprensión, descarta la probabilidad de que la razón no sea capaz de conocerlas. Como decía Peirce en uno de sus escritos:

Al mirar por mi ventana esta hermosa mañana de primavera veo una azalea en plena floración. ¡No, no! No es eso lo que veo; aunque sea la única manera en la

que puedo describir lo que veo. Eso es una proposición, una frase, un hecho.; pero lo que yo percibo no es una proposición, ni una frase, ni un hecho, sino sólo una imagen, que hago inteligible en parte mediante un enunciado de hecho. Este enunciado es abstracto, mientras que lo que veo es concreto. Realizo una abducción cada vez que expreso en una frase lo que veo. La verdad es que toda la fábrica de nuestro conocimiento es una tela entretejida de puras hipótesis confirmadas y refinadas por la inducción. No puede realizarse el menor avance en el conocimiento más allá de la mirada vacía, si no media una abducción en cada paso. (Nubiola, 1998, pp. 87-96)

Pierce expresaba que todo aquello que formaba parte de una realidad eran signos. La vida considerada como algo más, a parte de la tarea de vivirla, no es más que una ficción. De esta manera, Pierce (como se citó en Pozuelo y Gómez) mostró su forma de entender esta teoría de una forma peculiar:

Cuando Charles Dickens estaba a mitad de una de sus novelas no podía hacer que sus personajes hicieran lo que el antojo de un lector pudiera sugerir sin sentir que aquello era falso; y de hecho el lector a veces siente que la parte final de esta o de aquella novela de Dickens es falsa. Incluso aquí hay un grado de realidad aun extremadamente bajo (...); pero intento demostrar que hay un cierto grado de sobria verdad en ello, y que es importante para la lógica reconocer que la realidad de la Gran Pirámide, o del Océano Atlántico, o del mismo Sol, no es más que un grado más alto de la misma cosa. (1996, p. 1141)

Las nuevas tecnologías sustituyen ahora a las novelas. La imagen tecnológica de las grandes pantallas de video, los proyectores y otros medios de comunicación han ocupado el lugar que el objeto siempre había tenido en el arte. En este nuevo paradigma la realidad se representa a través de la ficción, debido a la falta de credibilidad de la realidad. Las nuevas tecnologías han provocado en el espectador observar la realidad desde otras perspectivas (Alberro, 2012, pp. 163-166). Con la llegada del video al mundo artístico, nace un tipo de arte, el cine expandido, que se considera un nuevo medio de expresión de lo real a través del espacio y el tiempo reales. Tal y como escribieron Marinetti et al. (citado en Export, 2003) en el manifiesto *Cine Futurista*:

El cine es un arte autónomo, uno debe enfrentarlo como un medio expresivo para convertirlo en el instrumento ideal de un nuevo arte, inmensamente más vasto y ligero que todas las artes existentes. Debe volverse deformante, impresionista, sintético, dinámico, librepensador. Estamos convencidos de que solo de esta manera se puede alcanzar la poli-expresividad hacia la cual se mueve toda la investigación artística más moderna. (p. 3)

La implicación del público, fusionando su vida con la obra, constituye una parte esencial de este arte. Los factores que forman parte del video son intercambiados por la naturalidad y la realidad, alejándose de la artificialidad, abriéndose un abanico de oportunidades dentro del ámbito del cine expandido (Export, 2003, pp. 2-6). Los videos son las representaciones más claras de temporalidad en el arte, sin embargo, su entorno puede afectar sobremanera a la distracción del espectador ante la obra expuesta. El tiempo de esta se basa ahora en el espacio en el que se muestra, en su forma de exposición. Ya no es la obra la que marca la atención del espectador, es el espacio que la rodea. La manera en la que está colocada en ese espacio, junto con los complementos que se encuentran rodeándola, son los que influyen en la duración de la distracción del espectador ante la obra, siendo el tiempo de esa distracción el que marca la experiencia del espectador (Osborne, 2008, pp. 239-251). Como bien dice Stan Vanderbeek (citado en Export, 2003): “Todo se expande, en todas las direcciones, hay una interconexión entre todas las artes, literalmente entre todas, y de esto se trata” (p. 3). Se concientia al público sobre los posibles cambios que ocurren para comprender las limitaciones y disposiciones de este medio visual y sensitivo, lo que hace que la percepción del espectador se manifieste.

El tiempo juega consigo mismo; el vídeo concede esa oportunidad, teniendo la posibilidad de mostrar un mismo tiempo real dentro un mismo tiempo real, de exponer un tiempo pasado en un tiempo presente, de jugar con la mente del espectador confundiendo ante los diferentes tiempos que puede encontrar ante la obra. El arte actual es heterocrónico. Los distintos tiempos que pueden suceder a la vez permiten que el espectador viva su vida, en un mismo “tiempo”, en diferentes tiempos. Las experiencias artísticas que vive el espectador pueden saltar de un tiempo a otro, sumándose esos tiempos en un mismo pensamiento. El video es el medio que logra conseguir transmitir esos saltos temporales, permitiendo al espectador ser consciente de ellos. La imagen visual mantiene una relación estrecha con aquello que la antecede, formándose una relación con los cambios realizados en la propia imagen, y creando así diferentes interpretaciones, desde la más antigua a la más actual (Bal, 2016, pp. 59-79).

La obra de arte no necesita del apoyo de su artista. Ella se comunica por sí misma sin necesidad de explicaciones ni justificaciones; y el espectador es el que se comunica con ella sin precisar de información de la vida e intenciones del artista. La obra tiene su autonomía y no debe mostrar referencia alguna sobre su creador. La obra artística no está, según argumentan Bal: “determinada y anclada del todo por lo que el artista ha querido decir o transmitir” (2016, p. 12). Rebaja la importancia del artista para dar una mayor cabida a la obra y la relación que se genera con ella y el espectador.

Cuando se observa una imagen, el espectador no centra su atención en el espacio que esta habita, ni en cómo ese espacio se desenvuelve alrededor, sino que fusiona la imagen y el espacio que la rodea en una misma obra. El espectador pasa de encontrarse fuera a situarse dentro de la imagen, formando parte de la realidad ficticia que proyecta. Sin embargo, lo que atrae de este tipo de obras no es la posibilidad de ser parte de ella,

sino la transformación interna que experimenta el espectador al sentirse tan unido a la imagen en la que permanece. Cuando se introduce en una obra, formando parte de ella, no puede separar lo que ve del espacio en el que se encuentra. Esa unión inseparable es lo que cambia el pensamiento y el modo de razonar del espectador para consigo mismo y el mundo (Bal, 2016, pp. 27-31).

Para poder comprender como funciona el espacio dentro de la obra, primero el espectador debe olvidar ciertos aspectos aprendidos poco a poco a lo largo de su vida. El espacio no se puede medir ni es igual para todo aquel que lo distinga; el espacio cambia para cada espectador de diferente manera. Sentir el espacio es, como así sugiere Henri Bergson (citado en Bal, 2016), un “sentimiento natural” (p. 28) que todo espectador percibe de una manera diferente, haciéndole participar en la obra basándose en sus emociones. Los espacios y movimientos que van sucediendo durante la exposición de la obra forman parte de esta, al igual que su forma de ser expuesta. La obra es una larga lista de decisiones tomadas, por el artista, por aquel que coloca la obra en su lugar de exhibición, por el espacio en el que se encuentra en ese momento, por el espectador con el que se está relacionando en ese presente. Toda decisión y pensamiento constituyen la obra. Otorga a los sentidos del espectador una nueva oportunidad de relacionarse con el arte; de mirar sin más en un presente que tergiversa el arte dándole una profundidad, innecesaria en ocasiones, que nada tiene que ver con la obra que se ve (Bal, 2016, pp. 12-13).

No debe pensarse la obra artística como ese arte realizado en determinado momento, sino como un arte presente. La obra comenzó a ser creada en un pasado, pero sigue existiendo en el presente, y sigue creándose a sí misma conforme existe, conforme suceden cosas a su alrededor. El resultado de la obra no se encuentra en su origen, sino en su tiempo, en el tiempo transcurrido desde su comienzo hasta el momento presente en el que se encuentra, en el tiempo en el que se ubica en el presente. Bal le da vida a la obra artística, dotándola de un sentido actual y permitiendo con ello que afecte al espectador. Esto ofrece una igualdad entre el espectador y la creación nunca antes planteada, creando una imparcialidad espacial en torno a ellos (Bal, 2016, pp. 13-14).

0.1. Los capítulos de la tesis

En el capítulo 1, “Genealogía de la percepción en el arte contemporáneo” hablo de los movimientos artísticos contemporáneos dentro de la percepción desde los años sesenta hasta la actualidad, mostrando los cambios que se han ido produciendo dentro del mundo artístico. De cómo el espectador se ha convertido en una parte fundamental en el arte, o de cómo lo objetual se transforma en el eje principal de la evolución artística. El arte de instalación y su preeminencia espacial; el arte corporal y la importancia del movimiento de los cuerpos; el hiperrealismo y su realidad fotográfica; el nuevo realismo y su percepción artística; Fluxus y la universalidad del arte; el videoarte y su abanico de posibilidades temporales; el minimalismo y su sencillez abstracta.

En el capítulo 2, “La materialidad del espacio-tiempo en el arte” hablo de la importancia de la intuición dentro del espacio artístico, de cómo esta permite comprender y visualizar en mejor medida la espacialidad artística. Cuando se habla de imagen-tiempo no implica similitud con imagen-movimiento. Ninguno es más importante que otro, ni más atrayente; se pueden combinar entre sí, pero una no depende de la otra. Aun así, la relación que puede haber entre ellas es innegable. La imagen-tiempo muestra el tiempo en su forma real, mientras que la imagen-movimiento muestra el tiempo dependiendo de la medida del movimiento; el tiempo en sí, es el movimiento. La estética relacional de Nicolas Bourriaud basado en la correspondencia entre las relaciones sociales y la inclusión del espectador en las prácticas artísticas; la suspensión de movimiento que se genera en la técnica artística posibilita un análisis por parte del espectador.

En el capítulo 3, “La imagen proyectada. Percepción y nuevas espacialidades” estudio al filósofo Maurice Merleau-Ponty y la importancia que este da a la percepción y a la necesidad de esta en la vida del individuo y en el arte. La etapa más fructífera del siglo XX aparece tras comprender que la práctica de lo real se transforma en lo contrario a la realidad común. Esa veracidad termina volviéndose en contra del individuo al descubrirse las decepciones que guían nuestra realidad. Esta realidad aparece en la comunidad de forma abrupta; cuanta más realidad quiera el espectador conocer, mayor será la decepción al comprenderla. Lo que desde siempre se había pensado como bello, ahora se transforma en algo triste y aterrador. Ahora la realidad y la ficción forman parte de uno mismo, aunque se siga mintiendo con respecto a ello; ya no se distingue uno de otro dentro de la sociedad. Sus conceptos han cambiado tanto que la ficción se puede confundir con la realidad al mismo tiempo que la realidad puede confundirse con la ficción.

El progresismo de Jonathan Crary es analizado aquí para comprender los avances tecnológicos. La realidad se convierte en parte de la ficción y la ficción ha pasado a formar parte de la realidad. El individuo se engaña a sí mismo con respecto a ambos conceptos, llegando incluso a no distinguir sus significados. Sus conceptos se han transformando tanto, que el significado auténtico de lo que es real y lo que es ficticio se ha ido perdiendo con el tiempo. Como bien decía Jeremy Bentham: “la realidad es la mejor apariencia de sí misma” (Žižek, 2005, p.15). Un ejemplo claro de lo que esto quiere decir se puede apreciar en la película *El Show de Truman* (1998), en la que la realidad del personaje principal es un *Reality Show*. La sociedad se ha convertido en una realidad ficticia durante las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana. El individuo se ha convertido en el protagonista de un programa de ficción en el que muestra su supuesta realidad. El resultado que puede ocasionar esto es considerable, pues la confusión que se genera puede ser aprovechada para presentar una realidad adulterada.

En el capítulo 4 “Casos de estudio: prácticas artísticas de la percepción” analizo los trabajos de determinados artistas que son relevantes para el estudio perceptivo y espacio-temporal. Con “Douglas Gordon: los juegos temporales a través de lo público”, estudio algunas de las obras más reconocidas del artista y el modo en que consigue introducir

la memoria y el tiempo en sus producciones artísticas. En “Stan Douglas: La plasmación de las memorias mediante el recuerdo”, hablo de la capacidad de su obra de generar una visión de la memoria y la historia a través del arte audiovisual. En “Melik Ohanian: los límites de la capacidad del ser humano”, estudio las estrategias del artista francés a la hora de fusionar el tiempo, el espacio, la memoria y el sonido en sus trabajos. Con “David Claerbout: la alteración de la percepción temporal del espectador”, hablo de cómo sus obras combinan la imagen en movimiento y la fotografía estática. En “Bill Viola: las memorias en la imagen en movimiento”, analizo las características que representan sus trabajos en relación a la vida y la muerte.

En el capítulo 5, “El juego del engaño. Miradas que van más allá”, hablo de varias artistas plásticas contemporáneas que guardan relación con la técnica artística que aquí se presenta, como Maisie Broadhead y su transformación escenográfica; Cynthia Greig y sus dibujos expandidos; y Alexa Meade y sus cuerpos pintados.

Y finalmente en el capítulo 6, “Realidad pictórica. La materialidad de la pintura en las tres dimensiones”, hablo del proyecto artístico que he realizado a lo largo de la elaboración de esta tesis examinando la técnica y los problemas que conllevan. Así como la elaboración del proyecto expositivo que surge de este proyecto.

1. Genealogía de la percepción en el arte contemporáneo

1.1. Movimientos artísticos contemporáneos dentro de la percepción. Desde 1960 hasta la actualidad

A lo largo de los últimos setenta años, el mundo del arte se ha ido ampliando conforme los artistas se rebelaron contra los cánones artísticos. Con el tiempo han surgido distintos movimientos que han cambiado el discurso del arte contemporáneo, transformando el arte a través de una acción, creando un cuadro sin pigmento, produciendo una escultura sólo con una idea, transformando el silencio en música, sintiendo una pintura que está ausente, intercambiando el papel artista/espectador. El artista deja a un lado lo conocido como tradicional dentro del mundo del arte, transgrediendo con todo lo que el espectador concibe como tal, consiguiendo mostrar un enfoque distinto a todo aquello planteado por el ser humano.

El arte contemporáneo no tiene necesidad de seguir un patrón o movimiento; no pretende imitar a nada ni a nadie, porque eliminaría la autenticidad de la innovación. El comienzo del arte surgió principalmente tras querer imitar la naturaleza, pero su autonomía ha ido evolucionando con los años. Para el filósofo Theodor Adorno, cualquier obra artística se manifiesta en un entorno comunicativo, pasando a formar la obra parte de ese ambiente. La autonomía que tiene el arte contemporáneo es lo que lo hace tan auténtico. Para Adorno, negar la belleza natural es un agravio. La modificación de la apariencia natural equivale a borrar la esencia propia que posee la estructura, eliminando lo que la hace tan única. El arte tiene alma y pensamiento. La obra artística posee a la vez una mimesis y una formalidad necesarias para el arte. No hay arte sin alteración de la materia.

1.1.1. El arte de instalación: la tridimensionalidad del espacio de la instalación.

Rechazar lo que es la instalación artística es rechazar el arte del siglo XXI. El principio de toda instalación artística se fundamenta en la relación que surge entre el espectador y la obra, en la experiencia que se vive ante ella; la conexión, positiva o negativa, que surge en el momento expositivo (Rebentisch, 2018, pp. 9-15).

En la actualidad toda obra artística ha pasado a ser una instalación. No apareció basándose en ninguna creencia ni en ningún estatuto impuesto. Desde que comenzó, se han realizado infinitas instalaciones y cada una de ellas tan distinta a las otras que no hay posibilidad de crear una descripción concreta (Larrañaga, 2006, pp. 7-8). No es un tipo concreto de arte, sino un conjunto de distintos tipos, cuya ubicación es tan amplia y variada que permite posicionarla en lugares antes extraños para presentar arte, como puede ser la calle, o un almacén. La importancia de la instalación no es la belleza del resultado, como ocurre en otras materias, sino la magnificencia a la hora de presentar la obra. Es un arte contemporáneo que surgió a finales de los años sesenta, aunque ya tuvo cierto atisbo de presencia en los cincuenta, cuando Yves Klein realizó una exposición que consistía en una habitación vacía, o mucho antes, cuando Marcel Duchamp colocó una rueda de bicicleta sobre un taburete de cocina en 1912.

La instalación tiene como base el espacio. Esto no significa que se trate de una obra ficticia, ya que el espacio es algo material. Toda instalación es corpórea, y la obra instiga al observador a estudiarla como un espacio total. Todo lo que está dentro de esa espacialidad forma parte de la instalación artística (Groys, 2009). Cuando el artista realiza una instalación, está dando al espectador la oportunidad de usar la obra, proporcionándole la oportunidad de acceder a todo lo que la producción engloba, pudiendo actuar en base a sus preferencias, comportándose como a él le parezca. El artista es el que crea la obra, pero quien la inicia es el público (Larrañaga, 2006, pp. 31-32). La instalación puede ser abandonada por el espectador cuando este quiera. La obra está planificada en base a las imágenes y elementos elegidos para formar parte del espacio, permitiendo al espectador descifrar la representación. Cuando el público está ante una instalación, se encuentra envuelto por una “espacialidad presente”, confinado en un contorno que se encuentra relacionado con el mundo en el “espacio real”. Toda instalación es un arte recíproco que mantiene una relación íntima con el espectador, ya que este responde de forma personal en su deambular por el espacio de exposición. Para poder explicar lo que se ha visto, el espectador debe haberlo procesado, y esa captación no es posible si no ha experimentado y analizado la obra y su espacio (Morse, 1991, pp. 154-159).

Desde los inicios de la idea de la instalación artística, los límites de una obra de arte y su espacio se han puesto en entredicho, pues pueden ser tan amplios y variados que logran desorientar al espectador. Al contrario que el resto de las artes como la pintura o la escultura, la instalación artística está realizada expresamente para el público como, como bien dice Bishop, “una presencia literal en el espacio” (2005, p. 46). Trae consigo los sentidos, permitiendo que el espectador pueda espaciar su mente. La obsesión de la instalación artística por la presencia y participación del observador examina hasta dónde llega la individualidad espacial de cada persona (Bishop, 2005, pp. 50-51). Este medio artístico es una manera de reivindicar la autoridad y el derecho que posee el artista para trabajar tanto con el objeto como con el espacio. Si el espectador niega parte del espacio de la instalación, está negando la obra en su conjunto; cuando se encuentra en una exposición de cuadros, fotografías, etc., el observador se mantiene dentro de su espacio analizando la obra desde un punto específico de la estancia, alejado de la espacialidad de la obra artística. Sin embargo, cuando presencia una instalación artística, el artista ya le está facilitando una espacialidad del espacio de la producción solo con poder observarla, alejándose del espacio público e introduciéndole en el espacio privado al que pertenece la instalación (Groys, 2009). A la hora de realizar estas obras, se requiere un tiempo espacial que consienta la disposición de todos los componentes pertenecientes a la producción. Se trata de un arte pasajero que no debe interrumpirse, pues perdería parte de la esencia que lleva consigo (Morse, 1991, p. 254).

Con la instalación artística, el espacio ha dejado de ser un lugar de ocupación para convertirse en un espacio relacional (Larrañaga, 2006, p. 27). Las bases principales de toda instalación se apoyan en el espacio, el tiempo y el material, y todos, unidos, se basan

en cada uno de ellos para poder permanecer. El resultado que otorga el arte de instalación al colectivo que lo observa es la idea de la temporalidad del “presente”, el momento actual en el que se encuentra, el “aquí y ahora”, dándoles la capacidad de ser conscientes de la posición en la que se encuentran, del tiempo que transcurre y del espacio que les rodea (Groys, 2009). El espacio puede variar. Tiene el privilegio de poder encontrarse tanto en una galería, como en una montaña o en la calle. Dependiendo de la intención del artista, esta se situará en un sitio u otro, pudiendo ocupar a su vez una escala reducida o monumental.

La perdurabilidad de la obra es un factor importante, ya que la temporalidad de la obra instalada refleja el contenido y la intención artística. Algunas obras son efímeras, ya sea por el material utilizado, por el espacio elegido o por decisión del artista. La instantaneidad de la instalación hace referencia a la temporalidad, creando una mayor valoración por parte del espectador de lo que implica esa fugacidad temporal. El tiempo es el protagonista de estas obras, convirtiéndose en el que dirige toda la creación, limitando la creación. Otras instalaciones pueden tener una duración permanente, siendo esa constancia temporal la que permite que el espectador lleve consigo una presión menor ante la posibilidad de no evaluar la obra artística en el momento, interaccionando esa temporalidad con el público. El artista se beneficia del ambiente creado para realizar la estructura. Los suelos, las luces, las paredes, objetos varios, son una parte crucial dentro de la instalación. El espectador se mueve dentro de la obra e interviene en ella. Existen obras *site-specific*, únicamente pueden coexistir para aquellos lugares para los que han sido creadas, como ocurre con las obras en las que el material utilizado necesita permanecer al aire libre para poder seguir existiendo. Los objetos comunes de la vida forman parte de una instalación, como por ejemplo una lámpara o una flor, pero sabiendo que el primero tiene una duración larga y el último tiene una permanencia fugaz. La instalación artística se provee de diferentes temáticas en una obra, interviniendo varios componentes a la vez como la naturaleza o los medios de comunicación. Utiliza objetos y espacios comunes, sacándolos de su entorno y trasladándolos a un ámbito que configuren un propósito artístico.

La instalación crea una idea en la que el artista se comunica a través de una asociación de temáticas, dejando a un lado la importancia estética. El concepto prevalece ante la figuración. Se trata de un arte conceptual en el que la idea vence a la belleza. Consigue extraer cualquier elemento de su entorno para situarlo en otro lugar dándole un significado descontextualizado, siendo percibido por el espectador como un elemento distinto. La instalación se ha desarrollado como una clasificación espacial y temporal en la que el espectador se puede introducir e interactuar, a veces perceptible y otras imperceptiblemente. Sin el espectador, y su percepción e interacción, la instalación no cobra sentido (Bishop, 2005, p. 46).

Cuando un espectador presencia una instalación artística, pasa a encontrarse bajo la influencia del artista, ateniéndose a los actos y consecuencias que la obra trae consigo. El

espacio dentro del arte de instalación no es estático, sino que se mueve conforme la obra lo sugiere. Una de las virtudes de este medio artístico es que no son realizadas usualmente para un lugar concreto, sino que pueden situarse en cualquier lugar y momento. En este tipo de exposición, el observador ve la obra de manera individual, desplazándose de un lugar a otro para observar las obras sin percatarse de los movimientos que realiza ni del espacio que está ocupando. El observador no se encuentra solo, sino que está acompañado de más espectadores que presencian la obra juntos como un colectivo, como ese todo espacial al que se somete la instalación artística (Groys, 2009). El concepto de instalación es el más adecuado para este tipo de arte porque, como bien dice Josu Larrañaga (citado en Sánchez, 2009): “el arte de la instalación no es otra cosa que el arte de desplegar diferentes elementos, aparatos o equipos en el espacio tridimensional y en las coordenadas de tiempo” (p. 13).

La instalación saca al espectador fuera de su cuerpo, consiguiendo inmovilizar sus sentidos. Otras obras tienen la capacidad de aumentar su percepción, pero, aun así, el espectador sigue “aislado” dentro de una pantalla, especialmente en el caso de la instalación cinematográfica o videoinstalación (Morse, 1991, p. 153). Este tipo de instalación se apoya antes en el cine, más concretamente en el cine experimental, que en la televisión, debido especialmente al modo en el que se presenta ante el espectador y este lo percibe. La libertad de la toma, junto con las pausas entre imágenes, introducen el tiempo en la instalación cinematográfica, ya no como algo perteneciente al movimiento, sino como una parte principal de la instalación. Conforme pasó el tiempo, este tipo de instalación empezó a tenerse en mayor consideración; no solo representaba algo de forma cinematográfica, también presentaba cinematográficamente. Consigue que el espectador deje de tener una actitud pasiva ante la imagen en movimiento. La ausencia de asientos en su mayor parte, junto con la libertad de movimiento que se le da al espectador cuando se encuentra ante la instalación, hacen que deje de mostrarse inactivo y despreocupado ante una pantalla para pasar a reaccionar ante todo lo que observa con una autonomía que antes no poseía. Sin embargo, cuando el espectador tiene la posibilidad de sentarse para observar la obra, permaneciendo con la mirada fija en la pantalla y sin moverse apenas, sus pensamientos carecen también de movimiento, permaneciendo estancados sin mirar más allá de lo que está observando. No solo se trata de individualizar el movimiento de cada espectador, también su experiencia ante la instalación artística (Reben-tisch, 2018, pp. 171-180).

Cada videoinstalación es una demostración de las posibilidades que abre el video en este arte, una forma de introducir el cuerpo humano en el espacio, un medio para retornar lo espacial y temporal en las prácticas visuales. Como bien dice Margaret Morse: “vivimos rodeados de imágenes (...) El mundo natural ha pasado en gran medida por la cultura de la imagen antes de volver a materializarse en espacio tridimensional” (1991, p. 155). A diferencia de lo que sucede cuando se observa una película en pantalla, en una video instalación el espectador deambula libremente alrededor de la pantalla. En una

película, lo que se observa tras la pantalla es lo que pertenece a la película; sin embargo, cuando se habla de video instalación no se alude a lo que se observe en la pantalla, sino a todo el conjunto que lo rodea, el cual compone toda la videoinstalación. Para Morse existen dos maneras de videoinstalación que se diferencian entre sí de acuerdo a su temporalidad: usando el tiempo real y permitiendo que el espectador forme parte de la instalación observándose a sí mismo, o permitiendo que el espectador utilice su tiempo en base a sus preferencias a la hora de observar la obra (Morse, 1991, p. 157).

El observador debe de pensar en las diferencias que existen entre un televisor que está en una sala de estar, y una pantalla que se muestra en una instalación. El televisor pasa automáticamente a transmitir al espectador que debe sentarse cómodamente para abstraerse de todo lo que lo rodea y centrarse únicamente en una pantalla que lo obnubila. La pantalla que se muestra en una videoinstalación permite al público desplazarse de manera personal si este así lo quiere, sin obligaciones a la hora de enfocar la vista, dejándole libertad para decidir cuándo fijar la vista en la pantalla y cuándo no. El público tiene independencia en su movimiento, prestando mayor atención, pues decide en todo momento el camino a seguir. En ocasiones la pantalla en una instalación cinematográfica no es lo único que se encuentra en la obra, el artista ha podido introducir elementos de todo tipo, e incluso realizado una distribución espacial utópica. A pesar de haber una pantalla como protagonista, se trata de un arte tridimensional, corporal, que expande la visión en el espacio (Ibid., pp. 161-163). En este tipo de obras, el espectador es consciente del tiempo que transcurre y el espacio que ocupa. Ese tiempo y espacio son algo fundamental dentro de la instalación, ya que se desarrolla en base a lo que el espectador marca. El espectador decide cuánto tiempo permanecer observando la pantalla, cuánto tiempo caminar de un lado a otro del espacio y cuánto tiempo dedicar a observar los elementos. Es el que decide cuando empieza la obra y cuando acaba (Ibid., p. 166).

A pesar de poder reproducirse en ocasiones una copia de una videoinstalación, el aura que esta desprende no es posible mostrarse en dicha reproducción; su autenticidad se mantiene en el lugar de la presentación, y los elementos utilizados no son accesibles en otro momento más allá de su exposición original (Rebentisch, 2018, p. 175). Ocurre lo mismo con las *installation shots*¹, no consiguen representar de forma adecuada la instalación artística.

El arte de instalación evita las críticas estéticas debido a la continua polémica que se crea ante una obra cinematográfica. En ocasiones, el espectador se debate con la obra al encontrarse ante una misma imagen en movimiento que sucede una y otra vez, repitiéndose sin fin. Ese bucle repetitivo de la imagen hace que el espectador pierda por completo el sentido temporal que vive en ese momento junto con la temporalidad de la pieza (Ibid., pp. 183-187).

¹ *Installation shots*: fotos instalativas. Son tanto las fotografías que documentan una instalación como las pertenecientes a una exposición.

En la evolución de la instalación artística cabe destacar a varios artistas que a partir de sus conceptos e ideas han cambiado la forma de ver las cosas. Un artista a mencionar es Edward Kienholz. Sus obras más características se fundamentan en “escenografías escultóricas” que se basan en historias reales, tanto físicas como psicológicas. Su mujer Nancy Reddin colaboró en todas sus obras desde 1972, llegando a firmar sus trabajos como Kienholz. Una de las características de este artista es que el material que utiliza para hacer sus instalaciones es material usado. Le da vida de nuevo a los elementos que escoge, y los modifica gracias a los conocimientos de carpintería y mecánica que posee. Con sus creaciones consigue que el espectador se sienta un intruso al observar sus trabajos, sintiéndose un integrante anónimo que observa algo que no debería ser observado. Sus obras son una crítica a la sociedad humana y la manera de vivir del hombre actual, que incorporan un carácter oscuro en ocasiones. La realidad de las escenas, junto con la incomodidad que producen estas, hace que el público sienta que forma parte directa de la obra. Un ejemplo de sus trabajos es su obra más representativa: *The Hoerengracht* (1984).



(Figura 1) (Kienholz, *The Hoerengracht*, 1984, instalación escenográfica de materiales mixtos) (Fuente: <https://bit.ly/3aVzxN5>)

Esta obra de la pareja es una instalación escultórica que pretende imitar, a escala real, la calle Herengracht². La instalación consta de varias esculturas a tamaño real de al-

² La avenida es una calle de prostitución que se encuentra en la zona del Barrio Rojo de Amsterdam. Kienholz modificó el nombre de la calle añadiéndole la “o” para hacer alusión con el título a lo que es su obra: “canal de prostituta”.

gunas prostitutas y clientes, con apariencia real. Imita esta calle concretamente, e incorpora a esta las personas y los detalles reales del lugar específico. Kienholz se encargó de realizar sus investigaciones y anotaciones sobre la realidad de dicha calle, hablando con las chicas de mala reputación y algún cliente, y lo que allí se hacía, para poder dotar a su obra de mayor realismo, aunque este fuera oscuro y frío. En su trabajo se puede observar, por ejemplo, a una prostituta ejerciendo su profesión buscando a algún cliente, apoyada en la calle, o en el interior de una sala, sentada esperando; o se puede ver una cortina cerrada como puerta de una habitación, con lo que se sugiere que dentro ya se encuentra una prostituta con su cliente manteniendo relaciones sexuales. Toda la iluminación de la obra, el ambiente de la calle, las construcciones realizadas, etc. se han hecho en base al lugar específico dándole el mayor realismo posible, dando a la escena un sentimiento de agonía. Rompe los muros que separan las salas de exposiciones de la realidad haciendo que el espectador perciba la escena como una vuelta por el pasado.

Otro artista es Doug Aitken, que realiza instalaciones sirviéndose de ambientes arquitectónicos y naturales. Emplea proyecciones de video y considera el sonido una parte fundamental de la obra, ya que es el conjunto el que completa la creación para sobrecojer al observador. La repetición, el tiempo y la velocidad son su obsesión. Realiza obras con una temporalidad de años de duración. Sus creaciones no tienen una ubicación específica a la hora de ser exhibidas, sino que se observan en la naturaleza, en galerías o en un espacio público. El impulso que tienen las instalaciones de Aitken está relacionado con la forma en la que consolida la naturaleza junto con la alteración de la filiación de la temática. Crea una atracción hacia lo real en sus instalaciones que se une dentro del núcleo urbano, presentando una estabilidad y una fuerza que se unifica con la conducta del individuo. Ahí es donde recae su atractivo. Se sirve del tiempo real, fusionando este con la fuerza temporal que crea el entorno urbano.

Rebecca Louise realiza construcciones florales naturales. Produce paisajes, en ocasiones duraderos, donde aloja miles de flores de distintos tipos en el techo. Sus instalaciones parten de la idea del tiempo como base para un resultado posterior. Desecha las flores que utiliza antes de colocarlas en su obra y, una vez realizada su instalación, esta se transforma conforme pasa el tiempo debido al florecimiento y marchitamiento que sufren las flores. Proporciona a la obra distintos tipos de ambientes coloridos, donde las tonalidades y los olores forman una parte crucial para crear distintos tipos de visión en una misma obra. Su intención es crear un vínculo único entre el ser humano y la naturaleza, haciendo que el individuo pueda percatarse de los cambios físicos y olfativos que sufren las flores con el paso del tiempo.

Las flores que llevan mucho tiempo se han marchitado y resultan inservibles a la vista. Louise, sin embargo, las ve como elementos valiosos que no se aprecian verdaderamente en su mayor apogeo, y da la oportunidad al espectador de poder percibir las en su esplendor, creando un cielo de naturaleza con una esencia conmovedoramente distinta al concepto que se guarda de ella. Convierte lugares simples, privados de todo color, en

una gama de tonos llamativos y luminosos. Ve la imperfección del paso del tiempo como algo bello y útil, e intenta mostrarla al público tal y como ella lo percibe con sus propios ojos. Lo atractivo de sus instalaciones es que los colores y olores cambian. Lo que vio el espectador la primera vez, poco después ha cambiado. No pretende verse afectada por el tiempo, sino apreciar el paso de este en el contexto de la naturaleza.

Gerda Jörg y Steiner Lenzlinger guardan parecido con esta artista australiana. Las flores son uno de sus principales elementos. Sus instalaciones parecen transportar al espectador hacia un mundo de ensueño. Combinan lo natural y lo artificial en una misma obra. Sus trabajos dan la misma importancia a la parte real como a la parte ficticia. Utilizan telas, que unidas a la parte natural (flores) de sus obras, se unen entre ellas creando un mundo de fantasía. Sus instalaciones tienen un toque mágico que atrae al espectador y lo sumerge en ellas. Sus obras se quedan en la memoria debido a su magnitud.

Gabriel Dawe es un artista mexicano que comenzó sus obras debido a su infancia y las carencias instructivas que soportó tras la discriminación sexista que se sufría (y se sigue sufriendo) en su tierra con respecto a los textiles. El artista siempre estuvo obsesionado con los tejidos, pero, al tratarse de un material hecho, supuesta y exclusivamente, para mujeres, le fue imposible vincularse con el tema. Logra que el espectador perciba el espacio como una obra. A la hora de escoger los lugares en los que realiza sus creaciones se basa principalmente en las luces y en la distribución espacial. Sus trabajos a gran escala juegan con la percepción del espectador, creando una ilusión de luz arquitectónica. Su material principal es el hilo, y lo amplía creando un arcoíris textil que confunde al observador, desorientándolo al encontrarse dentro de una iluminación de tejidos.

Para él, el hilo significa resguardo, seguridad, ya que ampara al ser humano del frío y le aporta seguridad. Al tratarse de obras de enorme tamaño, la cantidad de hilo utilizado es desorbitada, pudiendo llegar a 1000 km de tejido. Utiliza un procedimiento original, realizando la instalación a base de capas. Produce una visión óptica que atrapa al espectador, pues lo primero que este ve cuando se encuentra delante de la obra es la luz. Una vez se acerca, ya se entiende el engaño. Zurce el aire creando sensación de luminosidad alumbrando la sala.

Sus obras son una red de resplandor que transforma la manera en la que el espectador percibe el espacio. Utiliza una gama extensa de colores luminosos para crear mayor sensación de espacio, aunque su idea más profunda a la hora de escoger la gama de tonalidades es romper con las ideas sexistas con las que él ha crecido³. Utiliza el hilo, un material considerado frágil y pequeño, y le da la oportunidad de convertirse en un material espacioso y resistente. Cuando da por finalizada su instalación, Dawe recopila todos los tejidos de la obra y los reúne creando una pieza pequeña. A estas piezas el artista las

³ Dawe no elige los colores al azar, crea una combinación colorida de manera intencional como resarcimiento a su infancia privada de todo color, y a los prejuicios sobre la desigualdad entre hombre y mujer.

llama “Reliquias” y las crea una vez terminada la exposición de la instalación, creando a su vez una paradoja con respecto a su obra: lo que antes era luz y transparencia, ahora es concentración y opacidad. Interviene con la luz en lugares cerrados sin claridad, creando arcoíris interiores sin necesidad de lluvias.



(Figura 2) (Gabriel Dawe, *Plexus n° 19*, 2012, instalación textil realizada exclusivamente con hilos) (Fuente: <https://bit.ly/39Rcv9K>)

1.1.2. Arte corporal: el cuerpo humano como manifestación artística.

A lo largo de los años sesenta la vida y el arte se unifican en un mismo acto, uniendo a la obra y al espectador en una misma creación, ampliando la obra de arte hasta conseguir que esta no sea algo físico, sino una experiencia, un momento vivido, un recuerdo. Se trata de un arte vivo que va más allá de una galería, se presenta en los espacios públicos. No pretende ser una mercancía, sino una acción registrada en la memoria. No intenta ser evaluado, sino reflexionado. En ese momento es cuando aparece el arte corporal, uno de los movimientos artísticos que más influencia ha ejercido sobre el arte contemporáneo. En esa época las reivindicaciones políticas y sociales se posicionan en el debate sobre las clases sociales, las minorías y los excluidos del capitalismo, el feminismo, etc., encontrando su modo de expresión en el arte pop y el minimalismo, pero sobre todo en el arte corporal. Negros, mujeres, homosexuales, etc. eran los partícipes de estos movimientos. Desde entonces se disuelven las fronteras entre las manifestaciones artísticas y entre la pintura y la escultura. Las nuevas manifestaciones artísticas tratan de dirigir el arte hacia lo cotidiano, la naturaleza y lo urbano. La música, el teatro, la literatura, la

danza, son diferentes modos de expresión que llegan a compartir estos últimos movimientos. Se le puede llegar a considerar el lenguaje propio del arte de la *performance*.

Al contrario que la pintura y la fotografía, que son creadas con una permanencia duradera, el arte corporal, a través de la expresión del cuerpo humano, presenta una temporalidad transitoria en el “aquí y ahora”. Se expresa a través de distintas formas como la pintura corporal y la *performance*. En la primera, el cuerpo ha pasado a ser el lienzo en blanco en el que poder pintar, el lugar donde poder intervenir. En la *performance*, la improvisación y la espontaneidad sirven de guion para la realización de la obra. Se trata de un acto artístico representado en vivo en el que el espectador forma parte de él al poder interactuar con los artistas. El cuerpo es el material con el que poder interpretar las inquietudes, sensaciones y hábitos. Las acciones son el pilar de este arte, mientras que el cuerpo humano es su base. El movimiento corporal, la conciencia del espacio y del tiempo se combinan a la hora de su ejecución. Toma el cuerpo del artista como base para realizar actuaciones afiliadas al dolor físico, al esfuerzo físico, a la sensualidad, a la exploración de los sentidos, etc.

Los temas más recurrentes en el arte corporal son aquellos que marcan las disensiones políticas y culturales como la sexualidad, la violencia y la crítica cultural y política. La liberación del hombre, el cuerpo en movimiento como algo más allá, junto con la idea de la percepción, son temas fundamentales en este movimiento. Los temas tratados son manifestados desde la inocencia hasta el sadomasoquismo. Se trabaja con el cuerpo como con cualquier otro material, se pinta, se mancha, se retuerce, se copia. Se presenta en tiempo y espacio real, y se exhibe el cuerpo como lugar de gozo y dolor. Los espectadores se involucran en la obra con la percepción y con la interacción del artista. Los movimientos y superficialidades que se observan son vistos de distinta manera dependiendo del observador y sus vivencias (Fernández, 2015, pp. 32-46). El arte corporal, en su evolución temporal, ha transformado el modo de expresión del cuerpo haciendo que el concepto de este ya no sea considerado una base, sino una idea para representar temas como el feminismo, el sexo, las redes sociales, etc.

En el siglo XX lo primordial para la sociedad es la capa exterior del cuerpo, no su esencia. El aspecto, la imagen física, es el papel principal. Dado que lo exterior forma una parte importante en la sociedad actual, este ha pasado a tener un rango mayor en el arte corporal. El protagonista siempre es el artista, su personalidad, su vida, su cuerpo. Debe tener ciertos conocimientos artísticos a la hora de realizar la presentación. Trae a la memoria las antiguas prácticas sociales primitivas, como tatuajes y pinturas corporales. Es un arte que trabaja el cuerpo humano en un espacio real. Es uno de los pocos artes que puede reunir varias técnicas distintas en una. A la hora de su representación, la danza, el teatro, la mímica, la pintura, la escenografía, las artes escénicas, la *performance*, la imitación, etc. pueden llegar a formar parte de una misma obra de arte corporal, llegando a unificar varias artes en una sola. Este arte exige determinados conocimientos de expresión por parte de los cuerpos que participan. Al tratarse de una acción, su tem-

poralidad es momentánea, dependerá siempre de la duración del cuerpo. Se trata de un arte efímero, fugaz, que únicamente dura lo que dure el cuerpo. Son obras provisionales que duran lo que los artistas y el contexto de la obra determinen que pueda durar. Eso es algo ventajoso para los creadores, pues tienen mayor independencia y libertad a la hora de elaborar y mostrar sus obras artísticas. Como se considera un arte pasajero, normalmente se archiva en fotografías, videos o en registros e indicaciones hechas para el lugar o contexto específico, pero también viven en los recuerdos de aquellos espectadores que pudieron experimentarlo en primera persona. Solo es posible volver a verlo de nuevo si se han registrado documentalmente, siendo las grabaciones y fotografías realizadas durante esta, lo único conservado. Favorece la participación de los espectadores, dándoles la posibilidad de poder intervenir (Ibid., pp. 32-46).

Muchos artistas utilizaron esta corriente para comprender la complejidad del cuerpo en relación al espacio, al tiempo y a su contexto; y al aguante físico y psíquico de este. A diferencia de otros movimientos este no tiene un fundador, surgió de manera espontánea a través de la consolidación y la contextualización del cuerpo como materia de expresión artística. Una de sus características señaladas es que no es considerado un arte comercial. El arte corporal rechaza ser un producto, no ofrece un resultado físico en el sentido amplio de la palabra. Es un “arte de momentos”, “un arte de ideas” que solo es posible observar y experimentar (Ibid., p. 32). Los artistas se valían del intercambio y comunicación que se provocaba al estar en contacto con el espectador durante la obra, consiguiendo “envolverlos” en esta, haciéndoles partícipes. El cuerpo es un elemento expresivo con el que poder comunicarse, y el arte corporal aprovecha esa particularidad para crear un vínculo expresivo y comunicativo con el público, pudiendo expresarse ambos, tanto los artistas como los espectadores, meditando y debatiendo sobre temas sociales, culturales, políticos, religiosos, etc. Este arte reflexiona sobre la función del cuerpo en el espacio y tiempo que lo envuelve. El artista siente una suspensión temporal dentro del espacio en el que se encuentra, y en ocasiones consigue que el público también lo experimente. La actividad del cuerpo, su espacio envolvente, hacen al artista más consciente de sus movimientos y acciones, hacen que reflexione sobre la espacialidad y la temporalidad, llegando a percibir ambos de manera intensa como nunca antes se habían experimentado, llevando al transeúnte (espectador pasajero) a ser más consciente que nunca de él.

La cámara pasa a ser un elemento clave para el sustento de las obras. Con el video de por medio, este se transforma en un medio de visión artística que permite a los espectadores el acceso a ese arte momentáneo e improvisado, perdiendo esa necesidad de ser consciente del tiempo y el espacio. Este cambio de visión trajo consigo una experimentación intensa por parte de muchos artistas a la hora de querer analizar los movimientos y espacialidades del cuerpo. Prueba de ello son artistas como Bruce Nauman y Klaus Rinke. Ambos están obsesionados con el funcionamiento del cuerpo en base a esa espacialidad que lo rodea.

Bruce Nauman es un artista a destacar dentro del arte corporal. Se centra en el cuerpo humano como base artística, ya se encuentre este en movimiento o como plano. Ha sido capaz de introducir diferentes medios palpables dentro del arte inmaterial (Lewallen, Riley, Storr & Wagner, 2007, p. 171). La investigación artística del ser humano, en relación al tiempo y al espacio en el cuerpo, ha sido un tema a estudiar y observar para Nauman, y su mejor manera de trabajar y analizarlo era utilizándose a sí mismo. Lo conceptual fue desde sus inicios la base dentro de sus obras (Fernández, 2015, pp. 37-38). Para él, el cuerpo es el origen de su práctica artística. Un artista que realiza una acción a través de sus movimientos y sus gestos materializa un acto performativo que es en sí una declaración de obra artística. Ese acto de circulación corporal equipara también la obra de arte en acción teatral. Las obras fílmicas de Nauman que más repercusión y contundencia han tenido las realizó en sus primeros años de carrera, abriéndole un próspero camino dentro del mundo del arte. Como bien dice Robert R. Riley:

(...) sus exploraciones en el tema de su arte, y la búsqueda de un lenguaje de forma relacionado con la idealidad y la fuerza de voluntad, se inscriben en última instancia como lucha y resolución en sus primeras imágenes en movimiento. (Lewallen et al., 2007, p. 171)

Comenzó a darse cuenta del cuerpo y sus limitaciones en la creación artística a raíz de sus carencias. Como Nauman (citado en Sainza, 2013) comentaba: “No había nada en el estudio porque no tenía mucho dinero para materiales. Así que me vi obligado a examinarme a mí mismo, y qué estaba haciendo allí” (p. 220). Empezó a investigar el cuerpo practicando con el suyo propio, y como este era afectado por el espacio. Propone el cuerpo del artista como el verdadero objeto del arte. Este fue el cambio necesario hacia una consciencia “corporal y espacial” del artista. Como comenta Anne M. Wagner: “el artista fue liberado de sus limitaciones incorporadas para concentrarse en sí mismo” (2007, p. 55). Sus límites estaban determinados por sus acciones gestuales, que “tenían significado como los de un cuerpo sustantivo y un ser mutable” (Ibid., p. 55). Nauman deja a un lado todo objeto físico intermedio entre la creación y el objeto creado, y se centra en su cuerpo, probándolo, buscando los límites en los que se pueda expresar algo con el cuerpo, como por ejemplo el sadomasoquismo, el arte del maquillaje, el aburrimiento, el cuerpo como monumento, la ejecución de actividades físicas cotidianas, etc. Al usar su cuerpo como medio, consigue experimentar de manera objetual el cuerpo como personificación del artista en su acto de ejecución artística.

En palabras de Bruce Nauman (citado en Posada, 2017): “ser artista es también presentarse, presentar un ‘yo’ a través del trabajo. Si uno no quiere que el público vea ese yo, uno lo maquilla” (pp. 49-50). Se graba a sí mismo en videos, y practica con su cuerpo analizando la percepción del tiempo y el espacio en base al modelado del cuerpo y al ritmo de las actividades cotidianas de este. Es su manera de conocer y ampliar su identidad. Muestra

incertidumbre en sus videos ya que, con las repeticiones visuales en loop, la utilización del tiempo real en sus grabaciones empatiza y al mismo tiempo produce perplejidad al espectador ante la percepción de los movimientos tan comunes y habituales. Sus videos cuestionan los hábitos de percepción corporal y espacial de los espectadores. Los videos de Nauman, como bien comenta Armin Schäfer: “relacionan sus exploraciones de técnicas corporales con una exploración de la percepción de sus espectadores” (2013, p. 147).

Nauman utiliza el cuerpo como recurso expresivo, manifestándose sin la necesidad de una exteriorización verbal. Como dice Javier Chavarría: “puede ser el artista más plural y completo de la segunda mitad del siglo XX” (2002, p. 78). El cuerpo y sus movimientos son el idioma con el que se comunica, su lenguaje, por lo que para poder completarse la obra debe haber siempre un receptor que “escuche” visualmente lo que quiere transmitir con su cuerpo. Una de sus obras a destacar es *Self-Portrait as a Fountain* (1966). En esta obra, el artista se representa a sí mismo como si fuera una fuente, soltando por su boca un chorro de agua. Guarda relación con una creación que realizó un año antes en la que, con luces de neón, escribió en una persiana la frase “The true artist is an amazing luminous fountain” (el verdadero artista es una fuente luminosa). Crea esta obra para mostrar de manera sarcástica el significado de esa frase, burlándose de la estereotipada catalogación con la que el mundo se refiere siempre a un artista (Muntada y Tort, 2011, p. 25). En ocasiones utiliza un color amarillo frío que resulta irritante para el espectador hasta el punto de abandonar la obra (Chavarría, 2002, p. 42).



(Figura 3) (Bruce Nauman, *Self-Portrait as a Fountain*, 1966) (Fuente: <https://bit.ly/2JkoalS>)

Otro artista perteneciente a esta disciplina artística es Klaus Rinke, quien, como Nauman, utiliza el cuerpo como medio perceptivo. Antes de centrarse en el movimiento corporal, trabajaba en materias tan comunes como la pintura o el dibujo. Los planteamientos que el alemán sugiere en sus trabajos afectan al individuo, investigando las relaciones posibles del universo con el ser humano, y como este es afectado a su vez por el tiempo y el espacio. El tiempo es su tema principal debido a la obsesión que tiene con los relojes. Quizá por esto, para el artista, las fotografías son tan importantes, pues las considera un recordatorio del tiempo transcurrido. Identifica el movimiento como una advertencia de que el reloj sigue haciendo tic-tac, por lo que cada desplazamiento de cualquier parte del cuerpo es importante. El agua es un elemento primordial para Rinke y su obra (Fernández, 2015, p. 40). Su movimiento corporal está ligado al agua que le ayuda a percibir el paso del tiempo con cada gota derramada. Realiza instalaciones y *performances* en las que la idea del ser humano se introduce dentro de la espacialidad y la temporalidad. La fantasía, lo impreciso, lo indefinido, son temas que Rinke quiere mantener alejados de su obra. Para él, lo realmente importante es la verdad, la realidad, la exactitud, la precisión, y no hay nada más exacto que el tiempo (Couturier, 2017).

1.1.3. Hiperrealismo: la intensificación pictórica como representación estética.

La corriente artística conocida como hiperrealismo se desarrolló en los años sesenta en Estados Unidos. La pintura es la base del hiperrealismo y, como técnica artística, crea la duda ante el espectador sobre la veracidad y autenticidad de lo representado.

El hiperrealismo se manifiesta como un arte en el que la visión traspassa la precisión de la mirada. Representa una realidad tan real y perfecta que el ojo humano no la reconoce como realidad propia. Para Hal Foster es un fallo, pues lo que hace es mostrar al espectador una realidad ilusoria que falla ante la memoria del espectador, ocasionándole desasosiego ante la imagen que ve. Si el hiperrealismo no muestra una realidad propia del espectador, lo que hace es dificultar la representación de la simbología propia de esta corriente artística. Se aprovecha de las cualidades de la fotografía y deja a un lado otras como la posibilidad de réplica, ya que teme la desaparición de la exclusividad en la pintura (Foster, 2001, pp. 148-149).

La realidad es fotografiada doblemente en cadena, comenzando por la cámara a la vez que, esta última, es captada por el artista para plasmarlo en un cuadro. No existe nada personal o empático más allá de los motivos del artista a la hora de escoger qué reproducir. Los sentimientos no forman parte de esta técnica porque, al representarse la realidad de un modo tan fiel, el misterio de la obra es inexistente. Su intención es tener una exactitud visualmente objetiva, por lo que el procedimiento práctico y el orden son una parte fundamental. Las representaciones hiperrealistas llegan a crear en el espectador una inmensa carga de información en su contenido. En las obras se representa aquello que el ojo humano no es capaz de apreciar en su vida real: una realidad detallada, exacta

y ampliada. Juega con la idea de realidad-ficción, confundiendo al espectador al no saber si se trata de una fotografía o un cuadro.

La evolución tecnológica de la imagen crea una realidad paralela ante el espectador. El individuo existe en un universo totalmente real a sus ojos, pero la procedencia de esa realidad se encuentra imprecisa ante él, aunque este no se percate de ello. El ojo humano no tiene la capacidad suficiente para apreciar con íntegro detalle todo lo que habita a su alrededor, sin embargo, gracias a los nuevos medios, esa realidad que existe en el mundo y de la que nadie es capaz de percatarse a simple vista, es posible mostrarla a través de una lente. Sin los medios tecnológicos no existiría el hiperrealismo. Este representa lo ya representado a través de la cámara, indicando con esto que la sociedad vive dentro de un mundo adulterado (Crespo, 2013, pp. 213-217). El hiperrealismo se focaliza en representar la auténtica realidad. Existe un pequeño debate en lo que a la pintura hiperrealista y a la fotografía se refiere, ya que para poder realizar la técnica pictórica es imprescindible el uso de la fotografía; sin embargo, el procedimiento a la inversa no es necesario. La pintura hiperrealista se considera un sustituto innecesario de la fotografía porque acarrea más trabajo. Por otra parte, la fotografía no se valora tanto como el duro trabajo y la precisión y templanza que se necesitan a la hora de realizar un trabajo hiperrealista. Con los avances tecnológicos, los artistas comienzan a modificar la fotografía que utilizan para pintar, de manera que pueden añadir o descartar partes de ella, pudiendo variar las luces y sombras creando así una imagen que llega a ser irreal. Con la técnica hiperrealista, cada persona tiene una verdad y un modo de ver las cosas en su representación. Cada individuo posee una manera de ver el mundo; los colores, los reflejos, las formas, no siempre son apreciados de igual manera. Por el contrario, el hiperrealismo muestra una realidad única plasmada de veracidad, aunque lo que se represente sea lo más inverosímil. Lo que el individuo cree conocer en su entorno cotidiano, se puede transformar a través de esta técnica en la indagación de detalles desconocidos, lo que le ofrece conocimientos nuevos (Huerga, 2008, p. 1). Gracias a estos, hay una “purificación” de su manera de ver las cosas, llegando a poder comprender con exactitud la estructura de su mundo. La veracidad visual de las obras hiperrealistas tiene tal autenticidad y precisión que el espectador puede llegar a ser engañado, convirtiendo la realidad que ellos creen ver en algo irreal (Fernández, 2008, pp. 1-7). El hiperrealismo plantea concebir la realidad de una manera más verídica que la fotografía. Aunque existan diferencias entre estas artes, el hiperrealismo no pretende rivalizar con el medio fotográfico, por el contrario, se amolda a este para que el artista pueda crear su realidad en base a la realidad fotográfica.

La pintura hiperrealista aleja la pincelada visual del lienzo, el relieve es inexistente, creando así una obra pictórica completamente lisa. Los brillos, los colores, la espectacularidad visual, son unas de las particularidades de esta corriente. Los reflejos son una parte importante para los artistas hiperrealistas, muestran esa magia inexistente a la vista humana, pero aparece reflejada por el objetivo fotográfico. Todo escenario pictóri-

co es nítido y claro, independientemente de la distancia a la que se quiera exponer. No hay método artístico de representación de la realidad más obsesivo por el detalle que el hiperrealismo. Jamás había existido una técnica tan carente de significado y tan minuciosa a la vez hasta la llegada del hiperrealismo.

El distanciamiento frío que provoca la obra en el espectador es una de sus características principales. La intervención no es necesaria ni por parte del artista ni del espectador, lo que convierte la obra en algo únicamente creado para ser observado. El reflejo de un cristal roto, una textura aterciopelada, el destello de luz de una farola, etc., esas meticulosidades, esa captación realista del mundo y sus detalles, es lo que caracteriza a los hiperrealistas (Redondo, 2017, pp. 292-311). Aunque se pueda clasificar a artistas de este movimiento como individuos impersonales carentes de sentimientos, estos tienen un proceso de elaboración personal. El proceso más íntimo del hiperrealismo es el de la selección y desarrollo a la hora de hacer la fotografía en la que se basa su obra (Conde de Boeck y Lencina, 2010).

Richard Estes es uno de los primeros hiperrealistas que destacan en los años sesenta. Sus obras se caracterizan por sus escenas cotidianas de la calle, generalmente de Nueva York, ampliando más tarde sus escenas a otras ciudades (Estes y Santillana, 2017, s/p). Muestra una percepción visual desconocida para el público. Utiliza una serie de pautas a la hora de realizar las fotografías que le sirven de base para pintar: el momento del día debe de ser el más luminoso, y con pocas personas incluidas. Le interesa mostrar una realidad paralela con ese mundo de reflejos y destellos en el que vive el individuo. Considera la luminosidad una parte fundamental de su obra, pues esa claridad es la que le permite mostrar con total veracidad ese juego de luces. Los encuadres y las perspectivas, los enfoques, deben ser acordes a la realidad sin ser modificados por el objetivo fotográfico. El artista únicamente se dedica a ayudar a la fotografía a mostrar esa realidad que trae consigo la lente fotográfica (Rodríguez, 2014).

Cuando le preguntan por qué siempre hace cuadros de vistas de las calles, Estes asevera que siempre es mejor hacer lo mismo una y otra vez para así tener un mayor conocimiento y desarrollo de la idea (Wilmerding, 2006, p. 15). La exactitud luminosa de sus cuadros, su manera de crear especificando cada material luminoso, consigue desconcertar al espectador, teniendo este que estar observando un largo tiempo delante de la obra para poder comprenderla. Profundiza en determinados materiales, averiguando los efectos visuales que estos provocan en la visión humana.

Modifica sus fotografías entremezclando unas con otras, obteniendo el resultado de una visión realista de un lugar que no existe. Su obra se caracteriza por rebelarse contra la naturaleza ocular humana al intensificar y manipular el realismo fotográfico, creando una doble realidad.

En ocasiones el espectador solo puede ver el mundo real a través de Estes, pareciendo una realidad alterada. En uno de sus primeros trabajos, *Telephone booths* (1967), el artista realizó varias fotografías de distintas cabinas telefónicas con gente dentro y las combinó

hasta crear la imagen que quería representar pictóricamente. La dificultad visual que produce dicha obra es una característica de su trabajo. Aunque se trata de una escena cotidiana en una ciudad, la combinación de colores que efectúa, junto con la confusión generada ante la obra, provoca en el espectador un esfuerzo visual en el momento de observar una de las obras más conocidas de la pintura hiperrealista (Alarcó, s.f).

Otra de sus obras es *People's Flower* (1971). Lo importante de la obra, a simple vista, es el comercio de una floristería. Sin embargo, Estes consigue que en esta sucedan varias cosas a la vez a través de los reflejos del cristal, sin llegar a mostrar en ningún momento algo del interior del comercio más allá de dos plantas y los carteles de neón con las palabras “*People's Flower*” (Meisel, 2018). Reflejándose frontalmente se observan los edificios que se encuentran justo detrás del observador, una furgoneta circulando, una calle sin peatones, etc. Sus obras son informativas visualmente dentro de una irrealidad existente, lo que confunde al espectador, ocasionando que este quiera permanecer delante del cuadro por más tiempo, investigando todos esos detalles que se reflejan tras el cristal, explorando cada centímetro de la pintura para informarse de todo aquello que se le escapa.

En ocasiones el artista sale reflejado en sus obras, como es el caso de la creación que hizo en 1976, *Double Self-Portrait*. La imagen muestra una cafetería típica de Nueva York, pero carente de personas exceptuando a él. Esta pintura es un autorretrato, y un medio de información para el espectador, para que vea el modo de trabajar del artista, y su medio a la hora de fotografiar la obra de arte. En la obra se le puede ver a él mismo reflejado en el cristal de la cafetería, junto a su trípode y su cámara, los cuales se encuentran justo al lado de él. Acentuando aún más los reflejos característicos de Estes, el artista se vuelve a retratar de manera convincente en el espejo del fondo del recinto.



(Figura 4) (Richard Estes, *Double self portrait*, 1976, óleo sobre lienzo, 60.8 x 91.5 cm) (Fuente: <https://s.si.edu/38QG8Xw>)

(Figura 5) (Detalle de *Double self portrait*, 1976) (Fuente: <https://s.si.edu/3cSLGUB>)

Como ya se ha dicho, en ocasiones divide sus cuadros en dos partes consiguiendo que el espectador se encuentre delante de dos escenas totalmente distintas entre sí, como puede ser el caso de *The Staten Island Ferry Looking Toward Manhattan* (1989). Esta produc-

ción presenta dos vistas, una que consiste en las vistas de Manhattan, y la otra del interior de un Ferry de Staten Island que se encuentra en marcha. Las dos partes no tienen relación entre sí, pero la segunda lleva a la visión de la primera, pues sólo es posible ver esa primera vista desde el mar. Sus obras, con el tiempo, se terminan convirtiendo en recuerdos de ciudades que solo existen en la memoria y evocan momentos vividos en la ciudad (Cook, 2014, s/p). Muestran una percepción visual que el espectador no lograría ver de otra forma.

Sarah Graham es una artista hiperrealista destacable. Su principal característica es la vivacidad que desprenden todas sus obras. Colores vivos que resaltan, aunque la vista no esté enfocada en sus cuadros (Graham & Gray, 2018, s/p). Los temas que trata están relacionados con los dulces, con la infancia, con los juguetes, con los caramelos, y más recientemente con películas infantiles conocidas, como *El mago de Oz* (1939). Transporta al espectador a su niñez, a esos momentos divertidos en los que nada es realmente tan importante como esas gominolas que se tienen delante. El colorido y luminosidad que poseen sus producciones contrasta sutilmente con esa nostalgia que provocan a su vez en el público.

Ella misma realiza sus fotografías, ejecutando sus características composiciones. El color es su estrategia artística, y para ella no existe nada más colorido que los dulces y juguetes. Gracias a estos puede experimentar con todo tipo de colores vivos y jugar con ellos. Sus cuadros terminan siendo bombas de color que atrapan al espectador debido a su fuerza tonal.



(Figura 6) (Sarah Graham, Top Of The Pops, 2011, óleo sobre lienzo, 100 x 70 cm) (Fuente: <https://bit.ly/2wR4FhS>)

El engaño óptico es una de las características del movimiento hiperrealista, debido principalmente a ese perfeccionismo realista que elabora el artista a la hora de pintar una obra. Steve Mills se encuentra dentro de ese grupo. Sus obras permiten, sólo con la vista, sentir el tacto del material retratado. El esplendor, junto con la excelencia técnica que posee, engañan al espectador desde un primer momento. Influenciado por Richard Estes, se centró rigurosamente en objetos y materiales cotidianos, y en sus más exactos detalles.

Cuando se observa el entorno social, el individuo no aprecia todo lo que lo rodea, aunque estos sean objetos que conviven con él siempre. Mills se encarga de mostrar con lujo de detalles todos esos datos visuales que al ojo humano se le escapa, descubriendo el espectador todo aquello que el individuo capta con la vista, pero sin mirar. Consigue que el público perciba el tacto del objeto pintado que ve aun habiéndolo visto de manera usual. Como si llevara una lente todo el tiempo, el artista muestra una definición tan precisa, que el público queda bloqueado ante la duda de si se trata de una obra pictórica o una fotografía. Consigue darle vida a todos aquellos objetos cotidianos que se encuentran en la vida diaria. Esos utensilios que nunca se aprecian, que nunca se observan ni se analizan porque se sabe que siempre están ahí, y los convierte en algo extraño de contemplar, planteándose el espectador esa ceguera en la que vive inmerso de todo lo que lo rodea. Convierte algo corriente en algo sensacional, y da la oportunidad a la sociedad de reflexionar sobre esa ignorancia óptica que posee el individuo.

Escoge materiales que se puedan percibir al tacto, u objetos que comprendan una complejidad visual. Una de sus obras, *Chaos on the street*, realizada en 2008, consta de muchos periódicos doblados de distintas formas y colocados de diferente manera sobre lo que parece una estantería. La obra expone con todo detalle la rigurosidad que posee el papel fino de periódico, la arruga rápida y característica de ese tipo de papel. Los textos pertenecientes a los noticieros, junto con las fotografías pertinentes, quedan estampados al óleo de manera idéntica como si se estuviera viendo un periódico auténtico. La textura de la madera que posee la estantería queda modelada de manera detallada con sus respectivas tonalidades distintas clásicas del material mencionado. Sobre esta se puede apreciar un bolígrafo atado, y que cuelga al vacío sobre los periódicos. La luminosidad del brillo, debido principalmente al material que está representando, que es el acero, desconcierta al espectador por su especificación de color y forma. El artista tiende a hacer una serie de obras de una misma trama, con materiales y objetos similares. En este caso, esta obra pertenece a su serie Media, en la cual produce obras en las que aparecen periódicos, revistas, libros, crucigramas, acompañados en ocasiones de lápices o bolígrafos. Consigue que algo tan corriente como un periódico, el cual puede estar en cualquier parte, parezca algo real y distinto, pues los detalles que el espectador no consigue apreciar en la vida real, los tiene en cuenta en la obra pictórica.

Otra de sus series, llamada *Still life*, consta de obras detalladas que muestran objetos como botes de óleo de distintas tonalidades, cajas de madera antiguas, cubos oxidados o lápices y bolígrafos. La obra titulada *Pen and pencils III*, de 1995, representa de manera

específica todos los detalles de los objetos presentes. Los lápices de madera están todos colocados hacia arriba a excepción de uno, que es distinto al resto en color. Las puntas del pigmento se encuentran definidas de manera minuciosa, mostrando si el utensilio de escritura está más afilado o menos. La otra parte de la obra está compuesta por distintos utensilios de escritura, en su mayoría bolígrafos, y todos ellos contrastan con la parte opuesta, encontrándose todos boca abajo.

El artista enseña al mundo la facilidad que tiene la sociedad de ignorar la belleza de las cosas pequeñas. Reproduce la realidad de manera exacta. La fotografía queda con sus obras en un segundo plano, pues sus representaciones pictóricas presentan tal veracidad visual que permiten al espectador notar el tacto del objeto en sus dedos.

1.1.4. Nuevo Realismo: el vínculo entre la vida y el arte.

En 1960 Pierre Restany e Yves Klein fundaron una nueva corriente artística denominada *Nouveau Réalisme* (nuevo realismo) en la que, tras realizar un manifiesto (el primero de tres) presentado en una exposición en la Galería Apollinaire de Milán, se unieron otros artistas defendiendo que la realidad podía considerarse una obra realista (Weitemeier, 2001, p. 64). A finales de 1960, Pierre Restany congrega a varios artistas del momento y los introduce dentro del grupo de *Nouveaux Réalistes* (nuevos realistas), entre los que hay artistas como Yves Klein, Arman y Jacques Villeglé (Bois, 2006 p. 247). Este movimiento trajo consigo “nuevos acercamientos perceptivos a lo real” (Marchán, 1986, p. 349). Gracias a esta corriente, la cual duró muy poco debido principalmente a la muerte de Yves Klein, muchos jóvenes artistas pudieron iniciar su camino en personalidad para poder abrirse de manera artística al mundo. Como dice Marchán: “Los nuevos realistas han tomado conciencia de sí mismos y de su singularidad” (1986, p. 350). Las técnicas pictóricas que ha utilizado Yves Klein muestran claramente la necesidad de investigar formas creativas alternativas que, sin ponerse barreras, van mucho más allá de la propia pintura física, utilizando la pintura como medio para experimentar con la idea de cuerpo, contexto, y espacio.

El arte del objeto ha propiciado una serie de movimientos artísticos desde principios del siglo XX, incorporando al arte una percepción de la vida diaria. El nuevo realismo se encuentra dentro de uno de esos movimientos, y el objeto es siempre el recurso más utilizado en la obra, independientemente del tamaño, forma o significación. La mayor parte de los artistas pertenecientes a esta corriente artística optaron por alterar los contextos espaciales de las obras, situándolas de un modo desconcertante para el espectador, para así darle a la obra una mayor importancia que la que realmente quiere contar el artista.

Las ideas del dadaísmo y del surrealismo repercutieron dentro del nuevo realismo durante un tiempo, pero volvió a centrarse poco tiempo después en el objeto encontrado, su función y su atractivo natural. Como así sugiere Marchán: “El nuevo realismo considera la transformación estética del objeto como algo decisivo, le saca de su contingencia mediante la elección, atribuyendo a este acto una expresividad potencial y una

‘elevación-declaración’ a la obra de arte” (1986, pp. 167-168). Los objetos de la obra son desmaterializados y descontextualizados de su naturaleza, siendo usados de un modo totalmente distinto a su uso original, aunque se marca claramente la esencia del objeto, y exponiéndose a su vez de una manera desconcertante con respecto al lugar correspondiente del objeto en sí.

El nuevo realismo lleva el arte a la realidad, igualando la realidad a la obra artística al ofrecerle a esta la misma importancia que la vida. La acumulación de elementos es una de las características más comunes de los escultores pertenecientes a este movimiento. Consideran la transformación del objeto como algo importante, ya que elevan la idea del objeto hasta llevarlo al ámbito artístico. Muchos de los objetos utilizados eran realmente habituales dentro de la vida cotidiana, intentando así unir el arte y la vida, creando momentos ya vividos, ya experimentados. Se unían objetos en una misma producción, ensamblándolos, superponiéndolos, o juntándolos simplemente uno al lado del otro (Ibid. pp. 167-168).

Cabe mencionar y centrarse en el artista realmente pionero de esta tendencia: Yves Klein. El nuevo realismo implicaba una esencia común, pero no un procedimiento único. Klein aceptó la etiqueta que le habían puesto de nuevo realista, pero defendiendo el primer término con el que él mismo había catalogado sus obras, *Le Réalisme d'aujourd'hui*. Para Klein, su término tenía un mayor sentido, el hoy siempre permanece mientras que lo nuevo llega a envejecer. La palabra realismo lleva a cierto desconcierto al pensar automáticamente en obras pictóricas, sin embargo, el realismo del que se habla aquí no tiene que ver con la pintura realista, sino con la realidad de los sentidos, con la realidad natural (Stich, 1994, pp. 204-205).

La lógica interna que llevan consigo las obras realizadas por los nuevos realistas traen la esencia de la realidad. Se unieron diferentes artistas a un mismo movimiento en el que la conciencia y la experiencia se unificaban en una misma realidad. De esta manera Marchán comenta: “Mucho más que un grupo, y mucho mejor que un estilo, el nuevo realismo europeo aparece hoy como una tendencia abierta” (1989, p. 350).

Estando en la playa de joven, Klein observó el mar y el cielo encontrando en estos un vacío, identificando entonces el cielo como su primera creación artística (Banai, 2004, p. 16), y catalogándolo unos años después como su “primer y más grande monócromo” (Stich, 1994, pp. 13-19). Durante su carrera artística, la idea de vacío permaneció en sus creaciones. Juzgaba la comercialización de las obras, y se dedicó a representar un mundo que se basara en la manipulación del espacio. De ahí su muestra *Le Vide*, primera exposición artística que presentaba el vacío como elemento. Durante su corta carrera, realizó obras en las que el espectador podía experimentar y sentir el espacio. Eliminaba cualquier sujeto, desnudando el espacio para que este se mostrara en su máximo esplendor. Klein abrió la puerta a un nuevo arte mostrando un modo de sensibilización del espacio con el espectador. Muchos artistas han aprovechado para continuar con sus ideas de espacio y vacío (Chavarría, 2002, pp. 17-18).

Klein nació en una familia de artistas y una de sus mayores aficiones era el judo (lo que fusionaría más adelante con su arte). La atracción que sintió hacia el color le vino desde un primer momento. Aborreció desde el principio las rayas y las apariencias figurativas en los cuadros, considerándolos un muro que interfería en la libertad del color, interponiéndose en la sinceridad de este y de su naturaleza. El color es espacio, el espacio es libertad, una libertad de vacío que Yves Klein ansiaba encontrar. Dejó a un lado la racionalidad de la sociedad y buscó una seguridad personal artística que reanimara las ganas de vivir de la sociedad tras la guerra (Stich, 1994, p. 22). Siempre tuvo cierta predilección a experimentar, las energías espaciales, las rarezas naturales, la monocromía, el fuego como medio artístico, las construcciones del aire... fue pionero en muchos ámbitos artísticos, lo que lo cataloga como uno de los artistas innovadores del arte contemporáneo (Hollein, 2004, pp. 9-13).

Para el francés el color es el protagonista en la vida del hombre e incluso del mundo. Es eterno, ilimitado, y ninguno debe subestimarse ni considerarse más o menos importante que otro color. Hacer eso sería sentenciar al color privándolo de su libertad de existir. Ese es uno de los motivos de sus pinturas monocromáticas. Sus obras monocromáticas tienen una razón de ser. Una plenitud de color que no debe menospreciarse ni ignorarse. El color rodea todo la Tierra, llenándola de luz, y lo que Klein quiere es que esos colores sean valorados, percibiéndolos tal como son. A la hora de colocar los cuadros el artista los monta de forma determinada, a una distancia de 20 centímetros de la pared, para así formar una ligereza espacial (Weitemeier, 2001, p. 19).

Para Klein el arte figurativo encierra al cuadro pictórico aprisionando a su vez al espectador. Lo que realmente tiene valor dentro del mundo del arte es el color en su máxima esencia, ya que permite al hombre introducirse en el mundo sensible y salir al exterior del mundo de superficialidad en el que está. Esta fue la razón principal de su serie de pinturas *monocromas*. Los colores son llamativos y brillantes, destacando sobremanera por su luz. Para el artista, introducir dos colores distintos dentro de un mismo lienzo equivale a crear una lucha entre ellos que no tiene porqué darse; cada color es imprescindible e igual de importante sin llegar a ser uno más indispensable que otro (Bois, 2006, p. 81). No usaba pinceles, ni sus manos, sino que utiliza rodillos para pintar sus obras con la intención de no dejar jamás un rastro suyo en ellas. De esta forma, sus obras monocromáticas únicamente tienen el color como protagonista, jamás tendrán ninguna huella o atisbo de que su presencia ha formado parte de su creación (Stich, 1994, p. 68). Sus trabajos a menudo recordaban a la producción en serie debido a la falta visual de huella humana y la similitud entre obras. Sólo así el color es la auténtica estrategia artística, únicamente el color y su esencia más pura. Como bien le dice Klein (citado en Stich, 1994) a Jacques Tournier en una carta:

Busco así individualizar el color, porque he llegado a pensar que hay un mundo vivo para cada color y yo pinto esos mundos (...) Para mí, cada matiz de un color

es en cierto modo un individuo, un ser que no solo es de la misma raza que el color base, sino que posee un carácter definido, un alma propia y distinta. (p. 64)

Se le podía considerar un visionario adelantado a su época ya que, en los cincuenta, las ideas de Klein sobre lo inmaterial podían llevar a burla ante el desconocimiento de la mayor parte de la sociedad (Weitemeier, 2001, p. 19).

En 1956 Klein realizó una exposición monocromática en la Galería Colette Allendy de París, *Yves: Propositions monochromes*. En esta, Pierre Restany (citado en Stich, 1994) escribió: “eran propuestas intemporales, autónomas, estrictamente objetivas (...)” (p. 65). Se componía de veinte cuadros monocromáticos y, como Osborne asegura: “cada una de aquellas veinte obras presentaba un tono distinto de rojo, azul y amarillo/dorado, o de una combinación de estos para producir naranja, verde o púrpura” (2006, p. 62). Su exposición recibió críticas negativas debido a la falta de visión por parte del espectador; este analizaba la obra como un conjunto, pareciéndole todo un decorado, en lugar de ver cada obra, con sus colores y tamaños, de manera individual. Cada cuadro era un mundo, cada color un universo, y el espectador así debía verlo, pues los monocromos no estaban creados para ser entremezclados visualmente, sino que debían ser considerados como obras particulares. Consideró las críticas como muestra de una limitada manera de observar, sin ser capaz el público de mirar más allá. Durante la exposición, y ante el desconcierto del espectador, Klein argumentó:

Lo que quiero es poner al espectador frente al hecho de que el color es el individuo, un carácter, una personalidad. Pido una actitud de receptividad y abstracción al espectador que contempla mis cuadros. Esto le permite considerar todo lo que efectivamente rodea a un cuadro monocromo. Así puede impregnarse a sí mismo de color y el color impregnarse de él. Tal vez pueda él entrar así en el mundo del color. (Stich, 1994, p. 66)

Había críticos que propugnaban que las obras de Klein contenían un aura espiritual, como era el caso de Dino Buzzati, pero Klein era consciente de la opinión de la mayoría de los espectadores y de cómo estos no llegaban a entender sus trabajos. Aun así, para el artista, valía la pena el esfuerzo al ver que algunas personas permanecían extasiadas observando el color, comprendiendo lo que él quería transmitir (Ibid., pp. 81-82). Centrado por completo en el color, experimentó con la sensibilidad de este probando con distintas técnicas para aumentar la expansión de la tonalidad y los efectos que causaba en el espectador, descubriendo en el camino la esencia del pigmento puro, y proponiéndose como objetivo que el espectador también fuera capaz de captarla en sus cuadros.

Klein llegó a la conclusión de que lo importante no era el aspecto material de la obra, sino el significado de esta, lo que verdaderamente se quiere transmitir con ella (Weitemeier, 2001, p. 31). El color debía poseer su pureza original, sin embargo, esa pureza

quedaba a un lado a la hora de colocar el pigmento en el lienzo. Su obsesión por conseguir un tono de azul perfecto le llevó a crear un tono propio con la ayuda de su marchante de pinturas Édouard Adam. Azul Prusia o azul ultramar eran las dos opciones que Adam le dio a Klein en su momento. Descartando por completo el azul Prusia (debido principalmente a su oscuridad), el artista se decantó por el ultramar. El problema que ocurría con su elección era que, el pigmento, en su naturaleza, muestra un color brillante, pero cuando se utiliza para pintar, habiéndole tenido que añadir los químicos pertinentes para que este se adhiriera debidamente al lienzo, esa luminosidad que desprende el pigmento en su estado original desaparece, habiendo perdido por completo la colorida esencia de luz que el francés quería. Con estos inconvenientes, Adam comienza a investigar formas de evitar la modificación probando con determinados químicos. Tras varios intentos, encuentra Rhodopas M., una resina de acetato de polivinilo que se utilizaba normalmente para impermeabilizar mapas. Uniendo la mezcla de este químico con el pigmento azul ultramar, el color natural de este permanece intacto, lo que lleva a Klein a obsesionarse con esa tonalidad, convirtiéndola en el color preferido de la siguiente etapa de su carrera. En mayo de 1960 el artista patentó el nuevo color llamándolo *International Klein Blue* (I.K.B) y numerándolo 63471 (Stich, 1994, p. 259). Para Klein, sus monocromos azules permitían al espectador introducirse en un espacio infinito, “ven conmigo al vacío”, solía decir (Batchelor, 2001, p. 162).

A partir de 1956 comenzó a utilizar esponjas como material para pintar sus trabajos. Tras observar un día como había quedado la esponja tras utilizarla de pincel, y encandilado por completo ante el resultado de esta cubierta de azul, decidió introducirla dentro de sus obras. Analizando la situación, comprendió que la esponja tenía la misión de impregnarse de algo y, para Klein, ese algo debía ser esa sensibilidad pictórica de la que hablaba (Weitemeier, 2001, p. 37). Sus pinturas comenzaron entonces a tener las esponjas que él mismo utilizaba a la hora de fijar su azul Klein, lo que añadía a la creación materiales originales de estudio, otorgándole un mayor valor, viendo cómo era posible que la producción original fuera igual de importante que el material usado para realizarla (Batchelor, 2001, pp. 162-172). Su obra provocó reacciones contrarias entre los espectadores, habiendo gente que repudiaba su trabajo y gente que lo ensalzaba (Weitemeier, 2001, p. 20).

Sus producciones llevan al público a penetrar dentro de una sensibilidad única. Su intención principal a la hora de realizar sus creaciones monocromáticas era intentar llegar lo antes posible a lo verdadero, a la sinceridad, siempre a través de un solo tono, sin necesidad de líneas o figuras, únicamente mediante el color en su originalidad más básica. Se trata de una técnica que ya era conocida con anterioridad por haber sido realizada por otros artistas, como Robert Rauschenberg y sus *Pinturas Negras* (1953).

Klein realizó en 1957 la primera exposición de su *Èpoque Bleu* en la Galería Apollinaire de Milán. Fue ahí cuando sus ideas comenzaron a ser un éxito (Ibid., p. 19). Once pinturas, todas ellas semejantes entre sí tanto en tamaño como en color, con el tono Azul

Klein. A pesar de las similitudes que presentaban los cuadros entre ellos, los precios de cada uno variaban en base a los diferentes sentimientos intensos que producían. Con el tiempo no solo el color era lo importante para Klein, sino que, cada cuadro, por muy similar que fuera con otro, tenía una personalidad, una visión, un sentimiento diferente que transmitir al espectador. En palabras de Klein (citado en Stich, 1994):

Escogían entre las once pinturas expuestas, cada uno a su manera y cada uno pagaba el precio requerido. Todos los precios eran diferentes, naturalmente. Por una parte, este hecho muestra que la calidad pictórica de cada lienzo es perceptible por algo más que la apariencia material y física. Por otra parte, es evidente que aquellos que escogieron reconocían ese estado de cosas que yo llamo “sensibilidad pictórica”. (p. 87)

Los compradores habían sentido por la obra aquello que el artista quería que sintieran. El público vio lo que Yves Klein quería mostrar, esa esencia nata de vacío y sentimiento que provoca un auténtico color puro. La naturaleza de la obra, su raíz más básica, no forma parte de lo visible, sino que pertenece al mundo imperceptible, al mundo incorpóreo. Forma parte del vacío existencial. Como bien dice Klein (citado en Weitemeier, 2001) “el azul no tiene dimensiones. ‘Está’ más allá de las dimensiones que forman parte de los otros colores” (p. 28). El azul representa la vida, simboliza el vacío, la libertad, la pureza, la tierra. Esa sensibilidad pictórica que genera una obra es algo invisible, inapreciable a la vista, pero que se encuentra ahí. Esa sensación es la que se propone Klein crear en el público en su próxima exposición, *Le Vide*. El artista consiguió dominar el espacio de una manera solemne, permitiendo al espectador ver la otra cara del cielo (Ibid., p. 31). Pretende que el público sienta lo que normalmente siente ante sus obras, pero sin que estas se encuentren presentes de manera visible. Quiere que vean el color azul, aunque este no se encuentre perceptible físicamente, aunque sí de forma etérea. Pretende liberar al arte de esa necesidad de presencia física de la obra.

En 1958 realiza, en la Galería Iris Clert de París, la que sería su exposición más inverosímil, pero a la vez la más racional de su carrera. Klein crea un espacio pictórico inmaterial, carente de cuadros físicos, que permite sentir ese vacío que quiere que el público sienta en la sala. El recinto fue pintado entero por Klein de blanco, tanto para purificar la zona como para transformarla en su taller. La entrada de la galería se encontraba rodeada por un telón de color azul que invitaba a entrar al espectador. Una vez el público pasa, lo que ve es un recinto completamente vacío de materia física, pero lleno de arte inmaterial. Esa “sensación pictórica” que el público siente ante una obra, Klein consigue que lo vuelvan a sentir ante ese vacío corpóreo, logrando ver ese azul vivo que el artista siente en todo momento (Stich, 1994, pp. 133-141).

Después de haber descubierto el azul inmaterial, quiso seguir experimentando con los medios dentro de la pintura. Tras encerrarse solo en su taller quiso, esta vez, trabajar

con modelos, pero como dijo el mismo Yves Klein (citado en Bois, 2006): “no para pintarlas, sino para tener compañía” (p. 124). Dado que no quiere dejar huella de su persona dentro de la pintura, piensa en el cuerpo de los modelos como pinceles vivientes capaces de plasmar el color directamente en el cuadro. En junio de 1958 hizo su primer experimento con modelos, comenzando a tener la idea de “pinceles vivientes”. El medio físico que fue utilizado como pincel fue un cuerpo femenino desnudo, el cual se movía conforme a las indicaciones de Klein. Viendo el cuerpo humano como un medio, se centró en las partes del cuerpo humano que el francés consideraba más importantes: el tronco, los pechos y los muslos. Embadurnaba esas partes del cuerpo de pintura azul y les pedía a los modelos que plasmaran su huella corporal en el cuadro. Como se mencionó anteriormente, el judo formó parte desde siempre en la vida del artista francés de manera profesional. Esas marcas que dejan los golpes, esas señales corporales que atestiguan lo ocurrido, en poco tiempo, desaparecen. Esas huellas notorias que dejan ese deporte fueron las que le llevaron a la idea de marcar la huella humana en un lienzo. De esta forma, lo que con el tiempo siempre cambia y envejece, estaría presente eternamente en el tiempo, y qué mejor manera que a través del azul. Esa idea de pintar con un pincel viviente seguiría presente el resto de su vida, al igual que sus pinturas monocromáticas. Sin embargo, no fue hasta febrero de 1960 que, en presencia de determinadas personas, Klein realizó un acto artístico en el que impregnaba el cuerpo de una modelo (previamente cubierto con pigmento azul) en una pared, cinco veces, ocasionando que Pierre Restany allí presente, ¡exclamara “Ce sont les Anthropométries de l’Époque Bleu!” (¡estas son las antropometrías de la época azul!), catalogando así estas obras que llegaron a superar las ciento cincuenta producciones (Weitmeier, 2001, pp. 53-55).



(Figura 7) (Yves Klein, *Anthropométries de l'Époque Bleu*, 1960) (Fuente: <https://bit.ly/2IGzybu>)

La exposición inaugural de las *Anthropométries de l'Époque Bleu* tuvo lugar en 1960 en la Galería Internacional de Arte Contemporáneo de París. Este evento fue importante por haberlo convertido en una *performance* de color y música. La obra constaba de una orquesta que tocaría una melodía llamada *Symphonie Monotone* de una duración de 40' en total. Los 20 minutos primeros, un único tono monótono suena en el recinto, los 20 minutos restantes son el duplicado de tiempo de esa melodía invariable pero traspasado al completo silencio. Yves Klein va haciendo las indicaciones a las cinco modelos desnudas. Después de haber pintado las partes pertinentes de sus cuerpos (pecho, tronco y muslos) los "pinceles vivientes" van moviéndose en base a las órdenes dadas por el artista. No le interesa el color de la piel corporal, ni sus extremidades ni sus formas, lo único que realmente le interesa de este nuevo método es la esencia y la pureza de la carne (Stich, 1994, pp. 171-186).

Primero fueron los colores y sus complejidades, después vino su obsesión por el color azul, para luego dar paso al vacío y sus amplias cualidades. El vacío del que habla Klein no es un vacío superficial, sino un vacío enérgico que llena el alma del lugar transmitiendo una energía y poder que activa el espacio. El artista anhelaba llegar a un espacio sin fin, ni temporal ni espacial (Weitemeier, 2001, pp. 28-34). Antes de morir en 1962, Klein escribió en su diario: "Ahora quiero ir más allá del arte -más allá de la sensibilidad- más allá de la vida. Quiero ir al vacío (...) Quiero morir y entonces dirán de mí: ha vivido y, por tanto, sigue vivo" (Ibid., p. 89).

Otros artistas como Arman y Jacques Villeglè formaron parte de este nuevo realismo. Arman es conocido dentro del nuevo movimiento por ser un artista de la acumulación y la aglomeración de cuerpos. Su selección de objetos dependía principalmente de la necesidad de dicho objeto en la sociedad como materia prima. Crea series distintivas en las que el objeto no es manipulado ni adulterado. En ocasiones, ese montón de objetos idénticos entre sí se encuentran tan unidos entre ellos que la pieza cuesta identificarla. Podía tratarse de cualquier objeto, una cuchara, una guitarra, un reloj, o simplemente comida o basura, todo era válido para Arman, y todo merecía ser valorado en la sociedad.

Aunque esa mezcla de objetos no tenga relación entre sí, la unión de ellos en una misma producción, ensamblándolos unos con otros, crea un resultado atrayente e incluso estético. Sus objetos son elementos reales, tridimensionales, pero el acoplamiento de esas piezas puede dar como resultado una visión "errónea" de un cuadro bidimensional. Ese ensamblaje consigue que la escultura de "desperdicios" parezca a primera vista una pintura cubista o abstracta, aun cuando su intención es negar la pintura a través de los "objetos encontrados". Su intención a la hora de seleccionar los elementos, y la razón principal de estos, es que el espectador sea capaz de apreciar el objeto aun cuando siempre lo ha tenido delante y nunca lo había visto. A pesar de ello el resultado ha sido el opuesto, ya que inicialmente no se aprecia que se trate de elementos reales. Su obra destacada es *Le Plein*, la cual fue una respuesta a la obra de Yves Klein (amigo íntimo desde la adolescencia) de 1957 *Le Vide*, de la que ya se ha hablado anteriormente (Stich,

1994, p. 273). “Enfrentándose” al vacío del que fue testigo en esa galería, el artista crea una obra en la que la sala se encuentra colmada de objetos y muebles, la mayoría encontrados en la calle, tan saturada de elementos que no es posible que el público vea la obra desde el interior, únicamente pueden observarla a través de las ventanas de la galería, advirtiéndole tras ella una aglomeración inconmensurable de objetos. Siendo una idea antagónicamente distinta a la de Klein, Arman fusiona elemento con elemento impidiendo ver cualquier mínimo espacio vacío (Weitmeier, 2001, p. 34).

Como bien dice Marchán: “Arman sistematizaba el ‘objet trouvé’ no como algo aislado en confrontación, sino multiplicando los objetos idénticos: cepillos de dientes, despertadores, máquinas de escribir, cabezas de muñecas, aparatos de fotos, etcétera” (1986, p. 167). Ordenaba los elementos uniéndolos con más productos de la misma rama, apropiándose de ellos y dándoles un nuevo sentido. Cabe mencionar sus “cóleras”: momentos artísticos que convertía en *performances* en los que el artista golpeaba la producción hecha, incansablemente, hasta destruirla, con la que pretendía mostrar al mundo lo que el ser humano hacía inconscientemente con los objetos: desvalorizarlos (Osborne, 2006).

Jacques Villeglè en 1949 decidió dejar sus estudios de arquitectura y mudarse al apartamento del artista Raymond Hains, con el que había entablado una gran amistad. A partir de ahí Villeglè comienza sus obras cartelistas. Comenzó cogiendo carteles dañados de las calles para crear pinturas, colocándolos sobre un lienzo. Esas obras pasaron a ser el resultado de lo que se fue encontrando en la calle, dándole mucha más importancia a las obras creadas anónimamente tras estropearlas, evitaba modificarlas por su mano. Sus obras hacen alusión a la cultura y a la sociedad, y a la temporalidad. Con la acumulación de sus obras cartelistas, en 1958 el francés escribe un comunicado, acerca de sus creaciones dañadas, titulado *Des Réalités Collectives*, indicio del nuevo realismo al que se iba a introducir. Es catalogado como un artista que aleja la técnica de esas obras que encuentra en la calle, para que estas sean lo más reales y naturales, convirtiéndose así en poesía mural. Sus obras hablan de realidad mediante los restos de carteles que han quedado a través del paso del tiempo, interpretando de esa forma ese azul inmaterial encontrado de Klein (Weitmeier, 2001, p. 65).

Su obra se produce en el espacio público por gente anónima. Tras las alteraciones hechas al arrancar parte del cartel, el significado deja de tener valor al convertirse en algo ininteligible. Esto provoca en el espectador la necesidad de querer descifrar el contenido oculto, invisible por los tirones, de la obra.

La importancia de la obra *Tapis Maillot* radica en la forma de exhibirla, pues se encontraba sobre el suelo debido al espacio que ocupaba sobre la pared. La situación de la obra permite al espectador pasar sobre ella sin ocasionar ningún percance. Hace referencia a la Puerta Maillot de París, donde se encontraban edificios importantes como el Palacio de Congresos. El hombre encargado de poner siempre los carteles colocaba los mismos unos sobre otros para así saber a ciencia cierta que no se olvidaba de colocar ninguno.

De esta manera, cuando se arrancaban los carteles, siempre continuaba la obra debajo, lo que permitía que, aún dañada la obra, esta se comprendiera tras su deterioro.

1.1.5. Fluxus: la fusión de las prácticas artísticas.

Fluxus aparece en 1960 como movimiento y, aun después de todos los años que han pasado tras su llegada, para el artista multidisciplinar José Iges y muchos otros, sigue sin haber una definición concreta de lo que significa realmente este “movimiento” (2002, p. 224). George Maciunas destacó dentro de fluxus, pretendía mostrar, a través de ciertos actos, todo lo que él creía y pensaba. Su lema fundamental se basa en que cualquier persona puede ser artista, por lo que el arte pertenece y es para todo el mundo. Se dedica a pensar en ideas, cada una diferente a la otra, investigar en profundidad sobre ellas e interpretarlas. Este movimiento llegó a cuestionar la función del arte y del artista. Profundiza especialmente en la relación entre el arte, el artista, la vida, el espectador y la acción. Cambió el concepto de artista y su obra de arte y sobre todo la relación entre los artistas, la obra y el público. Fluxus “sugería enfoques sencillos, pero no simplistas” (Friedman, 2002, p. 48). Surgió a principios de la década de los sesenta, aunque como bien dice Higgins (citado en Aidelman & De Lucas, 2009) “fluxus existía antes de haber encontrado su propio nombre y sigue existiendo hoy, como forma, principio y modo de trabajar” (p. 3). Fluxus fue el nombre que se le puso a un proyecto artístico experimental organizado por varios artistas como Dick Higgins, Nam June Paik o La Monte Young. Para Luiza Interlenghi, fluxus rompe con las antiguas artes uniendo cuerpos y analizando las infinitas facultades que pueden tener en el arte (2002, p. 254).

El arte se consideraba una sencilla creación realizada por un artista. Se colocaba para ser expuesta, y el espectador únicamente podía observarla, sin poder acercarse, para tocarla o para hablar sobre ella. Hay que vivir la vida sabiendo observar y cuestionar las cosas. Para el artista inglés Ken Friedman, fluxus ha sido uno de los movimientos que ha fijado los términos del arte de vanguardia. Ha podido desarrollarse asumiendo los cambios y debates dentro de la producción artística. Su persistencia en el cambio tanto en lo social como en lo artístico es lo que ha hecho que siga presente en la historia del arte de hoy en día (Friedman, 2002, p. 59). El resultado de los acontecimientos vividos, el transcurso de la vida, los sucesos experimentados, el tiempo que pasa, etc., toda actividad deja un rastro y este movimiento aparece justamente para poder desvelarla. Esta corriente enlaza distintos estilos artísticos haciendo que estos puedan relacionarse entre sí. Se trata de un “movimiento” artístico (aunque el propio fluxus reniega de ese nombre porque no considera que tenga un comienzo o un final. Simplemente, es) que se ubica dentro de distintas artes como la arquitectura, la música y el teatro. Las obras pueden llegar a concebirse como indagaciones dentro del arte, pero también como algo, un momento, un sonido, una estructura que puede pertenecer a la vida diaria. Algunos artistas, como el estadounidense Allan Kaprow, formaron parte de fluxus en sus comienzos, pero lo abandonaron pronto ante su disconformidad con los “métodos” a seguir. Kaprow con-

sideraba fluxus un arte vago, impreciso y perezoso, y no se encontraba conforme con las ideas de arte que transmitían (Stiles, 2002, p. 159).

Fluxus unifica la vida y el arte en un mismo concepto, sobrepasando los límites que otras corrientes artísticas crean entre ellas. Como bien dice Friedman: “fluxus se creó para escapar de los límites del mundo del arte, para configurar un discurso propio” (2002, p. 77). No se trata de un periodo en la historia del arte, sino de una forma de vida. Asume todas las preocupaciones artísticas que surgieron en la década de los sesenta y de los setenta, replanteando el papel del artista y su obra, e intentando eliminar la importancia que se le da a algunas artes como la pintura o la escultura. Fue George Maciunas el que catalogó este movimiento como fluxus, llamándolo así, como referencia al fluir de las cosas, a la naturalidad con la que suceden, a la espontaneidad con la que ocurre y al devenir espacio-temporal. Fluxus luchaba para poder eliminar el “protocolo” del arte, para cambiar el modo artístico de su realización, en la que se forzaba al espectador y al artista a analizar sus funciones, así como el vínculo entre el elemento y la actividad, y los límites dentro de los distintos métodos artísticos. No era contrario a unir los medios de espacio y tiempo en sus obras, el cine podía ser utilizado como medio de una actuación en vivo. Para Maciunas, los objetivos de fluxus debían de ser “sociales (no estéticos)” (Stiles, 2002, p. 155). una de sus características era su manera de crear un arte intangible sin necesidad por parte del artista de abandonar el objeto, convirtiéndolo en un elemento social (Frank, 2002, pp. 24-31). Como bien decía Dick Higgins (citado en Friedman, 2002): “fluxus no es un momento de la Historia, o un movimiento artístico. Fluxus es una forma de hacer las cosas, una tradición, y una forma de vivir y de morir” (p. 41).

Para Friedman, fluxus se resume en doce conceptos: “globalismo”, debido principalmente a que fluxus permite concienciar al espectador y al artista de la existencia de un solo mundo; “unidad del arte y la vida”, ya que su mayor anhelo es fusionar el arte y la vida; “intermedia”, término creado por Higgins a mitad de los años sesenta, con el que explicaba que, si el arte y la vida están fusionados, no debería haber distintos tipos de arte, sino uno solo; “experimentalismo”: el probar a hacer cosas distintas para después analizar sus consecuencias permite utilizar dichas conclusiones y transformarlas en herramientas aprovechables; el “azar” es algo indispensable dentro de fluxus porque la casualidad es liberación, y la liberación es la mejor forma de impedir cualquier tipo de amarre; “carácter lúdico”, ya que el juego forma una parte fundamental dentro de fluxus; “sencillez”: la moderación y sencillez en el arte crean una mayor sensación de naturalidad y atractivo; “capacidad de implicación”, dadas las distintas intervenciones artísticas que pueden suceder en una obra fluxus; “ejemplificación” porque las obras fluxus tienden a analizar su propio significado; “especificidad”, debido a que las obras fluxus, en su mayoría, son particulares e independientes. Cuando una obra fluxus es específica, pasa a tener un mayor significado formal; “presencia en el tiempo”, el tiempo es la mayor limitación del individuo, siendo para fluxus un aspecto central de su arte; “musicalidad”, haciendo referencia al hecho de que la mitad de las obras fluxus se han realizado como

si fueran partituras, y a que el espectador tiene una gran libertad a la hora de entender la música (Ibid., pp. 61-74).

Fluxus surgió como una acción, como algo natural, como un *ready-made*. En su más básica esencia, fluxus es un sencillo movimiento realizado por el ser humano (Stiles, 2002, p.143). Para George Maciunas era mucho más esencial que fluxus se concibiera como un acto social que marcar unas pautas a la hora de componer una obra de arte.

La figura clave que desencadenó la llegada de fluxus fue John Cage. Para él, el mundo debía observarse con un pensamiento abierto, era la única manera de liberarse. Para la historiadora de arte francesa Kristine Stiles, la perceptibilidad y afectividad de Cage con respecto al sonido y su medio escénico marcó un antes y un después en el arte (2002, pp. 148-149). Para el artista, la manera común que tiene el ser humano de comunicarse entre sí, la divide creando una incomprensión a la hora de relacionarse, dado que cada persona tiene una manera distinta de entender y tratar las cosas. Este planteamiento llevó al compositor a dejar a un lado la composición lexicológica y tratar de crear música sin necesidad de argumentación. Estuvo dando clases en la New York School for Social Research de 1956 a 1958, donde también se encontraban como alumnos futuros artistas de fluxus como Dick Higgins, Scott Hyde o Al Hansen (Osborne, 2006). Comenzó dando clase de composición experimental, manifestando claramente que sus lecciones estaban propuestas para todo aquel que quisiera entrar, ya tuviera algún conocimiento musical o no.

Su obra más representativa, *4' 33"* (1952), está basada en la idea del silencio o lo que se cree que es el silencio. En la Maverick Concert Hall la tapa del piano se abre, la obra comienza, no hay notas, no hay sonido, únicamente se mueven las manos de un pianista, David Tudor, para cerrar y abrir de nuevo la tapa y volver a cerrarla, señal de la entrada de un nuevo movimiento. La obra dura *4' 33"* y consta de tres movimientos. Para Cage la música no debe depender de la personalidad del compositor, sino que debe ser independiente de este. Apenas hay silencio jamás y eso era precisamente lo que el compositor quería resaltar. El ser humano se encuentra rodeado de sonidos, aunque estos sean apenas audibles, como el sonido de su propia respiración. *4' 33"*, a pesar de no haber tenido ninguna nota musical surgiendo del piano, no estuvo en silencio en ningún momento durante su ejecución. El viento, la lluvia, las respiraciones, los movimientos, etc., todo provocó el sonido en cada segundo de duración de la pieza.

La obra es un "ambiente", un "entorno" que ocurre una vez en la vida. Cualquier persona puede tocar esta obra, y cualquier persona puede leerla, pero jamás se parecerán entre ellas. La opinión del público ocasionó un retraso a la hora de su publicación, pues el miedo a la burla y a que no lo tomaran en serio le hizo pensar que se estaba precipitando al querer difundir esa idea de "silencio imposible". Esta obra fue un desafío para la música, pues promulgaba que cualquier ruido o murmullo ya formaba parte de esta. Fue entonces cuando le sucedieron dos circunstancias que le hicieron reflexionar sobre la publicación de su "obra silenciosa". En Carolina del Norte, en el Black Mountain

College, el pintor Robert Rauschenberg, conocido principalmente por su uso de objetos encontrados y pintura en una misma obra, comenzó a experimentar con lienzos en blanco, queriendo llevar el expresionismo abstracto al límite, intentando eliminar así todo rastro de referencia pasada. Aun después de su obra, el pintor siguió trabajando con la misión de encontrar una vía que lo llevase a ocupar ese lienzo con algo más que blanco. Esa valentía del pintor a la hora de presentar sus obras le hizo ver al compositor que si no presentaba *4' 33"* estaba permitiendo que la música no progresara y se quedara estancada siempre en un mismo punto. La segunda circunstancia fue acceder a una cámara anecoica. Sabiendo que se trataba de una sala sin sonido alguno, le sorprendió no tener completo silencio, sino que escuchaba dos tonos, uno más agudo que otro. Cuando se le informó de que lo que él estaba oyendo era su sistema nervioso y su circulación sanguínea, supo con certeza que no andaba mal encaminado al haber creado su obra silenciosa. De esta manera Cage afirma: "Hasta que muera habrá sonidos. Y continuarán después de mi muerte. No hay que preocuparse por el futuro de la música" (Jortack-Taich, 2012, p. 39).

Tras estos dos acontecimientos, Cage tomó la valentía que necesitaba y publicó *4' 33"*. Su obra puede llegar a comprenderse como un modo de meditar la música, abriendo la mente a un mundo sonoro nuevo antes desconocido, llegando a suprimir esa barrera que separaba el arte de la vida. Consigue que el público escuche, no el silencio, sino el entorno en el que se encuentra y sus pensamientos. Por eso, para cada persona, la obra suena de un modo diferente, personal, llegando a crear algo que varía cada vez que se escucha. Con su obra rompe el concepto de silencio e invierte los papeles músicos/público, haciendo que los espectadores sean los que realmente realizan la obra con sus movimientos y sus susurros, aunque ellos mismos no se percaten.

Otra artista clave, dentro del mundo fluxus, es Yoko Ono. Aunque sus obras no contengan pintura, la artista las llama así en alguna ocasión, siendo sus creaciones en realidad escritos, obras conceptuales (Hendricks, 1998, pp. 48-51). La japonesa es una artista del arte conceptual. Sus obras están hechas, la mayor parte, para que el público interactúe con ellas y siga unas pautas. En ocasiones sus producciones no son algo físico, sino un escrito que pretende hacer meditar al espectador, animándolo a actuar de determinada manera. Su conocida obra, *Painting to Be Stepped On* (1961), aglomera varias de las ideas del movimiento fluxus de sus inicios y, de hecho, repudia el concepto de pintura. Como en la mayoría de las obras de la artista japonesa, este trabajo también requería de la presencia del espectador. Podía pasear por la obra pisándola despacio, rápido o como le apeteciera al espectador. Dependiendo del ánimo del público, este podía actuar de una manera u otra, dejando una huella profunda e intencionada, o simplemente marcando la silueta de su pie en la obra (Osborne, 2006). De cualquier manera, el acto en sí devalúa la idea de pintura, pisoteando una obra como si se tratara de algo insignificante. Con esta creación, Ono pretende salirse de los cánones establecidos en el mundo de la pintura y seguir llamándolo arte (Estella, 2012).

En 1964 realizó *Cut Piece*. La obra consistía en el corte de su ropa por parte del público. Los espectadores iban uno a uno hacia la artista, la cual se encontraba sentada en el suelo, y con las tijeras en la mano se dedicaban a cortar un trozo de la tela que cubría su cuerpo. Con esta pieza, Ono hace hincapié en la violencia sexual, inspirando al ser humano a entender que la mujer no debe ser una víctima jamás (Hendricks, 1998, p. 51). Esta obra influyó tiempo después en el arte feminista, ya que cualquier persona humana en el mundo tiene el deber de ser feminista. Durante esos años se inició en el arte del cine y comenzó a realizar películas. Cabe destacar la película que hizo, *nº4* (1966), en la que tiene como protagonistas planos de gente famosa. Su misión principal con este trabajo era crear un debate sobre la paz en el mundo. Esta película pasó a convertirse en una de las más importantes de fluxus. Es una de las artistas pertenecientes a este movimiento más unida al medio cinematográfico (Sichel y Frank, 2002, pp. 32-35).



(Figura 8) (Yoko Ono, *Cut Piece*, 1964) (Fuente: <https://bit.ly/2U2ayAJ>)

En su obra *Ceiling Painting / Yes Painting* (1966) el espectador es confrontado por una escalera por la que debe subir. Una vez sube debe coger la lupa que allí hay y observar el interior del marco que hay en el techo, donde pone “yes”. Con esa palabra pretende transmitir positividad e ilusión al espectador. En sus obras tiene siempre prioridad el público y, para que sus creaciones se desarrollen, se precisa la implicación del espectador. En todos sus trabajos ha habido, de una manera u otra, connotaciones pacifistas.

Otra de sus obras destacadas es *Cleaning Piece May Change Your Life* (1996). No se trata de una obra física, sino de un escrito con 5 instrucciones que Ono anima a que sean ejecutadas por el público.

A Hole (2010) es una de sus obras más representativas y pacifistas. Se trata de una instalación hecha de cristal en la que se observa el disparo de una bala. Con esta creación, el espectador puede ponerse en el lugar tanto del agresor como de la víctima, produciéndole sensaciones de violencia y haciendo partícipe al público de la existencia de esta en la sociedad. Los cambios de papeles que sufre el observador entre el agresor y la víctima, dándole la oportunidad de ponerse en una situación crítica, recuerdan a la obra *Through the looking glass* (1999) en la que Douglas Gordon pone en situación de atacante/víctima al espectador al posicionar a este entre dos pantallas con un mismo protagonista enfrentándose con un arma. Contrarrestando la violencia que transmite *A Hole* en el público, Ono da la oportunidad al visitante de participar en su exposición dirigiéndose a la sala de arriba y grabándose sonriendo ante una cámara. Todas las sonrisas que se grabaron formaron parte de un nuevo trabajo contra la violencia (Sosa, 2012, p. 18).

El feminismo ha sido desde siempre un punto clave y característico dentro de la trayectoria de Yoko Ono⁴. Intenta potenciar ese feminismo en sus obras, tratando de hacer ver al público la importancia de la igualdad de género en la sociedad, como trató de mostrar en su obra *Cut Piece* (1964). Para la japonesa lo importante no es la obra en sí, sino lo que consigue hacer transmitir al espectador con ella. Como bien dicen Berta M. Sichel y Peter Frank:

Como esposa y sobre todo como socia artística de un (ex-) Beatle, Ono estaba bien posicionada para airear ideas todavía más provocadoras sobre la identidad femenina, la armonía social y otros temas candentes, y lo hacía no sólo por medio de las famosas acciones mediáticas en vivo y otras manifestaciones, sino también en cine. (2002, p. 33)

1.1.6. Videoarte: nuevas formas de visión.

Se trata de un medio tecnológico de expresión artística que permite jugar con el tiempo, el espacio y el movimiento. Utiliza la percepción del espectador para crear un vínculo entre este y la obra, abstrayéndose hacia la imagen en movimiento. Dado que la televisión no llegó a considerarse parte del mundo del arte, el video pasa a ser un nuevo medio artístico como ningún otro (Sichel, 2006, p. 24). A mitad de los años sesenta salió al mercado la primera cámara de vídeo portátil, lo que trajo consigo un cambio en el mundo artístico. Tras utilizar Nam June Paik la cámara, mostrando la llegada del Papa Paulo VI

⁴ Una de sus exposiciones más recientes, *Arising/Resurgiendo* (2017), contó con la participación de cientos de mujeres. Ono realizó un proyecto que animara a la mujer a relatar y enviar, de manera anónima, su historia personal, por escrito, junto con una fotografía de sus ojos. La intención fue hacer una exposición con todas las historias contadas y sus correspondientes ojos, y crear un libro con todos los relatos, fueran estos agradables o trágicos.

a la ciudad, la gente fue consciente de la velocidad para mostrar lo grabado y de la posibilidad de la instantaneidad de grabación, trayendo consigo un abanico de posibilidades artísticas.

Muchos movimientos se compaginaron dentro del videoarte: *fluxus*, *performances*, etc.; se consiguió plasmar actos en vivo logrando guardar momentos vividos tanto por el artista como por el espectador, permitiendo que más público pudiera ser participe de la obra a través de la cámara. En los ochenta pasó a ser el mayor medio artístico expresivo y en los noventa comenzó a utilizar el cine como parte del material de la videoinstalación (Martin & Grosenick, 2008, pp. 10-21).

Se crea un vínculo entre el espectador y la imagen que beneficia al primero al permitirle desarrollar sus sentidos, ampliando sus horizontes a la hora de observar y no mirar, escuchar y no oír, sentir y no solo existir. Se considera al video un método artístico temporal pero, aun teniendo el tiempo como protagonista en este arte, la tecnología permite que el espacio también forme una parte destacada gracias a la manera que tiene el videoarte de manifestarse (Frank, 2006, p. 63). Con este movimiento artístico la obra se convierte en el proceso de creación en lugar del resultado, como ocurre cuando la creación es una acción (p. e. en el movimiento *fluxus*). En casos como este, existe la duda de si el resultado audiovisual transmite el contenido de la obra. Por un lado, permite que el público que no ha podido ser participe de la creación pueda apreciarla sin asistir, pero, por otra parte, al saber que la acción es grabada, puede llegar a perder validez, ya que no se trata de un acto artístico irreproducible; esto ocasiona la pérdida de interés por el espectador al estar viendo algo que podría ver en otra ocasión. Cuando el espectador observa una obra visual, que sucede en su mismo tiempo, tiene una percepción y atención más reveladora que si fuera un acontecimiento ya ocurrido, valorando más lo que observa. Esto se debe a que el ser humano vive en un tiempo inmediato en movimiento constante, lo que hace que aprecie más esa instantaneidad que lleva consigo un acto en directo (Davis, 2006, p. 92). Aun a pesar de ello, el espectador es consciente de que el tiempo avanza mientras se encuentra delante del video.

La admisión del video surgió a raíz del afán de muchos artistas por dividir la obra de arte, permitiendo ampliar los modos de observación (Sichel, 2006, pp. 24-25). La manera en la que el vídeo es capaz de adaptarse a las nuevas tecnologías ha permitido reinventar el lenguaje audiovisual. Ha sido capaz de proyectar nuevos lenguajes artísticos como internet, el cine experimental, etc. La absorción perceptiva que posee el vídeo ha facilitado su relación con otras técnicas artísticas como la pintura o la instalación entre otros (García & Gálvez, 2014, p. 95).

Se ha convertido en un medio artístico que ha cambiado el tradicional modo que tenía el espectador de concebir el arte. A pesar de ser el videoarte distinto a otras artes, al artista se le presentan las mismas inquietudes estéticas que le surgirían a un pintor o escultor. Puede adueñarse de distintos estilos artísticos y crear una representación llena de personalidad y originalidad. En el momento de realizar una exposición de videoarte,

no hay complicaciones más allá de las que podrían surgir en una exposición de escultura. El artista debe tener claro el ambiente que pretende conseguir en la exposición, cuáles son sus prioridades y, en base a ellas, habilitar el espacio para adaptar los vídeos, creando una visión clara donde todo el conjunto artístico (sonido, pantalla, altura de visión) quede claro y conciso para el espectador (Hanhardt, 1990, p. 438). Dada la disposición del artista a los nuevos cambios, los recursos que el videoarte trae consigo seguirán ofreciendo a la cultura nuevas formas de visión.

Como bien dice John G. Hanhardt:

Así como la revolución industrial introdujo la fotografía y el cine, la era electrónica y tecnológica ha traído el video. Su futuro afectará la forma en que percibimos el mundo que nos rodea y, en última instancia, cómo lo reformamos y preservamos. (1990, p. 439)

En los setenta comenzó llamándose “videoarte” a toda obra artística que incluyera el video. Una década después pasó a ser denominado como “video de creación”, para en los noventa llegar a denominarse “imagen en movimiento” (García y Gálvez, 2014, p. 94).

El artista se siente fascinado ante la idea de fusionar en una obra el tiempo, el espacio y su técnica artística. Pueden grabarse a sí mismos, analizando y estudiando sus movimientos, examinando el arte corporal (Hanhardt, 1990, p. 438). Artistas como Bruce Nauman, ya mencionado anteriormente, utilizan la cámara para poder analizar el movimiento, la espacialidad y la temporalidad humana a través de su cuerpo.

La vida y el videoarte pueden unirse en un mismo tiempo, avanzando simultáneamente (Davis, 2006, p. 95). Distinguiéndose de otras artes, el video permite grabar y emitir a la vez, nutriéndose a sí mismo sin necesidad de detenerse (Krauss, 2006, p. 45). En los setenta, varios artistas comenzaron a utilizar el live feedback, permitiendo así que el espectador pudiera ver inmediatamente lo grabado en el mismo momento de la acción. Así sucede en la obra de Nauman *Live-Taped Video Corridor* (1968); en ella se muestra un televisor al final de un pasillo estrecho en el que aparece una grabación directa de una cámara que enfoca el lado opuesto del pasillo. De esta forma, el espectador se ve a sí mismo de espaldas de manera inmediata como si se tratara de un espejo, observando sus movimientos como si tuviera ojos en la nuca (Martin & Grosenick, 2008, p. 16).



(Figura 9) (Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1968) (Fuente: <https://bit.ly/3dIp61A>)

Bill Viola es un videoartista que utiliza la temporalidad en sus obras como soporte indispensable. Sus creaciones están basadas en sentimientos humanos, en las conexiones de la experiencia vital con el “tiempo”. La imagen en movimiento forma una parte fundamental en sus trabajos, ralentiza el tiempo dando al espectador la oportunidad de

apreciar todo movimiento y gesto meticulosamente. Ofrece una calma, una tranquilidad y una placidez al espectador que permiten que este aprecie la obra con mayor firmeza, comprendiendo el sentimiento transmitido a través del video.

Los artistas pasan a considerar este medio un instrumento que permite indagar en nuevas ideas artísticas. Se amplían las posibilidades integrando en la obra la temporalidad, la espacialidad y la imagen en movimiento, permitiendo que el espectador se sienta más estimulado (Sichel, 2006, p. 15). Tanto el espectador como los medios de comunicación tuvieron que educar su modo de observar y experimentar el video para poder comprenderlo (Nuez y Rodríguez, 2009, pp. 3-4). Este movimiento se encuentra sometido a un continuo avance en sus métodos gracias a los progresos tecnológicos que van sucediendo (Rosler, 2006, p. 105). Se ajusta a las nuevas tecnologías, lo que impide que pare de evolucionar. La capacidad de absorción del videoarte ha proporcionado a este la posibilidad de relacionarse con otros movimientos artísticos, como la *performance*, el teatro, etc. Su espacialidad va perfeccionándose mostrándose de diversas formas y situándose en diferentes ubicaciones, mostrando una estética distinta dependiendo de la temporalidad y espacialidad que manifieste (García y Gálvez, 2014, pp. 94-95). El suceso más destacado dentro del videoarte ha sido, y sigue siendo, la llegada de una imagen-tiempo, de una imagen en movimiento (Brea, 2001, p. 1). La misión principal del videoarte desde que surgió hasta la actualidad es localizar esa temporalidad expandida que es capaz de mostrar una vez la encuentra.

1.1.7. Minimalismo: la reducción de la obra artística a su naturaleza elemental.

Basándose en escritos de Marc Augé, Peter Osborne relaciona el “no lugar” con “una forma de espacio caracterizada por la abstracción, en el que sus efímeros habitantes se sitúan sobre todo a través de relaciones con palabras” (Osborne, 2010, p. 160). El espacio que ocupan las personas es el prototipo original del “no lugar” (p. 162). Como Osborne dice: “El minimalismo disolvió la frontera entre la pintura y la escultura, llamando la atención sobre la relación del objeto artístico con su espacio institucional” (2010, p. 158).

Reduce al mínimo el concepto de exposición, centrándose en el espacio y el tiempo, reformando la performatividad de las obras. El arte minimalista ha sido uno de los más controvertidos debido a la falta de entusiasmo por parte de los artistas de formar parte de un movimiento que no consideran representativo de sus obras. El término “minimalismo” se ha ido modificando continuamente con el paso de los años llegando a introducirse dentro de la pintura, la escultura, y otras formas artísticas que poco tienen que ver con este movimiento. En la actualidad no hay un acuerdo en lo que respecta al arte minimalista, al contrario, muchas ideas se contradicen unas de otras (Batchelor, 2001, pp. 6-7). La simetría, la seriedad, la homogeneidad en los colores y la abstracción han sido siempre las características principales de este movimiento.

Un botellero de Duchamp en 1914 introdujo la importancia de la idea dentro del mundo del arte; La ausencia de material y la utilización de métodos industriales en el

arte fue algo que los vanguardistas rusos investigaron a principios de 1900; el suprematismo que fundó Kazimir Malevich y su pintura *The Black Square* (1913-1915) fueron un vestigio de la simplicidad dentro de la pintura; y la obra constructivista inacabada de Vladimir Tatlin, *Monument to the Third International* (1919-1920), fue un indicio de la posible fusión entre tecnología y arte. El minimalismo es considerado el último movimiento del arte moderno, pero lleva dejando pequeñas pistas de su creación desde antes de lo que se acepta. Esta nueva corriente se basa en la aspiración de nuevos artistas a un estilo más geométrico. La sencillez y la simplicidad son una parte fundamental en este movimiento.

El minimalismo se rechazó en los años sesenta por ser demasiado escueto, y en los años ochenta pasó a considerarse un movimiento sin importancia. Aun así, sigue siendo un movimiento artístico del presente que sigue investigando el arte (Foster, 2001, pp. 4-6). Las obras minimalistas llevan consigo una precisión que las caracteriza; no son colocadas sobre un pedestal, se mantienen en contacto directo con la pared o el suelo, eliminando cualquier obstáculo que separe el espacio del espectador del espacio de la obra (Batchelor, 2001, p. 11). Para los artistas pertenecientes a esta corriente, el considerar su obra dentro de la pintura o la escultura supone una incompreensión total del movimiento minimalista. Estas obras solo pueden ser apreciadas por aquellos espectadores conocedores de la importancia del espacio que rodea a la obra y su localización. Como dice David Batchelor “las obras minimalistas informan al espectador -a través de su forma, superficie y colocación- de las contingencias del emplazamiento y la variabilidad de la perspectiva, comenzando a originar un diferente tipo de espectador” (2001, p. 24).

La obra es un todo, el conjunto es el centro de atención. El espacio que crea con su forma, ese espacio que rodea la producción. Se apoya principalmente en la escultura. Se encuentra exento de cualquier sentimiento o instinto, siendo así un arte que rechaza la abstracción artística. El minimalismo no pretende insinuar ni referirse a nada, es exactamente lo que se ve, sin engaños ni insinuaciones. Tal y como James Meyer dice, el minimalismo “erradica todo vestigio de emoción o de decisión intuitiva (...) La obra minimalista no alude a nada más allá de su presencia literal o de su existencia en el mundo empírico” (2011, p. 15). Los elementos usados se muestran tal como son, sin modificaciones ni transformaciones. Y en cuanto a las tonalidades, en ningún momento se usan para pretender que el espectador descubra algo detrás del color. Se trata de un arte del espacio, una técnica de instalación que hace participe al espectador del espacio en el que se encuentra, permitiéndole darse cuenta de sus propios movimientos ante la instalación auténtica y sincera que tiene delante. Obliga al público a entender el espacio en el que habita la creación, y como este se desenvuelve ante ella.

Para Rosalind Krauss algunas obras minimalistas fracasan estrepitosamente debido a que, para ella, se encuentran dentro de un ambiente pictórico, lo que significa que sigue siendo un arte “académico” (Batchelor, 2001, p. 66). La pintura y la escultura han sido las dos técnicas mayormente utilizadas dentro del arte minimalista. Comenzó siendo un

movimiento catalogado como una corriente demasiado simple y carente de atractivo. Fue Richard Wollheim quien dio nombre a este tipo de movimiento tras ver las obras del pintor neoyorkino Ad Reinhardt. Los trabajos pertenecían a su obra *Black Paintings* que se basaba en varios cuadros pintados de color negro, pero con diferentes tonalidades de color. Aunque esto ocurrió a principios de la década de los sesenta, cierto es que este tipo de simplicidad dentro del mundo del arte llevaba varias décadas surgiendo. Obras como las del pintor ruso Kazimir Malévich dentro del movimiento suprematista, han llegado a confundirse con el arte minimalista por la esencia escasa de material que se le atribuye. A pesar de eso, los artistas minimalistas siempre pretenden disminuir el objeto hasta su origen esencial, ya sea a través de la pintura, de la instalación, del diseño o de la arquitectura, mientras que el suprematismo se centra únicamente en la pintura y en las formas geométricas, principalmente en el cuadrado y el círculo, dejando el arte figurativo a un lado.

Muchos artistas vieron el realismo en lo abstracto y, con ánimo, dejaron a un lado la pintura para introducirse dentro del arte minimalista. A la hora de elaborar series repetitivas, la forma debe de ser exactamente la misma, sin distinción entre ellas, pues cuanto más tiempo se encuentra el espectador observando algo, más acostumbrado se siente y antes comienza a olvidar su verdadero significado (Foster, 2001, pp. 129-134). Como dice Jean Baudrillard “no fue hasta el minimalismo y el pop que la producción serial se hizo coherentemente integrante de la producción técnica de la obra de arte” (p. 66). El arte minimalista comienza a mostrar una mayor inclinación hacia los elementos, ya no en la apariencia del cuerpo en sí, sino en el espacio que ocupa y el espacio que deja, esa huella presencial que siempre permanece, dándole una mayor importancia a la percepción. Empieza a usar el objeto encontrado como un elemento ordenado y preciso, colocándolo en serie, otorgándole una composición distinta (Foster, 2001, pp. 47-66).

Rechaza la ilusión y aquello con lo que esta se vincule. Como bien dice Maderuelo: “los artistas minimalistas niegan la interioridad de la forma escultórica y repudian el interior como fuente de significados” (2008, p. 98). Uno de los escritos de Donald Judd, *Specific Objects* (1964), rompe con todas las ideas anteriores que se tenían con respecto al movimiento minimalista, uniendo este al cuerpo tridimensional y rechazando la pintura como medio artístico. En la actualidad, el arte minimalista sigue incitando dentro del mundo artístico, ya que sigue partiendo el espacio sustancial del arte moderno. Niega el arte figurativo en la escultura y la indisposición de lo abstracto, por lo que considera la escultura en “términos de lugar” (Foster, 2001, pp. 40-42).

Para los contrarios al arte minimalista, este tipo de arte era insuficiente, se trataba de un movimiento simple y sencillo, carente de materiales. Para Greenberg (citado en Foster, 2001) y otros artistas, el minimalismo es demasiado utópico y escueto, mientras que otros autores consideraban este movimiento el más puro, pues comprende su apariencia más natural, consiguiendo analizar lo abstracto (p. 44). El alejamiento de la ilusión dentro del mundo del arte minimalista llevó a varios artistas a objetar con respecto a la

pintura tradicional. Artistas como Donald Judd y sus obras industriales, o Dan Flavin y sus tubos fluorescentes (Meyer, 2011, p. 18). Ambos artistas eran colegas de profesión y amigos que comprendían el significado del arte minimalista y lo que este pretendía mostrar.

Un artista clave dentro del minimalismo es Donald Judd, para quien, la pintura y la escultura no tienen nada que ver con el minimalismo. Considera que ambas se encuentran estancadas dentro de sus categorías sin posibilidad de evolución. Sus obras son experiencias espaciales para el espectador y están realizadas basándose en ese espacio. Sus obras son, como bien dice David Batchelor: “estructuras de caja abierta, planos de igual material, unión de elementos repetidos, color, ya sea este inherente al material o aplicado” (2001, p. 44). Prefiere optar por varios materiales en lugar de por uno solo, tal vez por el placer de ver la riqueza visual que se obtiene al unirlos en una misma obra tridimensional es por lo que siempre termina creando una producción compuesta por varios materiales. De esta manera, el artista va obteniendo mayores conocimientos tanto del material como de la forma y el color (Batchelor, 2001, pp. 21-50). La teatralidad que compone el artista con sus obras lleva a una performatividad espacial característica del minimalismo. Su mayor estrategia es la gama espacial que consigue aplicar en sus creaciones. Los espacios que hay en sus obras están calculados al milímetro.

En sus obras se aprecia la disposición del artista a la hora de querer conocer su ambiente. Realizaba reproducciones de un mismo lugar, y mostraba diferentes acercamientos de este en cada uno de ellos. Su intención no era contar ninguna historia, sino mostrar aquello que él veía, el espacio que había y cómo él lo veía. De esa manera, mostraba distintas espacialidades que desde un mismo punto no se podían apreciar (Peñaranda, 2011). Sus obras normalmente son consideradas utópicas, lógicas y tradicionales, aunque también hay críticos que han percibido lo contrario y las han catalogado como “algo ‘sensual’, ‘irracional’, y ‘obsesivo’” (Batchelor, 2001, p. 8). También ha sido considerado, como el artista Carl André dijo, como un arte “ateo, comunista, materialista” (Ibid.).

Los materiales industriales son la base de su obra, siempre y cuando estos no se modifiquen. Sus creaciones son generalmente frías, privadas de cualquier tipo de sentimiento y sin ninguna pretensión ornamental, y en ocasiones utiliza el color para destacar más las formas de las piezas que superpone. Para Judd, el fallo de la pintura era que solo se trataba de algo plano que debía colgarse en la pared. En *Specific Objects*, Donald Judd a este respecto comenta:

Las tres dimensiones son el espacio real. Esto elimina el problema del ilusionismo y del espacio literal, el espacio en las marcas y los colores (y a su alrededor), lo que constituye la eliminación de uno de los vestigios más sorprendentes y contestados del arte europeo. Los muchos límites de la pintura ya no existen. Una obra puede ser tan fuerte en su realización como ha podido serlo en el pensamiento. Un espacio real es fundamentalmente más fuerte y más específico

que la pintura sobre una superficie plana. Es evidente que cualquier objeto tridimensional puede tomar cualquier forma, regular o no, y puede tener cualquier tipo de relación con la pared, el suelo, el techo, la sala, las otras salas o el exterior, o no tener ninguna. Se puede utilizar cualquier material, pintado o en su aspecto primitivo. (Aguiriano et al., 1994, p. 27)

Sabía que era posible no encontrar lo que buscaba dentro de esa realidad escultórica que quería trabajar, ya que otros escultores, como Anthony Caro, realizaban esculturas más cubistas que llegaban a tener una excesiva esencia pictórica. Para el artista estadounidense, lo realmente importante del minimalismo era mostrar la realidad tal y como era, sin engaños, sin adornos, sin emociones. Debía mostrarse todo, siendo fiel a las formas y sin ninguna intención de hacer referencia a nada salvo a lo que se ve (Meyer, 2011, pp. 23-24). Para Judd, el espectador no tenía que encontrar ningún rastro de raciocinio dentro de la obra, sino únicamente entender el material utilizado por el artista.

Judd no sigue las mismas pautas en el momento de componer los colores. Para él, para que el color perpetúe debe permanecer en el espacio, siendo esta la única manera de que se exterioricen los colores al mismo tiempo. Dejó a un lado la clasificación de colores y fue experimentando con las distintas tonalidades (Batchelor, 2001, p. 45).

Una de sus obras más influyentes consta de una columna compuesta por diez partes. Cada parte se distancia varios centímetros la una de la otra. No siempre se trata de la misma cantidad de piezas, sino que el artista, dependiendo de la altura de la sala donde se vaya a encontrar la obra, añade más piezas o menos. Cada unidad es exactamente igual al resto, creando un pilar totalmente regular dividido por diferentes espacios que se interponen entre sí.



(Figura 10) (Donald Judd, *sin título*, acero anodizado y plexiglás) (Fuente: <https://bit.ly/39ZgXDL>)

En 1966 realizó una obra de acero inoxidable y plexiglás de color ámbar. El resultado consistía en cuatro piezas, todas ellas exactamente iguales. Cada cubo tiene en sus laterales un panel de plexiglás translúcido mientras que el resto de las partes está realizado con otro material utilizado. Esta combinación, tan característica ya en Donald Judd, crea

una combinación perfecta de reflejos y confusión a raíz del material. El artista Robert Smithson ve una “extraña materialidad” en las obras de Judd en lo que se refiere a su variación de materiales industriales, color y formas (Ibid., p. 42).

Judd marca, como indica David Batchelor: “la importancia de la simetría en sus obras como un medio para desvanecer el implícito antropomorfismo evidente incluso en lo más abstracto del arte europeo” (2001, p. 17). El hecho de que una obra no tuviera una duración considerada en una galería siempre le pareció un insulto hacia la obra y hacia el artista. Para Judd, la galería y sus métodos temporales hacían de las obras de arte un objeto portátil que transportar continuamente. Fue este el principal motivo por el que se hizo dueño de varios edificios. El primero de ellos lo compró en 1968 en 101 Spring Street. Se trataba de una construcción de cinco pisos hecha de hierro. Con su primer edificio a sus espaldas, Judd realizaba exposiciones permanentes de sus instalaciones y de las de algunos de sus compañeros contemporáneos. Judd destacaba la siguiente premisa: “El espacio real es intrínsecamente más poderoso y específico que la pintura sobre una superficie plana” (Peñaranda, 2011, p. 187).

A mediados de los sesenta Judd pasó a darle una mayor importancia a la potente forma en la que la obra se situaba en el espacio, dejando a un lado la apariencia de la producción (Batchelor, 2001, p. 25). Tiempo después, en los setenta, el artista encontró ese espacio que anhelaba en Marfa, donde se instaló y compró varias parcelas y viviendas donde poder exponer sus instalaciones, junto con obras de otros artistas. Al tratarse de lugares diferentes, en sus trabajos se aprecian las variedades de estilos de las obras realizadas a lo largo de su carrera, y las de aquellos artistas que lo acompañaban. Su tenacidad sobre la permanencia de las obras artísticas fue tal que, en determinados sitios de Marfa, dentro de edificios inacabados, creaba obras de tamaño grande para luego continuar construyendo el bloque. Con intención, las puertas del inmueble siempre eran más pequeñas que las obras que dentro se encontraban. De esta manera, la permanencia de las creaciones era infinita, dado que era imposible sacarlas del recinto. Una de sus obras a destacar dentro de esta época es la que realizó entre 1982 y 1986 en la Artillery Shed, en la cual colocó cien cajas exactamente iguales de aluminio. El interior de cada una varía en base al espacio que hay alrededor de cada caja, siendo influenciado por la luz natural que golpea sobre el material.

Sus obras son una provocación a las valoraciones del espectador. Crea en el público una percepción del objeto. Algunas de sus piezas se presentan suspendidas en la pared, o simplemente apoyadas en el suelo, haciendo sentirse a los visitantes, de esta manera, más cercanos al objeto ante la ausencia de un pedestal. En sus trabajos se puede advertir una dualidad que siempre intenta unificar en sus obras, las diferencias que existen en el espacio real y los efectos ópticos causados por el espacio en el material industrial utilizado (Peñaranda, 2011). El auténtico espacio es tridimensional, lo que excluye el ilusionismo y todo aquel espacio de objeto que se tenga presente. Su manera de trabajar con el espacio permite ver al público la evolución de pensamiento con respecto al espacio/

objeto. Esta realidad espacial que utiliza no rechaza el engaño óptico que puede proporcionar dicha realidad. No pretende dar a entender algo y no tiene intención de referirse a nada con sus trabajos creados. Las propiedades de la obra, junto con los materiales y sus particularidades, son las únicas que crean la incertidumbre dentro del espectador, proporcionándole una visión ficticia en la que el artista no ha participado, sino que es propiciado por el material industrial utilizado.

Defendió la idea de instalación permanente, consiguiendo, mediante adquisiciones de espacios, que ese planteamiento se hiciera realidad. Hacía partícipes a los espectadores de la instalación, logrando que esta estuviera de alguna manera más íntimamente conectada con el público, al encontrarse sobre el suelo, en su mismo espacio y en su misma realidad. El artista respetaba la naturaleza de todos los materiales que utilizaba, dejando constancia de la propia esencia que estos tenían sin haberlos modificado, logrando mostrar las propiedades que el material posee, sin necesidad de alterarlo.

Normalmente sus obras tridimensionales están abiertas, dejando un espacio que permite visualizar el interior de la obra. En ocasiones pinta el material o este se encuentra ya pigmentado, a veces fusiona las dos formas, y otras veces no utiliza ninguna, dejando el material original en su esencia (Batchelor, 2001, p. 38). Aun tratándose de un artista que consideraba el objeto como algo absoluto, Judd apenas realizó obras de un único objeto. Aunque, como dice Batchelor: “para experimentar algo como único no es necesario que lo sea” (2001, p. 44). Sus obras siempre están compuestas por partes, lo que elimina la existencia de un único punto protagonista en la obra. Judd no consideraba sus obras “esculturas”, dado que no eran moldeadas ni modificadas. Las definía como “objetos específicos”, ya que se mostraban tal cual eran con el material industrial. Libera a la belleza de capas de superficialidad, salvando a su vez al arte de la necesidad de la belleza.

Otra persona clave dentro del arte minimalista es Dan Flavin, un artista neoyorkino que se basó en las luces fluorescentes y el color como obras artísticas para crear espacios y ambientes. La mezcla de colores que se genera en la sala de exposición, obnubila al espectador creando un espacio tridimensional con la luz (Chavarría, 2002, pp. 42-43). Al igual que le ocurre a Judd, Flavin no considera sus obras como esculturas, ni le interesa que sus obras se cataloguen como pintura o escultura, por lo que las denomina como “propuestas” (Batchelor, 2001, p. 15). El artista, al contrario que Judd, utiliza un único material. De esta manera habla Judd sobre la obra de Flavin:

Un único tubo de luz de neón ha sido colocado en diagonal en una pared aproximadamente once por once... Esto compone un área inteligible de la pared total (...) El tubo es de un blanco diferente, en color y textura, al blanco de la caja que lo soporta. La caja proyecta una sombra definida a lo largo de su longitud. La luz se arroja extensamente sobre la pared. La luz es un objeto industrial, y familiar; es un medio nuevo para el arte. (Batchelor, 2001, pp. 30-31)

Inspirado por Marcel Duchamp y sus “ready-mades” realizó sus obras utilizando la electricidad, y en 1961 realizó su primera exposición en la Galería Judson de Nueva York, en la que mostró ocho piezas a las que llamó *Icons*. Fue el primero en utilizar únicamente la luz en sus obras, consiguiendo una “presencia del color” para marcar la visión del espacio del espectador. Consigue crear una igualdad armónica entre la luz, el color y el espacio (Chavarría, 2002, p. 69-74). Cada “icono” es una caja pintada de un color básico. La luz colocada en su lado resalta lo ambiental y espacial en la exposición. En 1963 realizó la obra *Diagonal of 25 May 25* y la dedicó al artista Constantin Brancusi. Esta obra es su primer trabajo desarrollado únicamente con tubos de luz fluorescente. En 1963 realiza la obra *The Nominal Three (To William of Ockham)*. Se trata de una obra dividida en tres partes, la primera contiene un único tubo de luz fluorescente blanca, la segunda parte contiene dos, mientras que la tercera y última parte contiene tres tubos de luz. Las tres partes se encuentran separadas por un pequeño espacio. Con esta obra muestra la “espacialidad iluminada” que se presenta a través de la luz, y se la dedicó a Guillermo de Ockham por su sinceridad de palabra y pensamiento con respecto a la existencia de Dios y a la división entre raciocinio y fe. Según comenta Flavin:

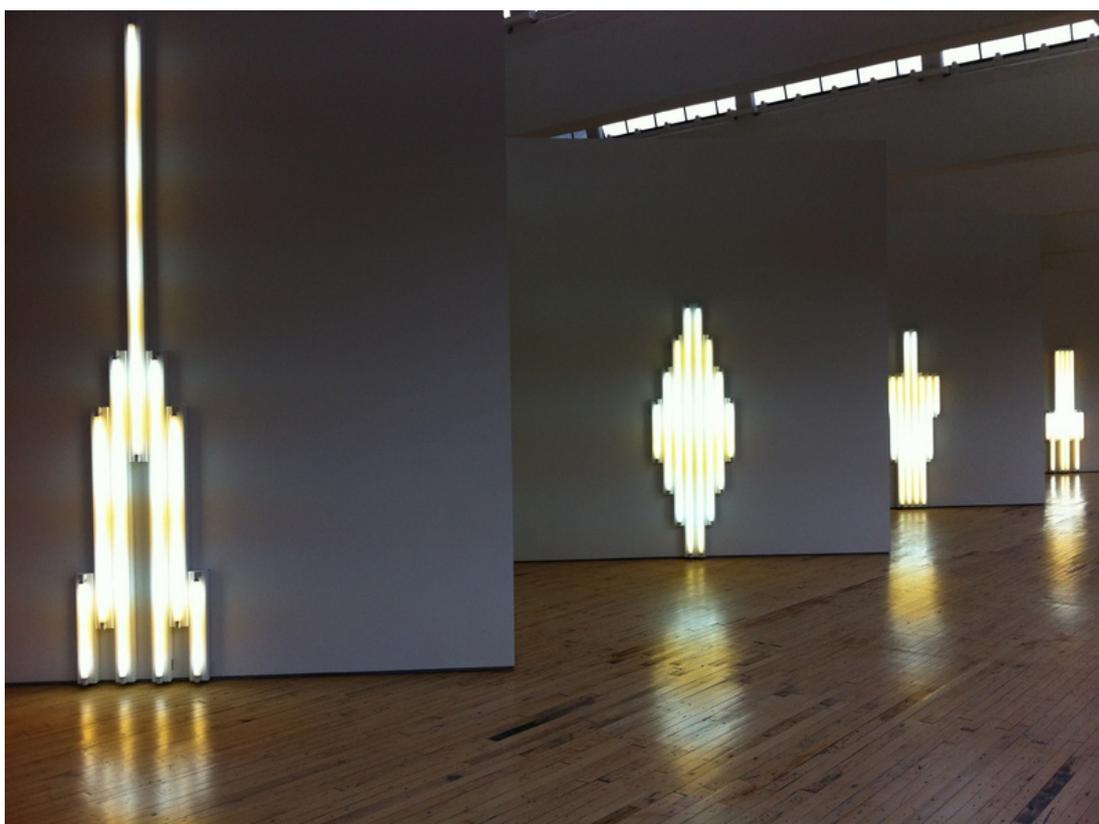
El tubo fluorescente y la sombra que proyecta su soporte me parecían lo bastante irónicos como para trabajar sólo en ellos. No era necesario “componer” la lámpara en ningún lugar determinado; ella misma se situaba directamente, de forma dinámica y dramática, en la pared del taller: una “imagen gaseosa” alegre e inquieta cuya irradiación disuelve casi por completo su presencia física. (Groys & Kipphoff, 2001, p. 160)

Entre 1964 y 1990 creó 39 obras artísticas dedicadas al artista ruso Vladimir Tatlin. Una de ellas se basa en el *Monument to the Third International* (1921)⁵, el cual unía arte y tecnología en una misma construcción. *Monument 7 for V. Tatlin* (1964) está compuesta de tubos fluorescentes con los que forma una silueta que parece un indicio del *Monumento a la Tercera Internacional*. Flavin llama *Monument* a todas las piezas de esta serie dedicada a Tatlin. Utiliza este término con una cierta ironía porque, contrariamente a la idea de monumento duradero y sólido, sus obras son temporales. En los monumentos de esta serie se aprecia claramente en las formas de las obras la inspiración del constructivismo ruso (Meyer, 2011). Como así lo asevera Flavin:

Descubrí que el espacio real de un cuarto podía ser quebrado y que se podía jugar con él plantando ilusiones con luz real (luz eléctrica) en las uniones cruciales

⁵ Aunque al final el proyecto de Tatlin no logró realizarse, la idea quedó grabada en Flavin, comenzando así los planteamientos del artista neoyorkino en lo que a la luz como arte se refiere. *Monument 7 for V. Tatlin* fue la primera de las obras dedicadas a Tatlin por parte de Flavin.

de la composición de la habitación. Por ejemplo: si se pone un tubo fluorescente de 264 cm. En la vertical de una esquina, se puede destruir esa esquina por el fulgor de la luz fluorescente y la duplicación de sombras. Un pedazo de pared se puede desintegrar visualmente del todo, transformándose en un triángulo separado, hundiendo una diagonal de luz de un extremo al otro de la pared; es decir, enfocada al suelo (...) Siempre uso 'monumentos' para enfatizar el humor irónico de los monumentos temporales. Estos 'monumentos' solamente sobreviven mientras el sistema de luz está en funcionamiento (2100 horas). (Sirlin, 2006, pp. 282-283)



(Figura 11) (Dan Flavin, *Monuments*, 1964-1990, tubos con luz de neón) (Fuente: <https://bit.ly/3cXC1wf>)

En 1966 realiza *Greens Crossing Greens (to Piet Mondrian Who Lacked Green)*. Con esta obra, el artista consigue dividir el espacio de la galería poniendo una barrera física que impide el paso e invadir el espacio del espectador. Dos estructuras hechas con tubos de luz fluorescente de color verde se interponen en medio de la exposición impidiendo el paso. Con esta obra, Flavin introduce los conceptos de la instalación artística. La potencia de la luz verde deslumbra al espectador, dificulta su visión y reconceptualiza la escultura en términos de proyectar en el espacio. Con esta obra pretende mostrar, no sólo la afectación de la luz en el espectador, sino la fusión de la luz con la invasión del espacio en el público. Unifica en una misma recepción del espectador la influencia de la luz ce-

gadora y la invasión espacial. Sus obras empezaron a construir un vocabulario espacial creando rincones, pasillos, barreras, simulaciones arquitectónicas, impidiendo el paso o condicionando el espacio de visión del espectador. Sus creaciones artísticas tienen la característica de penetrar en el espacio, aunque no habite este en la misma medida.

Flavin también realizó algunas instalaciones arquitectónicas en la Fundación Chinita, en Marfa (Texas), de su compañero Donald Judd. Hizo varias obras de grandes proporciones que comenzó en 1980, pero que no completó hasta 1996. Todas estas experiencias dentro del campo de la instalación exterior le proporcionaron el bagaje necesario para poder realizar la una obra en el espacio arquitectónico, para iluminar el museo Guggenheim en su reapertura en 1992. Iluminó toda la estancia interior introduciendo luces de neón de colores en los pasillos, bordeando toda la estructura del edificio, reflejándose la iluminación también en el exterior. El artista no pretende con sus obras referirse a nada, sino exponer algo en su máxima esencia y en su base más mínima a través de la luz. Como así asevera Flavin:

Es lo que es, y no es nada más... (...) Me gusta que mi uso de la luz sea abiertamente situacional, en el sentido de que no hay una invitación a meditar, a contemplar. Está en una situación de “entrar y salir”. Y es muy fácil de entender. Uno puede no pensar en la luz de hecho, pero yo lo hago. Y es, como dije, un arte tan plano, tan abierto, tan directo, como nunca encontrarán. (Govan, 2017, s/p)

Llama a sus obras “situaciones”, ya que crea “momentos en el espacio” llenando este de luminosidad, sin necesidad de ningún otro objeto físico. Altera el espacio arquitectónico en el que trabaja dándole luz y color, creando espacialidades pictóricas. Juega con el espacio consiguiendo eliminar de la vista del ojo humano determinadas partes de la estancia en la que se encuentre la luz. Crea *realidades pictóricas* en base al espacio en el que se encuentra ese fulgor, permitiendo que este omita o acentúe una parte del recinto en el que se sitúe, dejando que la luminiscencia que se detecta en el espacio confunda al ojo humano eliminando de su vista una pared o una esquina, realizando un engaño óptico de ilusión que permite eliminar a la vista determinadas estructuras. Como dice Flavin (citado en Chavarría, 2002):

Antes de que se me olvide, agradecería que no se refirieran a mi trabajo como esculturas, y a mí como escultor. No realizo obras en tres dimensiones, manuales o de moda ni “objetos específicos”, como dice Barbara Rose. Me siento fuera de los problemas de la pintura o de la escultura. No tengo que marcar mi posición, he conseguido no ser sustituto de la antigua ortodoxia”. (p. 114)

Teniendo en cuenta la importancia de la luz en las obras de Flavin, las fotografías de sus producciones no hacen justicia al original. Como dice Batchelor: “ver un Flavin es ver su efecto en el espacio que ocupa” (2001, p. 31). Consigue crear nuevos colores

al fusionarse las luces de colores de una misma obra, de ahí que en alguna ocasión se haya catalogado a Flavin como pintor, a pesar de que sus obras son más luminosas de lo que alguna pintura podría ser. Existen otros motivos por los que incorporan a Flavin dentro del medio pictórico: sus obras se colocan habitualmente en la pared, habitando el espacio que un cuadro suele ocupar. Sus obras pueden situarse en la pared, en el suelo o suspendidos en el techo, la iluminación puede ubicarse hacia el espectador o hacia la pared, o hacia ambos en una misma producción. Sus obras tienen la cualidad de atraer la mirada del espectador desde el primer momento debido a su materialidad e iluminación (Batchelor, 2001, pp. 31-57).

El espectador se encuentra en medio de la guerra personal que ocurre en torno al arte minimalista. La obra sucede como si el espectador no estuviera. Se aprecia en un espacio y tiempo reales, tal y como se observaría un objeto común. Aunque usualmente es considerado un arte inexistente y vacilante, se puede interpretar como un arte déspota, desmedido y parte positiva en la continuación de las “relaciones de poder existentes” (Batchelor, 2001, p. 71). Como es el caso de la historiadora de arte Anna Chave, que busca figuraciones ocultas dentro de las obras minimalistas, como en *Diagonal* de Flavin en la que Chave visualiza una forma fálica. Muchos críticos, Krauss incluida, han dejado claro que no hay motivo para hacer ninguna interpretación de las producciones como algo más que modifique su significado. Aun así, para Chave, el vínculo que se genera entre la obra y el espectador es el mismo que se formaría entre asesino y víctima. Utiliza un modo de interpretación basado en la insinuación. La obra pasa a considerarse a sí misma en concordancia con el espacio en el que reside (Ibid., pp. 67-75).

2. La materialidad del espacio-tiempo en el arte

2. 1. El principio de intuición del espacio en el arte. La toma de conciencia de la espacialidad temporal

La idea general del espacio que posee el espectador es un concepto erróneo que limita la espacialidad únicamente a aquello que no ocupa lugar. Para las artes visuales el espacio es uno de los elementos principales pues, sin él, la obra no se entendería. La espacialidad se basa principalmente en la percepción individual, pero la concepción del espacio ha sido modificada e interpretada en base a las variaciones del concepto de la realidad a través de cada período artístico, concibiendo así el espacio como algo representativo en el mundo, pero nunca asegurado. El campo visual (el espacio completo que una persona puede englobar con una mirada) varía conforme el movimiento del individuo (Orta, 2010).

Con el Renacimiento en el siglo XV se consolida el espacio tridimensional pictórico. Ya no se trata de obras homogéneas, sino de una *realidad pictórica* que evoluciona con la veracidad visual. Los planos comienzan a aparecer, ya no con las mismas tonalidades fuertes, sino con variedad de tonos en base a la distancia que se represente. Las zonas lejanas se difuminan con tonos pálidos, mientras que los primeros planos resaltan por su llamativo color. Se comienza a dejar a un lado la interpretación espacial ilusionista, y comienza una nueva estructuración espacial pictórica y artística independiente. Cuando se habla de una obra bidimensional, como puede ser una pintura, el espacio varía según la materia. Se trata de un espacio real al mismo tiempo que ficticio. Con esto ya no se pretende mostrar impacto ante la veracidad espacial, sino concebir una realidad comparable a la auténtica realidad. Se intenta lograr una tridimensionalidad a raíz de esa bidimensionalidad pictórica. A pesar de que en otros movimientos artísticos se ha pretendido lo contrario, marcar lo bidimensional esforzándose el artista por hacerlo lo más plano posible, lo cierto es que obtener la tridimensionalidad dentro de lo bidimensional pasó a ser una obsesión.

Martin Heidegger, en su libro *El arte y el espacio* (1969), habla de tres espacios distintos entre sí: el espacio que ocupan los cuerpos, el espacio que los rodea y el espacio que existe más allá de los cuerpos. La obra de arte pasa a integrarse en el espacio al igual que el espacio pasa a pertenecer a la obra de arte. En un principio, el espectador tiende a pensar que el espacio es ocupado por la obra, sin considerar esta un espacio. Para Heidegger, lo especial del espacio se muestra a raíz de mostrarse este a sí mismo, y no de equipararse a algo. Considera el arte un desbloqueo que permite al espectador reflexionar. Si el espectador no comprende las particularidades del espacio en sí, cuando vea una obra de arte tampoco entenderá el espacio artístico de esta. La obra artística está compuesta por una espacialidad originada por el artista en el momento de creación, lo que lleva a comprender que el espacio no es algo que se encuentre ya ahí. Cuando se observa una obra de arte, se está presentando un espacio que se mantenía oculto. Ese espacio que se

exhibe es el auténtico espacio, el que habita en la obra artística donde está ocurriendo la exposición. Este forma parte de las cosas porque, sin los elementos, no existe mencionado espacio. Dentro del espacio artístico no debe haber temporalidades definidas, “el interior de” y “el exterior de” han dejado de existir para poder comprender el verdadero espacio. En el momento en el que se crea una obra de arte, esta le hace sitio al espacio, liberándola, dándole su lugar (Groth, 2018, pp. 298-315). Los elementos no ocupan un espacio, son el espacio. El espectador tiende a no prestarle atención a la espacialidad que él mismo ocupa, ni al espacio que lo rodea, por lo que le cuesta ver con claridad ese espacio artístico que se encuentra en la obra (de Ory, 2014). Heidegger escribe sobre la conexión que existe entre la vida humana y el espacio-tiempo. Para el filósofo, el espacio y el tiempo van en una misma unidad, y esta, a su vez, está ligada al ser humano en su vida y experiencias. Reflexiona sobre el espacio, y analiza este dentro de los sucesos, por lo que la zona donde se encuentra el espacio a estudiar cobra importancia. Como bien dice Heidegger: “el espacio tiene el carácter de lo que acoge, que concede a cada cosa su lugar, el espacio abraza lo que la cosa corporal deja fuera de sus límites, lo concedido por él mismo” (Rabe, 2017, p. 798). El espacio es imposible de medir, pero es uno de los protagonistas en la vida del ser humano, por lo que debe observarse de manera amplia. El espacio es autenticidad, es veracidad. Trae consigo la libertad permitiendo liberar al sitio. No es un vacío, ni la ausencia de algo. El espacio artístico actúa como una creación de lugares que se desarrolla en base a la exploración y visualización de las cosas. Permite que el espectador habite, ya que en cada espacio ocurre un suceso. Ese espacio presente se desarrolla dependiendo de los acontecimientos y movimientos que se generan en ese instante (Heidegger, 2009, pp. 149-153).

El arte consigue ampliar la visión de lo que es el espacio y cómo este afecta, a su vez, al tiempo. Puede permitir que la realidad se muestre a través de la experiencia y que, en base a esta, se logre comprender la vida social y personal. La vida del individuo se basa en experiencias, estas se muestran a través del espacio y el tiempo, y estos a su vez se transmiten gracias a la existencia del hombre (Rabe, 2017, s/p).

Físicamente hablando, el espacio es algo inmaterial, traslúcido, y no permite tacto alguno. Las formas reales, los objetos, los materiales, todo ente físico, proporciona al individuo la oportunidad de apreciar el espacio, permitiendo valorar las siluetas, percibiendo las distancias, estimando así satisfactoriamente los principios fundamentales de presencia y ausencia, de proximidad y lejanía. El espacio requiere unos conocimientos básicos para poder diferenciar estructuras y siluetas. Se trata de algo definitivo, tajante y autoritario en torno a la conformación de los elementos. El espacio como construcción humana es reconocible a través de la enseñanza y la sensibilidad, como algo fundamental dentro de la extensión del arte. El arte que cuenta con el tiempo se encuentra colmado de espacio, y este se encuentra tan completo como el espacio abarrotado. El observador está condicionado por la espacialidad que lo rodea. Antes, el espacio que pertenecía a la obra era solo una parte de la creación, ahora depende de ese espacio su realización. Para

Germano Celant, el arte de instalación procura crear un nexo de unión entre la obra y el espectador, y este debe integrarse en la pieza para poder formar parte de esa espacialidad que pertenece a la instalación (Petersen, 2015, pp. 70-72).

El espacio y el tiempo se encuentran dentro del entorno teatral de la obra. Tienen la misión de reconocer y construir materiales y alegorías. Si el arte reproduce, personifica algo, y estando constituido por el tiempo y el espacio, se comprende que no existen estos por separado, sino que uno va contiguo al otro, en diferentes tiempos, percibiéndose el espacio al moverse. El arte no es únicamente estético, la superficie no es capaz por sí sola de mostrar aquello que el artista quiere que el espectador entienda con su obra (Ibid., p. 82).

El arte consigue rescatar el tiempo guardado en la memoria. Según la experiencia vivida, el individuo tiene su forma particular de producir espacio, y el arte tiene sus propios medios para conseguir crear un engaño visual en lo referente a la espacialidad y temporalidad de la obra; como ocurre con las obras luminiscentes de Dan Flavin (mencionado anteriormente), las cuales presentan una espacialidad infinita gracias al color y al movimiento del espectador alrededor.

Es necesario estipular sus diferentes modos de apreciación espacial para que el individuo consiga entenderlo. Como bien dice José Antonio de Ory: “Espacio vacío, sí, por tanto, pero no vacío como nada, como cero, sino vacío como algo-que-sí-es. Espacio vacío que es tan parte de la obra, tan elemento suyo, como el objeto presente, la materia” (2014, p. 367). El espacio es la base de la instalación de un artista, pero hay distintas maneras de interpretarlo: el espacio de la obra, que es el espacio que comprende toda la obra física; el espacio plástico, en el que se aprecian las bases de las formas; el espacio dentro de la obra, que es el que cuenta con el aprendizaje interno del espectador a la hora de comprender la obra; el espacio narrativo, en el que se entiende el espacio como un lugar conocido para la visión cultural común; el espacio expositivo, que se considera el espacio donde se expone la obra, aquel en el que la obra se incorpora.

La espacialidad que se ve da siempre prioridad a lo cercano o distante, a lo saturado o a lo vacío, al fondo, a la lejanía, a los detalles. El espacio que se encuentra dentro de la obra artística no es un espacio real, sino un espacio que se propone, que se insinúa, un espacio que alude. El arte puede ser capaz de crear un mundo distinto al que vive el espectador, llenando el espacio de una visión contraria a la realidad, pero no por ello imposible de visualizar. La omisión de sonido y el alejamiento transforman al espacio y al tiempo en componentes esenciales dentro del arte. A la hora de pintar, en un sencillo cuadro pequeño se puede realizar una obra que simule un paisaje de kilómetros de distancia. En una obra literaria, se puede hablar del tiempo adelantándolo o atrasándolo. Teniendo en cuenta todo esto, se puede ver que el tiempo y el espacio se pueden manejar como algo que surge de su esencia natural, introduciéndose dentro de algo ficticio de la obra de arte. Esta consigue introducir al espectador dentro de sí misma, sintiéndose así

el espectador participe de ella, experimentándola gracias a ese tiempo y espacio presentes en la obra de manera indefinida. Según analiza José Jiménez:

(...) en una primera mirada, el espacio es transparente. Su percepción resulta intangible. Vemos cuerpos, personas, pero no vemos el espacio. Por lo tanto, para percibirlo se requiere de un proceso de abstracción. Si en el tiempo son los acontecimientos los que permiten advertir su flujo e instaurar nociones primarias, como la duración o la sucesión; en el espacio, los objetos y las formas materializadas visibilizan sus contornos, su intensidad y su extensión y dan cauce a los rudimentos simbólicos de lleno y vacío, arriba y abajo, adelante y atrás, lejos y cerca, entre otros. Nombrar el espacio convoca una acción cognitiva predispuesta a distinguir formas. (Belinche & Ciafardo, 2015, p. 33)

No todas las artes habitan igual, y no todas duran lo mismo. La pintura y la escultura, al igual que la fotografía, son obras artísticas permanentes, capaces de moverse y trasladarse sin ningún inconveniente. La instalación artística, por otra parte, es un arte efímero que marca la obra en base a esa espacialidad y temporalidad seleccionadas expresamente por el artista, no es posible desplazarlo de ninguna forma, al igual que no es posible volver a realizar la instalación de nuevo y que esta quede exactamente igual que la primera vez. El arte consigue parar el tiempo y la historia. La pintura y la fotografía son un símbolo, un emblema, una representación de la realidad que el artista observa. El resultado de la obra permanece presente en el tiempo y el espacio mientras la obra exista, consiguiendo frenar el tiempo-espacio en una única mirada, recordando el tiempo pasado en una actualidad duradera. La ilusión espacial dentro del ámbito pictórico formó un parte importante dentro de la percepción visual a la hora de entender la obra.

A la hora de percibir, la interpretación de las cosas es esencial en el espectador, y esa temporalidad y espacialidad presentes en una instalación artística permiten que el espectador interprete ese espacio temporal que está sucediendo. Con los nuevos cambios tecnológicos el espectador varía su modo de observar, cambiando su visualización. Por esta razón, la manera de percibir algo cambia dependiendo de la interpretación captada por la visión del individuo. El espacio artístico puede variar conforme se modifica la mentalidad visual del espectador, pero no por eso deja de estar en la obra. El arte que cuenta con el tiempo se encuentra colmado de espacio, y este está tan completo como el espacio abarrotado. A este respecto Daniel Belinche y Mariel Ciafardo aseguran que:

La suspensión que el arte ocasiona en el tiempo real es transitiva respecto del espacio. Si el arte no prescribe un recorte del tiempo, no es un pedazo de tiempo arrancado del tiempo estático; el espacio, en su faz emancipada, goza de similar autonomía. El espacio del arte es una entidad sensible e intelectual que integra la vida. No es un retazo de ella, un fragmento o una repetición de otra esfera de

la realidad; es una elaboración ficcional que pone entre paréntesis lo externo o, en todo caso, que lo completa dinámicamente. (2015, p. 37)

2. 2. La percepción espacio-temporal. El habitar dentro de las prácticas artísticas

La espacialidad y la temporalidad son inherentes a la instalación artística. El espacio-tiempo perteneciente a la instalación es el espacio en tiempo real del espectador, aunque este se encuentre introducido dentro de la obra sin percatarse de ello. Según argumenta la artista visual Marjorie Ávila: “el espacio tiempo que la instalación roba a la vida diaria se torna en un espacio diferenciado que provoca una ilusión en el espectador” (2007, p. 12).

Una instalación artística es una experiencia, un momento sucedido en un espacio concreto que introduce al espectador a su mundo de recuerdos y sueños. El público es el protagonista principal de este movimiento artístico, siendo su presencia en el momento de exposición la base de toda la obra, ya que esta está propuesta exclusivamente para él. Para que la obra se capte en su máximo apogeo, el espectador debe verla en el momento y espacio reales, porque observarla a través de una fotografía o un video hace imposible para el espectador percibir esos *flashbacks* que le podrían suceder de estar en directo. Con estos hechos, se deja claro que tanto el espacio como el tiempo son dos elementos claves dentro de este arte, formando parte del espectador a la hora de experimentar la producción artística.

La espacialidad que puede ofrecer una obra de instalación es confusa, aún con la intención del artista, debido a la integración del espacio personal del espectador dentro del mismo recinto. Ese espacio de la composición artística siempre estará basado en el espacio de esta y la distancia espacial que exista entre las personas que se encuentren a su alrededor. El espacio asociado a todo elemento externo se diferencia del espacio que convive con el individuo, aun cuando ambos se unan en una misma percepción espacial. El arte amplió su concepto de espacio a la hora de extraer la obra de la pared, pretendiendo con esto introducir el arte dentro del espacio humano, acercando la obra a la vida. Con estos cambios, el espacio expositivo y el espacio real habitan entre sí, llegando a confundir al espectador sobre dónde comienza uno y empieza otro (Merleau-Ponty, 1994, s/p).

Una artista a mencionar aquí es Sara Ciraci, la cual investiga la relación entre recordar y habitar. Fusiona las nuevas tecnologías con la imaginación, creando paisajes inexistentes desprovistos de personas, como ocurre en su obra *Neanche'rumori'di'fondo' (Deserto'di'Cemento)*. Presenta paisajes que el público colectivo puede asimilar, pero es a raíz de profundizar la vista que el espectador consigue reflexionar. Sus obras, más que mostrar un espacio irreal, muestran la distribución del pensamiento, encontrando así el habitar; un habitar formado por un vacío irreal en el que el espacio parece contar historias al público. Habitar está compuesto por un continuo cambio en el que el estar y el ser del espectador, junto con sus experiencias, son los protagonistas, formando un espacio

en el que se crea cierta noción de pertenencia. Esa vivencia espacial que se establece es la que une al espectador con el habitar, naciendo entre ellos un vínculo irrompible. El habitar siempre está en desarrollo, formando un espacio de reconocimiento a raíz de relacionarse. Es obrar un espacio, recordarlo y entenderlo. No solo implica estar en un lugar; es conectar el comportamiento en ese espacio con la memoria, fusionando las emociones con los recuerdos. Esa conexión que se crea hace que el espectador quiera habitar el espacio o no, dependiendo de si la conexión sufrida ha traído consigo malos o buenos recuerdos, trayendo la memoria a colación (Diezma & Vida, 2015, pp. 2-9). Habitar un espacio implica haberlo vivido, experimentado, tanto mental como físicamente, y sentido a través del tiempo. Es posible habitar gracias al tiempo, debido a este el espectador puede recordar y reconocer espacios, permitiendo al espectador revivir momentos pasados.

El tiempo se divide en pasado, presente, futuro, o cómo se definiría mejor una actividad temporal según Eburne González Ibáñez: “experiencia, acción y expectativa” (2016, p. 166). Estos conceptos hacen replantearse al espectador la idea de memoria. El presente es el tiempo más conveniente dentro del mundo artístico, la obra tiene un mayor potencial cuando se interpreta y se percibe en directo, permitiendo al espectador ser testigo de ella. Se muestra como un espacio que está siempre en constante cambio, creado por las relaciones establecidas entre los distintos tiempos que se entrecruzan, ofreciendo al espectador una visión total de lo que va ocurriendo en un mismo tiempo (Ibáñez, 2016, pp. 165-173). La temporalidad es un tema muy estudiado dentro del mundo artístico, y aun así resulta difícil encontrar una definición exacta que englobe todo lo que representa. Para el profesor Johannes Fabian, el tiempo sugiere movimiento y el pasado se guarda en las acciones, siendo estas las que pueden permitir visualizar lo ocurrido y las que permiten llevar al espectador a sus recuerdos. Lo que dura una instalación artística ha sido calculado previamente por el artista, pero este sabe que esos cálculos temporales pueden variar dependiendo de la cooperación y reacción del espectador y del tiempo climático si la obra se realiza al aire libre. Esa temporalidad y espacialidad presentes en el arte hacen de la instalación algo circunstancial (Fabian, 2014, pp. 90-100).

El tiempo no se considera solo una medida, también se encuentra dentro de la cultura de la sociedad, formando parte constante de esta. A la hora de hablar del tiempo se le puede atribuir distintos significados comprendidos por el espectador. El tiempo mundano es el tiempo que va sucediendo para el observador conforme pasan los momentos. El tiempo sociocultural, que ya no tiene que ver con la duración sino con el espacio, forma parte también de este modelo temporal. Este tiempo consigue separar distintos modos de vida dentro de un mismo momento, como un espectador que se encuentra en la calle observando una obra y se traslada a un recuerdo (Ibid., pp. 49-75). El espacio es una parte esencial en la instalación artística, y la intervención del espectador amplía los puntos de mira espaciales, produciendo reflexiones referentes al espacio que se van creando en base a los movimientos que van sucediendo. Cualquier movimiento temporal que realice el espectador durante la instalación artística formará parte de esta, cambiando, a su

vez, la visión que tiene el observador de la obra al verla desde una perspectiva distinta. Esa experiencia perceptiva que vive el público es el objetivo del artista (Petersen, 2015, p. 55).

El tiempo se encuentra siempre inherente al espectador, por lo que dependen mutuamente el uno del otro. Esto lleva a ver la forma en la que se relaciona el público como una relación temporal. Se usan mutuamente para su beneficio, pero no pueden prescindir el uno del otro, aunque quieran, ya que el tiempo es necesario para poder seguir avanzando, y se implica en lo referente al individuo (Fabian, 2014, pp. 29-60).

Cuando se habla del tiempo físico, el espacio, el movimiento y los cuerpos se encuentran incluidos dentro de ese tiempo. Este permanece perennemente en el espacio, lo que le da al cuerpo la oportunidad de desplazarse a través del tiempo que está sucediendo (Ibid., p. 61). Cuando se realiza una instalación artística en un espacio urbano, las posibilidades cambian. El tiempo es aquí un acompañante permanente del espacio, pues su tiempo, en la mayoría de los casos, ya no está definido, como puede ocurrir cuando una obra se expone en un museo o una galería, sino que depende del tiempo de permanencia en el espacio público. La intervención del espectador, propiciada por la obra, consigue que este reflexione acerca de todo lo que observa analizando el contexto ambiental. Cuando el ser humano se desplaza, lo que hay a su alrededor se modifica con él. Está en constante circulación siendo acompañado por el espacio-tiempo. El espacio artístico se introduce dentro del espacio real, formando parte de una misma espacialidad común junto con la del espectador. El arte ya no es algo que colocar en una pared o sobre una mesa, el arte es ahora un momento, un instante, un acontecimiento, una sensación o un recuerdo. Y esas sensaciones que percibe el espectador, y ese ámbito espacial en el que se encuentra, están vinculados (Petersen, 2015, p. 70).

El tiempo a la hora de hablar mezcla la temporalidad del emisor y del receptor, creándose una conexión temporal entre ellos. El espectador tiene consciencia del tiempo y de la dependencia del artista de ese tiempo presente durante la instalación. Permite que se puedan interpretar y evaluar las cosas de distinta forma, consiguiendo que el espectador pueda analizar todo gracias al tiempo pasado, tiempo presente y tiempo futuro (Fabian, 2014, pp. 29-51). Por eso esta técnica artística es idónea para que el espectador se conozca a sí mismo, recordando momentos vividos en su pasado que han sido avivados de nuevo a raíz de observar la obra. Tal como ocurre con las instalaciones artísticas de Lina Bertucci, las cuales juegan con la memoria colectiva, mostrando espacios típicos y rutinarios de Italia con los que cualquier paisano ha tenido relación, permitiendo al espectador revivir momentos y jugar con su memoria. La artista juega con los recuerdos del público, evocándolos a su memoria, recordando su pasado, su camino rutinario a la escuela o su tiempo en familia. La memoria se trae a través del presente, convirtiéndose así en el patrón del tiempo. Se crea un vínculo personal entre la instalación y el espectador cuando este último consigue, a través de la obra, habitar un lugar entrando en su memoria.

El término memoria ha ido teniendo distintos significados a lo largo de los años, pasando a fraccionarse en tres distintos tipos de memoria: la memoria colectiva, la individual y la histórica. En ocasiones se relacionan entre ellas aun teniendo diferentes modos de actuar. El tiempo forma parte de las tres, las concentra y hace posible volver a ellas en cualquier momento. La memoria colectiva aparece a raíz de lo común, se crea en la calle, en aquellos lugares que permiten al espectador actuar sin obligaciones, pasando a ser esa memoria una herencia de recuerdos. La memoria del espectador acumula las imágenes consecutivamente, relacionándolas con los momentos siguientes que van sucediendo. La memoria individual lleva consigo aquellos recuerdos personales que se van generando. En ocasiones, estos recuerdos vuelven a aparecer como familiares. La educación que se recibe desde la infancia, la historia dentro de la “Historia”, los acontecimientos políticos y sociales que se muestran al mundo, son los que componen la memoria de la histórica (Ibáñez, 2016, pp. 165-173).

El habitar convoca a la memoria, dándole todos los momentos que han sucedido en el lugar. Los acontecimientos que van sucediendo en la vida del espectador van activando los diferentes tipos de memoria, relacionándose entre ellos e incorporando esos momentos al tipo de recuerdo correspondiente. Esas asociaciones que se hacen entre los actos recientes y la memoria son los que asumen el accionar de después. A la hora de ver una instalación, el artista no puede asegurar nunca la reacción del espectador, esta depende de las experiencias y acontecimientos vividos por el público, interviniendo la memoria sin que el artista pueda controlarlo. Por este motivo, como se ve una instalación artística nunca podrá ser calculado con anterioridad a la exposición, cada observador la valora de una manera, y el artista depende de las circunstancias temporales y espaciales del momento.

Una instalación artística crea un espacio artístico real, que une la espacialidad artística con la espacialidad real del espectador. Rosalind Krauss ya vaticinaba esta nueva era artística al hablar del campo expandido. La instalación artística origina unos cambios espaciales que llevan al espectador a concebir el arte de una manera distinta (Petersen, 2015, p. 59). El espectador no se ha acostumbrado a convivir con ese tipo de arte tan real y cercano a sí mismo, por lo que percibe sin mayor dilación el espacio que lo rodea tanto a él como a la producción artística. La obra hace experimentar al espectador momentos únicos. El artista pretende hacer de la instalación un “evento” con el que se puedan llegar a adquirir conocimientos nuevos, o recordar aquellos olvidados. La artista Mabel Poblet utiliza el arte para rememorar a sí misma y la historia de su familia. Utiliza sus experiencias vividas fusionando el pasado y el presente. Con su obra cuestiona su vida y la del espectador, como ocurre con su instalación *In and Out* (2014), en la que muestra dos círculos concéntricos con material espejo en los que se percibe el mar de fondo. Con esta obra el espectador se ve reflejado entre el espejo y el mar, viéndose transportado con su mirar a un tiempo pasado que no logra descifrar.

El espacio y el tiempo pertenecientes a la experiencia vivida son lo principal de ese momento ya que, sin ellos, el recuerdo se vería totalmente distorsionado. El entendimiento del público siempre es personal, por lo que la espacialidad y la temporalidad entendidas dentro de la obra siempre variará dependiendo del espectador. El arte de la instalación domina la situación espacial y todo lo que le acompaña, como la situación y su proceso a la hora de producirlo. Ya no se divide el espacio artístico y el espacio del espectador, sino que ambos se fusionan en uno. Se une el espectador con la obra, permitiendo que ambos cohabiten en un mismo espacio, lo que hace que la conexión entre ambos se haga más personal formando así la instalación parte de la vida del espectador. Como bien dice Jesús Segura en uno de sus escritos, *Espacios mutables: súper espacios y espacios experimentales en Ann Verónica Janssens y Olafur Eliasson*:

Desdibujando las fronteras entre lo natural y lo artificial. Para ello, el mecanismo de activación que propone es la distorsión del espacio mediante una flexibilidad, una cierta elasticidad de lo sensorial y lo sensitivo donde el sentido del tiempo y la experiencia temporal adquieren competencias otras, sobre la percepción, el movimiento, la cinestesia del cuerpo y la configuración de lo colectivo. (2017, p. 30)

La relación que existe entre el espectador y el espacio mantiene el lugar. Y este a su vez permite al espacio y al hombre relacionarse entre sí. No deben de comprenderse ambos por separado, sino fusionarse como uno solo. Para existir por completo se hacen falta el uno al otro, por lo que sólo el ser humano es capaz de habitar. Únicamente habitando se puede apreciar la espacialidad. La relación que tiene el individuo con el lugar, y a raíz de este con el espacio, crea el habitar. Tal y como dice Juan José Cuervo Calle "(...) ser hombre significa, ser habitante y por tanto designa la manera de ser de éste como ser en el mundo" (2008, pp. 48-49). El espectador habita, es su marca, su manera de dejar una muestra de su permanencia. Habitar forma parte del individuo. Cuando el ser humano existe, habita, es.

2.3. El vínculo entre la obra de arte y el espectador. La estética relacional de Nicolas Bourriaud

A diferencia de otras obras artísticas (materiales), hay un tipo de arte que no se puede presenciar en cualquier momento, la instalación. Este arte se presenta en una circunstancia concreta, y una vez realizada, jamás volverá a presentarse de la misma manera, quedando únicamente como huella de su existencia la documentación de su duración temporal y espacial. El espacio y el tiempo de la instalación artística lo dirige la obra, como ocurrió con una creación de Robert Barry (un artista neoyorkino que consideraba el arte inmaterial). Realizó un anuncio avisando a la gente de que, el 5 de marzo de 1969, determinada cantidad de helio estaría sobrevolando el cielo. Con esos datos consiguió

reunir al público para que presenciaran una obra de arte relacional que únicamente existía debido a esa confirmación, *Inert Gas Series* (1969) (Bourriaud, 2008). La cuestión no se basa en ver hasta dónde llega el arte, sino cómo contextualizar y relacionar en la sociedad. Se crea, como diría Bourriaud, una “microutopía” en este tipo de obras, un intersticio social que modifica la idea estética de obra de arte que se tenía con anterioridad. Se crea una conexión entre la esfera pública y la privada, entre el artista y el espectador, entre la realidad y la ficción. No se trata de crear una utopía, sino de construir momentos reales en los que el artista y los espectadores interactúen por igual (Manonelles, 2016, pp. 329-349). Una de las bases principales de la instalación artística es la libertad del espectador de poder moverse a su antojo dentro de la obra, ya que el espacio artístico de la instalación está destinado a sacar al público de su hábitat, de su rutina, introduciéndolo dentro de la obra quiera el espectador o no.

Las prácticas artísticas del arte relacional se basan en la predisposición y consecuencias del resultado del diálogo que se establece entre el espectador y el contexto. Se puede hablar de arte relacional siempre y cuando la producción conste de un procedimiento en el que distintas doctrinas abiertas permitan entenderlo, proporcionando la posibilidad de relacionarse con el mundo. Con el paso del tiempo, el artista comienza a centrarse en las posibles reacciones que pueda provocar en el espectador. Los mayores cambios que ha sufrido el arte son debidos principalmente a la fusión del tiempo y el espacio. La espacialidad temporal que ahora forma parte de la obra artística permite percibir las distintas prácticas que la sociedad ofrece. Cuando el individuo se traslada, alude a esa espacialidad y temporalidad. Las formas dentro del ámbito artístico han supuesto un cambio desde su aparición. La figura diseñada se introduce dentro de la espacialidad y temporalidad que la rodea. Esa naturalidad con la que se crea dicha forma dentro del espacio-tiempo permite al artista crear un movimiento ilusorio dentro de la forma.

La ausencia de espacios a la hora de presentar obras artísticas con medios tecnológicos fue lo que condujo al artista a abrirse camino más allá de las galerías o museos. Se adueñan de los espacios públicos para la realización y presentación de sus producciones, rompiendo la normalidad y monotonía de las calles y sus transeúntes. Se modifica la espacialidad de una zona durante el tiempo que permanece la instalación. Las creaciones comienzan a estar incompletas en el primer momento de su presentación, concediéndole al espectador la oportunidad de formar parte de la obra y poder completarla, ya sea con una acción performativa o con su imaginación. El espacio es posible en la instalación gracias a la percepción que el individuo tiene de él (Margalef & Valera, 2009, pp. 37-40).

La presencia y participación del público en la instalación artística hace que pase a ser un arte social. Se crea con las distintas conversaciones que surgen en la obra habitada, pasando a ser entendida como propia por el público. Con estos cambios, tanto el espectador como el artista van creando espacios distintos a raíz del habitar, dándoles un mayor sentido. La instalación artística tiene el poder de consolidar el espacio al mismo tiempo

que la identidad del público, uniéndose ambas en un habitar. Los espacios que se crean en la obra dependen de la interacción de los espectadores, pues es su comportamiento lo que permite ver la obra de una manera u otra (Múnera, 2016, pp. 163-166). Uno de los artistas de instalación del momento, Olafur Eliasson, realiza obras participativas que se encuentran llenas de una espacialidad tal que el espectador se pierde en ellas. Utiliza como material la naturaleza, la luz, el agua y la ciencia entre otros, y los coloca en espacios en los que el espectador nunca los habría imaginado, sacándolos de su contexto. Como ocurre con su exposición *Take Your Time*, compuesta por amplios espacios en los que el espectador se puede sumergir introduciéndose dentro de un mundo paralelo en el que la naturaleza y la cultura son los protagonistas; o como sucede en *El proyecto colectivo*, una instalación que se basa en una ciudad compuesta de piezas blancas LEGO, las cuales se encuentran disponibles para que el espectador las pueda quitar y poner a su antojo. Se trata de una obra que varía constantemente debido a los cambios ocasionados por el público. La espacialidad de la obra y del espectador cambia en base a los movimientos que va ejecutando este último. Un objeto utilizado por el artista en una instalación pasa a ser un elemento de estudio que cambia pues, aunque siempre se ha concebido dicho elemento como algo preciso, su significado varía en base a su nueva espacialidad (Ibid., p. 165).

Todo elemento que utiliza el artista en una instalación se convierte en un elemento de estudio que cambia pues, aunque siempre se ha concebido dicho elemento como algo preciso, su significado varía en base a su nueva espacialidad. El espacio que es habitado por el espectador nunca se vuelve a habitar de una misma forma, por lo que está en constante transformación (Calle, 2008, p. 47).

Las nuevas tecnologías están cambiando la forma en la que las personas se relacionan, lo que lleva al artista a introducir al espectador en su obra, ya sea como observador o como participante. El público pasa a tener un nuevo rol, siendo el activo principal y teniendo una importancia primordial dentro de la obra. Cualquier cosa que diga o haga se encuentra dentro de la misma instalación (Manonelles, 2016, pp. 339-340). El artista aprovecha el momento social que está sucediendo en ese momento y trata de unirse a él mediante su producción, lo que introduce al público dentro de la temporalidad y espacialidad de la obra pues, como dice Nicolas Bourriaud: “lo que no se puede comercializar está destinado a desaparecer” (2008, p. 7). Para Bourriaud, los encuentros relacionales en las obras artísticas vienen dadas por la necesidad del ser humano de volver a tener un vínculo social, dejando a un lado el consumismo pasivo y centrándose en volver a socializar. Este arte relacional no viene precedido por ninguna corriente artística, sino que surge de la actualidad, del hoy.

El arte relacional descrito por el teórico en su libro, *La estética relacional*, toma como punto de partida las relaciones humanas y el ambiente social dentro de la obra de arte. Antes, el arte era una representación privada a la que no todo el mundo podía acceder, ahora, con estos nuevos cambios en la producción artística, ha pasado a convertirse en algo mucho más asequible. En palabras de Bourriaud: “el arte es el lugar de producción

de una sociabilidad específica” (2008, p. 15), lo que lleva a barajar las distintas posibilidades que se encuentran dentro de la sociedad actual a la hora de realizar las prácticas artísticas relacionales. El espacio y el tiempo se enfrentan a la rutina diaria del espectador variando el hábito social comunicativo del público. El entorno del ser humano se ha ido limitando, provocando una carencia notable de espacio para la interacción social, reduciendo las relaciones entre los individuos, lo que ha llevado a convertir el arte en un “estado de encuentro” (Ibid., p. 17). Tal como ocurre en la obra *Viewer*, de Gary Hill, en la que 17 imágenes en movimiento muestran a varios trabajadores situados en línea y de frente a la cámara, mirando al espectador y apenas realizando movimiento más allá del de sus respiraciones, creando un “estado de encuentro” entre la mirada del espectador y las personas que están tras la pantalla. Hill lleva al espectador a tener una experiencia temporal. Como bien dice Vito Magalhães: “el doble juego de *Viewer* es el de construir un espacio intermedio de miradas, entre nosotros y los que nos miran” (2008, p. 49). Los trabajadores que aparecen en las imágenes en movimiento buscan la mirada del espectador mientras este tiene la capacidad de ir moviéndose alrededor de las pantallas a su antojo, buscando o apartando el contacto visual de los personajes, y pudiendo analizar las vestimentas y gestos involuntarios de los trabajadores al no interactuar. Ser percibido forma parte de ser y, en esta obra, las dos partes protagonistas (personajes y espectadores) son percibidas de manera recíproca.

El arte ya no se compone de ningún elemento material valioso, se basa en una disposición de “momentos” que el artista propicia a favor de la participación y del espectador. La combinación del arte con otra sociología (independientemente de la materia) crea el arte al que se refiere Bourriaud, un arte relacional que puede incluir pensamientos, percepciones, encuentros, interacciones y sentimientos. Bourriaud llama “forma” a las amplias posibilidades que tiene la imagen de cobrar sentido enseñando diferentes visiones y distintos puntos de vista al espectador. De esta manera, permite un abanico de temas que no se habían planteado, y que pueden llegar a ocasionar debates en el público que le hagan aprender a raíz de esas experiencias. Según argumenta Bourriaud:

Para algunos, la forma artística escaparía a esta fatalidad por estar mediatizada por una obra. Nuestra convicción, por el contrario, es que la forma toma consistencia, y adquiere una existencia real, sólo cuando pone en juego las interacciones humanas; la forma de una obra de arte nace de una negociación con lo inteligible. A través de ella, el artista entabla un diálogo. La esencia de la práctica artística residiría así en la invención de relaciones entre sujetos; cada obra de arte en particular sería la propuesta para habitar un mundo en común y el trabajo de cada artista, un haz de relaciones con el mundo, que generaría a su vez otras relaciones, y así sucesivamente hasta el infinito. (2008, pp. 22-23)

El artista trabaja en sus obras adaptándose al momento que vive la sociedad, y en la actualidad se introduce al espectador en la producción artística como una parte primordial, convirtiendo la obra en un cúmulo de uniones relacionales entre el artista, el espacio-tiempo de la obra, y el espectador. La obra pasa de ser exclusiva a ser pública, de ser individual a ser colectiva (Bourriaud, 2008).

El artista puede llegar a crear situaciones desconcertantes para el espectador, por lo que la espacialidad y la temporalidad de la obra son importantes para la colaboración social en la producción. En el momento de la inauguración de la exposición se muestra esa espacialidad, que es la que proporciona al espectador la visión que el artista quiere mostrar realmente. Se propone este tipo de arte como un medio para avivar las relaciones humanas dentro del mundo artístico, relaciones que ya se estaban perdiendo en la realidad. Algunos artistas, como Philippe Parreno, estuvieron en la inauguración de su exposición trabajando en esta. Habiéndola transformado previamente en su taller, ampliando así los puntos de vista del espectador, convertía la obra en una producción en directo de su trabajo, convirtiendo así al público en el “evaluador” de su creación. Una producción artística cobra mayor importancia cuando esta va más allá de su apariencia física espacial. En el arte relacional se hace efectiva cuando es capaz de crear un coloquio entre los espectadores en el tiempo de la producción. Dentro del arte relacional el artista se centra en la actualidad, en los momentos sociales, políticos, económicos etc., que se hallen en ese momento. Se crea a raíz de la observación crítica de la realidad actual. Como bien dice Bourriaud:

Cada obra de arte podría entonces definirse como un objeto relacional, como el lugar geométrico de una negociación entre numerosos remitentes y destinatarios. Parece posible dar cuenta de la especificidad del arte actual gracias a la noción de producción de relaciones ajenas al campo del arte (oponiéndolas a las relaciones internas, que le proporcionan su base socioeconómica): son las relaciones entre los individuos y los grupos, entre el artista y el mundo, y, en consecuencia, las relaciones entre ‘el que mira’ y el mundo. Pierre Bourdieu considera el mundo del arte como un “espacio de relaciones objetivas entre posiciones”, es decir un microcosmos definido por las relaciones de fuerza y de lucha con las cuales los productores buscan ‘conservarlo o cambiarlo’. El mundo del arte, como cualquier otro campo social, es esencialmente relacional en la medida en que presenta un sistema de posturas diferenciadas que permite leerlo. (2008, p. 29)

La espacialidad de la producción se ejerce a raíz de las actuaciones de los espectadores a la hora de dialogar entre ellos. Las prácticas artísticas relacionales crean espacio-tiempos que permiten al espectador abrirse psicológicamente y socialmente. La producción aparece entonces como un pequeño espacio que amplía las posibilidades de

vida. El artista hace frente a su obra de una manera “estética, histórica y social” (Bourriaud, 2008, p. 55). Las obras de arte abren una grieta en el espacio-tiempo del espectador que las observa, son esas obras las que realmente consiguen penetrar en la mente del público. El acercamiento que hace el espectador con respecto a la obra ocasiona un instante fundamental, creándose en algunos momentos, como dice Mieke Bal, una heterocronía, que es como llama la crítica de arte al instante en el que un espectador se haya sumido “dentro” de dos tiempos, uno perteneciente a la temporalidad de la obra artística, y otro correspondiente al tiempo real (Bal, 2016, pp. 120-150). Esa espacialidad que lo rodea, esa temporalidad que ocurre conforme piensa y analiza la situación, consigue perfeccionar la obra aún más ante la comprensión del observador.

Con la llegada del vídeo, ya no se trata de una obra única que nunca más se pueda volver a apreciar, sino que es posible poder volver a verla una y otra vez. Muestra una verdad ocurrida, en ocasiones quizá excesivamente complicada de entender a primera vista. Aun así, existe una gran diferencia entre la documentación grabada en vídeo de una obra artística y una obra que se basa en una grabación de vídeo. Las obras artísticas relacionales son analizadas con mayor insistencia que otras prácticas artísticas, ya que únicamente se pueden mostrar en determinados espacios y tiempos.

De esta manera Bourriaud asevera que: “el arte de hoy nos obliga a pensar de manera diferente las relaciones entre el espacio y el tiempo: es lo esencial, allí reside su mayor originalidad” (2008, p. 58). Ofrece una manera distinta de entender el arte de los años noventa. Relaciona distintas circunstancias que sucedieron en la sociedad, como la expansión de las nuevas tecnologías, o la inclinación que tiene el artista de unir el arte y la vida. Este nuevo arte que sucede proviene de los cambios culturales que ha sufrido la sociedad. Sus cuestionamientos surgen a raíz de examinar críticamente la actualidad, y de sus cavilaciones en los acontecimientos de la práctica artística. El sistema político contextual afecta en exceso estas nuevas artes. No se trata de un arte permanente, sino de un arte que es capaz de variar o desaparecer en un instante. Antes se relacionaba el arte con algún objeto físico maleable y modificable, mientras que ahora no es necesario ningún elemento material para considerar algo dentro de la categoría de arte.

Para Bourriaud, lo único que tiene en común cualquier arte, ya sea este de los años sesenta, de los noventa, o de la actualidad, es que desvelan algo, aunque suceda a través de una obra teatral, un cuadro o una imagen (Bourriaud, 2008). Una obra es relacional siempre y cuando se mantenga una relación entre el artista, la obra y los espectadores. A parte de requerirse la colaboración de los asistentes, resulta atrayente pensar en las posibilidades que se pueden encontrar dentro de este arte, en las infinitas maneras en las que el espectador puede colaborar con la obra. El crítico de arte, Hal Foster, ve varias dificultades dentro de este arte porque, al tratarse de un arte libre de cualquier temática, lo político puede introducirse dentro del arte manipulando la situación (2001). Para él, la participación del espectador en la obra lleva consigo la posibilidad de que este no se comporte de manera real y no actúe de la manera correcta, lo que haría que el artista se

viera obligado a actuar y convertirse en el protagonista, quitando la esencia relacional que se pretende conseguir. Este tipo de arte relacional y espacio-temporal trae consigo contradicciones. Muestra por un lado una abertura social que “permite” al espectador relacionarse de manera personal pero por otro es guiado en el tema más conveniente en ese momento, ocasionando, tal vez, conversaciones ya esperadas por el artista (Belenguer y Melendo, 2012, pp. 88-100).

El espacio-tiempo dentro del arte relacional supone una influencia que para Bourriaud se tiene que aprovechar. Este tipo de arte se ve constantemente juzgado por la contradicción en sí misma que puede generar su proceso. Por una parte, se está hablando de un arte que abre las puertas a todo tipo de diálogo e intervención, dejando completa libertad al espectador, pero por otra, los lugares donde se realiza el arte relacional no son abiertos, no se pueden encontrar en cualquier lugar, sino que están reducidos únicamente a galerías o espacios didácticos.

La historiadora de arte Claire Bishop, por otra parte, opina que la carencia de precisión dentro de este arte relacional abre un camino interminable a la hora de la colaboración del espectador. La estética relacional de la que habla Bourriaud únicamente se centra en las relaciones entre espectadores y artistas con afinidad, de forma que no se genere ninguna controversia o debate. Para Bishop lo importante no es la cantidad de relaciones que se mantienen entre los espectadores, sino en qué consisten esas relaciones, qué diálogos mantienen y cómo han surgido. La teoría de Bourriaud puede resultar insuficiente. Los espectadores de las obras respectivas tienen similitudes entre ellos, lo que hace que se genere poca controversia y no se creen relaciones plenamente auténticas. El arte relacional se convierte entonces en una producción de vínculos privados entre personas a raíz de las peticiones artísticas de dicho arte. No solamente es necesaria la participación del espectador, sino que este a la vez debe reflexionar, analizando los pros y los contras que podrían suceder. Según Bourriaud el espectador debe involucrarse de manera participativa, mientras que para Bishop no se trata de la relación que se establezca entre el artista y el espectador, sino de los conocimientos que este último posee y adquiere durante el “acontecimiento”. Para ella, la relación entre el espectador y la obra debe tener un porqué. El nuevo protagonismo del espectador debe tener una misión “real” más allá de relacionarse por relacionarse. Según la crítica, estas obras están realizadas para espectadores despreocupados que no tienen intención de crear grandes debates con el resto de espectadores de la instalación (Manonelles, 2016, pp. 344-345). El artista prevé los distintos “escenarios” que se pueden dar, que pueden no suceder ninguno de ellos y generarse otros imprevistos. El tiempo le da utilidad al espacio, dependiendo el segundo del primero.

Para el filósofo Dylan Trigg, el espacio proviene del tiempo, “siempre tiene lugar”, en todo momento, en todo tiempo, ya sea este pasado, presente o futuro. Trigg considera la espacialidad como “sensaciones” que el ser humano percibe conforme se mueve y se establece, que suceden mientras el tiempo transcurre (Segura y Simó, 2017). La cines-

tesia mantiene estática la temporalidad espacial que lo rodea. La utopía e investigación del “ambiente” tanto espacial como temporal por parte de los espectadores en lo que se refiere a una producción artística en evolución, pasa a considerarse una estrategia de creación que se establece como parte de la propia muestra expositiva.

Algunos artistas utilizan obras ya realizadas por otros para representar su obra, a través de la reformulación de la que existe. La elaboración de la producción ya no consiste en crear un cuerpo, sino en encontrar uno sobre el que interactuar y reestructurarlo. Como recuerda Bourriaud en su libro *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo* (2009), Marcel Duchamp consideraba el simple acto de seleccionar o elegir como parte del proceso creativo, considerándolo un acto similar al que se realizaría en cualquier obra plástica. Las ideas son “actuaciones sin realizar”, próximas a desarrollarse, por lo que deben tener la misma envergadura que el resultado final.

Las producciones artísticas pueden basarse en relaciones de intercambio entre los espectadores. Los escenarios que se pretenden crear son “momentos corrientes y fugaces” que imposibilitan percatarse del suceso con exactitud. Douglas Gordon (artista del que se hablará más adelante) realiza varias de sus obras utilizando material del espacio público, y lo transforma dándole otro significado y jugando con las variables del tiempo y del espacio, estableciendo la memoria como base. Para los artistas de la postproducción, la creación artística se basa en la disposición de entendimiento entre la realidad y la ficción. El espectador se ve obligado a comunicarse espacial y temporalmente con otros a través de sus movimientos. Un ejemplo de ello es el artista argentino Rirkrit Tiravanija, quien se dedica principalmente a hacer una construcción de espacios para que el público se relacione entre sí, ya sea realizando alguna actividad cotidiana como puede ser cocinar o leer. Su mayor desventaja (o virtud, dependiendo de cómo se plantee) es que son obras efímeras, en constante movimiento, que nunca irán más allá de los recuerdos del público participante, dotando a esos instantes de duración de la obra como la clave para su experimentación.

Como bien dice Bourriaud: “(...) nada es perdurable, todo es movimiento; el trayecto entre dos lugares es privilegiado con respecto al lugar en sí mismo, y los encuentros son más importantes que los individuos que los ocasionan” (2009, p. 58). La exhibición no pretende mostrar la solución final del trabajo. Lo que procura es enseñar al público “el lugar” donde suceden los hechos. Ya no se usa para examinar la ubicación sino para analizarse a sí mismo dentro de ese espacio expositivo. Toda representación artística está abierta a posibles utilidades, el arte se encuentra espiritualmente involucrado dentro de la sociedad, sin depender de su cometido. La misión principal del arte es establecer una conexión con la sociedad, representándola en mayor o menor medida a través del tiempo y el espacio. A este respecto Bourriaud asegura:

(...) los artistas producen los espacios narrativos singulares cuyas puestas en

escena constituyen sus obras. Es el uso del mundo lo que permite crear nuevos relatos, mientras que su contemplación pasiva somete las producciones humanas al espectáculo comunitario. (...) los artistas de la postproducción no hacen diferencias de naturaleza entre su trabajo y el de los demás, ni entre sus propios gestos y los de los observadores. (2009, p. 55)

El artista francés Pierre Huyghe incorpora en su trabajo la dialéctica entre la realidad y la ficción, creando en el espectador una incertidumbre. La idea de la temporalidad es algo fundamental en sus obras. Reclama la libertad de decisión y aportación por parte del espectador. El tiempo es el mayor interés del artista. Pretende mostrar la esencia de este a través de sus obras, manifestando los diferentes tipos de tiempo que pueden existir, y la manera en la que estos se pueden representar. Su misión primordial es que la obra dure en el tiempo, pero no como lo puede hacer un objeto físico sino lo contrario, quiere crear momentos, teniendo la posibilidad de congelarlos a través de la fotografía y el video.

Nunca se sabe cómo terminará la obra, el final siempre puede variar. Se crea un vínculo entre el espacio donde sucede la obra, la creación y la participación del espectador, apoderándose el artista de la espacialidad que se concibe a su alrededor. El lugar donde se realiza la producción es algo clave para antever los posibles acontecimientos que puedan surgir a raíz de este. Este arte participativo comenzó a desarrollarse en la década de los sesenta, con la aparición de fluxus, convirtiéndose en un arte relacional en el que se introducen los problemas políticos y sociales. Se trata de un arte experimental, un arte que sólo se vive una vez, en un momento concreto y que nunca se volverá a repetir de la misma manera.

El artista deja de ser el creador de sus piezas para pasar a ser el que plantea, el que promueve al espectador a actuar (Gomes, 2015, pp. 1-5). La exposición del artista se ha transformado en un escenario donde las opiniones del espectador son libres de abrirse al mundo, se introducen dentro del espacio-tiempo de la obra y consiguen generar un intercambio de ideas y opiniones. Este tipo de actuaciones comienza provocando un desconcierto dentro del significado del arte ya que, siempre se ha considerado el arte como algo individual, mientras que el arte relacional introduce la participación, otorgando la oportunidad, tanto al público como al artista, de relacionarse entre ellos gracias a la obra inacabada, que terminará únicamente cuando artista y espectador se hallen vinculados. Se pretende dotar a la obra de un sentido racional y actual respecto al mundo y a los acontecimientos políticos y sociales del momento. Artistas como Lygia Clark, realizan sus obras basándose en las posibles reflexiones de los espectadores con respecto al tema social, dándole al público la posibilidad de sugerir cómo va a desarrollarse la obra. Clark utilizaba materiales ordinarios que el espectador debía utilizar. Sus obras eran siempre realizadas conforme actuaba el público. No se realizaba ninguna preparación concreta

antes del inicio de la obra, sino que esta se iba marcando conforme iban sucediendo los acontecimientos marcados por el espectador.

2.4. La interrupción temporal de la imagen. La suspensión de movimiento

La suspensión temporal del movimiento, que se genera en una obra visual, se entiende como un alejamiento que se extiende durante un tiempo y que termina regresando a su punto de inicio. Ese intervalo de tiempo permite modificar la razón principal de la obra, para después retornar al significado que prevalecía desde un principio. Ese paréntesis temporal heterogéneo que se crea, que puede estar compuesto por amplios conceptos, permite a la obra modificarla y volverla a su lugar de nuevo. Durante ese cambio del movimiento que sufre la obra es posible retroceder y avanzar, cambiando el concepto de representación. La suspensión temporal que sucede se considera un elemento para analizar, reflexionar y comprender la obra. Ese tiempo adulterado modifica la realidad de la obra, permitiendo al espectador ser consciente de la ficción que está observando. La realidad (cuando se trata de un tiempo constante verídico) y la ficción (la suspensión temporal) se entrecruzan, creando en el espectador la percepción del tiempo real que está viviendo. El intervalo de tiempo que sucede, produce unas ideas que pueden llevar a la concepción de otros pensamientos que se generan a raíz del parón temporal.

La imagen en movimiento genera un argumento visual que se va formando sobre la base de la atención del espectador, observando esta la imagen con detalle, generando en su mente un relato de permanencia de todo lo que ve. Ese movimiento-tiempo que se crea permite analizar el interior de la imagen, abriéndose así en profundidad, y concediendo la oportunidad de percibir con claridad el movimiento que va a suceder. Puede ser advertida de diferentes maneras por parte del espectador. Se establece una relación entre la imagen, el movimiento y el tiempo. Es el punto clave que se crea a raíz de esto lo que marca la diferencia, esa tensión que ocurre entre la estasis y el movimiento de la imagen. El tiempo y su estructura muestra la imagen sin dobleces, sin adornos, presentándola como lo que es, permitiendo observar otras dimensiones, haciendo partícipe al espectador del tiempo que transcurre (el cual a la vez lo hace consciente del suyo propio) y del movimiento que sucede (lo que le permite percibir al máximo los suyos).

El movimiento no siempre aparece como es, sino que, en ocasiones, se transmite sin la necesidad de este, introduciendo la ilusión visual, utilizando varias imágenes que, unidas, evidencian el desplazamiento. La memoria se crea a través de distintas imágenes y en cada espectador aparece de una manera diferente (Magalhães, 2008, pp. 16-17). No recordar es lo que altera al observador, dándole una mayor resistencia debido al temor al olvido. La memoria se forma en el espectador a raíz de pequeñas partes de recuerdos que él mismo va juntando, como si de un puzzle se tratara. Al igual que la visión, otros sentidos como el olfato o el sabor pueden traer recuerdos a la memoria que ya se pensaban olvidados. Aunque la memoria no exista de forma física, sin ella, el ser humano estaría destinado a vivir eternamente sin recuerdos, llevándolo solo a existir, sin ser

consciente de lo malo o lo bueno, sin poder percibir nada, viviendo segundo a segundo. A este respecto Roland Barthes piensa que:

Todos somos amnésicos. Unos más y otros menos. Todos somos amnésicos. El resultado inevitable de toda experiencia es el olvido, la desaparición del recuerdo de esa experiencia. De toda experiencia. Nosotros, los amnésicos, estamos condenados a vivir en un presente eternamente fluctuante, sin refugios y sin puntos cardinales. Por eso hemos creado la más elaborada de las construcciones humanas: la memoria. Nuestra memoria nos cura día a día. Nos ayuda con paciencia. Atenúa el impacto con la insoportable certeza de que el tiempo pasa y no vuelve, de que las cosas transcurren, ya no están y ya no son reproducibles. Nunca más. En realidad, la memoria no existe. Existe solamente la experiencia de algo, y existe el declive de la experiencia de ese algo: lo que se llama 'memoria' es en realidad 'el olvido'. (Ibid., p. 18)

Cuando se comenzó a hablar de memoria, la pintura pasó a considerarse un estímulo. Con la llegada de la pintura naturalista a mitad del siglo XIX, el individuo empezó a utilizar su memoria para representar en sus obras una realidad que duraba en su conciencia, lo que llevó al pintor a representar obras verídicas de un escenario real, parando el tiempo en un instante, haciendo de la producción algo exclusivo que jamás volvería a observarse de igual manera, pues el tiempo pasa y nunca regresa. Tiempo después apareció la fotografía, capturando el momento exacto en una instantánea. Con estas artes, el pasado se relaciona con el presente a través del espectador, mostrando imágenes antiguas que este observa dentro de su presente, haciéndolo partícipe de la realidad, de que el tiempo transcurre y los momentos acaban.

Un artista fundamental dentro de la imagen en movimiento es el fotógrafo canadiense Jeff Wall. Realiza fotografías escenográficas tratando temas como la igualdad de género o el racismo. Monta su escenario, utilizando a modelos como si de una pintura se tratara, y plasma el movimiento real de los modelos de la instantánea, así como el de la escenografía, consiguiendo una representación inmóvil. No le interesa la realidad que observa, sino escenificar esa realidad. De esta manera, como con la pintura, crea un segundo que ha sido inmortalizado por su visión de representación. Vito Acconci es un artista que se centra en la interrupción de la visión. En su obra *Blinks* realiza fotografías justo en el momento en el que pestañea, de esta forma puede observar después todo lo que se desaprovecha durante esas milésimas de segundo que pierde de visión. De esta manera, consigue guardar en su memoria aquello que es imposible de ser observado, consiguiendo así revelar algo que no debía mostrarse. Reflexiona sobre el tiempo disminuyendo este, debilitando el sentido de la historia y la idea de presentismo (Ross, 2006, pp. 82-99).

El estadounidense Hollis Frampton aprovecha la memoria del espectador, haciéndoles ejercitarla para poder comprender su producción artística al haber alterado el sonido de la imagen, creando una discordancia premeditada dentro de la obra entre sonido-visión. La adulteración del espacio y el tiempo es una estrategia artística dentro de la imagen en movimiento. Y es gracias a esta que el espectador es capaz de analizar la imagen en su despliegue. Algunos artistas aprovechan las fotografías públicas de la prensa sensacionalista, y las utilizan para la creación de sus obras. Unen en una misma imagen la realidad y la ficción, la naturalidad con lo artificial. La suspensión del movimiento en una proyección comenzó a sugerirse como una manera de unirse al espectador, de intimar con él. A la hora de marcar la suspensión visual, esta se complementa tanto con el aumento como con la reducción de la imagen. Se consigue introducir al espectador dentro de la proyección, haciéndolo partícipe, e incluso en ocasiones dándole la impresión de ejercer una colaboración propia dentro de la imagen.

En la película del director de cine Ridley Scott, *Blade Runner* (1982), hay secuencias en las que el espectador se siente partícipe de la trama, observando a la vez que el protagonista, encontrándose dentro de la pantalla, y descubriendo al mismo tiempo que el personaje. Con esto consigue que la mirada del espectador lo capte todo, incluso aquello que no habría podido observar por su mirada sin la ayuda de su ilusión. Aunque pueda resultar ilógico, el movimiento guarda la quietud para que pueda durar eternamente.

Una obra particular dentro de la imagen en movimiento podría ser *The Waves* (2002) de Thierry Kuntzel. En esta proyección, el video artista toma como horizonte el mar, y como protagonistas las olas junto con sus característicos sonidos. Utiliza aquello que siempre se va a encontrar en constante movimiento y aminora su velocidad, dependiendo de la lejanía o cercanía del espectador que se encuentre delante de la proyección. Cuando el espectador se acerca a la pantalla, las olas del mar filmadas comienzan a perder velocidad, el sonido empieza a distorsionarse llegando a parecer una imagen estática (sin serlo) cuando el espectador se encuentra demasiado cerca. Cuanto más lejos se encuentre el público, mayor velocidad y veracidad tendrá el oleaje que se mira. Con *The Waves* se muestra una realidad: cuanto más cerca se observe, más nebuloso y menos sentido tendrá lo que se ve; mientras que, tomando distancia, se puede mirar todo con mayor entendimiento. Se enseña al espectador la amplitud temporal de la naturaleza. En ningún momento la obra expone una imagen fija, porque eso no daría opción alguna al movimiento del espectador. Al apenas advertir movimiento, el observador se esfuerza más en el momento de percibir las cosas, observando con mayor intensidad, esperando encontrar algo que supone difícil de divisar (Magalhães, 2008).

La suspensión de la imagen en movimiento no se limita a una técnica determinada, también desvela las potencialidades de la imagen. A la hora de percibir una imagen en suspensión, se puede generar un desconcierto ante la duda de si se trata únicamente de la interrupción del movimiento, o si la imagen se encuentra congelada en el tiempo. Cuando en un momento, el movimiento se para, no solo se detiene el movimiento den-

tro de la imagen, sino también la imagen misma. Se produce una pausa dentro de una suspensión. Esto forma parte del montaje. Aunque la imagen se pare y el movimiento se suspenda el tiempo sigue transcurriendo, manifestándose igualmente en la durabilidad de la obra, pero añadiéndole a ésta detenciones manejables.

Como bien decía Peter Wollen mientras hablaba de *La Jetée* (1962) “el movimiento no es una necesidad propia del cine (...) La impresión de movimiento puede también ser creada por un recorte de imágenes fijas” (Bellour, 2009, pp. 112-113). En *La Jetée* se ejercía el control sobre el propio movimiento con su inmovilización, haciendo reflexionar sobre el dominio que podía ejercer sobre el tiempo, algo que escasas veces se puede conseguir. Un artista a mencionar dentro del ámbito visual es el director de cine Jean-Luc Godard, quien utilizó el montaje visual superponiendo imágenes. Su mayor atributo es crear en base al desacoplamiento que él mismo va estableciendo. Fue el primero en llegar a la conclusión de la descomposición visual, otorgándole al cine la oportunidad de mostrarse desde su raíz. En el cine, cada fotograma equivale a 24 imágenes por segundo, lo que lleva a Godard a la conclusión de que el montaje es la base de cualquier obra visual. No se trata de un encadenamiento de imágenes, sino de una descomposición de ellas. Con este nuevo pensamiento la idea de cine que se tenía se transforma, y se comienzan a hacer análisis exhaustivos de trabajo mecánico.

El artista comienza a trabajar únicamente con la ruptura de imágenes como soporte principal. Para Godard, según comenta Magalhães: “dos imágenes llevan a una tercera, y esa tercera es la que se crea en la mente del espectador tras haber visto las dos primeras (...), diferenciada pero que a la vez conserva la huella tangible de las anteriores” (2008, pp. 65-66). Cada intervalo de tiempo visionado modificado (la superposición de imágenes, las interrupciones y las repeticiones) puede llegar a tener distintas intenciones. El artista plasma la firme quietud dentro del movimiento. La suspensión del movimiento consta de dos perspectivas distintas: una, que depende de la configuración de los cortes con respecto a la historia y la manera en que se coordinan, y la otra, que carece de sentido en los saltos visuales. La primera retiene el sentido narrativo y la segunda se basa en cortes visuales sin seguir un patrón o lógica alguna. Con el montaje el artista tiene en sus manos, ya no solo la posibilidad de grabar la realidad, sino la capacidad de modificarla conforme a su interés, dando la oportunidad al espectador de percibir lo que se observa de una manera diferente.

La detención del movimiento permite al cine modificar el tiempo. Una de cualidades que tiene es introducir el fotograma como si fuera una fotografía, dejando intuir cómo la instantánea forma parte del video. Por muy diferentes que sean las técnicas, la imagen en movimiento hace un guiño a la pintura, mostrando una imagen inmóvil que, igualmente, puede transmitir sentimiento, incertidumbre y hasta sensación de movimiento, permitiendo al espectador percibir ese momento “pregnante” tan importante dentro de la representación. Como bien dice Raymond Bellour: “(...) si la pintura se mueve más de lo que pensamos, el cine podría moverse menos de lo que creemos, y habría así entre

ellos una relación más estrecha de lo que parece” (2009, p. 122). El cine marca una estructuración de imagen sobre imagen, de tiempo sobre tiempo, pasando de uno a otro para una activación del espectador, que reacciona por la quietud y los movimientos alternados.

2.5. Espacialidad y temporalidad en el arte

Las transformaciones que sufren tanto el espacio como el tiempo son analizadas por autores en la actualidad. Con las nuevas tecnologías la suspensión y la alteración temporal han sido una de las estrategias más comunes en el arte contemporáneo. La historiadora de arte Pamela Lee habla en su libro *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s* (2004) del tiempo y como algunos artistas se han basado en este a la hora de producir arte, deteniendo y adelantando el tiempo, jugando con él, y cómo esas variaciones afectan a la comprensión de la temporalidad y a su percepción.

Uno de los artistas más representativos de la imagen en movimiento, David Claerbout, ve la dilación como algo que revela la esencia natural de la imagen, consiguiendo penetrar y comprender, con esa lentitud de movimiento visual, su fondo más puro, su naturaleza. El tiempo y el movimiento se encuentran enlazados entre sí ocasionando que la cámara lenta muestre la dimensión de la imagen, pudiendo hacerla parecer distorsionada, asemejándose en ocasiones a una fotografía. La irrupción del séptimo arte trajo consigo una manera distinta de ver las cosas, mostrando una visión tanto ficticia como real del mundo. Llegando a exponer una visión imaginaria de la realidad mediante una realidad ficcionada (Magalhães, 2008, pp. 54-60).

El artista Stan Douglas utiliza la televisión en sus creaciones mostrando múltiples sentidos de una misma producción visual, indagando en las percepciones temporales que puede acarrear dicha división temporal que se reproduce al dilatar el tiempo. Utiliza el video con una concepción del tiempo particular y que depende de la permanencia del espectador. No se trata de un tiempo limitado, sino de una temporalidad inconclusa, lo que lleva a la ampliación de un tiempo espacial dentro de la creación visual. Sus exposiciones se pueden clasificar en dos situaciones planteadas al espectador: la que se encuentra en análisis continuo de lo que realmente quiere contar el artista y la que desequilibra el pensamiento del espectador ante la diversidad de modos de captación de sentidos que puede tener la obra, produciendo un desequilibrio argumental al espectador. Las transformaciones que realiza en sus vídeos cambian la percepción del tiempo y el espacio a través de velocidades alteradas. La manera en la que dispone los distintos ritmos e interrupciones proporciona a la obra una fusión de imagen y sonido que atrapa al espectador. Estos cambios temporales producen una alteración en el significado de lo que puede significar realidad y lo que puede significar ficción, de lo que es futuro y lo que es pasado. Rompe con las distancias temporales y espaciales que se encuentran entre la percepción y la producción de la obra.

Para el artista Doug Aitken, mencionado anteriormente, la variación de velocidades permite al espectador apreciar la temporalidad y la espacialidad como un desafío ante la percepción del espacio y el tiempo. Otro artista, Gregory Chatonsky, utiliza datos que encuentra en internet para realizar sus obras, utilizando los “tiempos públicos” que se encuentran en la red. Presenta al espectador la factura del tiempo, proponiendo internet como un archivo de recuerdos y sentimientos temporales y espaciales. Mark Lewis investiga sobre cómo la espacialidad y la temporalidad del dispositivo cinemático provoca una alteración de los significados visuales. La artista canadiense Janet Cardiff basa sus obras en una fusión de sonido y paseos, creando su obra sobre la base de la experiencia del espectador en el recorrido que viene indicado por la artista. Reconstruye un “paseo” audiovisual para ser experimentado por el espectador. Crea un trayecto en el que el espacio y el tiempo se dislocan a través de la memoria y el archivo. Mientras el espectador realiza el recorrido, va escuchando un audio de la artista en el que habla de sentimientos, emociones y memorias ligados a los espacios que visita. Un panorama que puede ser gracioso, podría convertirse en melancólico con la voz de Cardiff hablando a los oídos del espectador. Esa voz de la artista es la cómplice que hace que vea lo que siempre había considerado común y rutinario como algo distinto mediante esos cambios espacio-temporales que se crean a raíz de esa percepción auditiva (Sánchez, 2009, pp. 41-43).

3. La imagen proyectada. Percepción y nuevas espacialidades

3.1. La captación visual de la espacialidad temporal. La fenomenología de Merleau-Ponty

La percepción es el elemento fundamental de la filosofía de Merleau Ponty, considerándola la base del conocimiento. El mundo del arte y el espectador se requieren mutuamente, y una vez que se consiguen, son inseparables. El medio para poder fusionarlos en un mismo campo es la conciencia porque, gracias a esta, el hombre tiene una visión del arte y una experiencia en este que lo hace sabedor de lo que observa. No existe una confirmación exacta del saber que sea eterna. El hombre pasa por muchos acontecimientos y experiencias a lo largo de toda su vida y cada momento es importante y trae consigo unos conocimientos que pueden ir variando conforme las experiencias llegan. La percepción es el conocimiento en el mundo artístico, y está unido profundamente con el espectador. Acepta la realidad, pero no en sí misma, sino de manera individual y variando según la conciencia del individuo.

La fenomenología combina partes del empirismo y del individualismo en una simbiosis. Estas dos doctrinas, por separado y en toda su esencia, no presenta una realidad; sin embargo, uniendo los hechos que forman parte del ideal de empirismo, y la expectativa de la conciencia que muestra el idealismo, se crea un vínculo que constituye la fenomenología que Merleau-Ponty manifiesta, en la que la realidad aparece tal y como es. Los hechos empíricos van ligados al individuo que los percibe, a su conciencia, lo que es aceptado por el filósofo, que coloca a la conciencia en la cumbre de su fenomenología. Las sensaciones afectan al espectador de manera directa con un objetivo, y suceden dentro de la percepción, procediendo del efecto inmediato de una activación (Merleau-Ponty, 1994).

El error decisivo que se produce comúnmente con respecto a las sensaciones, es incluirlas dentro de la conciencia, cuando se encuentran fuera de esta. El individuo ignora el significado de sentir. Únicamente informando de manera técnica y con palabras, regresando al principio y conociendo el porqué de esos nombres y su significado, es capaz de descubrir de nuevo la idea de sentir, pero expresamente a través de sí mismo, experimentándolo en su piel. Cada sensación, efecto e impacto es personal, siendo imposible que suceda de la misma manera en dos espectadores, al igual que no se puede volver a experimentar la misma sensación de nuevo. Las experiencias vividas, las sensaciones, las percepciones se transforman añadiendo a la segunda impresión el saber de la primera. Cada persona lo siente a su manera en consecuencia con su ser. La atención constituye ingenio en el individuo, modificando la visión de este, dándole una nueva perspectiva de las cosas. Aun así, la atención no mejora la percepción, sino que estrecha la afinidad entre el espectador y el elemento que se percibe. No es lo mismo advertir algo que sospechar que se ha advertido. De ser así, al igual que Merleau-Ponty afirma que la percepción es algo seguro, la imaginación lo sería igualmente. Al comprender esto, se crea un

vínculo de entendimiento gracias a la percepción. Esta es la que da sentido a las cosas, originando su comprensión.

3.1.1. La apreciación del movimiento dentro de la percepción espacial.

El filósofo alemán Rudolf Arnheim concibe la percepción como un todo. Sugiere distintas maneras de ver la percepción del movimiento, basándose en el movimiento perceptual, el físico y el óptico. La percepción de movimiento es estroboscópica, haciendo experimentar al individuo un continuo movimiento incluso dentro de lo inmóvil (Amado, 2007, pp. 43-52). Según comenta Merleau-Ponty: “Comprendemos mejor, en cuanto consideramos el cuerpo en movimiento, cómo habita el espacio (y el tiempo, por lo demás), porque el movimiento no se contenta con soportar pasivamente el espacio y el tiempo, los asume activamente (...)” (1994, p. 119). Se puede definir la espacialidad como la consciencia, el saber que el espectador tiene con respecto a su espacio, su percepción, la posición en la que se encuentra. El observador permanece en una espacialidad de situación, permitiendo mostrar el espacio y el tiempo como algo esencial. El individuo comienza a existir en el mundo sin conocimientos, pero con claros indicios de maestría cinética y perceptiva que, con el tiempo, se van desarrollando en mayor medida. El llamado espacio corpóreo es esencial para visionar aquello a lo que el espectador está expuesto. Gracias a él es capaz de orientar su capacidad de manera detallada (espacio inteligible) y conseguir emprender movimientos acertados a la hora de actuar en el espacio personal en el que se encuentre (espacio expresivo).

La espacialidad de las cosas resulta relativa, dado que se trata de algo que cada espectador porta de manera personal. La orientación del espacio presente, la situación que se exterioriza alrededor, la separación de las posiciones de las cosas (espacio orientado), la mente, el cuerpo, la capacidad motora, todo afecta a la hora de inspeccionar el mundo que lo rodea (Merleau-Ponty, 1994). A este respecto, Cruz Elena Espinal asegura: “la psicología de la Gestalt (...) confirma que nuestro conocimiento reposa en la percepción y que las sensaciones nos afectan como un todo” (2011, p. 189). Para poder perfeccionar la percepción hasta su punto álgido son necesarias varias capacidades motoras, como la memoria o la lógica. La visión se puede considerar la guía para llegar a un punto con sentido dentro de la percepción de movimiento debido a que esta se basa en miles de sensaciones que se perciben a través del ojo humano. El entorno que se tiene alrededor influye. La luz, los contrastes, los colores, etc., cada uno puede determinar la sensación de amplitud, de alejamiento, de movimiento o de quietud. Se puede tener la sensación de que un objeto se mueve cuando, en realidad, se encuentra en descanso. El origen de esta confusión ocular se encuentra en el entorno, e incluso en la rotación de un ojo con otro, ya que afecta en gran medida a ese desplazamiento ilusorio. Esta percepción de movimiento, que no se basa en ningún cambio físico real en el ambiente, se considera percepción de movimiento aparente. Como bien dice Espinal: “La percepción no es un comportamiento entre otros, sino el modo de ser de toda actuación” (2011, p. 193).

Se crea una problemática perceptual cuando el espectador, permaneciendo quieto, percibe un movimiento más allá del suyo propio. A la hora de percibir los objetos en movimiento, con breves perspectivas, se consigue comprender la tridimensionalidad de las cosas observadas. El movimiento genera cambios en la visión del objeto de manera tridimensional, otorgando a la vista las distintas partes que dicho objeto puede mostrar. La memoria es la clave de la percepción del movimiento, pues se guarda en la retina todo rasgo visualizado y se analiza internamente uniendo las partes vistas junto con las partes percibidas de manera aparente. Como bien dice Merleau-Ponty:

Cada momento del movimiento abarca toda su extensión y, en particular, el primer momento, la iniciación cinética, inaugura la vinculación de un aquí y un allá, de un ahora y de un futuro que los demás momentos se limitarán a desarrollar. En tanto que tengo un cuerpo y que actúo a través del mismo en el mundo, el espacio y el tiempo no son para mí una suma de puntos yuxtapuestos, como tampoco una infinidad de relaciones de los que mi consciencia operaría la síntesis y en la que ella implicaría mi cuerpo; yo no estoy en el espacio y en el tiempo, no pienso en el espacio y en el tiempo, soy del espacio y del tiempo (*à l'espace et au temps*) y mi cuerpo se aplica a ellos y los abarca (...) La síntesis del tiempo, como la del espacio, está siempre por reiniciar. (1994, p. 157)

El movimiento perceptivo del individuo capta su entorno de una forma u otra. Por este motivo se han ido clasificando diferentes movimientos perceptivos, para comprender todas sus diferencias y poder percibirlos de la manera correcta. El Fenómeno Phi y el Movimiento Beta son, quizá, los más principales y básicos. Con el Fenómeno Phi, el espectador crea en su mente un movimiento visual, sin llegar este a ser físico. Las imágenes que se ven permanecen estáticas, pero la unión de estas crea un movimiento ilusorio y perceptivo que llega a confundir al sujeto. El Movimiento Beta, sin embargo, sí ofrece una variación de la vista, un pequeño cambio físico que altera la visión general, pero que, al tratarse de apenas un parpadeo que continúa alrededor del entorno, crea una ilusión óptica de movimiento conjunto.

3.1.2. La percepción dentro de la pintura

Se ha catalogado continuamente a la pintura como algo realizado exclusivamente para ser observado. Como la disposición de algo plano carente de movimiento que se rige por esa “planaridad” que lleva consigo (Rapko, 2014, p. 122). No es necesario ningún tipo de lenguaje para entenderla, ella misma, por sí sola, consigue hacer comprender al espectador a través de los ojos de este. Para Paul J. Locher hay un procedimiento a seguir por parte del espectador a la hora de observar una pintura: primero observar la obra, y después analizarla tras la primera impresión para así tener un conocimiento mayor de las características tanto de la pintura como del artista (Locher, 2015, pp. 76-77).

Existe un complicado vínculo entre la visión y el movimiento; complicado, pero no inviable. La percepción en la pintura consigue captar el movimiento de lo que se ha plasmado en el cuadro. Es una leve sensación producida por la forma estructurada de la pintura y la mente, y los conocimientos del observador. Para Merleau-Ponty, ese movimiento es la cúspide de la visión, la prolongación de la obra. Cuando se observa algo, el individuo se encuentra inmerso dentro de aquello que ve hasta tal punto que se convierte en parte de él (1994). El espectador llega a vivir una “experiencia estética” ante la pintura, que le da unos conocimientos mayores sobre el contenido de la obra (Locher, 2015, pp. 84-85).

El espectador se crea un hábito durante su experiencia vital, lo que hace que las formas y colores de las cosas habituales de su vida dejen de tener misterio, pues están ahí desde siempre y no ha sido necesario cuestionarse ningún cómo ni porqué. En la pintura, sin embargo, el artista debe percibir las formas y los colores de la manera adecuada para que lo que tiene intención de plasmar, y que para el hombre es algo común y corriente, se advierta como lo que es, una plasmación de aquello rutinario que el espectador apenas percibe por costumbre. El artista, por el contrario, revela todo aquello a lo que el individuo no le da importancia dotando al público del sentido del color y la forma en las cosas. El arte, afirma Merleau-Ponty siguiendo a Klee: “no imita lo visible, sino que lo vuelve visible” (Larison, 2010, p. 107). Para el filósofo, la pintura es la exteriorización más sincera de la naturaleza (Pérez, 2012).

La visión es aquello que une a las personas y las hace partícipes del mundo. Por este motivo, la pintura se considera una investigación del misterio de lo visual. Consigue adentrar al observador en el mundo y en su movimiento. La pintura, por lo tanto, llega a tener pensamiento, aunque esta no pueda mostrar ningún razonamiento. Se trata realmente de un razonamiento unido a la visión, desligado completamente de las palabras, pero que tiene sentido. Esto induce al espectador a meditar, a observar, a razonar lo que ve sin necesidad de palabras, a analizarse a sí mismo. Su imaginación se expande. En lo que al arte se refiere, el observador siempre ha usado su apreciación visual como medio para el saber. Según argumenta Merleau-Ponty:

El lenguaje constituido sólo desempeña un papel en la operación de expresión como los colores en la pintura: si no tuviésemos ojos o, en general, sentidos, no habría pintura para nosotros, y, no obstante, el cuadro «dice» más cosas que el simple ejercicio de nuestros sentidos podría enseñarnos. El cuadro, más allá de los datos de los sentidos, la palabra, más allá de los del lenguaje constituido, han de tener por sí mismos una virtud significativa, sin referencia a un significado que existe para sí, en el espíritu del espectador o del oyente. (1994, p. 398)

Cuando una pintura tiene una parte vacía, no significa que no haya nada. Se trata de un espacio en sí mismo, igual a cualquier otra forma que tenga alrededor. Permite al espectador “ver” ese espacio como algo más que un sitio hueco, dándole imaginación y

percepción en una misma mirada, y dándole la oportunidad de decidir cómo termina la obra. De esta manera, el observador participa en la creación de manera activa. Cuando se observa una pintura, se hace frente a un procedimiento de identificación artística más profundo que el mirar. Una vez pasada la primera impresión, la obra puede ser analizada desde diferentes puntos de vista. Se penetra en la obra y se percibe de una manera muy distinta a la primera vez. La percepción estética puede verse alterada posteriormente al percatarse de cosas que se exceden a la mirada. El primer acercamiento a la obra lleva a cuestionarse de la manera más básica su significado, no se llega a mirar en profundidad, y solo se analiza de manera superficial observando todas aquellas cosas que resultan conocidas en la vida diaria. Después de la primera observación es cuando la obra empieza a analizarse en profundidad, dándole sentido a lo que se ve y mirando todo con mayor insistencia, uniendo ideas y sensaciones que forman sentido, alejándose de esa primera impresión. De esta manera, con respecto al arte pictórico, M^a Soledad Pérez explica:

La pintura celebra el enigma de la visibilidad, y ese enigma reside en el cuerpo del pintor; ya que ni el color, ni la profundidad ni la luz existen sino porque despiertan un cierto eco en el cuerpo. El pintor, aporta su cuerpo, pinta a partir de él, y no hay pensamiento ni visión separada de él. Sólo existe pensamiento encarnado, sólo existe visión encarnada. Sólo se puede pintar al natural, como decía Cézanne, sólo se puede pensar con el pincel en la mano; no existe pensamiento separado de la visión, porque no existen rupturas en esa experiencia primordial. (2012, p. 6)

A lo largo de toda la trayectoria de Merleau-Ponty, este se centra en analizar el sentido de la percepción, y la pintura forma una parte fundamental en ella. Como bien dice Pérez: “Lo que la pintura expresa es un enigma, es algo que quedaría sin ser visto de no ser por ella, expresa sensaciones e ideas, pero ideas encarnadas” (2013, pp. 8-9). La percepción se basa en la relación que existe entre un sujeto y su universo particular, y la pintura es el medio de expresarlo. La pasión que sentía Merleau-Ponty por Van Gogh le llevó a pensar de esta forma. En palabras del filósofo:

La pintura de Van Gogh se ha instalado en mí para siempre, se ha dado un paso respecto al cual no puedo hacerme atrás, e incluso si no conservo ningún recuerdo preciso de los cuadros vistos, toda mi experiencia estética será, en adelante, la de alguien que ha conocido la pintura de Van Gogh. (Merleau-Ponty, 1994, p. 402)

Exterioriza la manera de cohabitar del sujeto y la sensibilidad que abarca él mismo y su mundo. En la mayoría de los textos de Merleau-Ponty la pintura forma una parte importante, y Paul Cézanne es su artista más influyente. El pintor se sale de los cánones establecidos liberando la pintura figurativa y saliéndose del concepto de pintura clásica

a la hora de representar. Sus pinturas se centran principalmente en la naturaleza, dándoles una apariencia menos realista y mostrando un mundo distinto analizando detalladamente los colores, las pinceladas y las formas. Con esto Cézanne logra dejar a un lado la imitación de las cosas. No pretende esconder la realidad de lo que se ve, sino interpretar lo que ve de manera imparcial. Para Merleau-Ponty esto supone un aliciente, pues de esta manera concibe mejor el poder ver las cosas antes de que estas mismas se conviertan en realidad. Por este motivo, la pintura de Cézanne significa un comienzo dentro de la percepción para Merleau-Ponty, ya que consigue que la percepción salga a flote antes de analizar todo de manera objetiva (Merleau-Ponty, 1994).

3.1.3. La percepción en la instalación artística.

La instalación artística se rige principalmente por la percepción. En muchas ocasiones se ha concebido como una mera estancia por la que pasear y observar, como un espacio común en el que el espectador solo tiene que deambular; cuando en realidad, es el género artístico más perceptivo, ya que se justifica esencialmente en ver y estar.

En la primera mirada a la obra, lo común es observar los elementos conocidos para después profundizar en lo que se percibe. Sólo así puede llegar a entender la obra. Lo que percibe abre un camino de creación perceptiva en el que se puede comprender como la obra es como es y porqué. Cuando se observa una pintura normal, el espectador necesita concentración para poder analizar la obra pictórica; sin embargo, cuando lo que presencia es una instalación artística, la distracción pasa a formar parte del público debido a la espacialidad y temporalidad y a los diferentes elementos posibles que puede haber y cómo los recibe (Petersen, 2010, pp. 1-19). Como dice Crary: “La lógica cultural del capitalismo nos fuerza a aceptar que desplazar nuestra atención rápidamente desde una cosa a otra es algo natural” (Crary, 2008, p. 38). La percepción de las formas y tonos son una parte fundamental a la hora de entender la composición de la instalación artística. Se pueden percibir dependiendo de ellos su profundidad, consiguiendo captar la esencia de lo que transmite. Inclusive si la figura está errónea, la capacidad de percepción del espectador puede lograr que en su mente se cree de manera correcta, consiguiendo vincular aquello que ve con todo aquello que conoce.

La instalación permite que el espectador perciba sensaciones antes no experimentadas, así como ideas antes no concebidas. La percepción dentro de la obra permite al espectador comprenderla, dotarla de sentido e incluso ampliar sus miras dándole a la instalación diferentes posibles interpretaciones. Posibilita que el espectador no se mantenga abstraído durante su estancia, dejándole ser consciente de lo que está sucediendo a su alrededor. Gracias a ella se es capaz de analizar la situación que se está viviendo, y evaluar el espacio y el tiempo en el que se encuentra inmerso. Deja que el espectador sepa cómo desenvolverse a través del espacio, y entender los elementos que hay en la instalación. Los cinco sentidos del público se encuentran presentes para que la percep-

ción ocupe lugar, dotando al espectador de una mayor conciencia de ellos, experimentando una estancia distinta a través de los sonidos, el tacto o un mero reflejo.

La percepción va apareciendo de manera gradual en el espacio de la instalación. Permite al espectador entender dónde se encuentra, donde está dentro de la instalación, y donde se ubican todos los elementos. Se utiliza la percepción interna, en la que forma parte la postura en la que el espectador se encuentra y los movimientos que realiza, y la externa, que depende de la espacialidad de los elementos pertenecientes a la instalación que envuelven al espectador. El tiempo no es perceptible para el espectador cuando está en una instalación artística. Sin embargo, mediante la percepción, es capaz de encontrar en el tiempo una materialidad surgida a través de la espacialidad y comportamientos que le rodean durante la obra.

La manera en la que el espectador percibe algo puede variar en base a sus nuevas experiencias. En una instalación artística, el espectador y los elementos participativos de la obra mantienen una relación estrecha gracias a la percepción del espectador, la cual permite que se interprete la obra de una manera u otra. El artista juega con la percepción del espectador variando elementos, modificando estancias, creando experiencias permitiéndoles incrementar sus sentidos. El arte de instalación crea circunstancias en las que el espectador se encuentra introducido dentro de una obra espacial compuesta por distintos elementos (personas, objetos, naturaleza, entre otros), percibiendo el conjunto como una sola creación. Percibe su estancia en la instalación artística como una presencia en el espacio.

La percepción de los elementos puede variar en base al color o la forma, interpretándose de una manera distinta, permitiendo dudar al espectador de lo que ve, de lo que siente. De no ser por la percepción el espacio de la instalación artística no se distinguiría del espacio que está fuera de la obra, el espectador no sabría diferenciar el tiempo de la obra de su tiempo real, y terminaría pensando que se encuentra dentro de un mismo tiempo y un mismo espacio. Dicho espacio no es un espacio racional en el que se encuentran los elementos, sino que se trata de un entorno en el que los elementos pueden habitar. Cuando la perspectiva del espectador en el momento de estar en una instalación artística varía, su percepción de los objetos y el espacio también variarán. Sin embargo, es gracias a esos cambios perspectivos que puede evaluar en profundidad los elementos presenciales (Dasilva, 2010, pp. 98-100).

La experiencia que se vive ante una instalación abre el camino al espectador para desarrollar su percepción para entender el entorno en el que se encuentra. La percepción en la instalación artística permite al espectador interpretar la obra. El espectador siempre tiene la necesidad de saber más, para así poder comprender el porqué de todo aquello que siente cuando se encuentra dentro de una instalación. La percepción es necesaria aquí para que pueda ser capaz de comprender el espacio que lo rodea y el tiempo en el que se encuentra. La instalación como medio de percepción permite entender las particularidades del arte. Siempre hay cosas que se insinúan sin llegar a mostrar-

se, lo que amplía la percepción del espectador. En una instalación artística se crea una percepción en el espectador que se quiere exteriorizar, consiguiendo ampliar su mente. Consigue que el espectador razone y medite sobre aquello nuevo que descubre, permitiéndole superarse a sí mismo consiguiendo percibir y entender cosas que no había llegado a deducir. De esta manera, es capaz de cuestionarse, analizándose interiormente, permitiéndose ir hacia dentro de sí mismo.

La instalación artística consigue embelesar al observador, sacándolo de su espacio temporal, al mismo tiempo que consigue hacerle consciente de ese espacio temporal en el que se encuentra ante la instalación; logra que se sienta de dos maneras opuestas en un mismo momento. Debe entender el espacio como una realidad, como un lugar físico, pero sin variar la percepción que tiene de lo que observa en la instalación. La realidad aparece como tal para el espectador cuando la conoce, entendiendo su cuerpo y como este se desenvuelve para percibir dicha realidad. Su movimiento a lo largo de la instalación artística le permite ampliar su percepción visual. Que el espectador tenga un buen concepto espacial es importante para poder percibir correctamente la composición y ubicación de los elementos de la obra (Colchero, 2017, pp. 721-731).

Según Antonio Damasio (citado en Crary, 2008): “sin una atención básica y una memoria funcional, es imposible mantener una actividad mental coherente” (p. 42), sin embargo, el espectador normalmente siempre está distraído en una instalación artística, ya que la atención se centra en muchos elementos y no es capaz de abarcar un espacio tan amplio como el que puede componer la obra; va variando conforme el momento, incrementándose o reduciéndose, siendo una atención más débil o más fuerte. Para Crary, la distracción de ahora no interrumpe la percepción (Crary, 2008, pp. 42-56). La percepción que muestra el espectador a lo largo de la instalación está basada en su participación intensiva. La atención puede separar varios elementos de la experiencia que de otra manera serían asimilados de manera conjunta, mientras que la memoria puede hacer que la percepción presente del espectador no se adapte a la instalación, trasladando al espectador al pasado, alejándose de la situación presente en la que está ante la instalación artística (Ibid., pp. 294-306).

Gracias a la percepción del público, que se intensifica más cuando se encuentra ante una instalación artística, su cuerpo se convierte en un ente de sensaciones que se dedica a observar. Toma mayor conciencia de su pertenencia al mundo, del suelo que pisa y de las condiciones en las que se encuentra. Merleau-Ponty considera el cuerpo del espectador en una instalación artística como un lienzo, y a la instalación como la pintura que se aplica. El cuerpo (lienzo) se llena de todas las ideas perceptivas físicas (pintura) que el artista ha querido plasmar con su obra. La instalación pasa a convertirse en un vínculo entre el artista y el espectador que fusiona sus mentes (Hobbs, 2001, pp. 18-23), tal y como ocurre en las obras de Bill Viola, que utiliza la percepción del espectador a través de su tiempo y espacio, mostrando sus pensamientos, dejando que el público comprenda mediante sus imágenes los recuerdos y pensamientos de la vida.

Al no tratarse de un arte común que lleva consigo un bagaje detrás, el espectador experimenta por primera vez, sin tener ningún recuerdo de otro arte que haga alusión a lo que ve y siente. La relación de la instalación con el espectador se apoya en dos ideas, la de alentarlos para impulsar su modo de visualizar y la de desviar su atención hacia indeterminados puntos, sin necesidad de enfocarse solamente en uno. La obra introduce los elementos para que el espectador los experimente, para que los sienta, para que los perciba a través de los sentidos. Con la obra, el artista pretende que el espectador evalúe la instalación en toda su magnitud, percatándose de dónde y cómo se sitúan los elementos en el espacio. Quiere que experimente viendo cómo se comporta su cuerpo ante ellos dirigiéndose a él “como una presencia literal en el espacio” (Bishop, 2005, pp. 6-11).

3.1.4. La percepción de la temporalidad.

Según comenta Merleau-Ponty: “(...) la síntesis perceptiva es para nosotros una síntesis temporal, la subjetividad, en el ámbito de la percepción, no es nada más que la temporalidad” (1994, p. 254). El tiempo es aquello que no es posible controlar ni manejar de ninguna manera. Cada instante que el tiempo da, pone al individuo como un simple espectador que no puede dirigir ni dominar nada concerniente a las agujas del reloj. Coloca a la persona como alguien ingenuo que no logra vencerlo, y únicamente puede advertir cómo pasa ante su vida. La percepción del tiempo puede llegar a producir un desorden dentro de un mismo caos de pasado, presente y futuro. Como así asevera Merleau-Ponty: “(...) cada presente reafirma la presencia de todo el pasado que expulsa y anticipa la de todo el por-venir, y que, por definición, el presente no está encerrado en sí mismo y se trasciende en un futuro y un pasado” (1994, p. 428). El presente es solo un instante que se convierte en pasado sin apenas haberlo notado, y ese instante futuro se convierte en presente sin apenas haberlo percibido. El presente retiene en su tiempo el pasado cercano, sin llegar a considerarlo elemento. Únicamente se mantiene en el presente al ser atraído como algo recientemente ocurrido que aún se mantiene en el aire del presente. Así mismo sucede con el futuro cercano, que se acerca seguidamente del presente sin notarlo.

Con el pasado cercano ocurrido, y el presente vivo, se prevé el futuro inmediato. De esta manera, el tiempo presente deja de serlo sin ningún miramiento siendo atraído por el tiempo pasado con el suceder de la permanencia. Cuando el presente lleve un tiempo sucedido y el futuro próximo solo se plantee como una intención futura que aún no llega, se puede llegar a tener una percepción del pasado reciente (presente reciente) que ha sido alterada de manera involuntaria por el inconsciente. De manera que el pasado reciente ocurrido, y guardado en la mente, puede verse modificado en el pensamiento. Como así sugiere Merleau-Ponty:

Se dice que el tiempo pasa o transcurre. Se habla del curso del tiempo. El agua que veo pasar se preparó, hace unos días, en las montañas, cuando las nieves

se derretían; está ante mí, ahora, y va hacia el mar en donde desembocará. Si el tiempo es semejante a un río, fluye del pasado hacia el presente y el futuro. El presente es la consecuencia del pasado y el futuro la consecuencia del presente. (1994, p. 419)

El pasado acontecido no elimina el presente pasado reciente, sino que mantiene al descubierto a ese futuro allegado. No todos los presentes son iguales, pues siempre hay uno que tiene más valor que cualquier otro, dándole, de esta manera, mayor consideración en un futuro próximo, obteniendo así, de manera inconsciente, un claro desinterés por el resto de presentes pasados. Siempre se ensalza un momento específico de todos los vividos, dotándolo de más valor que al resto.

Otras sensaciones que ocurren, van sucediendo a las pasadas poco a poco, pero sin tener porqué ser común en toda persona. Cada individuo vive experiencias distintas que las va colocando en escala de importancia en el pasado. De esta manera, el tiempo sigue transcurriendo, pero el pasado del espectador que se mantiene estable, varía o no en concordancia con la importancia que tenga para él en un futuro. Todo presente percibe cada avance mediante su pasado reciente y su futuro próximo. De este modo, va dando sentido a lo que ha vivido, está viviendo y vivirá. Aparenta formar parte exclusiva de la vida, por este motivo se le cataloga como presente. Se trata de un tiempo que no se logra quitar jamás. A este respecto Merleau Ponty asegura que: “El tiempo no es, luego, un proceso real, una sucesión efectiva (...). Nace de mi relación con las cosas” (1994, pp. 419-420). Siempre se encuentra en el hombre y jamás se podrá desentender de él. El presente nunca desaparece, nunca se va y nunca vuelve, siempre está ahí; es lo que se vive en el momento. Cada instante vivido guardado en la memoria vuelve al individuo como un recuerdo olvidado, consiguiendo otorgarle, de manera concisa, las sensaciones vividas en ese momento pasado. El presente empieza y acaba en un instante, y vuelve a empezar de nuevo formando así una idea dotada de significado en el que el pasado inmediato y el presente conjugan (junto con el presente-futuro contiguo) una idea sacada con sentido.

La memoria juega un papel importante dentro del tiempo del espectador. Gracias a ella consigue llevar un ritmo temporal de su vida, recordando los acontecimientos sucedidos conforme el tiempo avanza, permitiéndole guardarlos en un rincón de su cabeza para salir en determinado momento como aviso de reconocimiento. Dado que el presente siempre permanece, y el pasado se va acumulando a cada instante, la memoria debe mantenerse para poder comprender los momentos presente-pasado que se van amontonando dentro de la mente del observador. Gracias a la memoria se puede mantener una estabilidad dentro del tiempo que aporta concordancia y corresponde a los momentos pasado-presente-futuro que se van creando. Debido a esto, la persona puede mantener una vida llena de momentos con sentido dentro del correspondiente tiempo. Como bien dice Merleau Ponty: “Es por la temporalidad que puede darse, sin contradicción, sentido y razón” (1994, p. 434).

Cuando se observa algo en concreto dentro del espacio del espectador, esto se consolida contemplándolo desde diferentes ángulos, ofreciendo distintos puntos de vista. Con cada gesto de visión, se crea un conjunto de pasado-presente-futuro en una misma situación. Aun así, la deducción de la vista ha sido creada en distintos tiempos y se ha mantenido en la memoria dotando al pensamiento y a la visión de un sentido claro del panorama en cuestión. El individuo toma al tiempo como propiedad suya y crea él mismo un pasado y un futuro que depende de su presente.

La percepción (como la memoria) permite entender el paso del tiempo pasado-presente-futuro dotándolo de sentido, pero esto no significa que gracias a ella se comprenda todo lo que se observa (sujeto). Para llegar a comprender al sujeto se necesita fervientemente del tiempo. Para poder unir visiones, pensamientos e ideas, estos deben crearse a cada instante de cada tiempo presente que va ocurriendo al momento. Esto consigue mantener el pasado en el presente, pues el conocimiento, la imagen y la comprensión que se van creando, se van unificando hasta darles sentido siguiendo con los conocimientos recientes del pasado cercano, junto con el presente. Aun cuando el tiempo pasa, la memoria permite al individuo volver a “vivir” esos momentos en su conciencia. Ese tiempo experimentado no se haya presente, pero gracias a la memoria, y la percepción de esta, el individuo puede introducirse dentro de un paréntesis temporal que le permite recordar (Kietz, 2015, pp. 55-58).

En el momento que se observa algo desde la lejanía la visión mantiene lo contemplado, guardándolo internamente en su retina, reteniéndolo. Aunque se mantenga dentro del individuo, esa visión se encuentra en el pasado. No obstante, aun habiendo una distancia entre un objeto y el sujeto, estos se encuentran en el mismo momento tiempo-presente, sin importar la distancia que haya entre ellos. No hay problema en guardar todos los recuerdos ocurridos. Se trata de una forma común de mirar el tiempo pasado sin temor a este o a la distancia. El movimiento de las cosas da mayor importancia al tiempo y al espacio, concediéndoles protagonismo. De esta manera, en palabras de Merleau Ponty: “Las cosas coexisten en el espacio porque están presentes al mismo sujeto perceptor y envueltas en una misma onda temporal” (1994, p. 290). El tiempo es algo necesario dentro de la memoria de lo táctil. Utiliza el pasado-presente-futuro a la hora de realizar movimientos precisos que consigan retener en la memoria el gesto exacto con el que se ha realizado. Es algo a lo que el individuo no puede acercarse, no es algo en lo que pueda entrar o salir, y no está a su disposición. Únicamente se puede pertenecer a él obteniéndolo a través de situaciones. Las cosas conseguidas en la vida del espectador no desaparecen con el tiempo pasado, sino que permanecen sin que se tenga la obligación de traerlo a la memoria. Por este motivo se trata de algo intemporal, ya que, a pesar del tiempo que pase, se sigue conservando en el presente. Da la oportunidad de mantener todo lo que se adquiere para siempre. El tiempo da y quita; va quitando instantes, uno detrás de otro, acumulándolos en la vida del observador, desapareciendo en el tiempo;

pero da a la memoria todos esos instantes imborrables. Cada momento en el tiempo es único e intransferible.

Cuando se conoce o se aprende algo nuevo, esa lección habitará siempre en la vida del espectador. Aun cuando se crea haber olvidado, el recuerdo permanece intacto en un rincón de la memoria y, a pesar de la ignorancia del individuo hacia su memoria profunda, terminará actuando consecuentemente como una persona que ha adquirido unos conocimientos que no recuerda. Cada instante producido se va enterrando en su memoria, creando una escalera infinita de recuerdos. Como bien dice Merleau-Ponty: “la eternidad no es otro orden más allá del tiempo, es la atmósfera del tiempo” (1994, p. 402). Es importante para el tiempo que el observador almacene en su memoria los momentos que van pasando a través de su vida. De esa manera queda constancia de su recorrido. Para el hombre resulta algo subjetivo, cada individuo habita cada instante y lo guarda desde su punto de vista. Las experiencias vividas por el público no son las mismas para todos, pues cada uno vive el tiempo de un modo relativo. Para analizar bien el tiempo vivido en cada momento, es necesario examinar los acontecimientos pasados de manera explícita, de forma que se consiga entender el paso del tiempo en cada circunstancia.

La manifestación de un nuevo presente no causa aglomeración de momentos pasados y un arrastre al futuro. El presente reciente sería un pequeño avance del próximo eslabón, que se encuentra unido por otra pieza del pasado reciente. No se debe tratar de simplificar el tiempo, sino vivirlo conforme ocurre. Este alimenta todo aquello que existe, desde el mismo momento que habita. No hay distintos presentes, solo uno que se ratifica a sí mismo. Sólo existe un tiempo, el cual se va sucediendo y estableciéndose en el espectador. El hombre no lo analiza al mismo tiempo que lo vive. Actúa a sabiendas de que su proceder será continuado por el presente. La composición del tiempo es una creación de circulación de la vida que se extiende en momentos y que no tiene forma de realizarse que no sea viviéndola. Su transcurso no ocurre dentro del propio tiempo. Segundos, minutos, horas, días, etc., hoy, ayer, mañana, etc., el tiempo se reanuda de manera periódica, y esta forma de verlo da al individuo la ilusión de poder tomarlo.

Existe tiempo para el individuo porque disfruta de un presente. Da igual el tiempo que pase, siempre se encontrará en el presente, aun habiendo avanzado. Este está a un paso del futuro, pero ese paso se hace infinito, pues nunca van a coincidir. El tiempo es un encadenamiento de presentes que conforme se van sucediendo se van sustituyendo por otros en el acto. El presente que se vive se convierte en pasado conforme sucede. De esta manera, el individuo comprende los tiempos pertinentes que van efectuándose, mientras se reemplazan unos a otros. Para el espectador, el tiempo se basa principalmente en su duración de vida, en lo que ha hecho y lo que tiene por hacer. Es algo calculado, pero bastante subjetivo. No se produce la misma sensación cuando se está viviendo algo en primera persona, que cuando cuentan ese algo o se recuerda. La percepción de lo acontecido varía dependiendo del momento. En la sociedad el tiempo pasa más rápido o más despacio en consecuencia al entretenimiento, distracción o placer del momento

que se vive. Cuando el tiempo se disfruta, este pasa rápido. Por el contrario, cuando no ha sido satisfactorio, pasa más lento. Cuando se viven cosas desagradables, el tiempo se ralentiza haciendo consciente al individuo de cada segundo que corre.

La memoria y la vista, como ya se ha dicho anteriormente, se encuentran relacionadas con la percepción del tiempo. Cuando se tiene el tiempo justo para hacer algo, y se es consciente de ese tiempo, el espectador abarca sus sentidos para poder aprovechar el tiempo del que dispone de manera adecuada y, además, consigue recordar mucho de lo vivido al haber utilizado su percepción del tiempo. De esta manera Merleau Ponty dice: “(...) mi pensamiento claro y distinto utiliza siempre pensamientos ya formados por mí o por el otro, y se fía de mi memoria” (1994, p. 61).

Sin embargo, cuando no se percata de la duración de la que dispone, sus labores pueden ser más negativas, pues, sin ser sabedor de ello, no ha utilizado todos sus sentidos de la mejor manera, y luego no es capaz de recordar lo vivido en su máximo esplendor. Es imposible apresurar el tiempo, pero la eficiencia del individuo sí. El espectador posee un reloj interno de tiempo que es llevado a través de su percepción. Este abarca tanto el tiempo del que dispone como los sentidos de la persona. La memoria, la capacidad de reacción, de reconocimiento, evolucionan de manera súbita a la par que el tiempo. El estado físico del espectador forma una parte fundamental a la hora de su percepción del tiempo, al igual que su estado psicológico. Posee un gran talento en el momento de distinguir la durabilidad de sus excitaciones. Cuando se pretende calcular el tiempo recorrido en alguna situación, el espectador tiende a medirlo a través de la cantidad de estímulos sucedidos. Cuantos más estímulos haya habido, mayor será el tiempo transcurrido.

A la hora de percibir las emociones con la percepción del tiempo, esta varía en base a la predisposición; igual que anteriormente se hablaba de que, dependiendo del momento que se estuviera viviendo, el tiempo pasaba más rápido o más lento, lo mismo ocurre con las emociones del espectador. Varias investigaciones aseguran que, al percibir sensaciones dañinas, el reloj interno del individuo se apresura, lo que permite al observador proceder y pensar de manera más veloz porque ese reloj interno se ha acelerado. Cuando esto ocurre, el tiempo se aprovecha más en sus actuaciones. Sin embargo, el tiempo de su alrededor se percibe de manera ralentizada, lo que le permite utilizar el tiempo que tiene en mayor medida. El tiempo no es algo en el haber, sino una magnitud del ser (Merleau Ponty, 1994).

3.2. Las innovaciones artísticas, tecnológicas y sociales. La evolución de la percepción en Jonathan Crary

El crítico de arte Jonathan Crary se introduce en la forma que tiene el ojo del espectador de observar el arte moderno. Coeditó el volumen *Incorporaciones*¹ y ha escrito varios li-

1 *Incorporaciones* se centra en las reflexiones acerca de los problemas corporales en la cultura tecnológica contemporánea.

bros muy significativos para el arte y la sociedad. *24/7, Suspensiones de la percepción*, y *Las técnicas del observador* son sus obras más reveladoras.

Debido a las nuevas tecnologías, en la actualidad, parece más complicado instaurar un término claro de división entre el trabajo y la vida privada. En palabras de Jonathan Crary: “(...) las tecnologías emergentes de producción de la imagen se están convirtiendo en los modelos dominantes de visualización de acuerdo con los cuales funcionan los principales procesos sociales y las instituciones” (2008, p. 16); un cambio que ha llegado a unificar la existencia del individuo a un solo propósito, vivir trabajando. Las redes sociales han convertido la vida de la gente en un escaparate que mostrar al mundo, ya sea esta exhibición real o falsa. Quizá por eso, al estar “encadenados” en todo momento, les resulta más cómodo y satisfactorio trabajar manteniéndose siempre en contacto, estando en cualquier lugar sin que consideren que se encuentran trabajando, aun cuando lo estén haciendo.

EE.UU. planteó la posibilidad de que el ser humano pudiera permanecer despierto tanto tiempo como fuera requerido, y comienza a realizar investigaciones para conseguir la técnica correcta a raíz de descubrir la escasa necesidad de reposo del gorrión de cuello blanco². Esta visión podría llegar a ocasionar la extinción de la vida cotidiana creando máquinas humanas incapaces de “vivir” (Crary, 2015, pp. 13-27).

El término 24/7 (24 horas al día, los 7 días de la semana) permite comprender hasta qué punto el individuo es capaz de desvivirse en su ambiente, en su trabajo y en sus labores privadas, llegando a confundirse y obsesionarse con mantenerse siempre conectado. Esto llega a provocar enfrentamientos, pues la tranquilidad, el reposo e incluso la soledad llegan a desaparecer. La intimidad se esfuma. Ocasiona una necesidad de exhibición y transparencia de uno mismo permanente, mostrando una verdad de sí que no se sabe si es real o ficticia, necesitando constantemente la visión y aceptación del público. La mayor parte de las cosas que son esenciales y representan al individuo han ido distorsionándose hasta comercializarlas. Todas menos el sueño, por ahora (Crary, 2015). Esta necesidad humana es la única que aún se encuentra a salvo de su comercialización. No es posible conectar el sueño, siendo este una percepción humana, lo que hace imposible conseguir algo beneficioso de él. Esto es lo que lo hace tan llamativo para el capitalismo, convirtiéndolo en su principal enemigo. A lo largo de los años el individuo ha ido disminuyendo sus horas de sueño de manera considerable. La parsimonia, incapacidad e improductividad del sueño hacen que el dormir sea siempre un conflicto a la hora de querer existir en un mundo 24/7.

Para las personas, descansar entraña una desconexión continua de la realidad actual en la que únicamente se vive conectado, lo que supone algo positivo para el individuo ya que, supuestamente, jamás podrá ser mercantilizado. Quizá por eso, cada vez que las ho-

2 El gorrión de cuello blanco es un ave (paseriforme) que logra mantenerse despierto durante una-dos semanas sin descanso.

ras de trabajo se alargan, el tiempo de productividad se amplía, llegando a un punto en el que los momentos de sueño se aminoran para el individuo, consiguiendo una productividad mayor a corta distancia, pero con una disminución de su rendimiento conforme pasan los días debido a esa falta de descanso.

El sueño se ha convertido en el último remedio para resistir, siendo lo único que queda que no se puede comercializar y lo más imprescindible para que el individuo pueda vivir. Se está en un tiempo semejante a todos, pero en el que no hay descanso, no hay inactividad, no hay sueño, sosiego o pausa alguna. Es una época en la que el individuo está permanentemente expuesto, sin la posibilidad de ocultar algo o mantener una vida privada. Una de las mayores consecuencias de estas tecnologías es esa, la vida privada se convierte en pública. Aquello que se va haciendo día a día permanece registrado, excepto el sueño. Este se puede llegar a monetizar, por lo que ¿Llegará algún momento en la sociedad futura en que el descanso pueda llegar a comprarse?

Incuestionable es que 24/7 lleva décadas en funcionamiento modificando su vida social y laboral, acondicionando está a una comercialización. Aunque pueda engañar pareciendo que se trata de una mayor vida social para el observador, de un mayor divertimento, lo único que hace es convertir al individuo en una máquina inagotable en la que el tiempo de productividad y comercio jamás será excesivo. Su desinterés hace que la debilidad y la inestabilidad de las personas no cobren ninguna importancia. La ocupación del individuo puede realizarse sin descanso. La consumición pasa a ser una realidad permanente que no tiene porqué controlarse. Niega los intervalos de tiempo y los momentos de calma en el individuo. A este respecto Crary asegura: “La modalidad 24/7 presenta el delirio de un tiempo sin espera, de una instantaneidad a la carta, de un tener y un conseguir aislados de la presencia de otros” (2015, p. 128). Es imprescindible estar activo las 24 horas del día los siete días de la semana. Esperar no es una opción, y la paciencia ante los retos se pierde ante la ansiedad de perder el tiempo.

La identidad social y personal está siendo modificada para adecuarla a las actividades sin interrupción de los mercados y otros medios. Si bien es cierto que con el paso del tiempo las horas de sueño se han ido disminuyendo considerablemente por los problemas económicos de la sociedad, jamás sería posible vivir sin él. Jonathan Crary pretende mostrar que el sueño no es compatible con la vida del hombre 24/7. El artista utiliza el sueño como recurso perceptivo, como una necesidad de seguir adelante que querría eliminar de su camino para poder seguir en movimiento.

Este nuevo estilo de vida llega a producir una rotura entre la distinción del día y la noche. La población ha ido disminuyendo rápidamente el número de horas de sueño siendo sustituidas por horas de consumo. El reloj se convierte en algo indispensable en la vida del hombre para poder subsistir, estando pendiente continuamente del tiempo que le falta, el tiempo que le queda, o el tiempo que le sobra para poder seguir activo. El individuo se basa continuamente en este para llevar a cabo una rutina diaria de vida en la que se programan correctamente para la producción y el consumo. Con esto, to-

das esas acumulaciones, junto con la disminución del sueño, hacen que la percepción vaya variando a la vez que la persona, haciendo que esta deje de observar correctamente para seguir su ruta correspondiente. La falta de sueño provoca un cansancio, tanto físico como psíquico, que le lleva a tener un descontrol de todo lo que le rodea, llegando a no percatarse de las cosas que suceden a su alrededor (Crary, 2015, pp. 100-130). Con esto, el tiempo y su inmediatez resultan independientes de la presencia física. La cooperación y la reciprocidad son incompatibles en el capitalismo. Con la entrada de la nueva era digital, se escucha constantemente que ha surgido una mejoría con las recientes tecnologías. Las nuevas conexiones deshumanizan a la persona reduciendo las operaciones personales.

Actualmente no queda ningún área significativa de la vida del individuo (exceptuando el sueño, ya que es una necesidad básica obligatoria para que el ser humano pueda funcionar) que no haya sido atrapada para ser introducida como tiempo necesario de consumo o trabajo. El que suceda un 24/7 supone un castigo continuo para las personas. Siempre funcionando, siempre accesible, siempre despierto. Produce un tiempo ininterrumpido sin paz, sin quietud, sin descanso. Hay una exhibición constante en la que no existe nada privado u oculto. Para poder resistir a esta nueva era de 24/7 se deberían crear nuevas formas de vivir, de convivir, pero planteando abiertamente cuáles serían los requisitos necesarios para ese nuevo procedimiento de vida. Marcando unas pautas que serían imprescindibles para no eliminar por completo la esencia del individuo.

La obra pictórica del artista Joseph Wright *La hilandería de algodón de Arkwright durante la noche*³ de 1782, une a la perfección esta ideología de 24/7 de tiempo y producción. Esta obra tuvo mucha repercusión, pues mostraba una realidad oculta que la población se negaba a ver. Durante finales del siglo XIX, no todas las fábricas se basaban en estos horarios ininterrumpidos, pero Wright se adelantó a su época, empezando a dar al mundo una visión de trabajo y tiempo interminable (Ibid., pp. 73-76). Al poco tiempo comenzaron a observarse las posibles disposiciones de tiempo y fabricación, comenzando a ampliarse tanto uno como otra consiguiendo un incremento muy elevado de los resultados obtenidos. En palabras de Crary:

Debido a la permeabilidad, incluso a la indistinción, entre los tiempos de trabajo y de ocio, las competencias y los gestos que alguna vez se restringieron a los lugares de trabajo son, ahora, una parte universal de la textura de la vida electrónica y 24/7 de cada uno. (2015, p. 66)

En el siglo pasado se podía distinguir lo que era trabajo y lo que era descanso, lo que era público y lo que era privado, creando un hábito dentro de sus vidas que se había he-

³ La obra presenta una fábrica en plena montaña, de noche, y con todas las luces encendidas, indicando así la continuidad de la jornada de los trabajadores.

cho rutinario. Con esto, la sociedad permanece controlada sin aviso siendo sometida por la tecnología pues, las costumbres y hábitos de la gente son la manera más acertada de saber con exactitud la vida de alguien. Según comenta Crary: “(...) el hábito es una forma de entender el verdadero comportamiento social como algo situado en algún lugar entre los extremos imaginarios de una sociedad de seres somnolientos y manipulados y una nación activa de individuos ‘despiertos’” (2015, p. 85).

Lo que principalmente pretendían determinadas páginas online como Facebook, Instagram, Yahoo, y muchas más, era crear una necesidad imprescindible de ellas sin interrupciones. Con estos sucesos, lo más importante para la tecnología online se reduce a conseguir el máximo número de personas “adictas” y controlar toda la investigación de estas, elevando los saberes e investigaciones de la sociedad a pasos acelerados. Con la llegada de la televisión fue comienzo del control de la tecnología del tiempo humano. Estos nuevos mecanismos aceleran al usuario (Ibid., pp. 83-91). Como bien dice Crary: “Una de las atracciones de los sistemas y productos actuales es su velocidad de operación: se ha vuelto inaceptable esperar mientras algo se conecta o se baja” (2015, p. 95). Toda esta tecnología presente hoy en día permanece en la actualidad con éxito gracias a su afiliación con el sistema 24/7, pues se permite una infinitud de tiempo. Una de las mayores aptitudes que tiene esta nueva tecnología es su rapidez, lo que provoca en el usuario una necesidad de velocidad antes desconocida, dotándolo de una desesperación inusual que puede empeorar la susceptibilidad del espectador. La necesidad de velocidad lleva a una impaciencia que crea una angustia que lo lleva a comportarse de manera negativa.

Crary estudió detalladamente las técnicas y obras de algunos artistas modernistas, como Manet o Seurat. Escogió estos artistas por llevar, cada uno, una técnica diferente a la hora de realizar sus obras. Cada uno mostraba en sus pinturas su forma de percibir, y representaba como veían ellos la pérdida de atención perceptiva. Muestran una manera de percepción distinta a sus ojos. Una forma de observar que le lleva a mostrar lo que sus ojos realmente ven. Aunque se ha mencionado anteriormente a estos artistas, cabe recordar, para comprender estos cuestionamientos, que son impresionistas. Expone su manera de ver el mundo a través de la pintura, aunque esta forma no presente las características acordes a la realidad. Las luces, los colores, las pinceladas, etc., varían en base al ojo del pintor, a su manera de percibir lo que ve, creando una visión de la realidad distinta a la objetividad absoluta.

Con la fotografía y el cine, la percepción cobra mayor importancia hasta tal punto que, sin esta, el concepto actual que se tiene de las dos materias no existiría. Para que ambas disciplinas saquen su máximo partido, el artista debe entender lo que la percepción supone, prestando atención a todo aquello que quiere enmarcar, incluso aquello que es difícil de ver y sentir a simple vista. Para Matta-Clark la percepción del individuo sobrepasa la visión del objetivo de la cámara, por lo que consideraba la fotografía inapropiada para mostrar un movimiento dentro del espacio (McTighe, 2012, p. 45). En el pasado, los

términos y conjeturas podrían llegar a ser de un significado totalmente opuesto al actual. La percepción y la atención forman parte de esa teoría; antes se entendía de una manera distinta al no darle el individuo importancia a la percepción de las cosas. La percepción es instantánea, un momento fugaz que no se controla, pero en el cual se confía. Pero no porque todo individuo la tenga debe ser igual; la percepción de cada persona dista mucho una de la otra, lo que lleva a la posibilidad de ampliar un mundo de visiones (Crary, 2008).

La percepción y la atención se han transformado desde finales del siglo XIX pasando a ser parte protagonista de la vida de toda persona, mostrando una necesidad de presencia indispensable para vivir el día a día. La atención no se basa únicamente en mirar, sino en escrituras mentales de observación donde es posible evaluar y analizar aquello que se encuentra en el punto de mira, ya sea visual o interior. Con la atención se consigue dar mayor importancia a la percepción, pues se abre un campo mucho más amplio donde se considera aquello que antes no se advertía. No todo se basa en la mirada; aquello que se ve se capta tal cual se ve, precisamente por esa atención y percepción que tiene el individuo dentro de sí. Se va mucho más allá de aquello que se observa. El ser humano tiene cinco sentidos, y todos se deben utilizar perceptivamente. Las ideas sobre la percepción y la atención se fueron transformando a finales del siglo XIX coincidiendo con la aparición de nuevas formas tecnológicas de espectáculo, exposición, proyección, atracción y documentación. Según comenta Crary, los “(...) estudios estaban claramente relacionados con la exigencia de un conocimiento sobre la adaptación del sujeto humano a tareas productivas en las que la atención óptima era indispensable para racionalizar y hacer más efectivo el trabajo humano” (2008, p. 118).

Por un lado, se afirma que la atención desempeña un papel crucial como objeto científico y problema social, pero, por otro, se hace hincapié en que durante las décadas 1880 y 1890 los intentos de explicarla fueron innumerables y a menudo contradictorios. Oswald Kulpe pensaba que, sin la atención, la conciencia estaría en peligro ante lo externo que se presenta en la vida del individuo. Los sentidos del ser humano no serían usados con todo su potencial. Para James Cappie, sin embargo, la atención se encontraba por debajo de todas las facultades humanas. Aunque sin ella no se distinguiría una ilusión de una realidad, por lo que no se lograría ver qué es real y qué ficticio. El filósofo Étienne Bonnot de Condillac pensaba de manera dispar, la atención, para él, constituía el resultado de algo ocurrido de manera externa al sujeto (Ibid., pp. 24-29).

En la segunda mitad del siglo XIX la atención se convierte en algo significativo a la hora de hablar del individuo y sus capacidades. Después del conocimiento de la atención, esta se convirtió en una parte principal dentro del cuerpo receptor. De esta manera la percepción se convierte en algo voluble que la persona tiene que aprender a vigilar, de manera consciente. El control que posee el individuo sobre sus sentidos es el que le ayuda a utilizar la atención en su máximo potencial. Cuanto mayor interés genere algo en una persona, mayor atención pondrá esta. Así pues, la atención también tenía partes

negativas dentro de ella misma porque, al prestar un máximo interés en algo en concreto, disminuye el interés por el resto de cosas de alrededor, provocando una disminución notable del campo de visión y de la percepción, dejando en desventaja a los sentidos (Crary, 2008).

La cultura moderna se transformó a raíz de la percepción de la atención. Esta ha formado un estado de independencia, de imaginación y de pericia. Así como una pieza clave para una eficaz actividad en la sociedad y sus bienes. El modo en el que las personas se observan y se atienden unos a los otros es la consecuencia de transformación que se creó en la esencia de la percepción a finales del siglo XIX. El poder de la visión debe estar unido permanentemente con la capacidad social, y analizar cómo el individuo pasa a observar de manera intensa hasta convertirse en algo esencial en la sociedad.

La primera impresión no siempre es la acertada, la visión de cada uno puede ser, en mayor o menor medida, perceptiva. Las nuevas tecnologías se convirtieron en las nuevas técnicas de observación a través del ojo humano. La percepción se convierte en el plano de la visión en el punto de mira del individuo. En palabras de Crary: “Cuando miramos una fotografía o una pintura de frente, nuestros ojos permanecen en un único ángulo de convergencia, proporcionando así a la superficie de la imagen una unidad óptica” (2008, p. 166). Esto provoca un gran cambio tanto en la vida como en las técnicas del artista. Se produjo una ruptura en los puntos de visión del observador y en el arte. El espectador comienza a evaluar más concienzudamente la pintura que está viendo, ya no se limita solo a contemplar, sino que profundiza en su mirar, tratando de percibir lo que el artista quiere que perciba a través de sus nuevas trazadas. En la pintura, lo que durante un periodo de tiempo fue una obra realista del matrimonio Arnolfini, por Jan Van Eyck, pasa a un segundo plano ante las pinceladas distendidas, suaves y deshechas de Monet. En la fotografía, lo que antes parecía real, ahora se pone en duda. La capacidad del ojo humano comienza a ser la clave fundamental para razonar las cosas. Con esto, los sentidos se separan, incentivando la percepción y alejando el tacto, convirtiendo la visión en la parte primordial (Crary, 2008).

Tanto la pintura como otras técnicas como la fotografía, son percibidas como un arte en el tiempo, ya que pueden traer recuerdos pasados o mostrar cosas ya no presentes. Esto proporciona a los pintores un punto de vista diferente de su arte, que trae consigo cambios en su percepción. La percepción pasa a ser primordial y esencial para llevar a cabo las evaluaciones justas. Debido a esto, diversas técnicas artísticas cambiaron a la par, la fotografía, la pintura, el cine, etc., ya no era necesario plasmarlo todo, la esencia de cada uno era lo importante. Con estos cambios la superficialidad de las cosas queda a un lado para profundizar en ellas.

Dentro del análisis de la percepción, a la hora de evaluar lo real y lo ficticio, se encuentra el sueño como uno de los elementos a la hora de ser analizados. La noción de lo que es real, y lo que no, se distorsiona dentro de este ámbito, provocando una elevada alteración que produce cambios que ocasionan una gran incertidumbre entre lo que es

imaginario y lo que ocurre en la realidad. El sueño no es considerado en ninguna medida íntegro, pues su poca fiabilidad elimina por completo la parte racional, descartando cualquier veracidad posible. Sin embargo, es bien conocido que en el subconsciente de la persona se encuentra aquello que esconde sin apenas saberlo, produciendo dentro de sí misma una información que ella misma desconoce. Teniendo en cuenta esto, en el subconsciente de cada individuo se encuentra realmente la verdad de todas las cosas, todo aquello real que el individuo oculta, aquello que más desea y anhela.

Para poder percibir estos cambios es necesario observar con exactitud, no mirar. Para ello es necesaria la atención de manera primordial. La percepción pierde validez y sentido sin la atención, lo que lleva a unirlas de manera definitiva. Una vez se es consciente de lo que la atención requiere, se saca provecho en la ausencia de cosas que no la poseen. La subjetividad dentro de la mirada consigue cambiar los aspectos de cada individuo, permitiendo determinadas modificaciones dentro de los mismos. Los ojos no son lo único con lo que ver con claridad; la parte interna que analiza todo, en cambio, sí que proporciona esa posibilidad. Tras la visión subjetiva la mirada comienza a ser controlada, ayudando a entender la visión personal.

La evolución en la visión es acompañada por una intensificación de la atención, la realidad se ha convertido en elemento indispensable para la modernidad. En la actualidad, la visión sigue sin poder desvincularse de la atención. Dentro del conflicto que hay entre la realidad y la ficción, el sueño coopera para que esta disputa permanezca más tiempo ya que, la ausencia de este, distorsiona la mente provocando en ocasiones desconcierto y alucinaciones, pasando a ser la ficción la imaginación de la realidad. A lo largo de la historia, el sueño se ha ido viendo influenciado por el hombre debido a su duración y a los efectos que puede llegar a producir la falta de este. El tiempo de sueño que utilizaba el hombre ha ido disminuyendo reduciéndose a unas pocas horas. En palabras de Crary: “Cuando un paisaje se presenta a un espectador, ‘si las circunstancias que podrían perturbar la ilusión se excluyen’, se podría confundir la representación con la realidad” (2008, pp. 160-162). Con el nuevo cambio de visión las ideas y conceptos de la gente cambiaron drásticamente. Lo que antes se suponía real deja de serlo para darle una justificación. Crary muestra una nueva manera de ver los principios del mundo visual, y estudia las complicaciones de las innovaciones modernas de la sociedad. El enfoque común de la sociedad siempre se ha basado en las imágenes y en el arte, sin embargo, Crary altera la perspectiva habitual sugiriendo que la historia y vida del observador son las que forman esa perspectiva social. Su manera de observar tiende a ser personal, pues lo enfoca siempre a través de sus conocimientos.

La visión se encuentra dentro de uno mismo. Con la llegada de nuevos métodos ópticos, el observador comienza a tener una independencia visual que no tiene por qué ser similar a la visión social, apareciendo de esta manera distintas formas de observación y corrientes de visión. Antes de la llegada de estos métodos, Crary asegura que las obras realistas de la época se fundamentaban en los conocimientos indefinidos de visión abs-

tracta. Enseña un panorama distinto de la cultura visual al volver a valorar los inconvenientes que existían dentro del modernismo. Examina todo lo que tiene que ver con el observador, convirtiéndose este, al final, en la base principal de la visión (Crary, 2008).

Llegados a este punto, habría que plantear la vida del individuo desde distintos ámbitos: ¿realmente se está perdiendo la personalidad individual de la persona?, ¿la están convirtiendo en aquello que quieren que sea?, ¿únicamente ven aquello que quieren que vea? Si es así, ¿hasta qué punto puede llegar? En la actualidad, la realidad está separada de la ficción por un velo muy fino. Velo que, con el tiempo, puede llegar a romperse hasta que el individuo ya no reconozca qué es real y que no, qué de su vida es cierto, y qué mentira, qué de su identidad, de su forma de ser, es auténtico, y qué es falso. ¿Continuará el observador siendo un ente individual, o terminará formando parte de un colectivo que sabe y piensa exclusivamente como quieren que lo haga?

4. Casos de estudio: Prácticas artísticas de la percepción.

4.1. Douglas Gordon: Los juegos temporales a través de lo público

La videoinstalación ha resultado ser una de las mayores contribuciones del vídeo al mundo del arte. El foco de atención ya no recae expresamente sobre una obra física, como puede ser una escultura, sino que el protagonismo pasa a ser también del espectador, dándole a este la oportunidad de formar parte de la obra al tener la libertad de elegir cómo comportarse, qué mirar y el orden en el que quiere hacerlo (García y Gálvez, 2014, p. 106).

La introducción de la temporalidad dentro del arte contemporáneo ha supuesto un cambio del concepto de tiempo para el espectador. Las obras artísticas, como esculturas o pinturas, comienzan a valorarse más en la actualidad al situarse dentro de la temporalidad de observación y apreciación. Y las obras artísticas digitales se muestran desde un principio siendo presentadas por el tiempo, consiguiendo que este interceda en la mirada del espectador, logrando que su modo de percepción varíe conforme los minutos avanzan. Ya se comenzaba a percibir esa importancia temporal en obras como la ya mencionada anteriormente *4'33* de John Cage, mostrando cómo lo realmente importante es ese tiempo de construcción de la obra, y no el resultado final, introduciendo así el tiempo final en la producción (Hernández-Navarro, 2018, p. 3). Esa temporalidad artística consigue que la obra se muestre tal cual es, permitiendo que el público pueda apreciar, tanto la parte más imperceptible de la pieza, como ese tiempo que la rodea. El tiempo se convierte en casi palpable para el espectador, haciéndole participe de todo lo que lo rodea, permitiéndole ampliar más sus objetivos. Como dice Miguel Ángel Hernández-Navarro: “las imágenes acaban produciéndole una toma de conciencia de tiempo, una experiencia temporal en la que, al final, ‘uno es consciente de que está vivo’” (2018, p. 1).

Douglas Gordon es un artista que se caracteriza principalmente por su manera de establecer un diálogo con el tiempo, el espacio performativo y la recepción del espectador a la hora de realizar sus obras. Se le ha llegado a considerar un mago de la memoria y el tiempo. Su trabajo indaga sobre la capacidad de la memoria tanto colectiva como individual, representándola a través del tiempo. Presenta en sus obras un estudio perceptivo que reta la idea de mirar y asocia la memoria con el término temporal del “ahora”. Con las nuevas tecnologías, el artista contemporáneo ha pasado a dar una mayor importancia a los distintos tiempos del presente, planteando diferentes temporalidades que dividen y analizan la importancia de ese tiempo dentro del público, la obra artística y su contexto, y eso es justo lo que Douglas Gordon hace en sus obras (Hernández-Navarro, 2018, p. 2). Como explican Silvia Martín y Uta Grosenick: “Mediante repeticiones, cámara lenta y ampliaciones el artista distancia el material audiovisual y dirige, con ello, la atención hacia las construcciones temporales, la capacidad para recordar y la actitud esperanzadora” (2008, p. 52).

La mayor parte de las obras de Gordon se basan en proyectos literarios y en célebres películas de Hollywood. En otras ocasiones se apoya en historias reales y crea su obra basándose en esos sucesos. Sus obras artísticas, al igual que el material que utiliza, dotan al trabajo tanto de una armonía artística como una tensión arrolladora, además de una energía que consigue llegar al espectador.

Gordon se apropia de obras clásicas y las reestructura creando un nuevo contexto de la obra. A este respecto Jorge La Ferla asegura que Gordon “somete a las películas industriales a manipulaciones temporales similares” (2007, p. 504). La fotografía, la instalación, la *performance* y el cine son sus principales técnicas. Modifica en cierta medida toda la estructura de la obra escogida a través de la manipulación de la temporalidad cinematográfica. Muestra, con su manera de realizar las producciones, un punto de vista desconocido para el espectador, haciéndole reflexionar sobre la realidad espacio-temporal. Juega con el tiempo creando un “vacío temporal”, alterando el sentido de la realidad y del tiempo, creando un nuevo sentido al “movimiento espaciado y ralentizado”. Con este recurso modifica la percepción de la realidad, su entendimiento y la forma del relato visual. La tensión entre la realidad y la ficción logra hacer partícipe al espectador de la obra. Utiliza temas contradictorios y los une: la vida y la muerte, el bien y el mal, la inocencia y la culpa. Altera en cierta medida la percepción de la realidad, mostrando al espectador otro punto de vista diferente. Su trabajo suele hablar sobre la memoria, y usa la repetición como estrategia artística. Como así asevera Jesús Segura: “Una de las funciones del artista es temporalizar las mecánicas de producción para ampliar significados implícitos. Reinventar y ampliar los modos de experimentación de lo real (...)” (2014, p. 59).

Se arriesga con la cámara, alejándose de su uso tradicional, atreviéndose a jugar con los tiempos y utilizando diferentes enfoques mostrando así al espectador toda la visibilidad. De esta forma, logra unir en una misma pantalla los elementos contradictorios que quiere desvelar, consiguiendo visualizar en el espectador en el momento exacto, su contrariedad.

La repetición es un referente en su trayectoria artística. La ha usado de tal manera que se ha creado un estilo propio que ha ayudado al espectador a reconocer su obra artística. Sus obras introducen elementos de entornos públicos. Obras de artistas, tanto videos como fotografías que son internacionalmente conocidos, son modificadas por Gordon para cambiar la percepción de las mismas. Su trabajo manipula el tiempo, ralentizando y, por tanto, desafiando a este y a sus elementos, creando imágenes en movimiento inusuales. Realiza videos aminorando el tiempo real hasta convertirlos en imágenes en movimiento diferentes. Modifica la manera común de utilizar la cámara y varía la actividad para transmitir una visualización metafórica. Esta nueva técnica proporciona al espectador una nueva visión de la percepción, la realidad y la ficción. Como dice Hernández-Navarro: “El tiempo nunca está ahí como quisiéramos que estuviera. Y de esa manera, paradójicamente, somos conscientes de él” (2018, p. 1).

Gordon utiliza aquello que es real y lo modifica hasta tal punto que ya no se sabe a ciencia cierta si continúa siendo auténtico o ha sido transformado en algo falso. Le apasiona realizar estos cambios de tiempo. Aporta una nueva manera de advertir la realidad. Infunde confusión en el espectador, llegando a desconcertar y distraer en un mismo momento. Este método hace que muchas de sus obras se relacionen con un mundo onírico. El espectador debe, ante la obra artística, considerar esas costumbres que limitan la percepción de la realidad. Crea una nueva forma de observar y representar la realidad. El público, con sus cuestiones existencialistas, se vuelca a una nueva manera de observar el mundo intentando así entender mejor su contexto social y cultural. Esta nueva forma de observar abandona por completo la ley de causa y efecto, y se transforma en una forma confusa, discordante e inesperada dirigida por el espectador. De ese fondo del espectador es de donde provienen los impulsos, la intuición y el sueño.

La experimentación es una constante del trabajo artístico de Gordon. Ya sea de manera improvisada o concienciada, realiza experimentos artísticos en los que se percibe cómo estos evolucionan con el tiempo. No piensa con asiduidad en qué tema de trabajo debería utilizar en su siguiente proyecto, esa idea le llega de imprevisto sin esperarlo, y la plantea comenzando a experimentar con ella viendo qué futuro puede llegar a tener. Considera innecesario dedicarse a una cuestión en concreto, pues cualquier planteamiento puede surgirle en cualquier circunstancia, ya sea andando por la calle o comiendo, y nunca debe desaprovecharlo. Como ya se ha comentado tiene una extensa fijación por los asuntos antagónicos. Se ha centrado en ocasiones en temas contrarios, enfrentándolos entre sí. La vida y la muerte, la luz y la oscuridad, el blanco y el negro, la realidad y la ficción; temas opuestos que unifica en una misma obra confundiendo al espectador, creándole un desasosiego que le cuesta comprender.

Las obras artísticas de Gordon crean una gran impresión visual en el espectador. Siempre es impredecible a la hora de crear, sorprendiendo una y otra vez con sus obras. Utiliza con asiduidad temas familiares, e investiga diferentes maneras en que la perspectiva y la memoria que envuelven el tema, se descompongan dependiendo de cómo lo llegue a exteriorizar y revelar. Crea una combinación perfecta en sus obras cinematográficas, pues une todos los elementos en uno, creando una composición simétrica que atrapa al espectador. El sonido, el espacio, la imagen en movimiento, el tiempo, el texto, la narrativa, etc., los reúne en una misma toma creando una obra artística compleja. Usa con asiduidad temas que producen al público una mezcla de agudeza y pavor. La realidad se puede ver alterada con facilidad dependiendo de la base visual que utilice Gordon a la hora de realizar una obra. Su mayor estrategia artística, la imagen en movimiento, consigue despistar, obstaculizar e incluso alegrar la manera en la que el espectador ve la realidad, e incita a este a considerar, internamente y de manera decisiva, el procedimiento que restringe la realidad del ser humano. La realidad se confunde para el público, llegando a desconocer qué es verdad, qué existe realmente y qué no. Es una de las consecuencias del cine: la fantasía y la realidad se unifican confundiendo al público.

El artista consigue trasladar al espectador tanto a su vida misma como a una realidad paralela desconocida, siempre y cuando se haya dejado la desconfianza y la suspicacia a un lado. Las obras de Gordon tienen ese efecto provechoso y sensacional que consigue desplazar a su público a otro lugar sin apenas darse cuenta. Cuando el individuo duerme, cuando sueña, es transportado a un mundo onírico de ilusión e invención que el ser humano no puede controlar. Douglas Gordon parece introducirse dentro de ese mundo onírico que se vive cada noche al soñar, y lo plasma en sus obras. De esta manera, consigue que el espectador sea consciente de cosas que no había advertido con anterioridad, y ciertamente, de manera individual, llegando incluso a provocarle emociones físicas. Este sistema que utiliza el artista hace meditar a su público y, en diversas ocasiones, hasta incluirlo dentro de la obra artística. Su mayor interés es inspeccionar todo aquello conocido y explorar sus fondos espirituales y corpóreos (Martin & Grosenick, 2008, p. 52).

Su obra de referencia es *24 Hour Psycho* (1993), la cual marcó un hito en la visión del videoarte. Gordon utilizó la película original de Alfred Hitchcock, *Psycho* (1960), y la ralentizó para que durara 24 horas en lugar de los 109 minutos de duración de la original¹. Algunas de sus obras duran más de lo que el público puede ver y esta obra es un ejemplo de ello. Fue toda una revelación pues se trataba de una obra de tan larga duración y tan lenta a la vez que afectaba físicamente al espectador, modificando por completo el concepto que este ya tenía de la película original de Hitchcock. Según analiza Jesús Segura:

Lo que Gordon pretende con esta alteración temporal, al alargar las escenas, es quitar la tensión inmediata que se produce en ellas, es decir, desdramatizar la película. De este modo, juega con la expectación, la memoria y el miedo convertido ahora en soporífera espera del espectador. (2014, p. 61)

Los sentidos del espectador se mantienen más alerta con la imagen en movimiento. El suspense de la trama del cineasta desaparece para dejar una sensación de percepción de movimiento, angustia y desasosiego por la extensión de la obra artística, que agobia al espectador por la lentitud de los sucesos que van ocurriendo. El pasado, el presente y el futuro se fusionan en un acontecimiento de sentidos que sobrepasa lo habitual (Martin & Grosenick, 2008). *24 Hour Psycho* transformó los cánones establecidos a la hora de ver una película. El celuloide no se muestra en una sala de cine, sino en una galería. La pantalla de cine no aparece en esta obra artística. Ya no se trata de un cuadro pegado a una pared, la película ya no es expuesta, sino proyectada. Gordon utiliza una pantalla de exposición por las dos caras y la sitúa en medio de la galería. La obra, aun tratándose de una película, es un proyecto artístico que perdería toda su esencia si se proyectara

¹ Douglas Gordon disminuyó las imágenes a dos imágenes por segundo en lugar de las características veinticuatro imágenes por segundo.

en una sala de cine. Los espectadores no están sentados en sus butacas, sino que se encuentran de pie, andando, pudiendo ver la película mientras caminan a lo largo de la sala, viéndolo todo desde diferentes ángulos y espacios, creando un punto clave dentro de la obra de Gordon. La libertad del espectador de poder moverse en el espacio le ayuda a captar esa percepción de quietud y movimiento que Douglas Gordon quiere mostrar.

Lo importante de este trabajo, aun tratándose de una película, no es la narración, sino lo que se ve, lo que se percibe. La actuación en sí pierde valor, toda la tensión que el espectador podía haber sentido con la película original desaparece al ver este trabajo, creando otro tipo de suspense que dista mucho de parecerse al original. Gordon hace un “cine de exposición” que va más allá del cine característico (Brea, 2001, p. 6). A raíz de esta obra las imágenes en movimiento, y la ralentización de obras audiovisuales de larga duración, comienzan a ser características para futuros trabajos de una generación de artistas. La escena narrativa ya no ocurre en tiempo real. El espectador se encuentra fuera del tiempo que “observa”. Presenta los detalles que son apenas perceptibles en la película real. Los sentimientos del espectador con respecto a la película original se han transformado por completo.

El suspense desaparece dando paso a la perplejidad ante cada imagen congelada. Se descubre algo antes apenas apreciable. Aunque el espectador no se da cuenta, este forma parte en las obras de Gordon. Es el público el que crea su narrativa en sus obras, lo que hace sus trabajos más interesantes dado que se trata de un significado subjetivo para el espectador. Es una manera de traer a la memoria la perdurabilidad característica de las imágenes que, a veces, a raíz de la narración, se olvida, haciendo que la percepción humana se aleje. Muestra como es la imagen en toda su magnitud, pudiendo observarla sin preocupación porque pueda desaparecer en cualquier momento. La narración de la obra se extirpa quedando únicamente la imagen en movimiento.

Otra obra similar a esta podría ser la que hizo apropiándose de la película *The Searchers* (1956), la cual ralentizó hasta convertirla en una película de cinco años de duración: *5 years drive-by* (1995). Como se puede apreciar, el artista, en ocasiones, crea obras que son imposibles de ver de principio a fin. El tiempo de la obra circula a la par que el tiempo del espectador. Aprisiona al público dentro de la película a raíz de esas imágenes congeladas, uniéndose con el actor en pantalla. De esta manera, Jesús Segura y Toni Simó dicen: “La relación entre tiempo real, tiempo de duración del film y el tiempo del interior de la historia se confunde así en un único tiempo” (2011, p. 9). Todo sentimiento desaparece y lo crea el espectador. De esta forma, el espectador no solo está recibiendo la información, sino que deduce y crea él mismo la narración, consiguiendo así que el público interactúe. Rompe las grietas del tiempo dejando que este salga en su máximo apogeo. Esparce todo ese tiempo alrededor de su obra artística, de la estancia y del público, permitiendo que forme parte de la experiencia de la pieza (Hernández-Navarro, 2018, p. 1).



(Figura 12) (Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993) (Fuente: <https://bit.ly/38PeE4s>)

El cine permite al público ver el paso del tiempo a partir de una narrativa. Gordon elimina esa percepción cinemática yendo más lejos. La ralentización del tiempo en sus obras fílmicas permite que sea el espectador el que vea lo que quiere ver y no lo que se pretende mostrar. De esta manera la obra cambia su concepto original, llevando al espectador a plantearse enfoques distintos. Modifica su sentido hasta llegar a un punto irreconocible del trabajo. Contradice la misma obra, dándole un sentido opuesto a la obra original. Investiga sobre los recuerdos comunes de la sociedad y su trayectoria visual. Realiza una combinación en sus obras entre realidad y ficción, entremezclando la historia con lo subjetivo, combinando los recuerdos más creativos con la fantasía. Unifica todo en un mismo proyecto e investiga las reacciones ante la disconformidad que se crea sobre la percepción de la primera vista, y los planteamientos y fondos que se llegan a tener posteriormente. Esa diferencia de criterio que cambia tanto en la percepción del espectador desde la primera toma de contacto con la obra, hasta su análisis crítico, es lo que el video artista explora. Es gratificante y provechoso para el espectador encontrar obras de arte en las que el mismo individuo debe profundizar en la creación para encontrarle un sentido propio.

Through a looking glass (1999) es otra de sus obras más destacadas. Las dualidades opuestas, como bien se ha mencionado anteriormente, es uno de los temas predilectos del videoartista. Gordon se apropia, en este caso, de un fragmento de la película *Taxi Driver* (1976)², de Martin Scorsese. Existe una escena³ de dicha película, en la que el pro-

2 Esta película se centra en la vida de un excombatiente en Vietnam, trastornado y solitario, que decide trabajar de taxista debido al insomnio que padece.

3 La escena en cuestión fue muy aclamada por la crítica, ya que la mayor parte de ella fue realizada de forma improvisada por el actor Robert De Niro.

tagonista se dirige a la cámara, como si se tratara del espejo que tiene delante, y se pone a discutir consigo mismo, arma en mano, mirando su reflejo. Gordon selecciona esa escena para realizar el trabajo. Dos pantallas enfrentándose, en una la imagen real de la escena escogida, en otra se proyecta la misma escena, pero de manera invertida, simulando así el reflejo del espejo que aparece en dicha escena. Las voces de ambas pantallas comienzan a la par, pero llegado el momento, una de las voces cesa durante unos segundos dejando un pequeño intervalo de tiempo que hace que la voz de una de las pantallas se repita contrastando con la enfrentada, pareciendo que mantiene una discusión con su reflejo. Sugiere el dualismo como el inicio y el fin de cualquier práctica, permitiendo que sea el espectador el que cree su percepción (Segura, 2014).

Los *doppelgänger*⁴ han sido siempre una de las técnicas escogidas por el artista, el bien y el mal, esa presión que se crea ante esos impulsos opuestos. La demencia del personaje sale a flote en este proyecto siendo justo esto lo que quiere representar Gordon. Las proyecciones se ubican en paredes opuestas de la galería, lo que hace que el espectador se encuentre, sin quererlo, expuesto entre las dos escenas. Esto atrapa al público dándole la sensación de encontrarse delante del sujeto que se apunta a sí mismo con un arma, sintiéndose así el espectador indeciso y contrariado al verse entre la disputa que se mantiene frente a él, viéndose convertido en el personaje principal de la obra. Con esta instalación, el espectador forma parte de la obra evidenciando su inquietud y conmoción al encontrarse en medio de la discordia.

Como bien se ha mencionado en líneas anteriores, Douglas Gordon es vehemente en los temas opuestos y le apasiona unir las cuestiones contradictorias en una misma obra para poder así penetrar en ese pleito que se crea. Investiga el pensamiento y el conocimiento humano para así poder contrastar los datos obtenidos y conseguir esa dualidad que pretende representar en su obra (Segura y Simó, 2011).



(Figura 13) (Douglas Gordon, *Through a looking glass*, 1999) (Fuente: <https://bit.ly/33cUrVh>)

⁴ Dobles opuestos.

Las fronteras que separaban al cine, la fotografía y el vídeo se han diluido “gracias a la modificación digital de la imagen” (Martin & Grosenick, 2008, p. 42). Cuando se trata de una obra en la que existe solo una pantalla, el espectador mantiene sus cinco sentidos puestos en ella. No es consciente plenamente ni del tiempo que transcurre ni del espacio en el que se encuentra. Si, por el contrario, existe más de una pantalla en la misma obra, el observador construye su historia narrativa, siendo plenamente consciente del tiempo que está viviendo y del espacio que está habitando.

Otra de sus obras más señaladas es *Play dead: real time* (2003). En 1903, una elefanta de circo, llamada Topsy, fue asesinada siendo electrocutada⁵ tras haber matado a tres personas que la maltrataban. Douglas Gordon quiso crear una obra haciendo alusión a Topsy e introdujo a una elefanta amaestrada (Minnie) en una galería. Estuvo grabándola desde diferentes planos y perspectivas, mientras esta se movía por la galería, se hacía la muerta, se quedaba quieta e intentaba levantarse de nuevo. Se trata de una obra en la que se muestran partes del animal con detalle y precisión; los rasgos de Minnie se exponen con una belleza y elegancia difíciles de advertir en la realidad. A la hora de preparar la instalación, contó con dos pantallas de tamaño gigante, consiguiendo que el elefante se pudiera observar a escala natural. Con esta obra artística el público tiene ocasión de ver un elefante de forma grandiosa. Este trabajo se puede considerar tanto una película como un documental, pero la narrativa la crea el espectador de manera personal al observar las escenas de las dos pantallas aleatoriamente.



(Figura 14) (Douglas Gordon, *Play dead: real time*, 2003) (Fuente: <https://bit.ly/2U2R8vB>)

⁵ La electrocución fue un acto público que, además, fue filmado por Thomas Edison, creando una película trágica que estuvo en miles de salas de cine.

From God to nothing (1996) es una de las obras más singulares de Gordon pues reúne, en una misma instalación narrativa, expectación, improvisación, cooperación y sentido individual. El texto penetra en la obra a través de las paredes, en las que resalta el blanco de las letras ante las paredes de azul oscuro. En el centro de la sala apagada hay tres bombillas encendidas situadas a alturas distintas. Cada luz es una marca, una señal con un concepto distinto dentro del cuerpo del hombre. Una luz se encuentra situada a la altura correspondiente de la cabeza de una persona, otra se localiza en la zona del pecho, mientras que la última se posiciona en la zona genital. Los textos localizados en la pared corresponden a la mente del ser humano con base en estas tres partes del cuerpo del hombre, mostrando así el pensamiento a raíz del intelecto, el cuerpo y su sexualidad. A lo largo de toda la instalación se exponen en los textos ciento cuarenta y siete miedos, empezando por el “miedo a Dios” y terminando con el “miedo a la Nada”. Entremedio se pueden encontrar otros miedos peculiares, como por ejemplo el “miedo a reír”, “miedo a la oscuridad”, “miedo a la propia hermana” o “miedo al presente” (Segura, 2014).

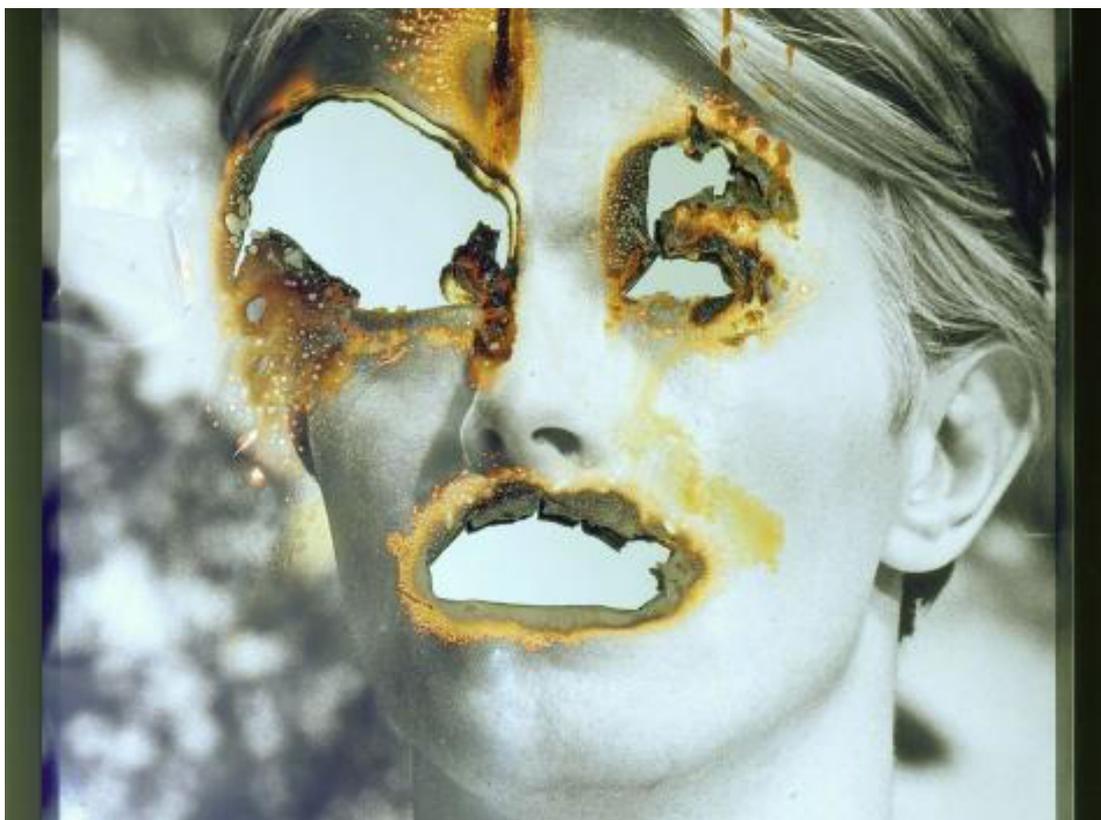
Aquí Gordon vuelve a interactuar con la dualidad, con los opuestos, consiguiendo estimular la naturaleza de las incompatibilidades humanas. Propone unificar esos oponentes en una misma sensación. Deja que sea el público el que llegue él mismo a ese resultado. De esta manera, el espectador sigue formando parte de la instalación, unificando de nuevo la obra con el público. Permite al público hablar entre ellos sobre sus miedos, clasificándolos según el individuo en una bombilla en concreto. No todos los temores son iguales, o pertenecen a la misma sección (cabeza, corazón, genitales) para todo el mundo, lo que lleva al espectador a reflexionar sobre sus miedos y a cavilar sobre porqué se encuentran en una parte o en otra. Como bien dice Segura: “la obra adquiere el carácter de acontecimiento” (2014, p. 58). La sala se ha convertido en un escenario en el que siempre terminan sucediendo cosas diversas con significado. Resumidamente, la instalación nunca está terminada sin el espectador.

A la hora de trabajar con la técnica fotográfica, Gordon, de acuerdo con la temática, recoge fotografías ya realizadas por otros artistas o las realiza él mismo. Su procedimiento con esta técnica suele ser el de realizar determinadas series conjuntas en una misma obra. Tal es el caso de uno de sus trabajos fotográficos más conocidos, el de la serie *Blind stars*⁶ (2002). Realiza una técnica sencilla, pero que tiene un trasfondo mucho más complicado. Selecciona fotografías de determinadas personas famosas, algunos de los actores más famosos de los años 60, y les corta la zona de los ojos, dejando un espacio en blanco en toda el área ocular, dejándoles un fondo negro, blanco o de espejo. Con este sistema crea una gran polémica respecto a las imágenes publicitarias de estrellas famosas. Gente que es punto de referencia, individuos que se encuentran idealizados por su público, dejan de ser platónicos para convertirse en personas corrientes, lo cual insinúa

6 Llegó a producir 100 fotografías para la serie *Blind stars*.

la existencia de otra forma de ser, ya no tan perfecta, que se encuentra oculta tras esa icónica fotografía.

Self-portraits of you + me. Bond Girls (2006) es otro trabajo fotográfico, similar al trabajo antes mencionado. Gordon hizo una selección de las mujeres que han aparecido en las películas clásicas del agente *007 James Bond*. En cada fotografía quema los ojos de la chica Bond retratada, pero, las pequeñas llamas se propasan, llegando a hacer desaparecer la mayor parte de los rasgos de la mujer hasta no saber de quién se trata. Rompe con los esquemas de mujer ideal de Hollywood e indaga sobre su veneración icónica eliminando parte de la fotografía. Ambos proyectos dan como resultado en el espectador una sensación ciertamente lúgubre y de incógnita.



(Figura 15) (Douglas Gordon, *Self-portraits of you + me (David Bowie)*, 2007) (Fuente: <https://bit.ly/3cRTmqp>)

Las obras de Douglas Gordon no pretenden enseñar una realidad. El espectador no observa la obra, forma parte de ella estableciendo un vínculo. Su detenimiento con respecto a la duración de sus producciones permite mostrar al espectador el significado del tiempo, haciéndole consciente de este. Ralentizando el tiempo de sus obras, accede a que el espectador sea más lúcido sobre la obra, pudiendo analizar cada detalle en su mayor complejidad. No pretende narrar nada con sus creaciones, sino producir emociones y un gran efecto en el espectador. Aun tratándose de una proyección en pantalla, se trata de una técnica que se integra dentro del arte pictórico y escultórico, pese a que parezca per-

tenecer a la rama del cine. Su obra se observa, no se mira. Se puede ver desde diferentes ángulos, por lo que no es necesario mantenerse en un mismo sitio. La historia la crea el espectador de manera individual, con la observación. El espectador analiza la obra, la estudia detenidamente y se recrea sacando sus propias conclusiones. La comprensión en las obras de Gordon radica siempre en la percepción del público. Las emociones del espectador son su auténtica meta.

Una de sus últimas instalaciones y, a nivel personal, la más atractiva e interesante visualmente, es *Tears become... streams become...* (2014). Se trata de una obra conjunta con la pianista Hélène Grimaud. La música y el arte se unen en esta instalación. El sitio es el Park Avenue Armory de Nueva York, un espacio monumental que presenta cierta melancolía. En el centro de la sala se encuentran dos pianos y en los laterales están los espectadores sentados. Gordon inunda la estancia creando un lago de agua que ocupa toda la base del edificio. Previamente se habían colocado sobre el suelo 1.000 piezas de viroc negro, sobre la preparación que se había hecho antes para la inundación. Al tratarse de material oscuro, el escenario, una vez se desborde, se convierte en una dualidad del techo de la sala, pasando a ser el pavimento un espejo que unifica la estancia en una misma imagen duplicada. En un principio la sala se encuentra en penumbra y, sin ser el público consciente de ello, el suelo se empieza a inundar poco a poco, dándole la vuelta al espacio convirtiendo el suelo en un reflejo del techo. La pianista se dirige hacia el piano mientras una tenue luz ilumina el instrumento y parte del recinto. Se trata de una instalación provocadora y apasionante que cambia el sentido tradicional de la palabra “concierto”. El agua, para Gordon, representa todas las lágrimas que una persona puede llegar a derramar durante su vida. Lo considera una conmemoración a todo el llanto y lamento derramado que nunca llegará a atesorar. El artista ha querido marcar ese momento de lágrimas perdidas como un campo de agua musical. Se trata de una representación teatral, extremadamente potente, en una sala abovedada inundada por todos aquellos momentos tristes y alegres vividos por el espectador; la música colisiona con el agua creando un momento único.

El entendimiento de la obra de Gordon radica principalmente en el juicio del público. Pese a que pretenda mostrar un único significado en su obra, siempre deja un hueco para las suposiciones del público en base a su experiencia. Quiere llegar a los sentimientos del individuo, y se divierte mostrando una realidad falsa confundiendo al espectador, conmoviéndole aun sabiendo el engaño. Ha borrado la pared imaginaria que había en medio del espectador y la obra artística, y los ha unificado en un mismo elemento. Medita acerca del tiempo y la imagen, y sobre su perdurabilidad, siendo consciente de que es el tiempo el protagonista de este siglo.

Las redes de comunicación han sido algo que han afectado a la sociedad con mucha notoriedad, tanto en el pensamiento como en el comportamiento del individuo. Gordon intenta hacer entender al público esto a través de alguna de sus instalaciones. El trabajo del artista guarda su pasión, su visión y su ingenio permitiendo su transmisión al

público. Prolonga la tensión haciendo que el público desafíe, no a una creación, sino a un pensamiento. En ocasiones crea obras en las que el espectador mantiene una lucha de pensamiento consigo mismo. Su trabajo hace alusión a la manera de responder que tiene el público en momentos de presión y nerviosismo, y a ese cambio de actitud repentino que se puede producir ante esas emociones.

La imagen en movimiento, material principal de Gordon, se centra en su mayor parte en la realidad y la ficción. El tiempo es el centro de toda la obra de Gordon, lo estudia desde su raíz analizándolo en su producción. Lo utiliza para modificar aquellos espacios y narraciones que considera deben ser intervenidos, ya sean estos reales o ficticios. Posee gran maestría a la hora de adulterar el tiempo de la imagen, trastornando la aceptación de la vista del individuo y su percepción. Muestra inquietud por la visión del espectador a la hora de observar ese cambio temporal. Cuando la imagen sale de su narrativa, de su tiempo, de su entorno, es cuando mayor fuerza tiene. Gordon permite poder analizar la imagen en su máximo esplendor. De esta forma, cada espectador descompone la imagen de manera libre sacando sus propias conclusiones sobre ella, creando su historia. Esto hace que su obra se trate, no solo de observar, sino también de razonar y meditar (Segura, 2014, pp. 55-66).

Convierte sus exposiciones en escenarios en los que los observadores interactúan ellos mismos con las obras, pudiendo navegar entre pantallas. Se trata de un arte subjetivo en el que sus obras ocasionan interacciones con la realidad, con el mundo, alterando la percepción. La memoria visual del ser humano se forma a través de recuerdos reales y de la imaginación. Los hechos que recuerda el individuo se encuentran unidos a un pensamiento imaginativo que el observador confunde, ciertamente con mayor frecuencia, con la realidad. La percepción y la memoria forman esa base principal de su obra, creándola siempre con el tiempo como personaje principal. Como bien dice Douglas Gordon: “si quiere encontrar la verdad en algo, desmóntela pieza por pieza, luego vuelva a juntarla con el detalle de un científico forense” (Gagosian, s.f). Lo que Gordon quiere desde un primer momento es que el espectador consiga ser consciente de sí mismo, de su respiración, de su movimiento, sacándolo mentalmente de la estancia y transportándolo a una temporalidad que solo de manera individual se puede percibir (Hernández-Navarro, 2018, p. 1).

4.2. Stan Douglas: la plasmación de las memorias mediante el recuerdo

Stan Douglas (1960) es un artista canadiense polifacético que es capaz de desarrollar una obra de arte tanto a la hora de realizar una fotografía, como en el momento de hacer una instalación o de producir un largometraje. Utiliza hechos históricos y se basa en ellos para realizar la mayoría de sus trabajos. Juega con la idea y el resultado del momento, mostrando unos puntos de vista en ocasiones desconocidos para el espectador. También se basa en temas literarios clásicos. Sus obras no dejan indiferente a nadie sino que, aun después de verlas, el visitante permanece con la idea presente en su memoria.

Sus fotografías son realizadas con un análisis exhaustivo que mide toda la imagen al detalle. No es natural a la hora de realizar una fotografía, sino que dedica un largo periodo de tiempo a pensar la captura que va a realizar, estudiando los pros y los contras de la imagen (Douglas & Smith, 2018, pp. 1-7). Según comenta Douglas:

La diferencia entre el cine y la fotografía radica en que en el cine existe un proceso para ser observado, la propia película sirve de contexto en sí misma, mientras que las fotografías permanecen estáticas. De esta forma, se tiene la opción de observarlas de la manera que se quiera, decidir qué es lo más relevante y qué mirar primero, de ahí que sea un medio mucho más abierto. (Crespo, 2016, p. 4)

Usa la tecnología como un dispositivo que se vuelve anacrónico y obsoleto, dándole un uso que lleva sus trabajos unos pasos más allá de la realidad. Considera necesario el aprendizaje tecnológico para ir más allá en sus obras capturando en todo momento la mirada sorprendida del espectador. De esta manera Douglas dice: “Tengo mucho que aprender del pasado (...) Pero tampoco puedes perder de vista lo nuevo” (Douglas & Smith, 2018, p. 5).

Sus trabajos profundizan en el abuso político y social que existe como reclamo ante la idea de que la sociedad prospere. Sitúa su inspiración en momentos decadentes, y crea, a través de ellos, lugares en los que los peligros y las dificultades se encuentran en un primer plano para el ciudadano. En ocasiones enseña con sus obras las diferentes posibilidades de futuro que puede haber en la sociedad si esta cambia su manera de proceder (Crichlow, 2003, p. 8). Es conocido principalmente por sus trabajos históricos, en los que expone momentos vividos en la sociedad, permitiendo al espectador reflexionar sobre ellos y analizarlos con calma (Wilkinson, 2016, pp. 2-3).

Investigar sobre el pasado es una de sus aficiones favoritas a la hora de buscar un tema recurrente para una nueva obra artística. Lo considera una manera clave de provocar al presente, y mantener sobre aviso a los espectadores, pues en cierta forma les muestra situaciones desconocidas para ellos que distan mucho de haber cambiado en el presente, de esta manera consigue unificar lo antiguo y lo nuevo, el pasado y el presente en un mismo trabajo (Lyons, 2010, pp. 1-81). En ocasiones pasa un largo tiempo investigando, en busca de registros que lo lleven a encontrar acontecimientos que se mantienen escondidos e ignorados ante la sociedad (Crichlow, 2003, p. 13). Consigue que, al encontrar determinadas heridas pasadas, estas se presenten en la actualidad ocasionando que el observador se alarme ante la parsimonia que en ocasiones se llega a tener respecto a los acontecimientos terribles del pasado (Crespo, 2016, pp. 1-6).

Para el artista, el presente es lo más importante, y le atribuye mayor importancia al hablar siempre del pasado o del futuro, pues de esa forma el presente es analizado en base a los acontecimientos. Para Douglas es más importante ver cómo responde el observador de manera individual que ver la respuesta conjunta del público. Tras una exposición pictórica en la que apreció los cambios de luz solar que iban sucediendo sobre los cua-

dros y sobre él mismo, Douglas comenzó a ver las obras de arte no como una representación de algo, sino como un acompañamiento de su cuerpo, y quiere que el público sienta lo mismo con sus trabajos (Douglas & Smith, 2018, pp. 3-4).

Una de las características de sus obras es la capacidad que tiene de plasmar en el espectador la idea de estar siendo observado (en ocasiones) y ser él mismo el observador. Le apasiona la idea de que el espectador pueda sacar sus propias conclusiones con respecto a una obra fotográfica. Se pueden observar el tiempo que sea necesario, analizando cada parte conforme el visitante va creando sus conclusiones con respecto a ella. Cada fotografía es un mundo distinto dentro de la mente visual del espectador, siendo el mismo quien decide en qué fijar su vista primero, a qué comienza dándole mayor importancia, y el tiempo que quiere estar evaluándola. En palabras de Will S. Smith: “las imágenes de Stan Douglas son a menudo obras de ficción histórica en forma de realismo documental” (Ibid., p. 1).

Es uno de los artistas que más ha utilizado el despliegue de los diálogos narrativos mientras va creando nuevas formas de entendimiento en base a ese desglose. Una característica común que posee es la de otorgar a la mayoría de los protagonistas de sus obras de una carencia comunicativa que los lleva siempre a una encrucijada. La temporalidad y la ubicación se ajustan en sus obras para dar cabida a otro tipo de temporalidad y situación que el artista muestra desde otros puntos de vista. De esta forma el espectador es capaz de probar diferentes campos históricos y los une en una nueva narrativa.

Aun cuando Douglas se mueve por todo el mundo (Berlín, Nueva York, París...), Vancouver, ciudad muy conocida por el artista tanto por vivir como por trabajar allí en incontables ocasiones, ha sido uno de sus temas más recurrentes. El artista se ha aliado con los medios tecnológicos a la hora de elaborar sus obras artísticas, motivo por el que ha llegado a crear algunas obras virtuales, como es el caso de *Circa 1948* (2014), una aplicación de móvil con la que el espectador puede sumergirse en el Vancouver de 1948, en Hogan's Alley y en el Hotel Vancouver. Dicha obra consigue desdibujar la línea que separa la realidad de la ficción. Se trata de una representación digital de diferentes partes de la ciudad que, de observarla de otra manera, sería imposible captar de manera humana todo el detalle que el artista ha sido capaz de colocar. Todas las calles están plasmadas de manera específica, y varios personajes aparecen en la producción, como sombras iluminadas, manteniendo conversaciones entre ellos conforme el espectador se sitúa en la escenografía.

Otra de sus obras más tecnológicas es *Helen Lawrence* (2015), un largometraje que cuenta una historia post Segunda Guerra Mundial en el que la corrupción policial parece ser la principal protagonista. La trama no es lo más importante de la obra, sino la elaboración de esta. Douglas ha unificado en una misma producción el teatro en vivo, las artes plásticas y el cine en 3D, de manera que la fusión de estas artes en una misma toma es lo que sorprende al espectador. Sobre el escenario, como una obra de teatro normal, se ve a los personajes haciendo su papel, mientras que delante de ellos existe una gran pantalla

de paño de protección en la que van apareciendo imágenes que van acorde a los acontecimientos que van sucediendo sobre la tarima.

Se han seleccionado las obras *Le Detroit* (1999), *Abbott & Cordova, 7 August 7, 1971* (2010) y *The Secret Agent* (2015) para hablar de ellas más detenidamente, principalmente porque con la fusión de estas se crea un conjunto de las características fundamentales del artista. *Le Detroit* es una película de 6 minutos de duración que Douglas ha ido variando entre 60 y 35 mm. Esta instalación lleva al espectador a la antigua Detroit, en la que el racismo y las distintas clases sociales marcaban históricamente el lugar. El personaje sale del coche para introducirse en una casa abandonada; en el recorrido que realiza hasta llegar a la última habitación del piso superior del hogar, la mujer borra una huella en la tierra, recoge un papel del suelo, cierra la puerta de un armario e intenta obtener algo de un agujero que hay en una pared, para luego salir alertada por el sonido de unas pisadas sobre las hojas secas del jardín. En su camino de huida hacia el coche, sin darse cuenta, abre la puerta de un armario, tira un papel al suelo, deja una pisada en la tierra para luego hacer ruido al pisar hojas secas. Una vez se introduce en el coche, la mujer, dudosa, vuelve a salir para introducirse de nuevo en la casa haciendo el mismo recorrido y los mismos actos, comenzando por borrar la huella que encuentra en la tierra y continuando con todos los movimientos anteriores.

Douglas introduce al público en un bucle de acontecimientos que se repiten una y otra vez, mostrando a la intérprete encerrada en el tiempo, siendo ella misma la pista que está buscando. Cuando el espectador observa por primera vez como el personaje vuelve a repetir sus mismos pasos, encontrando pistas que llevan a pensar que las ha realizado ella misma, comprende la infinitud temporal y espacial del trabajo de Douglas (Crichlow, 2003). En palabras de Hernández-Navarro:

El tiempo se abre, y el pasado y el futuro se comunican (...) El artista actúa como conector de tiempos, como montador de regímenes temporales distintos que, por montaje y colisión, activan posibilidades de experiencia que aún no habían sido completadas. (2018, p. 4)

Transmite la idea de que se trata de una obra fantasmagórica de misterio e intriga. La ausencia de sonidos más allá de los pasos de la protagonista, que van resonando como un eco ante el silencio, y el viento que parece soplar fuera, hacen que el observador permanezca inmóvil en un momento ante lo que pueda acontecer. No hay diálogos, pero los acontecimientos y pasos que va realizando la mujer llevan al observador a pensar que está buscando algo en concreto que la lleve a alguna conclusión (Crichlow, 2003, pp. 9-10). La casa se ubica dentro del distrito de Herman Gardens, recinto que se construyó en los años cuarenta específicamente para los blancos. Entre los cincuenta y los sesenta, con la amplitud de recortes en asistencia social, muchas familias negras se mudaron a las casas vacías, a la espera de que los expulsaran. A raíz de esto crea Stan Douglas su

película de terror⁷. No utiliza en ningún momento efectos especiales, como se podría esperar de una película de suspense, lo que la hace aún más terrorífica al ver el gran realismo que posee.

Esta película Douglas la presenta de dos maneras distintas, revelándola tanto de manera positiva como negativa. Crea un bucle-espejo que introduce al espectador dentro de la visión encarcelada que lleva consigo la mujer de la película al estar encerrada por grilletes invisibles en una serie de momentos que nunca dejarán de repetirse. Ambas partes se reproducen al mismo tiempo, diferenciándose únicamente de unos pequeños segundos de distancia, ocasionando así la certeza (equivocada) de que el final llegará en algún momento. Douglas muestra aquí una “fotografía fija que juega en el tiempo y espacio urbano” (Ibid., p. 16).

La casa, que está abandonada desde hace tiempo, puede hablar de la pobreza y la emigración. Lo que la mujer quiere alcanzar con el brazo, que se encuentra oculto tras una pared, podría considerarse droga, haciendo así alusión a la delincuencia que se le achacaba al pueblo negro en Detroit. El coche en el que va la protagonista de la película es un Chevy Caprice, conocido principalmente por ser el auto común que llevaban los policías cuando querían mantener el anonimato, también conocido como “coche fantasma”. Con esta película, Douglas habla de las limitaciones sociales que llevan a la población al decaimiento absoluto. Ofrece una perspectiva del resultado del capitalismo y cómo este ha afectado a la población. La huida de muchos residentes debido a determinadas circunstancias como el racismo, la delincuencia o los tributos monetarios obligatorios. El conjunto enseña una casa abandonada en una urbanización, sin gente, en declive, y un pánico visual sobrecogedor (Douglas, 2015).

Con *Le Detroit* Douglas enseña que las imágenes fijas y en movimiento sacan en el espectador sensación de espera, advirtiéndole, así, como la sociedad parece querer avanzar, pero se encuentra siempre ante las mismas piedras. Como sugiere Warren Crichtlow: “*Le Detroit* señala a los fantasmas de un pasado oculto que sigue persiguiendo al presente de Detroit y al de la mayoría de las ciudades americanas” (2003, p. 16). De esta manera, como bien dice Hernández-Navarro: “El presente se compone así de una suma de tiempos en movimiento, de pasados que no acaban de irse y de futuros que nunca llegaron” (2018, p. 5).

⁷ Douglas se basa en la novela de miedo *La maldición de Hill House* (1959) de la estadounidense Shirley Jackson (1916-1965), en la que una joven vive durante una temporada en una casa en la que supuestamente habitan fantasmas.



(Figura 16) (Stan Douglas, *Le Detroit*, 1999, Luxemburgo) (Fuente: <https://bit.ly/2QWRNOr>)

Una de las obras más polémicas y conocidas del artista es el fotomural que realizó en el año 2010: *Abbott & Cordova, 7 August 7, 1971*. Esta obra, aunque no se trata de una película o de un vídeo sino de una fotografía, muestra una historia tan profunda que trae consigo la idea de movimiento y narración, mostrando, en palabras de Nora M. Alter un “movimiento inmóvil” (2012, p. 59). La imagen presenta a varios policías montados a caballo, a los antidisturbios, a hippies y a varios transeúntes que se encuentran en la zona. Se trata de una imagen conmovedora, a la vez que reveladora y aterradora, que expone un momento de la historia, vivido por muchos de los habitantes de Vancouver, que aún en la actualidad se sigue recordando. Con esta obra Douglas pretende que la historia no vaya al olvido, sino que permanezca en la boca de todos los espectadores, recordando así los acontecimientos ocurridos del pasado; como dice Alter: “se conecta con el documental, cuyas raíces etimológicas son enseñar y advertir” (2012, p. 69).

Recordando Douglas el trágico acontecimiento conocido como “la batalla de Maple Tree Square⁸”, ocurrido en una de las zonas más frecuentadas por él mismo, decidió crear una escena que reflejara lo ocurrido ese día. No fue partícipe de los sucesos, ni se encontraba cerca, por lo que se dedicó arduamente a buscar documentos donde se atestiguaran los hechos. Realizó entrevistas a diferentes testigos, recopiló información de periódicos antiguos, consiguió documentos policiales, fotografías de aquel día, etc. Con todos los testimonios, desarrolló la escena intentando mostrar la mayor verosimilitud con la realidad. En cada ángulo de la fotografía reside una historia, cincuenta historias en total según Douglas. Como si de una película se tratara, el artista recrea una imagen real a la par que ficticia del momento clave de la rebelión (Ruthen, 2012).

En un principio, el artista quiso realizar la captura en el lugar concreto de los hechos. Sin embargo, tras analizar lo costoso que podía llegar a resultar, decidió realizar un escenario que fuera exactamente igual a la zona. Para tener una obra con una definición impecable, realizó cincuenta fotografías distintas para fusionarlas en una misma, y así crear un conjunto de momentos en los que se pudiera apreciar con exactitud cualquier gesto o mirada de los personajes. Contó con más de cien actores para la escenificación, haciéndoles representar a los distintos participantes de aquel fatídico día: policías, anti-disturbios, hippies, transeúntes, etc. Lo primero que hizo fue alquilar durante dos meses un aparcamiento próximo al estadio de Hastings Park para luego comenzar a producir la escenografía del lugar. Colocó asfalto y aceras en los sitios pertinentes y recreó los edificios y las tiendas dándole el aspecto decrepito idóneo. Recreó toda la época con exactitud, introduciendo a los actores con las vestimentas y peinados de esos años. Los momentos cruciales de la producción se muestran, indudablemente, en las orillas de la obra, mientras que en el centro de esta se muestra algo más impreciso (Alberro & Douglas, 2012). La fotografía presenta diferentes hechos en los que se aprecia con exactitud la violencia que se produjo aquel día de 1971. En algunos casos, como en la escena de la parte superior izquierda en la que dos policías montados a caballo parecen arrinconar a un joven negro, el espectador se plantea la posibilidad de que hubiera motivos más allá de la manifestación por parte de los policías, como el racismo.

Desconcierto, miedo, pánico, crueldad, impasibilidad, apatía, etc., Stan Douglas introduce todos estos sentimientos dentro de la misma imagen. Como bien dice Alain Badiou, un acontecimiento debe exigir al observador “inventar una nueva forma de ser y actuar para una determinada situación” (Alter, 2012, p. 60). En todas las partes de la obra están sucediendo cosas. Cuando realizó las entrevistas para conseguir información, los

8 El 7 de agosto de 1971, cerca de 2.000 habitantes se juntaron en la conocida zona de Gastown en Vancouver, Maple Tree Square, para hacer una manifestación a favor de la legalización de la marihuana, y en contra del empleo reciente de agentes encubierto que ayudaban al arresto de los consumidores de la hierba mencionada. Lo que comenzó siendo una tranquila manifestación pasó a convertirse en un motín que sería recordado por su violencia, convirtiéndose en lo que ahora se conoce como “La batalla de Maple Tree Square”. Hubo detenciones y golpes en ambos bandos, en los que se incluyen algunos sucesos de excesiva crueldad. La localización principal del episodio fue en la calle Abbott & Cordova, aunque al poco tiempo de comenzar el altercado, este se disgregó rápidamente por los alrededores.

interrogados (policías y civiles) tenían una cosa en común: el terror que sintieron ese día. Las grabaciones y actuaciones fueron lo que menos tiempo le llevó hacer. Hicieron un prototipo en tres dimensiones para poder observar la escenografía correctamente antes de ponerse en marcha y comenzar a realizarla a tamaño real, sabiendo así de antemano lo que se debía construir y lo que no. Todas las actuaciones por parte de los actores, y las fotografías que realizó el artista, las realizaron a lo largo de tres noches. Planteó nueve momentos en los que los personajes actuaran, pero, conforme pasaba el tiempo e iba observando los acontecimientos, componía las escenas dependiendo de lo que iba sucediendo. En un comienzo, el artista tenía intención de realizar la fotografía de manera analógica, pero después de algunas equiparaciones, decidió inclinarse por el medio digital para obtener una mayor definición e iluminación. La postproducción, sin embargo, tuvo una duración de varios meses (Alberro & Douglas, 2012).

Toda imagen creada es una utopía, pues no se está basando en una imagen real. El artista, a partir de los múltiples acontecimientos de aquel día, recrea esos momentos en una misma captura. Gracias a todas las fotografías y testimonios conseguidos el artista ha podido producir esta magnífica obra en un “solo momento” que representó un antes y un después para la ciudad. Se puede considerar una mirada hacia el pasado, un vistazo a los cambios que han habido desde entonces tanto en la sociedad como en la ciudad; una observación de cuantas cosas siguen sin cambiar.

La obra no lleva una cartela o una placa donde se explique su significado, y eso ha sido así por petición de Douglas. La intención del artista es conseguir que los espectadores interactúen entre ellos hablando del conocido suceso y las teorías que se tienen de él. Que se analice su producción de tal manera que el espectador intente unir los determinados momentos que en la fotografía se muestran. Existen muchas historias dentro de la propia imagen, y Douglas no quiere que se limite solamente a una por culpa de una sencilla lámina en la que se resume lo que el visitante ve. Douglas cuenta historias en sus obras, a través de fotografías, instalaciones o largometrajes, y lo que hace aquí es una reactualización de un acontecimiento determinado y particular, representándolo con una gran elaboración cinemática. Hizo una reconstrucción histórica que dio como resultado un análisis exhaustivo de momentos y situaciones vividas, y fusiona dichos momentos en una sola imagen. Como bien explica Douglas:

No me interesaba la imagen que transmitía un solo mensaje. Estaba más interesado en facilitar una conversación entre personas sobre un evento histórico, una serie de eventos históricos. En ese sentido, incluso el libro en el que se publicará esta entrevista es una parte muy importante de esa conversación. Y prefiero algo tan multivalente como un libro para abrir la fotografía, o elaborar la discusión sobre la fotografía, que una sola placa que diga: ‘En este lugar, el 7 de agosto de 1971, la policía golpeó a algunos Hippies’. (Ruthen, 2012, s/p)

La obra iba destinada desde un comienzo a un lateral del edificio Woodward, a unos pocos metros de la calle en la que sucedieron los hechos. El artista recuerda a la ciudad de Vancouver, y a sus turistas, aquel momento en el que los ciudadanos se vieron privados de su libertad de expresión en la vía pública. Trae de vuelta los acontecimientos vividos ese 7 de agosto de 1971 haciendo que nunca se olvide (Alberro & Douglas, 2012). Este trabajo representa una serie de acontecimientos, y el artista detalla cada uno de ellos para que, en palabras de Alter: “las imágenes del pasado se junten para formar una sola memoria” (2012, p. 70).

La idea de que el mundo experimente lo mismo en un mismo instante se ha ido, siendo sustituida por momentos individuales de cada espectador debido a la independencia decisoria de elegir “qué ver y cuando” de la imagen (Ibid., p. 61). Este trabajo crea cuchi- cheos en los visitantes, grandes diálogos acerca de lo que sucedió, consiguiendo así un arte público, que era una de las cosas que más esperaba Stan Douglas conseguir. Densifi- ca la mayoría de los momentos vividos esa trágica noche en una sola imagen.

Según comenta Douglas: “las imágenes dan más cuanto más tiempo pasas con ellas” (Douglas & Smith, 2018, p. 4); el espectador tiene más tiempo para poder observar lo que la imagen le puede mostrar, sin celeridad y con el tiempo que él vea necesario, y eso es exactamente lo que quiere Douglas que el observador haga con esta obra, tomarse todo el tiempo que esta requiere para poder evaluarla y analizarla al máximo.



(Figura 17) (Stan Douglas, *Abbott & Cordova, 7 August, 1971, 2010, Vancouver*) (Fuente: <https://bit.ly/2Qew9ES>)

Una obra de Douglas, caracterizada principalmente por su gran ingenio, es *The Secret Agent*, que sacó a la luz en 2015, y que tiene una duración de 53'35". El artista se basó principalmente en una novela política con el mismo título que publicó el autor Joseph

Conrad en 1907. Eligió esta historia en concreto, en palabras de Douglas, por ser “la primera novela que habla abiertamente sobre el terrorismo” (Crespo, 2016, p. 2). La narración del libro transcurre en Londres en el año 1886, y se centra primordialmente en la vida del espía Mr. Verloc. Douglas mantiene el argumento en su película a la vez que continúa con los mismos personajes. Sin embargo, ha cambiado el escenario; en lugar de Londres, el artista escoge Lisboa. La escoge principalmente para introducirla dentro de un momento concreto en la historia, la post revolución de los claveles de 1974. El protagonista trabaja para la Embajada de los EE.UU. en Portugal intentando conseguir información, y se embrolla en una conspiración inútil contra el principal enlace de telefonía que mantiene el país con América del Norte. Narra un intento de ataque terrorista, ya que se pretende estallar una bomba en el observatorio de Greenwich. Douglas atrapa la esencia de la trama trasladándola a Lisboa, donde un espía pretende realizar un movimiento terrorista y derribar las torres Marconi (Donica & Zwirner, 2016).

La película consta de doce capítulos que se unifican en parejas y se presentan en seis pantallas. Situándose el espectador justo en el centro del montaje, consigue introducirse en cada episodio, pero le resulta imposible seguir el hilo de la trama debido a que no hay pausas entre las distintas pantallas, sino que todas se proyectan al mismo tiempo ocasionando un agobio en el espectador, el cual debe decidir qué proyección mirar primero y cómo englobar después las secuencias en su cabeza (Lauterjung, 2019, pp. 1-13).

Cuando se habla sobre la unión de realidad y ficción que puede englobar una película, Douglas opina que:

Nos permite ver los momentos de transición a lo largo de la historia de una manera diferente y reflexionar sobre cómo las cosas podrían haber resultado diferentes. Tal vez podamos acercarnos a la verdad contando una historia ficticia en lugar de una búsqueda obsesiva de eventos estrictamente factuales. Tal vez la exageración le permite representar un período de tiempo más preciso que la precisión histórica. (Donica & Zwirner, 2016, p. 1)

Esta obra consigue sumergir al espectador dentro de la controvertida realidad de ver una historia ambientada, en una época pasada, en la que los problemas que en ella se muestran siguen sin haberse podido resolver en la actualidad. La confrontación de las pantallas que hay en esta película sitúa al espectador en una encrucijada, pues su instinto le lleva a mantenerse alerta e intentar observar a la vez las seis pantallas para no prescindir de ninguna parte de la obra.



(Figura 18) (Stan Douglas, *The Secret Agent*, 2015, EE.UU.) (Fuente: <https://bit.ly/38JwuGh>)

Según analiza Douglas: “las diferentes personas que lo observan tienen distintas percepciones de lo que ven, ya que no todos están viendo lo mismo. Ocurre como en la vida misma” (Crespo, 2016, p. 3). Como el artista pretende desde el principio, es inviable que el espectador pueda ver todas las escenas al mismo tiempo y seguir a la vez la narrativa que lleva consigo cada pantalla. De esta forma Douglas quiere que el público piense acerca de las distintas posibilidades que puede haber con respecto al seguimiento de la historia (Wilkinson, 2016, p. 3).

Los puntos históricos de *Le Detroit*, el racismo, la política, la temporalidad y la memoria; la grandiosa elaboración de preparación fotográfica de *Abbott & Cordova, 1 August 1971*, junto con la polémica y debates obtenidos después de su exposición; la manera de jugar con las escenas a la hora de crear la composición y el tema que lleva consigo *The Secret Agent*; la mezcla de las tres producciones que se han explicado lleva consigo la combinación de la maestría que el canadiense posee a la hora de escoger un tema, reproducirlo, elaborarlo y representarlo, dejando así claro que no hay obstáculo alguno que le impida crear cualquier cosa. Existe un gran abanico de posibilidades narrativas a la hora de crear sus trabajos, girando en torno a la historia, el tiempo y la memoria (Lauterjung, 2019, p. 7). Lo que más atrae a Douglas de sus obras artísticas es la idea de que se generen debates entre los espectadores mientras observan su trabajo, siendo esas charlas la clave de su obra.

4.3. Melik Ohanian: los límites de la capacidad del ser humano

Melik Ohanian es un francés de ascendencia armenia que basa su trabajo en la utilización de diversos medios mixtos. La temporalidad y la memoria son, en la mayoría de sus obras, las temáticas con las que trabaja. Sus temas suelen estar basados en la ciencia y la historia de Armenia. La manera en la que coexisten la imagen, el espacio, el tiempo y el sonido, son una parte fundamental dentro de la investigación de Ohanian a la hora de elaborar sus obras artísticas. Las diversas realidades posibles, la actividad de la me-

moria en el individuo, y el nexo entre la espacialidad y la temporalidad y el ser humano dentro de la sociedad, forman parte de las obsesiones del francés a la hora de crear. Ve sus obras como una manera de englobar diferentes fondos contextuales, y posee la habilidad de investigarlos para así transmitirlos tanto en la producción como en la manera en la que la expone.

Para el artista, una película no es el resultado de una mezcla de cosas, sino un grupo de componentes que se relacionan entre sí en un mismo espacio y se encuentran en un mismo tiempo. Como bien dice Magalhães: “el espacio existe simplemente como un espacio posible, pero no definitivo” (2008, p. 41). Utiliza el espacio a la hora de crear y mostrar sus obras. Siente la obligación y el deber de aprovechar todo el material del que pueda disponer para observarlo y modificarlo; si se encuentra en ese lugar es por algo y no debe desaprovecharse. Los problemas que ocurren en la sociedad también forman una parte importante dentro de sus trabajos. Sus obras generan una tensión dentro de temas como la ciencia y la política. Estos temas crean cierta intranquilidad en el artista, seguramente debido a su historia familiar, ya que su familia se escapó del genocidio armenio en el año 1915 y se refugió en París.

Sus instalaciones indagan y se trasladan más allá de las fronteras conocidas que precisa la representación temporal y espacial. Introduce al espectador, haciéndole partícipe, al situarlo como un investigador de sus obras. Destaca la simulación de las pausas temporales que dirigen el vínculo del mundo con el ser humano. Ohanian se concentra en la imagen primordialmente, y se debate con la fuerza simbólica de esta cuando los medios forman parte de ella. Su foco de visión se centra en distintas formas de creación y exposición del elemento cinematográfico, yendo más lejos aún de los conocidos. Todo momento histórico es relevante para Ohanian, ya este forme parte del pasado, del momento presente, o se trate de un momento futuro. Se sirve del cine y la fotografía para investigar sobre los diferentes aspectos que se encuentran unidos a la sociedad, la ciencia y la cultura. Captura la realidad para mostrarla de una manera bucólica. Sus orígenes son una parte clave a la hora de estudiar el dominio del territorio, el tiempo y la memoria (Bourriaud, 2009, pp. 125-126).

Sus obras siempre tienen un punto de partida que exhiben una mirada diferente de la realidad. Nunca cierra el tema de su producción artística; le fascina enlazar piezas que, unidas, crean un método amplio de contingencias. Le gusta mostrar cosas que no se han manifestado aun dentro del mundo artístico. La naturaleza es el cimiento de todas sus obras. Desde el momento en el que indaga sobre la conexión del mundo con el tiempo, el espacio y la memoria, no vuelve a centrarse en otro tema diferente, y lo muestra a través de distintos medios, tanto artísticos como tecnológicos. Sus obras son sofisticadas y rigurosas. La investigación en sí, junto con la ciencia y la filosofía, le ayudan a crear un largo laberinto de ideas que pueden llevar a diferentes conjeturas. En todas sus instalaciones invita al espectador a convivir en un mismo espacio temporal.

Ohanian estaba buscando información sobre algún espacio que careciera de filiación y estuviera sin explorar, cuando descubrió la isla de Surtsey⁹. El hecho de que se tratara de un territorio virgen llamó la atención de Ohanian, elaborando a partir de ahí uno de sus trabajos más interesantes: *Island of an Island* (1998-2001). Fue una casualidad que el artista encontrara esos datos de la isla. En esta producción el artista crea tres espacios distintos para mostrarla. La instalación consiste en una exhibición de una película, en elementos físicos que incorpora al espacio de la sala donde se presenta la producción, y en un libro.

La filmación se basa en determinadas tomas del artista sobrevolando la isla en avión (únicamente está permitido el acceso a científicos), grabando las vistas de la isla. En el pavimento, ha colocado novecientas luces pequeñas de color rojo para formar la silueta de una planta que creció por sí sola en la isla pero que, con el tiempo, desapareció. Tras reunir todos los datos y observaciones que pudo de los científicos de la isla, Ohanian unió dicha información con las noticias de diarios y sus documentos propios, y creó un libro que recoge lo esencial de la isla. Las pequeñas luces del suelo se reflejan en cinco espejos que se encuentran en el techo, dando así la oportunidad al espectador de poder observar la forma floral desde diferentes puntos de vista. Como así lo describe Ohanian:

Los visitantes se adentran y crean su propia interpretación, su propia narrativa. Esto puede parecer obvio, pero cada visitante trae consigo y proyecta su propio tiempo: algunos intentarán descifrar el sistema, mientras que otros se sentirán atraídos por la contemplación. También vendrán con su propia memoria y, por lo tanto, crearán su propia experiencia y significado. Se trata de una presentación, más que de una representación. (Ohanian & Weil, 2015, p. 120)

⁹ A unos cuantos kilómetros de Islandia tuvo lugar, entre 1963 y 1967, una emisión volcánica que se convirtió en la isla de Surtsey.



(Figura 19) (Melik Ohanian, *Island of an Island*, 2001, Luxemburgo) (Fuente: <https://bit.ly/2II0W91>)

Nueve pares de manos armenias componen *The Hand* (2002), otra obra de Melik Ohanian. Nueve pantallas se presentan en esta producción y, en cada una de ellas, unas manos son las intérpretes durante 4' 30". El artista quería, desde un principio, grabar las manos de varios hombres franceses que trabajaban en una fábrica y se encontraban en huelga, pero le fue imposible filmarlo. Fue en un viaje a Armenia donde encontró a varios hombres dispuestos, consiguiendo realizar las filmaciones de esta obra¹⁰.

¹⁰ En el subterráneo de un cine siempre había hombres esperando a que alguien fuera a darles trabajo, por lo que Ohanian fue allí a ofrecérselo a nueve personas. Les preguntó si podía grabarles aplaudiendo una vez y, a partir de ese momento, comenzó a surgir la producción.

No es posible reconocer a quien pertenecen las extremidades de cada uno. Ohanian elabora las filmaciones de manera que el espectador sienta que son sus propias manos las que se encuentra mirando. La constitución y forma de las manos revelan al visitante que la persona a la que pertenecen estas es un hombre. En cada pantalla, cada pareja de manos se toca, se palpa, se reconoce. Los dedos se entrecruzan entre ellos, se abrazan y, en determinado momento, las manos chocan entre ellas dando una palmada. Cada pequeño choque de manos se realiza en cada pantalla de una manera diferente. En unas, las manos chocan únicamente la palma interna de la mano para después separarse, otras utilizan también la parte externa a la hora de aplaudir, otras manos se juntan de nuevo después de cada palmada. Al final, el sonido de cada choque, dado de manera simultánea, crea una sencilla melodía. Las manos han sido seleccionadas intencionadamente por el artista para esta instalación. Se trata de manos que han vivido, pero, sobre todo, de manos que siempre han trabajado (Karoyan, 2002).

Así, esta obra expone las extremidades de aquellos trabajadores que luchan cada día por seguir adelante. El espectador puede suponer el tipo de trabajo que realizan, en el que el hombre tiene que mostrar su fuerza y capacidad a través de sus manos, estas simbolizan el esfuerzo físico de trabajo. Es una instalación que expone de manera sencilla para entender el concepto. Nunca se sabrá el aspecto que tenían los dueños de las manos, ni los trabajos que realizaban realmente. Únicamente es conocedor de esa información el artista, pero para el espectador no es necesario saber más que lo que las manos están informando, con sus movimientos y sonidos. Muestra cómo el sonido que los hombres desempleados realizan se convierte en una melodía que genera el trabajo manual. No se trata de un aplauso común sino del sonido del trabajo. Las manos dan palmas de manera pausada, eliminando el entusiasmo habitual que suele poseer un aplauso normal. La obra junto con la melodía trata de mostrar la desesperanza del desempleado, revelando la necesidad de movimiento de las manos y la ausencia de trabajo. La instalación se expone en el suelo, colocada cada pantalla cerca unas de otras, pero mostrándose algunas más en primer plano y otras más lejanas. De esta manera, el espectador puede observar el conjunto en una única mirada, y captar la desilusión del desempleado ante su estado laboral.



(Figura 20) (Melik Ohanian, *The Hand*, 2002, Francia) (Fuente: <https://bit.ly/3cXxPFW>)

Seven minutes before es una instalación que Ohanian realizó en 2004 que tiene una duración de 21'. Está compuesta por siete pantallas en las que el artista presenta diferentes sucesos en una misma zona común y en un mismo tiempo, que desencadena finalmente en un accidente durante los últimos siete minutos. Como ya se ha mencionado anteriormente, el tiempo y el espacio forman una parte fundamental de la obra del artista, y en el caso de esta instalación no es una excepción. Como así apunta Ohanian: "Estoy interesado en la idea de cómo se produce el colapso del pasado y el futuro. Estoy interesado en la idea de que el presente es la prehistoria del futuro, o la ciencia-ficción del pasado" (Ohanian & Weil, 2015, p. 130).

Ohanian consigue fragmentar el espacio en siete partes dentro de una misma línea temporal, y crea una narrativa diferente para cada parte, que desencadena en un mismo suceso, investigando así la existencia simultánea. Habiendo realizado varias pruebas durante tres semanas, Ohanian consiguió grabar las siete secuencias en una sola toma, sin repeticiones. En una zona árida de Francia, en un territorio montañoso de los Alpes llamado Vercors, el artista graba cada secuencia en la misma franja horaria, por lo que la vista panorámica que se muestra del amanecer, es exactamente la misma en todas las escenas, coexistiendo así unas con otras. El final de la obra unifica los acontecimientos de todas las fracciones en una misma acción, un accidente automovilístico. Este último ha resultado ser la única pieza realmente elaborada de manera ficticia en la obra, lo que

contradice de por sí la palabra accidente, ya que este por sí solo no se puede planificar. Las otras escenas han sido reales, por lo que el artista se ha dedicado únicamente a ponerles un marco a cada una mientras iban grabándose con siete cámaras distintas. La producción tiene una organización estructural, y esta se basa en el tiempo exacto y la simultaneidad precisa de las circunstancias.

Su fuerza visual se nutre especialmente por su instalación espacial. Conforme van sucediendo los hechos, el final de cada uno se fusiona para concentrar la narrativa en un mismo suceso: la explosión de una autocaravana. La obra se basa en las concepciones temporales de nuestra cultura global, reuniendo eventos y lugares aparentemente desconectados en un todo coherente.

Los momentos individuales muestran diferentes escenas que nada tienen que ver una con la otra más allá de la coincidencia temporal. Las piezas de la obra se encuentran unidas solamente en el comienzo y en el final. El comienzo es narrado por una voz en off que cuenta el trágico e incomprensible fallecimiento de una cuadrilla de caballos encontrados muertos en la base de un despeñadero, y el final, que los une de nuevo. Realiza un desglose de momentos dentro de un mismo entorno. Pasan diecisiete minutos hasta que ocurre el accidente. Todos tienen una concordancia. Coexisten en un mismo espacio y en un mismo tiempo sin tener relación entre ellos. Las escenas se viven en un mismo lugar y en un mismo tiempo, pero realmente cada pieza presenta una narrativa diferente, un estado diferente y una música diferente. El accidente representa el momento de fusión entre los siete momentos, la división de la realidad que mostraba el artista en el comienzo de la instalación se ha unificado coincidiendo así en un mismo espacio y tiempo. Cada uno de los siete momentos lleva consigo una banda sonora diferente que componen conjuntamente un ritmo auditivo. Para Ohanian la naturaleza detiene el tiempo, dejando al artista en un punto muerto en el que los segundos no corren, se ausenta la percepción temporal. De esta manera Ohanian comenta la pieza y reivindica la naturaleza y el tiempo:

(...) me siento bastante atraído por la naturaleza, ya que en ella el tiempo desaparece totalmente de nuestra percepción de lo temporal. De nuevo, nos encontramos con que la naturaleza sin seres humanos es como un documento sin comentarios. Quizás ésta sea la razón por la que me interesan tanto el amanecer y el atardecer. Probablemente son los únicos momentos en los que resulta posible experimentar con tanta facilidad el transcurso del tiempo en la naturaleza. (Ohanian & Weil, 2015, p. 126)

Se aprecia una discordancia entre unas piezas y otras en el núcleo de la instalación que poco tienen que ver con la realidad, siendo eso exactamente lo que Ohanian busca, sugerir al espectador que construya la narración de lo que está viendo. Un hombre caminando cansado por el viento que le azota, un águila sujeta todo el tiempo por la mano

de su manejador, un lobo, que gruñe y salta sin parar, etc. Son escenas individuales dispares, pero todas se desencadenan en un mismo escenario: la explosión de una autocaravana en la que las llamas se hacen presentes. Con esto el artista muestra cómo los engranajes espacio-temporales que cada una de las siete partes posee llegan a acercarse hasta coincidir. El vínculo que existe entre la realidad y la ficción dentro de esta obra es equiparable a la de documentar e inventar, mezclando realidad y ficción. Realiza una única toma continua dentro de cada pieza en la que hace un seguimiento ininterrumpido de dos kilómetros de distancia de duración, de manera documental, para luego crear una escena de ficción final en la que toda la pieza se unifique. Una de las ideas que esta obra comunica al espectador es que, a pesar de lo que pueda parecer, se trata de una producción realizada en un tiempo real, solo así es realmente consciente de la temporalidad que transcurre mientras se observa la pieza.

A la hora de hacer la división espacial, eligió fraccionarlas en siete partes para que el espectador no pudiera tener oportunidad de observarlas todas siguiendo el ritmo real de cada una. Cada vídeo plantea una narrativa espacial por lo que, de esa forma, se ve obligado a centrarse en menos imágenes y a elegir él mismo cuales comenzar a observar primero. La imposibilidad del hombre de estar en determinados sitios en un mismo tiempo llevó al artista a la creación de esta obra, emulando así nuestra cultura globalizada espacialmente y temporalmente. La idea está clara, pero es el espectador el que debe formar su narrativa. La imaginación entra en juego aquí, y esta se sitúa en el espectador. Durante los primeros minutos de la instalación, el público no tiene por qué saber que todas las escenas se sitúan en el mismo espacio y en el mismo tiempo, por lo que, su imaginación visual puede trasladar la imagen de Vercors a cualquier otro lugar y momento. Como ocurre con parte de las obras de Ohanian, no se explica ni se comenta nada que pueda llevar al espectador a deducir lo que realmente se está viendo. Aunque una cosa sí se comprende: los diferentes momentos que llegan a suceder dentro de un mismo tiempo en la sociedad pueden conectarse entre sí en un segundo sin apenas comprenderlo. Como comenta Ohanian:

Para mí, se trataba fundamentalmente de una cuestión de alcanzar los límites de la conciencia: con uno sólo, no podemos procesar la información de siete imágenes contiguas en movimiento. Hasta cinco canales resulta posible, en cierto modo, abarcar el conjunto completo de imágenes, y, por lo tanto, disponer de la apariencia de una experiencia global; con siete, uno se ve obligado a concentrarse en una o más imágenes, pero siempre se pierde algo de lo que ocurre en otro marco. (Ohanian & Weil, 2015, p. 130)



(Figura 21) (Melik Ohanian, *Seven minutes before*, 2004, Francia) (Fuente: <https://bit.ly/33ddNJS>)

En 1971, el director de cine Peter Watkins, filmó una película documental titulada *Parque de castigo*¹¹. Se trata de una dura película, tanto visual como sonora, ambientada en 1970, durante la Guerra de Vietnam, con Richard Nixon como presidente. Aplicando la normativa de arresto contra aquellos individuos que pueden parecer un peligro contra la sociedad, muchas personas son detenidas y coaccionadas a elegir entre pasar toda la condena en una cárcel federal o pasar tres días en el Parque de castigo¹². Si los detenidos consiguen llegar al final del trayecto del parque, y coger la bandera americana que allí se encuentra, quedarán en libertad; si no, serán sentenciados a cumplir la condena en la cárcel federal. La violencia física y verbal que presenta, junto con los engranajes políticos a los que hace alusión, hicieron que este largometraje consiguiera alarmar y enfurecer a la comunidad americana hasta el punto de prohibir su reproducción.

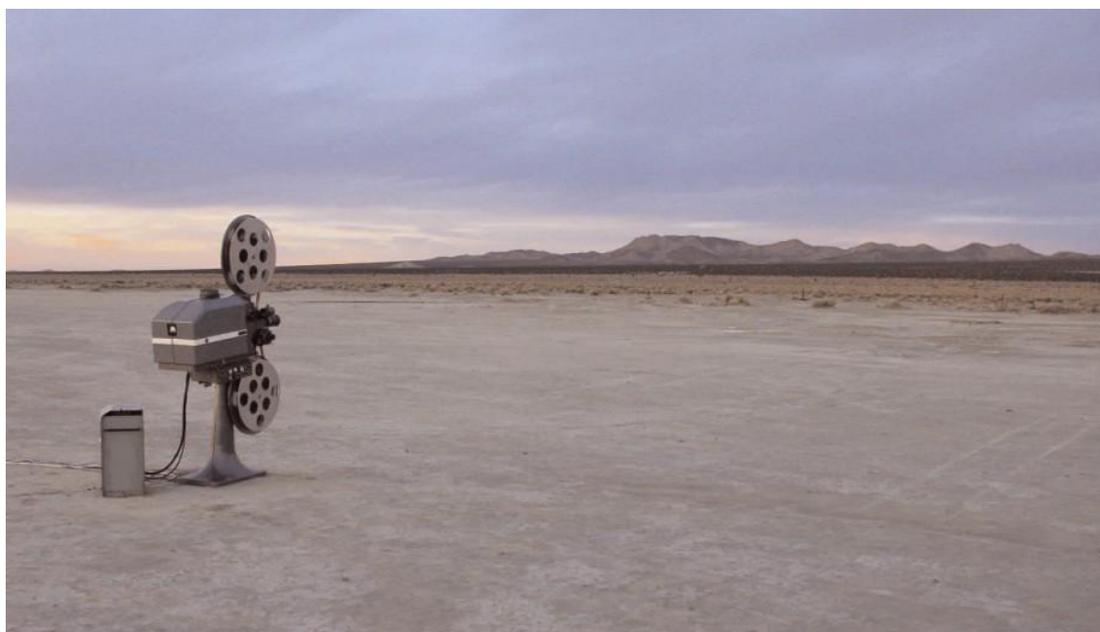
Melik Ohanian conmemora la película de Watkins y realiza en 2005 su producción, *Invisible film*, una obra que la representa. Ohanian se sitúa en California, en el desierto de El Mirage (donde el cineasta grabó la película), y se dedica a grabar, sin interrupción, el paisaje de la zona mientras está atardeciendo. Enseñando el instrumento de filmación a un lado del paisaje, muestra dos imágenes fijas del panorama de ese desierto en la actualidad. Ohanian se ha apropiado de la BSO de la película documental, y la ha añadido a la suya propia, dejando claro el propósito que tenía desde el principio. De esta forma, el espectador oye la película original, mientras ve el paisaje donde se grabó. El tiempo,

¹¹ La película tuvo mucha controversia llegando a prohibirla, durante un largo periodo de tiempo, después de su primera visualización.

¹² En el Parque de castigo los detenidos tendrían que recorrer 80 km sin ningún tipo de sustento. Y serían perseguidos con peligro de muerte, durante todo el trayecto, por guardias y oficiales, como un juego de entrenamiento para estos.

el espacio y la memoria construyen la propuesta anti visual y anti narrativa de esta instalación.

Las adversidades pasadas que ha vivido la sociedad por culpa de los gobiernos trae consigo unos recuerdos que, aunque no vividos en primera persona, siempre permanecen en la mente del individuo, y es algo que Ohanian quería marcar con esta obra. Dos sensaciones opuestas se fusionan en una sola; la tranquilidad que proporciona el paisaje actual y los sonidos aterradores del film, trayendo consigo la conciencia de un pasado marcado por la memoria y la historia. La controversia que creó la película original retorna de nuevo en esta nueva producción (Brøgger & Kholeif, 2010). Enseña al espectador un concepto sin llegar a mostrárselo de manera visual. Se trata de lo contrario, pues expone la imagen ocultando los hechos ocurridos en esa vista, dejando únicamente el sonido como prueba del suceso, uniendo así una ficción visible con una realidad sonora (Ohanian & Weil, 2015).



(Figura 22) (Melik Ohanian, *Invisible film*, 2005, California) (Fuente: <https://bit.ly/2W885au>)

Streetlights of Memory (2018) es una de las obras más recientes del artista, y trae consigo una larga historia, tanto de inconvenientes a la hora de realizarla, como de fondo sentimental. El artista fue seleccionado, en 2010, para participar en un concurso internacional, realizado por el Fondo Municipal de Arte Contemporáneo de la ciudad de Ginebra, junto con la colaboración armenia. La obra consta de nueve farolas de ocho metros cada una, con una gran lágrima de metal (cromo) justo donde debería estar la bombilla de luz, que se encuentran distribuidas en el parque Trembley de Ginebra.

Para el artista, una farola conlleva múltiples significados como elemento para la conmemoración. Aunque apenas se aprecian, en toda ciudad hay farolas en las calles que

iluminan el camino. Se han tomado como punto de conexión para encuentros y puntos de partida. En muchas ocasiones este mueble ha formado parte de alguna película u obra, apareciendo en el momento romántico, en el instante triste o simplemente como punto de apoyo del protagonista en alguna escena. La primera vez que Ohanian reparó en el concepto de lo que una farola significaba estaba en Nueva York, donde se percató de una farola que se encontraba aislada; esa solitaria farola lo llevó a pensar en un panorama solitario y desterrado. Se trata de un objeto común y familiar, por lo que le pareció un instrumento para recordar el pasado y permitir al paseante verse reflejado en su presente.

Por una parte, es un objeto de tamaño grande, lo que debería llamar la atención, pero por otra, es un elemento común en el que el paseante apenas repara. Hace de lo ordinario algo extraordinario. La lágrima que cae, con su destellado espejo, permite al caminante ver su reflejo. Por la noche un pequeño punto de luz anaranjado brilla sujeto a la superficie, consiguiendo que se refleje esa pequeña luminosidad sobre la lágrima, ocasionando una apariencia similar a la llama de una pequeña vela. La naturaleza que posee el parque Trembley, junto con las vistas de los Alpes que se pueden apreciar, convierten al sitio en el lugar idóneo donde colocar tal conmemoración. La gran explanada, junto con los distintos caminos, permitían al visitante moverse con calma y caminar abiertamente. Ahora, con la obra de Ohanian, también se ha convertido en el lugar apropiado para meditar y recordar momentos de la vida que merecen la pena tanto olvidar como recordar. Consigue completar la zona llenándola de tranquilidad, atrayendo a los transeúntes a caminar y permanecer en el lugar, volviendo así a crear una nueva memoria dentro de la instalación. Es difícil percatarse de que no se trata de unas farolas comunes, por lo que, si el transeúnte no está prestando atención y desconoce la escultura, no se dará cuenta de que la tiene delante.

Ohanian recuerda el genocidio armenio a través de estas luces sin luz. Transforma la utilidad original de iluminar la zona y da una mayor presencia al dotarlo de una memoria colectiva. Las bases de todas las farolas que componen esta obra se convierten en escritos estampados de recuerdos. Se considera un vestigio de la tragedia armenia, así como un recuerdo de la unión que se creó entre los armenios y los ginebrinos tras el genocidio. Muestra de nuevo la unión que se genera entre la catástrofe de hace más de cien años y los problemas del presente.

Son nueve farolas y ninguna es exactamente igual a la otra. Cinco de ellas constan únicamente de una lágrima, y cada una de estas se mantiene a una distancia diferente del suelo, de manera que ninguna lágrima es igual a otra. Tres de las nueve farolas están compuestas por dos lágrimas cada una, diferentes en distancias y en decoración, y la novena y última farola consta de tres lágrimas a diferente distancia unas de otras. El artista ha creado un desorden “ordenado” en el que todas se encuentran separadas unas de otras de manera dispar, pero creando a su vez una armonía visual que transmite calma en el ambiente.

El proceso de elaboración de esta obra tardó más de una década en realizarse, ya que mucha gente se oponía a esta idea. El parque Trembley fue la tercera opción, pues hubo inconvenientes en los primeros destinos sugeridos. Las dificultades y problemas que han ido surgiendo y retrasando la elaboración del proyecto (las autoridades turcas habían mostrado su claro descontento ante la obra artística), dota a la obra de vida y de historia antes incluso de obrarse físicamente. Esta obra no solo conmemora la tragedia de Armenia, evoca también todo recuerdo violento vivido en la historia. De esta forma, todas las comunidades dañadas se sienten una sola y se apoyan ante el sufrimiento pasado. La obra y su ubicación permiten al transeúnte ver la conmemoración en cualquier momento, de día o de noche, lloviendo o con sol. Por ese motivo era fundamental que la instalación sucediera dentro de un espacio público. Bucólica y expresiva, la obra crea un giro en el que el paseante piensa en el pasado al mismo tiempo que mira el futuro.

Cuando comenzó a realizar los diseños de las farolas, Ohanian tuvo claro que debía de haber una incorporación escrita en su obra; razón por la que, recordando el libro *La supervivencia* (2000), de la psicoanalista Janine Altounian, en el que se habla de los progresos y traumas surgidos a raíz del genocidio armenio, Ohanian decide grabar alguna de sus frases en las bases de las nueve farolas. En cada una de ellas se pueden leer textos en turco (con aspectos armenios) grabados en el bronce. La idea de realizar una obra en recuerdo de la matanza armenia fue manifestada por el Ayuntamiento de Ginebra hace más de una década. Promueve las conversaciones sobre las memorias vulneradas. Muestra como un sufrimiento puede ser recordado a través de una obra de arte. Como la obra de Stan Douglas (*Abbott & Cordova, 7 August 7, 1971*, 2010), esta instalación se considera un trabajo basado en la memoria y la temporalidad. Se trata de una obra en la que el artista introduce la memoria, el tiempo, el espacio, la política, la cultura y la estética visual en una misma producción artística.

Durante toda la controversia que se generó para la elaboración de la obra, el artista realizó una instalación de aluminio, en nombre de la misma, que se basaba en una escultura de gran formato en la que ochenta y siete piezas se unían entre sí creando un tumulto de farolas descompuestas y apoyadas unas con otras en el suelo, sobre una base, como aguardando a ser ensambladas. Esta instalación la presentó en la Bienal de Venecia de 2015.

Se crea una relación entre la memoria y el territorio que nada tiene que ver con los orígenes, sino con el colectivo social. Las lágrimas de metal que hacen de luz son las lágrimas derramadas por todos los familiares y descendientes de los armenios, incluyendo las del artista, simulando así todas las lágrimas caídas. La cantidad y su disposición se han creado recordando la diáspora armenia (el genocidio y la separación) y los textos de resistencia de Altounian son un punto de reflexión para un nuevo comienzo.



(Figura 23) (Melik Ohanian, *Streetlights of Memory*, 2018, Ginebra) (Fuente: <https://bit.ly/30zpglo>)

4.4. David Claerbout: la alteración de la percepción temporal del espectador

En la actualidad el vídeo es conocido por la sociedad abiertamente, pero el amplio funcionamiento que posee, y las distintas posibilidades que otorga este medio, no son algo que esté al conocimiento de todos. David Claerbout es uno de los artistas más originales que produce con la imagen en movimiento como base. Sus obras tienen en muchas ocasiones una gran similitud con el cine, de la misma manera que, el tiempo real que toma el cine, el artista también lo lleva a sus trabajos, permitiendo al observador introducirse dentro de esa temporalidad real que el artista presenta en sus obras (Martin & Grose-nick, 2008, pp. 6-18). Ha creado un sistema de choque en sus trabajos que le permite unir la fotografía y el cine, haciéndolos confrontar entre ellos. Es un artista belga que comenzó en el mundo del arte como pintor y dibujante, pero acabó inclinarse por los medios fotográficos. Utiliza distintos métodos artísticos para realizar sus trabajos, los medios digitales, el dibujo y la fotografía.

Sus obras muestran una difuminación confusa entre la fotografía y la imagen en movimiento que indaga dentro del concepto de la temporalidad. El tiempo es el concepto con el que trabaja, y hace que sea también el elemento expresivo para el espectador. El artista sigue las ideas de Deleuze, para el que existen dos movimientos de tiempo: aquel que lleva el presente inmediatamente al pasado, y aquel que permite que el pasado permanezca. Esa permanencia del pasado, en el tiempo, para Deleuze, confirma que el ser humano no posee memoria, sino que esta se encuentra en una “Memoria del ser”, al que el individuo debe ir (Barker, 2011, p. 292). Al artista se le considera, en palabras de Achilleas Papakonstantis: “una de las principales figuras de la reflexión sobre la imagen digital” (2016, p. 210).

Según comenta el comisario belga Dirk Snauwaert sobre Claerbout: “La inercia de sus películas, que son frontales, silenciosas y parecen tener poca acción, contrarresta con las convenciones de la percepción cinematográfica” (2008, p. 31). Usa el tiempo como medio para cuestionar el espacio y el tiempo del espectador. Se mueve a través del movimiento y la inmovilidad. La tensión ante la duración temporal de sus obras es lo que lleva al observador a “de-construir” la narración planteada por el artista, atendiendo a los engaños visuales y la mediación de las tecnologías actuales” (Segura y Simó, 2018, pp. 1-2). Para que el espectador consiga apreciar la percepción de la temporalidad debe dejar a un lado la idea preconcebida que tiene del tiempo. La suspensión de movimiento en el arte depende de la percepción del espectador con respecto a su modo de observar la imagen (Magalhães, 2008, p. 41). Con la llegada del minimalismo, el artista comprendió que la obra estaba hecha para ser observada con detenimiento y analizada con perspicacia, tanto la obra física como la parte de la pieza que no es física, como el espacio y el tiempo que la rodea (Hernández-Navarro, 2018, pp. 3-4). Sus trabajos permiten que el observador comprenda la realidad del espacio temporal, mostrando una forma diferente de entender el tiempo. Juega con los espacios, con la idea de dentro-fuera, con la idea de efímero-duradero. Como bien dice Snauwaert: “Claerbout a menudo trabaja con el contraste entre lo efímero y lo duradero, definiendo sus imágenes como espacios y eventos” (Assche, Claerbout, Parfait & Snauwaert, 2008, p. 33).

Sus obras dialogan penetrando en el pasado, el presente y el futuro, dándoles un sentido que va más allá de la narrativa y de la estética, otorgando al espectador la oportunidad de estudiar la temporalidad que se le ofrece. En ocasiones une varias disciplinas en sus obras (filosofía y arquitectura) creando lo que Jesús Segura y Toni Simó llaman “anacronismo performativo” (2017, p. 224), “produciendo arte en la contemporaneidad” (Segura y Simó, 2018, p. 3), como las diferentes temporalidades que el artista consigue introducir en algunos de sus trabajos. En palabras de la artista y teórica visual Ingrid Hoelzl, Claerbout está “más interesado en una composición fuerte que en un mensaje fuerte” (Ardalan, Hoelzl & Snauwaert, 2012, p. 89). Sus obras suelen tratar temas cotidianos, pero a través de la temporalidad provoca en el espectador la incertidumbre sobre el verdadero propósito del artista.

Utiliza el tiempo como herramienta conceptual, desplegándolo y alterando el concepto de tiempo y duración que tiene el espectador sobre la actividad que se ejerce en la obra, llegando a modificar la idea de ficción y realidad. Trabaja sobre las fisuras que unen o separan la fotografía, la imagen en movimiento y la tecnología digital. Trabaja con el pasado presente y todas las líneas temporales que comprometen al observador al introducirlo dentro de su memoria real y su percepción. Como bien se comenta en una conferencia del artista, David Claerbout: “crea imágenes fácilmente reconocibles pero abstractas” (Claerbout, 2019).

Ha experimentado el tiempo/movimiento característico de la producción artística basada en la imagen en movimiento. Los trabajos son fotografías extendidas temporal-

mente en las que el tiempo transcurre, aunque el espectador no se percate de ello. No son fotografías propiamente dichas, sino imágenes en movimiento en las que penetra una narrativa. Sus obras no son sencillas de digerir; el espectador debe estar atento para apreciar el más leve movimiento, y tener una cantidad de tiempo disponible, pues pueden llegar a durar horas y horas. Utiliza el tiempo y su duración para que el espectador se sienta atrapado dentro de la obra del artista.

Investiga con sus obras hasta dónde son capaces de llegar los distintos métodos visuales, introduciendo algunos “aspectos cinemáticos a las fotografías encontradas” (Segura y Simó, 2018, p. 3). Claerbout consigue desvanecer la línea que separa la imagen fija de la imagen en movimiento. Emplea distintos procedimientos para alterar la temporalidad. Cuando el observador ve su obra, a sabiendas de la obsesión del artista por el tiempo y la idea del movimiento temporal, comprende mejor sus trabajos. Consigue crear inquietud en el observador ante la idea de lo que ve. Utiliza la memoria para trasladar al observador a un tiempo pasado, haciéndole revivir una experiencia, ya ocurrida, en el presente. Para Claerbout, la fotografía no es algo real de un momento y lugar preciso, sino la creación de diferentes tiempos que pueden ser modificados (Ibid., pp. 1-12).

Aunque utiliza los medios tecnológicos (video), el artista sigue usando algunas características de la pintura. También incorpora a sus obras fotográficas la viveza del cine (Balsom, 2013). Con la utilización los medios digitales, su principal intención es proponer otra forma posible de experimentar la realidad. Sus obras dan la sensación de balancearse continuamente entre el presente y el pasado, creando un tiempo poco claro que hace que el espectador se replantee reflexivamente lo que está sucediendo realmente en la obra.

Sus obras a menudo hacen que el espectador dude de la veracidad de estas. No se sabe si se trata de momentos capturados en algún espacio concreto, si continúan, si tienen un principio que el espectador no ha llegado a ver. Llevan al espectador a reflexionar sobre lo que observa, analizando la imagen y llevándolo a meditar sobre el tiempo de atención y percepción contextual que le rodea. Sus obras son una cuestión de tiempo. Une lo inmóvil con la percepción de movimiento, creando una percepción temporal que ofusca al espectador. Trabaja a través de la distancia y la proximidad. Consigue que, como dice el comisario Dirk Snauwaert, “los límites entre un pasado que se encuentra concluido y la presencia actual de la imagen sean penetrables” (Assche et al., 2008, p. 31).

Representa el paso del tiempo en sus obras basándose en los cambios de luz natural que van sucediendo (Claerbout, Dierickx y Vissers, 2009). Juega con las diferentes formas de duración, ya sea por la irritante lentitud del movimiento de la cámara o por lo extremadamente larga que puede ser la obra (Papakonstantis, 2016, pp. 201-202). En ocasiones juega con el tiempo dándole al pasado una posición de presente, y al presente una posición de pasado (Barker, 2011, p. 287). Sus películas avanzan de una forma admirablemente lenta, mostrando una visión precisa del transcurso del tiempo que pueda tolerar cualquier narración. La crítica de arte, Erika Balsom, considera: “los momentos

imaginarios (...) de David Claerbout (...) un deseo profundo de representar el tiempo pasado” (2013, p. 85).

Los trabajos de Claerbout mezclan parte de cine y parte de arte contemporáneo (Papakonstantis, 2016). En ocasiones el observador no sabe a ciencia cierta si se trata de una imagen en movimiento o de una fotografía. La lentitud es tal, que crea una incertidumbre en el espectador que lo mantiene alerta ante la obra, expectante ante cualquier movimiento. Cuando el observador se conforma ante lo que tiene delante, sabiendo que no va a aclarar sus dudas sobre si habrá movimiento en la obra o no, comienza a deleitarse con el trabajo de Claerbout. Para el inglés David Green, sin embargo, los trabajos de Claerbout no logran unir en uno solo el medio fotográfico y el cinemático, sino que se crea un juego de circunstancias entre ambos que permite mostrar con detalle las características individuales de cada uno (Hölzl, 2011, p. 143).

A veces utiliza la tecnología para observar cómo reacciona el observador, pero no solo explora el tiempo de visión, también juega con la condición de este, creando una imagen de tiempo que se fundamenta en la idea de “no linealidad y repetición” (Barker, 2011, p. 290). La imagen fija no produce ningún movimiento, su tiempo ya pasó, pero aun así se encuentra en el mismo tiempo a través de su manifestación. Es una reiteración del pasado que libera los sentidos del observador en el presente (Ibid., pp. 295-296).

La idea de memoria es esencial para abordar las obras de Claerbout. Para el artista, cuanto más antigua sea la representación que se muestra, más probabilidades habrá para experimentar las posibilidades que puede haber. A este respecto Segura y Simó aseguran: “las imágenes de Claerbout se adentran (...) en una multitemporalidad de futuros posibles que ocurren en el espacio actual del presente en el que está inmerso el espectador” (2018, p. 11). A la hora de exponer sus trabajos, crea en sus obras una transparencia y opacidad entre las pantallas que permite que el observador pueda deambular a través de la película (Assche et al., 2008, p. 25).

Bordeaux Piece, es una producción que realizó en 2004. Se trata de una película que tiene una duración exacta de 13’40”. La historia se ubica en una villa que se encuentra en Burdeos¹³. Una mujer y dos hombres son los personajes principales en este trabajo de Claerbout, ubicándose en una mansión en la que el tiempo es el mayor benefactor. Dependiendo de la hora del día, las distintas habitaciones de la casa que aparecen en escena, sufren diferentes cambios de luz, dependiendo de su ubicación y de la reacción del sol ante ellas. Todas las modificaciones, tanto de espacio como de color, que iban produciéndose en la vivienda conforme avanzaban las horas, llevaron a Claerbout a plantearse la idea de que el tiempo lo transforma todo. Según explica el artista en una conferencia que dio en febrero de 2013, la casa fue construida por el arquitecto Rem Koolhaas para el

13 Esta obra surgió a raíz de hospedarse Claerbout día y medio en esta casa de arquitectura modernista. Esa estancia le permitió observar los cambios que la vivienda por sí sola sufría a raíz del paso del tiempo. Observó los cambios que el sol marcaba en la casa y en cómo el espacio era modificado.

empresario Jean-François Lemoine, quien había quedado tetrapléjico tras un accidente. Para dicha persona, la casa era un espectáculo del mundo a su alrededor (Claerbout, 2013). Como bien dice Snauwaert:

La fuerza y la gracia de la repetición, la novedad que agrega, es el retorno a la posibilidad de lo que ha sido. La repetición restaura la posibilidad de lo que ha sido, hace posible hacerlo una vez más. La memoria, por así decirlo, es el órgano de la modalización de lo real, lo que puede transformar lo real en posible y lo posible en real. (Assche et al., 2008, p. 32)

Es la primera obra en la que introduce diálogos. Las tomas fueron realizadas en horarios diferentes del día, por lo que la primera escena se encuentra situada al amanecer, mientras que la última toma es realizada al anochecer. Las escenas se repiten una y otra vez, mismos diálogos y mismos personajes; sin embargo, el escenario, a pesar de encontrarse en el mismo lugar, es totalmente diferente gracias a la luz natural del sol, la cual va cambiando conforme avanza el día, dejando así al tiempo como base formativa de ese cambio (Ibid., pp. 110-113). En la repetición, la memoria es esencial, ya que es necesaria para que el observador pueda evaluar con perspectiva los momentos repetidos y diferenciarlos con claridad.

El trabajo consta de siete tomas en total, cada una con una duración de dos o tres minutos. El argumento no es importante para Claerbout. Utiliza la historia de la película francesa *Le Mépris* (1963), que dirigió Jean-Luc Godard (1930). Se grabó cada toma desde las 5:30 de la mañana hasta las 22:00 de la noche entre los meses de julio y agosto. Filmaba la misma escena, cada diez minutos, exactamente igual a la anterior, debido al cambio de luz a lo largo del día. Así, al terminar la jornada diaria filmaba setenta tomas. De esta manera Françoise Parfait dice de esta obra que:

Produce variaciones progresivas de la luz que son perceptibles durante períodos de tiempo más o menos largos, y estas variaciones de la luz transforman apreciablemente los paisajes, los cuerpos y su movimiento, así como las ficciones que pasan a través de ellos. En los entornos de David Claerbout, el tiempo y la luz están íntimamente conectados. (Assche et al., 2008, p. 29)

Para Claerbout no se trataba de crear una obra con una narrativa, lo que pretendía era mostrar los cambios de luz que llega a sufrir el mismo escenario a lo largo del día, mostrando como esta determinaba la espacialidad y la temporalidad de la pieza. En las tomas de luz más oscuras, los cristales que formaban parte de la composición de la casa hacían prácticamente de espejo. Arrebata lo inmóvil a las fotografías, y posterga el movimiento de las películas. En palabras de Timothy S. Barker: “Claerbout comúnmente utiliza bucles, y la yuxtaposición de imágenes fijas y en movimiento para interrumpir nuestra concepción tradicional de un tiempo lineal que fluye en una dirección” (2011, p. 290). Sin embargo, a

pesar de lo que pueda parecerle al espectador, la repetición no lleva lo idéntico consigo. A pesar de las modificaciones y suspensiones temporales que se pueden hacer sobre el ser humano en el momento de grabar, siempre habrá algo que siga su curso, que nunca podrá ser dominado y alterado por el hombre: la naturaleza. Esta sigue su camino, sin detenerse en el tiempo, siendo el eje principal (Magalhães, 2008, p. 52).

Bourdeaux Piece presenta las mismas escenas una y otra vez. A pesar de ello, lo único que tienen en común son los actores y los diálogos que siempre repiten. La protagonista de esta obra es la luz natural y los cambios que esta va produciendo en los escenarios conforme van avanzando las horas (Assche et al., 2008, p. 14). Por este motivo, la historiadora de arte Christine Van Assche comenta: “El marco de tiempo de la narración está interferido, contradicho y coloreado por el tiempo cósmico: el sol sigue su curso e intercambia el tiempo por un espacio de visibilidad” (2006, p. 112).

Este trabajo narra la historia de un hombre rico y exitoso, que mantiene un cortejo con la novia de su hijo, mostrando una arquitectura minimalista y un paisaje exuberante. El tiempo transcurre sin detenerse mientras los personajes siguen atrapados en la grabación. Para el artista esta obra es crucial en su trabajo debido a que, como bien dice Claerbout: “es diferente por tratarse de una película” (Ulrichs, 2006, p. 62). El autor David Rowdowick considera incompatibles la duración y lo digital (Balsom, 2013, p. 89), sin embargo, Claerbout, con esta obra, amplía las posibilidades del tiempo dentro de lo digital introduciendo diferentes formas de captar esa duración. Como bien dice Papakonstantis:

Es la luz la que organiza todo. Puede que estemos interesados en la historia la primera vez, tal vez la segunda, pero ya se convierte en una especie de lienzo bastante decepcionante, un motivo que resalta el verdadero desafío de *Bourdeaux Piece*, que consiste en dar forma a la duración mediante luz natural. (2016, p. 210)

Conforme la película avanza, el observador empieza a percibir que la narrativa pasa a un segundo plano y comienza a valorar los cambios de luz, siendo estos la base del desarrollo de la película (Bellour, 2009, p. 37). La luz natural le concede al espacio una índole diferente que aborda también a los personajes y a la composición de la película. Son imágenes “naturales” que permiten al espectador comprender la situación, tanto espacial como temporal, de la escena. Los espacios en esta obra son marcados por el paso del tiempo, que se va reflejando en ellos, manteniendo su propio conflicto espacio-tiempo (Assche et al., 2008, pp. 29-30). La obra se centra en el espacio y en los cambios estéticos que están sucediendo en el ambiente gracias al tiempo que transcurre. En palabras de Claerbout:

La planificación totalitaria está enamorada de la memoria de la vida que propone antes de que esta se haya vivido. De igual manera, mis actores son objetos de importancia secundaria. No viven ni actúan por nada que no sea su entorno. (Ardalan et al., 2012, p. 107)



(Figura 24) (David Claerbout, *Bordeaux Piece*, 2004, Francia) (Fuente: <https://bit.ly/2LXkZVz>)

Cuando el espectador ve varias escenas seguidas, comienza a considerar el espacio de manera real. Pictóricamente hablando se podría considerar un trabajo impresionista, expone unos cambios de la luz característicos de este movimiento artístico (Assche et al., 2008, p. 14).

The Quiet Shore (2011) muestra una película de 36' de duración. La obra se sitúa en Francia, en la costa de Bretaña, en la ciudad de Dinard. Presenta un paisaje fastuoso con unas vistas espectaculares de la zona costera. Expone partes minuciosamente específicas que en la realidad solo constan de un instante, mientras que en otras ocasiones presenta el paisaje general extendiéndose por la costa. En los personajes hay señales de felicidad, de miedo, de amor, etc., todo dentro de una panorámica costera que realza más a las figuras que la acompañan (Balsom, 2013, pp. 91-92). La obra lleva al espectador a ver dos puntos de vista distintos; por un lado, el público puede apreciar las diferentes tonalidades que van surgiendo conforme el tiempo avanza, los contrastes, las luces, las sombras que se van creando etc.; mientras que, por otra parte, cuanto más va avanzando el tiempo, mayores disimilitudes se crean en los diálogos de las sucesivas escenas, el agotamiento aparece en los personajes a la hora de actuar, y hasta el espectador concibe la escena de un modo distinto. Con la simbología de la fotografía analógica, Claerbout realiza la obra en blanco y negro, dándole así a *The Quiet Shore* una imagen distinta de tiempo y memoria.

El trabajo presenta una playa en un día de verano aparentemente nublado. Hay niños divirtiéndose, adolescentes jugando, adultos hablando, mirando el paisaje o bañándose. Entre todos parece haber una conexión que el espectador no logra comprender. Algunos se miran entre ellos, como esperando algo, otros miran un punto fijo aparentemente a lo lejos, aguardando a que algo ocurra. La lentitud que se presenta en el trabajo de Claer-

bout, junto con la incertidumbre que transmite lo que se está viendo, lleva al espectador a una tensión velada que ni él mismo comprende. Al tratarse de un momento temporal quieto, la marea se encuentra baja, ocasionando un reflejo de la realidad en el mar que da sensación de espejo (Haubrok, 2015). Se pueden apreciar perfectamente diferentes perspectivas, mostrando así la esencia del momento que se está representando (Claerbout, 2011).

La obra es contradictoria, pues a simple vista da la sensación de que se trata de un día cualquiera, en un momento cualquiera, con unos comportamientos cotidianos. Pero cuando el espectador se para detenidamente a ver el trabajo, comienza a analizar detalles, como las miradas entre los personajes, el estatismo que parecen tener, o la tensión que parece generar todo el conjunto. Muestra una dualidad entre tranquilidad y desasosiego que resulta paradigmático en la obra de Claerbout. Representa la temporalidad como algo incontrolable que el ser humano no es capaz de percibir por completo. Por este motivo siempre está presente en sus obras, llegando incluso a dar la sensación de poder tocarlo, de convertir el tiempo en algo táctil. Usa la imagen fotográfica dejando una impronta en la mente del espectador de los recuerdos y la memoria espacio-temporal. A diferencia del cine, la fotografía fija está compuesta en parte por el silencio para poder entenderla, y Claerbout se basa en esta quietud a la hora de crear este trabajo. Interviene la percepción del tiempo en las imágenes fijas, o detiene el movimiento a las imágenes animadas, consiguiendo confundir al observador. Para Claerbout, el mayor atractivo de este trabajo es la calma marina que presenta el paisaje costero y la manera en la que se exhibe tras la cámara (Ardalan et al., 2012, p. 223).



(Figura 25) (David Claerbout, *The Quiet Shore*, 2011, vídeo instalación) (Fuente: <https://bit.ly/2U1fQMN>)

La siguiente película está basada en la música. *Travel* es un trabajo de animación que Claerbout comenzó en 1996 y no terminó hasta 2013, y tiene una duración aproximada de 12". Utilizó una melodía¹⁴ del compositor Eric Breton que en ocasiones no concuerda con las imágenes, lo que genera más inquietud que tranquilidad. El concepto de *Travel* se basa en conseguir relajar al observador, al oyente que permanece visualizando y escuchando la obra. La inmersión lleva al espectador a introducirse a través de un bosque tranquilo y apaciguado. La parte musical y la parte visual se unifican en una misma toma concordando en sentido en algunas partes, en otras, sin embargo, sorprende la armonía que puede producir el sonido mezclado con la visión de un bosque oscuro que parece que genera más inquietud que tranquilidad (Claerbout, 2015). Desde el inicio lo que el artista pretende es crear la imagen de "bosque" que se conoce socialmente, un lugar en el que el observador puede relajarse. Cuando el público se sienta a ver la obra, se crea un momento espacio/tiempo que permite al espectador abandonar espiritualmente la sala para introducirse en el video consiguiendo olvidarse del tiempo que transcurre (Papakonstantis, 2016, pp. 205-206).

La obra muestra visualmente un viaje en el que el espectador comienza moviéndose en un parque, para introducirse después en un sombrío bosque. Dado que el artista no quería mostrar un lugar en concreto en esta obra, sino una topología general, utilizó imágenes realizadas por ordenador. Desde el comienzo, el planteamiento de la cámara está realizado para que el espectador sienta que es él mismo el que está caminando por el terreno que observa.

Conforme comienza la producción, los ojos del espectador (la cámara) se van moviendo poco a poco, comenzando a introducirse dentro del bosque. La música que la acompaña parece relajada y tranquila, pero conforme se da a entender hacia dónde se dirige, esta da sensación de mayor inquietud, provocando una sensación de zozobra inexplicable. Desde el principio el camino arenoso está lleno de color y luz, pero conforme se adentra en el bosque, que parece estar encantado, más difuso se va haciendo dicho camino. En la primera toma se observa un bosque bucólico, plagado de vegetación. Una vez la cámara se introduce más, parece que el espectador está llegando al corazón del bosque, carente de luz y claros. Es ahí cuando da un pequeño salto de imagen, trasladando el objetivo por zonas mucho más tenebrosas y carentes de color. Se trata de un bosque bucólico, cargado de vegetación, pájaros, oscuridad y luz, colores, el sol, el cielo, la tierra, un lago, etc. De esta manera Ingrid Hölzl dice: "La observación continua de un paisaje apacible donde el tiempo pasa, pero nada pasa, genera un estado de ánimo contemplativo" (2011, p. 134).

14 La melodía fue realizada para fines terapéuticos.



(Figura 26) (David Claerbout, *Travel*, 2013, video instalación) (Fuente: <https://bit.ly/2vUYCJf>)

Sus trabajos, aunque se encuentren sin movimiento, llevan este consigo, permitiendo al observador seguir el movimiento imaginario que podría suceder en la imagen pero que no ocurre. Exponen un pasado que se mantiene en el presente. Juega con el tiempo y el movimiento. Lo divide, lo alarga, lo estrecha y lo inmoviliza a su antojo. Consigue introducir dos tiempos en un mismo trabajo, como es el caso de *Shadow Piece*, obra en la que muestra dos imágenes en distintos tiempos a la vez, mostrando una parte sin movimiento mientras que la otra se mantiene con una actividad que llega a traspasar parte de la imagen fija.

Las obras de Claerbout siempre llevan al espectador a evocar al recuerdo a la vez que a la independencia del curso del tiempo. Los tiempos de las imágenes son capaces de ser de diferentes tamaños, durando más, o menos, pero estando unidas unas dentro de otras, al igual que ocurre en esta pieza, en la que las escenas se van introduciendo unas dentro de otras dejando que sea el tiempo natural el que las diferencie. Consigue afirmar con sus trabajos la presencia del movimiento y el tiempo aun tratándose de una imagen fija y pasada (Barker, 2011, pp. 298-299).

Para Claerbout, la lentitud evidencia que la imagen tiene su propio tiempo personal en el que habitar, siendo el conocimiento de eso lo que trae la comprensión al espectador (Magalhães, 2008, pp. 54-55). Consigue transportar el pasado a las experiencias del presente, ya sea mediante la fusión de imágenes fijas e imágenes en movimiento como a través de la repetición, consiguiendo que el observador viva una experiencia temporal fuera de la linealidad cronológica. Descubre el tiempo como una composición de tiempo

pasado y tiempo presente, como un conjunto de momentos que no cesan de repetirse. Sus obras llevan al observador a experimentar el tiempo de una forma alternativa viéndolo ampliado y encogido, haciéndole sentir el pasado en ese mismo momento presente (Barker, 2011, pp. 301-302). En palabras de Claerbout:

Mi trabajo altera a las personas que ven el tiempo como una economía. Pienso en el tiempo como un gran y amplio testigo, que mata generosamente todos los pequeños mitos y narraciones. Por eso me gusta trabajar con el lenguaje del cine y la fotografía, tan lleno de mitos y narraciones. (Ardalan et al., 2012, p. 124)

La tranquilidad y la relajación como recurso temporal espacial en algunas obras son transmitidas al cuerpo del observador sin que este apenas se dé cuenta. Sin embargo, en otras de sus películas crea unos enfrentamientos entre las distintas temporalidades, tanto en el tiempo alterado de la obra como en el tiempo psicológico del observador, entrelazándose los tiempos en lo que dura la producción. Presenta un nuevo “principio de presencia” que se muestra en sus obras como algo físico y con entendimiento, como una presencia que forma parte de la obra y del espectador al mismo tiempo (Ibid., pp. 147-150).

4.5. Bill Viola: Las memorias en la imagen en movimiento

El vídeo se fundamenta en el tiempo siendo este, la base principal de este medio, el origen de su invención (Martin & Grosenick, 2008, p. 17). Un video artista contemporáneo que ha creado un nuevo arte dentro de la video instalación a través del tiempo es el neoyorquino Bill Viola (1951). Para él una imagen tiene una existencia limitada, vive y muere. El arte no es algo estético que deba apreciarse colgado en una pared, creado para ser observado. El arte está para vivirlo, para sentirlo. Sus obras son creadas desde un comienzo para sí mismo, son sacadas de su experiencia y sus vivencias, y ahí es donde está para Viola la clave de todo arte: compartir esas experiencias con el resto del mundo.

El trabajo de Viola es una práctica espiritual para el artista y para el espectador. Para el filósofo Otto Neumaier, Viola es un artista integracionista, siempre trata de integrar el completo de toda la persona, que esta se sienta en consonancia con la obra, y es precisamente ahí donde radica la fuerza de su trabajo (Viola, Pühringer & Neumaier, 2007, pp. 92-107). Viola trabaja desde la base de las preguntas que él mismo se hace acerca del ser humano. De qué manera el ser humano escucha y observa, cómo advierte su mente lo que sus oídos y ojos perciben, cómo funciona el conocimiento (Elliot, Obigane, Ross, Viola., & Walsh, 2006, p. 123). Para el historiador de arte Hans Belting, las imágenes de Viola pasan por diferentes transiciones. Los personajes vienen y van, permanecen, los estados emocionales se transforman, y se produce un desglose de acontecimientos dentro de la misma imagen que permite al espectador pasar por diferentes momentos (Viola, Walsh, Sellars, Belting & Perov, 2003, p. 180).

En muchas de sus obras el marco principal de la imagen es la idea de que el personaje se va o vuelve. Da sensación de estar situando al actor en una encrucijada. Habla así del nacimiento y la muerte emocional del hombre, mostrando la alegoría de salir y entrar de la imagen. Para Belting, el mayor atractivo en las obras de Viola es esa dualidad que siempre marca en sus trabajos, esos opuestos que consigue que convivan y se compenentren entre ellos en una misma producción, por la gran simetría que existe entre ambos opuestos (Viola et al., 2003, p. 155). Como dice María de Corral: “Bill Viola (...) compone sus videos con la fluidez del agua y la velocidad de la luz, como la poesía o la música y también como un experimento científico” (Syring, Lauter, Viola, Zutter & De Corral, 1994, p. 13). Considera su intuición una de sus mejores estrategias a la hora de crear, ya que confía en todos sus sentidos. Por este motivo siempre quiere conectar la emoción y el intelecto en una misma imagen, puesto que para Viola ambos tienen la misma importancia (Viola et al., 2007, p. 95). La suspensión y el movimiento conviven dentro de un mismo tiempo, y esa ralentización que caracteriza sus instalaciones artísticas evidencia cada gesto, por mínimo que sea, enseñando al espectador los detalles de las expresiones de los personajes de sus obras. Viola exhibe una intimidad del gesto humano que sería imposible de apreciar por el espectador de no ser por esa suspensión de movimiento que permanece constante en sus producciones (Magalhães, 2008, pp. 53-54).

Con la llegada de nuevas disciplinas al mundo del arte (*performance*, cine, video, etc.) el tiempo pasó a convertirse en uno de los principales protagonistas. La temporalidad se convirtió en algo esencial para el artista y su obra, cambiando esas disciplinas temporales y convirtiéndolas en la llave necesaria para reconquistar esa esencia temporal que se había perdido (Hernández-Navarro, 2018, pp. 1-7). La percepción que posee Viola de lo real, junto con la destreza a la hora de crear y la precisión, es una de las claves de su éxito. Tiene interés por representar lo sublime y por evocar los estados trascendentales. Posee un concepto de tiempo diferente, al igual que una singular y creativa concepción del sonido (Elliot et al., 2006, p. 121).

Según argumenta Viola: “el sonido tiene un pie en el mundo invisible y otro en el mundo visible, tangible” (Viola, et al., 2003, p. 183). Su experiencia pasada con la música le ha ayudado a saber llevar el ritmo temporal adecuado en la elaboración de sus trabajos. Gracias a David Tudor y al tiempo que estuvo con él, Viola comprendió que el sonido podía ser tridimensional y posible de moldear (Syring et al., 1994, p. 25). Como bien dice Viola, “El sonido tiene numerosas cualidades únicas en comparación con la imagen: rodea las esquinas, atraviesa las paredes, se percibe simultáneamente en 360 grados alrededor del observador e incluso penetra en el cuerpo” (Ibid., p. 241). Para el artista, el sonido es el último tramo que une la vida con la muerte (Viola et al., 2003, p. 184).

Sus trabajos, siempre diferentes entre sí, inducen al espectador a observar y reflexionar acerca de la situación de la sociedad (Martin & Grosenick, 2008). El artista cuestiona en sus obras el vínculo de la persona con su entorno y el misterio de la vida. El intelecto y la emoción, la razón y lo espiritual, la vida y la muerte, el tiempo y el espacio. Utiliza

la imagen en movimiento para hablar sobre las dualidades posibles que se generan en el individuo (Syring et al., 1994, p. 11). El artista indaga, como cuenta Mónica Sánchez, en “los territorios ‘hipnóticos’ de la inmersión del cuerpo en la oscuridad y la pérdida de las coordenadas espaciales” (2009, p. 233). Fue la nueva tecnología de la cámara de video y su fácil manejo portátil lo que realmente llevó a Viola a fascinarse por el vídeo. La posibilidad de poder grabar cualquier cosa y en cualquier momento sin la necesidad de encontrarse en un estudio (Viola et al., 2003, p. 183). De esta manera Viola dice:

(...) lo que sucede dentro de una cámara de video y una pantalla de monitor es un movimiento que fluye, un flujo de energía líquida que también es el flujo de luminosidad que inscribe la imagen que se ve, y el flujo de tiempo en el que existe. (...) Una vez que entiendes eso, sabes que no hay nada como la quietud, ninguna habitación que esté vacía, ningún espacio que esté en silencio, ningún pensamiento que esté completo, y ninguna persona que pueda alcanzar la perfección. Es el movimiento y el cambio lo que nos da vida y crea el mundo en el que vivimos. (Elliot et al., 2006, p. 186)

Consigue penetrar en las emociones humanas y captar lo que parece inalcanzable para los sentimientos del hombre. Las experiencias vividas por el ser humano, el desasosiego, etc., se introducen dentro del cuerpo del espectador a través del vídeo, haciéndole revivir de nuevo percepciones que ya podía tener olvidadas. Tradiciones, ideas, perspectivas de vivencia, etc., el artista representa con sus obras diferentes puntos de vista que el espectador no se había planteado jamás hasta el momento. Trabaja desde la base de las preguntas que él mismo se hace acerca del individuo; de qué manera el ser humano escucha y observa, cómo intercepta su mente lo que sus oídos y ojos perciben, cómo funciona el conocimiento. Viola entendió las maneras en las que el arte contemporáneo utilizaba las bases del arte tradicional, y las aplicó a las nuevas tecnologías aprovechando para transgredir la percepción natural que posee el ser humano y permitir a este comprender de una manera distinta (Ibid., pp. 122-123). Con sus obras busca conseguir que el individuo reflexione consigo mismo, analizando sus sentimientos y percepciones. Comenzó realizando videos de índole experimental, pero no fue hasta su vuelta de los viajes que realizó por diferentes países de Asia y Europa que su obra comenzó a tener un rumbo claro, empezando a mostrar la parte interna de todo lo existente en lugar de la parte externa que el mundo es capaz de ver.

La utilización de la cámara lenta intensifica la temporalidad en la obra (Vizcaíno, 2004). Sus trabajos parecen condensarse para luego estirar los límites del tiempo (Elliot et al., 2006, p. 166). Para Viola, la realidad se establece a través de la percepción personal, de la naturaleza, de la cotidianeidad y, en parte, de los procedimientos espirituales que vienen de la experiencia, el sueño y los recuerdos (Syring et al., 1994, p.100). En palabras de Neumaier: “(...) lo que conecta el video como medio con la vida es el tiempo”

(Viola et al., 2007, p. 106). El tiempo natural es aquel que está presente en cualquier lugar y en cualquier momento, con gente o sin gente. Utiliza el tiempo y el sonido para reconstruir su observación y experiencia espacio-temporal. Como así comenta Antonio Vizcaíno:

Con el videoarte lo que hace es cambiar el pincel y los colores por la cámara, el lienzo por el plasma y la apreciación y manipulación del tiempo. En sus obras se puede casi palpar el transcurso del tiempo. En palabras de artista: 'Con toda la experiencia que he tenido en video, he observado que el tiempo es algo substancial, palpable. Es lo más real que he sentido.' (2004, p. 6).

El agua es un elemento simbólico en sus obras que transmite el movimiento del ser humano en el espacio en el que se encuentra, utilizándola a la vez como una alegoría de la vida y la muerte. La utiliza a la hora de querer mostrar algo espiritual, pues para él representa el paso entre aquello que se ve y lo que no se ve. Es el origen de cualquier existencia. Cuando era niño, sufrió un accidente en un lago que lo llevó a casi morir ahogado. Desde entonces, lo que sintió en ese fondo acuático ha ido con él, mostrando con ello en sus video instalaciones que el agua da vida, pero que también es capaz de quitarla. Es sueño y realidad al mismo tiempo, y su pureza, para las obras del artista, transforma lo que toca. Como así lo describe Viola:

Si te sitúas a un lado de un lago y observas con atención, a veces no ves el interior porque solo puedes ver el reflejo del mundo que hay alrededor, sin embargo, otras veces ese reflejo desaparece y llegas a ver el fondo. Esa línea que marca la superficie es una especie de umbral entre dos mundos. (...) no es una barrera física. Es como una membrana. Es fluido y fluye. (Elliot et al., 2006, p. 185)

Introduce en sus obras temas analíticos que plantea al espectador. Lo racional e irracional, la conciencia y la inconsciencia, los temores y anhelos, llegando a temas más abstractos como el alma y sus cambios, la naturaleza, la vida y la muerte. No considera la muerte como algo negativo, sino como algo esencial e inseparable de la vida y el renacimiento. Su estancia en Japón tuvo mucho que ver en que estos temas comenzaran a surgir en sus trabajos. Su estadía allí le llevó a aprender que el arte es el lenguaje universal que todo individuo tiene. Las nuevas culturas e historias le llevan a nuevos conocimientos que le inspiran para difundir nuevos conceptos en sus instalaciones (Vizcaíno, 2004). Para Akio Obigane, Viola tiene el don de captar el espíritu de cada situación. Su identidad puede variar, pero no por ello desaparece. Se adapta para que así coincida con el espíritu de cada lugar. Es una de las facultades más importantes que posee el artista, ya que le permite observar siempre en primera persona, sintiendo cada detalle que hay detrás del objetivo (Elliot et al., 2006, pp. 173-175).

Para la teórica de arte Cynthia Freeland, las instalaciones de Viola son desorbitadas, sus presentaciones van en aumento hacia lo majestuoso, generando en ocasiones tal impacto en el espectador que le afecta físicamente. Sus producciones varían en formato y presentación, pero siguen siendo cautivantes y atrapando al espectador. Para la comisaria Lori Zippay, Viola crea un arte sensitivo, perceptivo, figurativo y real mediante los elementos de la naturaleza, creando obras de arte de vida. Su trabajo habla sobre las condiciones humanas y la aceptación del individuo ante el posible encuentro con el dolor y la muerte (Arya, 2019, pp. 3-8).

Con sus primeras video instalaciones de los años setenta el artista pretendía manipular el espacio y el tiempo, a través del vídeo, imitándolos hasta tratar de convertirlos en algo descompuesto. Para viola no se percibe solo una imagen, se cuenta una historia. El cómo se ha llegado hasta ahí, el porqué, la manera en la que el ojo enfoca todo lo que hay detrás de su creación. Su manera de ver el arte tras su estancia en Japón cambió, convirtiendo los elementos artísticos ya no en algo para mirar, sino en algo con lo que conectar (Hanhardt, Viola & Perov, 2017).

Sus obras hablan de sueños, de hasta dónde es capaz de llegar la percepción, de la imaginación y de la presencia del inconsciente. A este respecto A. Ross asegura:

Viola es, sin duda, un realista, pero es un realista que ha encontrado su propio espacio desde el que plantearse la realidad a medio camino entre las inquietudes modernistas sobre el arte, como reflejo de nuestro inconsciente colectivo, y las críticas postmodernistas sobre las fuentes y los usos de los sueños y la fantasía. (Elliot et al., 2006, p. 122)

Para el artista, la manipulación excesiva de la imagen rompe con la unión que se origina con el espectador ante la idea de una percepción psicológica alterada. Sus obras no deben existir en ninguna galería o museo, sino que deben de estar en el corazón y el pensamiento del observador (Acevedo, 2017). Después de, en 1999, morir su padre, Viola plasmó esta experiencia en algunas de sus piezas. Explora todos los matices que posee el ser humano, todas las emociones que sufre, y las representa en sus video instalaciones. Para Viola el arte del pasado es un referente, de una forma o de otra, han influido en su carrera. Consigue representar tiempos para que el espectador viva el suyo propio de un modo distinto (Hanhardt et al., 2017). Entre sus obras destacan: *Room for Saint John of the Cross* (1983), *Passage* (1987), *Nantes Triptych* (1992), *Six Heads* (2000), *Emergence* (2001), *Tristan's Ascension* (2005), o sus más actuales, como *Martyrs* (2014) o *Inverted Birth* (2014).

Tras volver de su estancia en Japón, el artista realizó, en 1983, la obra *Room for Saint John of the Cross*. Es una obra compuesta tanto por el video como por otros elementos escenificados y objetuales. Cuando el espectador se introduce en la video instalación, penetra en una habitación oscura en la que se encuentra un pequeño aposento justo en medio de la sala. En las paredes que rodean toda la estancia se muestran proyectadas

imágenes de la naturaleza de California, mostrando sus montañas salvajes a través del uso insistente del zoom, el cual aleja y acerca la naturaleza en constante movimiento (debido principalmente a que el artista realizó las grabaciones desde un coche en movimiento). El sonido del viento acompaña a la obra, introduciendo así al espectador en un ambiente más real. El espectador no puede introducirse dentro del pequeño aposento central, sino que únicamente puede observar su interior a través de una pequeña ventana que se encuentra en uno de sus laterales. Cuando el visitante se encuentra ante dicha ventana, puede observar que el pavimento se encuentra oculto tras una capa de tierra, sobre la que se encuentra una pequeña mesa, con un vaso de agua y una jarra.

Viola simula la habitación en la que se encontraba San Juan de la Cruz como prisionero desde finales de 1577 a mayo de 1578. El monitor enseña, a través de su pantalla, una montaña perteneciente a la ciudad de Seattle. Se trata de imágenes sin movimiento, queriendo mostrar una quietud dentro del cubículo que nada tiene que ver con las sensaciones de movilidad que ofrecen las imágenes con movimiento que se proyectan en las paredes de la sala que rodea la pequeña celda. En esta, se escucha claramente la voz grabada del artista Francesc Torres, que narra en castellano determinadas partes de poesías realizadas por el propio San Juan de la Cruz. Como bien dice Viola:

Un hombre que es encarcelado, humillado y, en lugar de responder con odio o ira, escribe *Cántico espiritual*, cuyos versos son de una desbordante fuerza expresiva. Al leerlo comprendí el efecto que podía producir el arte: esa obra me mostró por qué me dedico a la creación. (Porcel, 2009, p. 256)

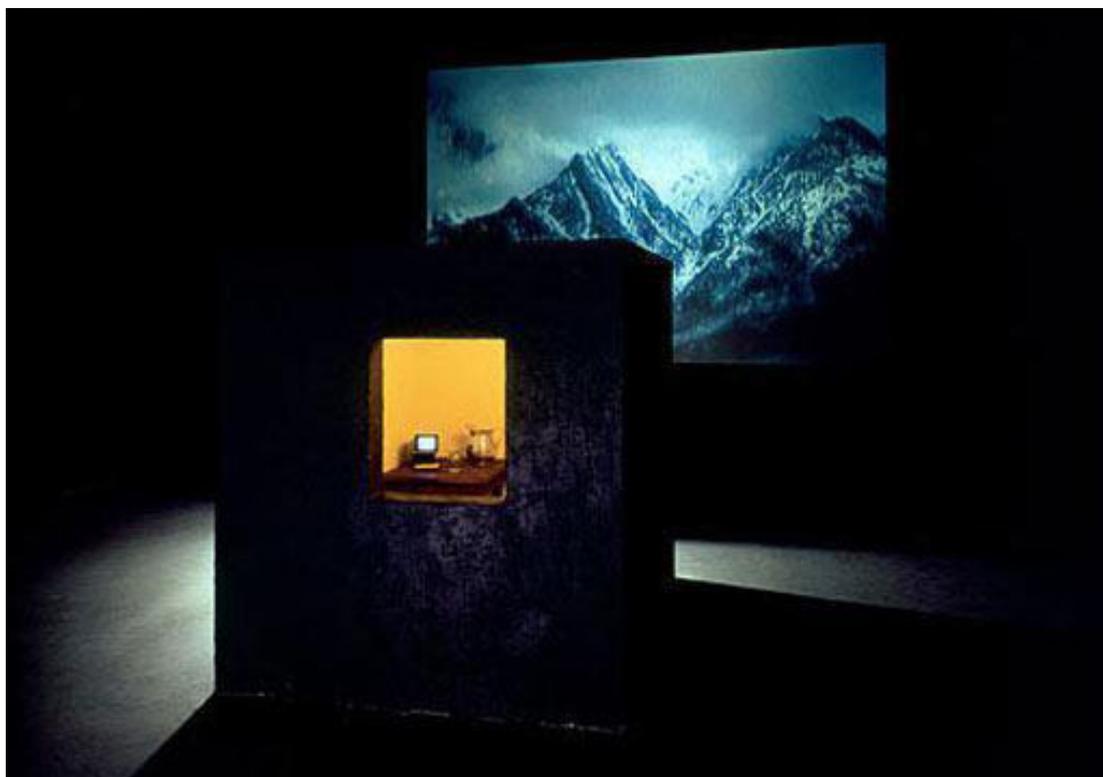
El aposento simboliza el “yo”. Su creación pretende mostrar la fase del entendimiento de uno mismo. El foco central, el interior, se encuentra tranquilo y en reposo, mostrándose como una evasión a todo ese alboroto que se encuentra fuera. Expone en su obra una serie de contrastes entre los distintos elementos que forman parte; el ajetreo tanto visual como auditivo que manifiesta el exterior de la instalación (la sala grande sin luz que recoge el cubículo) contra la quietud y calma que se presenta en el interior del aposento. Este es una celda que se contrapone con el exterior, con las montañas de California; esclavitud contra libertad, la realidad contra la ilusión. La prisión muestra aceptación, el exterior, rebeldía. A un ser humano se le considera incapaz de volar, pero no por ello es incapaz de soñar que lo consigue. El cuerpo encierra, la mente libera. Esas rivalidades que se pueden generar dentro de un mismo cuerpo son las que llevaron a Viola a esta instalación.

En ocasiones se pierde él mismo ante el desarrollo de sus obras, pero gracias a esa desorientación que experimenta, y habiendo seguido hacia adelante a pesar de su desconocimiento, se vuelve a encontrar a sí mismo en su instalación habiendo aprovechado ese tiempo de abstracción. Como bien lo explica Viola:

Me identifico con el rol de místico en el sentido de seguir una vía negativa –al sentir que la base de mi trabajo se halla en el desconocimiento, en la duda, en estar perdido, en las preguntas y no en las respuestas– y reconozco que la obra que personalmente considero más importante vino de no saber qué estaba haciendo en el momento en el que la estaba elaborando. Este es el poder del tiempo cuando saltas del precipicio hacia el agua y no te preocupas de si hay rocas justo debajo de la superficie. (Sánchez, 2016, p. 104)

Para Viola, el sentirse extraviado, desubicado, perdido, es el punto de partida para encontrarse a sí mismo y entenderse. Ha conseguido que el visitante se encuentre fuera de su hábitat natural, incómodo, contrariado, y sin saber dónde situarse en la instalación. El espectador se ve obligado a reflexionar y analizar, utilizando los sentidos, para así comprender las capacidades que puede llegar a poseer el individuo ante las mayores adversidades, como fue el caso de San Juan de la Cruz al seguir teniendo sentimientos tan importantes, como el amor y el perdón, dentro de una celda.

Viola pretende concienciar al espectador de que, ante los compases visuales que se observan, los tiempos varían de igual manera, trastocando el tiempo y el espacio del visitante al no poder ser experimentados y sentidos en igual forma, alternando la espacialidad y la temporalidad que el visitante experimenta en la discordancia entre el exterior y el interior de la instalación.



(Figura 27) (Bill Viola, *Room for Saint John of the Cross*, video instalación, 1983) (Fuente: <https://bit.ly/2TNMYZK>)

La manera de enfocar la idea y la localización es uno de sus mayores atractivos, como se presenta en su instalación *Passage* (1987). La obra consta de un pasillo estrecho con una proyección monumental al final. En el video se puede ver la fiesta de cumpleaños que está celebrando una niña pequeña. La forma en la que se expone todo da la sensación de partir desde el punto de visión de la niña. La localización de la obra incomoda al visitante, ya que el punto de visión de la proyección es demasiado grande teniendo en cuenta que el espectador lo observa desde un estrecho pasillo, lo que le lleva a no poder observar todo el plano completo con exactitud. Eso, junto con el zoom expuesto en la proyección, hacen que el público se encuentre desubicado ante ella.

El artista titula “pasaje” a esta video instalación por varios motivos. El corredor que hace de camino del espectador hace alusión a un túnel. La proyección visual de la fiesta de cumpleaños de la niña muestra cómo la vida pasa y como el tiempo forma una parte fundamental de la instalación. Y, para terminar, lo que implica un cumpleaños, el nacimiento y la vida. El ser humano se crea en el útero, y es esa travesía que lo lleva a nacer desde el interior del cuerpo lo que Bill Viola considera el túnel. El video original tiene una duración aproximada de 26’, pero el artista lo ralentiza ampliándolo hasta 7’ 30’. El sonido se encuentra a más volumen del que se puede considerar adecuado, por lo que resulta complicado comprender lo que se dice realmente en la fiesta de cumpleaños proyectada. El sonido, la imagen, el espacio, el tiempo, se ven alterados en esta instalación, viéndose el espectador incapacitado para poder observar todo de una manera atenta para poder digerir dónde se encuentra y que es lo que está viendo. El artista impide a la audiencia poder utilizar sus sentidos, no siendo capaz, en ningún espacio, de poder observar la instalación en su auténtica plenitud (Hanhardt et al., 2017).

Lo realmente llamativo es la artificialidad de los tiempos y sonidos que se proyectan en el video. La impaciencia que provoca en el espectador no supera la admiración que siente este tras observar con detalle los rasgos de los presentes en la fiesta, las caras de felicidad se van mostrando con lentitud, sorprendiendo a la par que satisfaciendo al observar cómo la dicha comienza a proyectarse en los rostros. Para Viola, esta obra en particular es:

Una estructura arquitectónica que encierra el tiempo. *Passage* es un híbrido entre el formato de la instalación y el video monocanal. La instalación está construida siguiendo la forma física de un símbolo arquetipo de transición y transformación, el túnel o pasillo largo y estrecho, que en un último término alude al canal del parto. La estructura enmarca una imagen que trasciende la escala humana tanto en el tiempo como en el espacio, y la coloca en el dominio interno subjetivo del recuerdo y la asociación emotiva. La fiesta de cumpleaños infantil, ceremonia familiar de paso y vestigio contemporáneo de un antiguo ritual eterno, conserva algo de su estatus sacramental y místico gracias a la manipulación del espacio y la extrema dilatación del tiempo. (Hanhardt et al., 2017, p. 114)



(Figura 28) (Bill Viola, *Passage*, video instalación, 1987) (Fuente: <https://bit.ly/2WhozO5>)

El significado del video, junto con la ralentización, consigue trasladar al visitante a un pasado de nostalgia. En palabras de Viola: “Mis viajes me han enseñado que siempre hay un solo ‘lugar exacto’ en el que una idea viene a la vida” (Sánchez, 2016, p. 30). Para el artista, todo momento vivido es clave a la hora de crear.

La instalación *Nantes Triptych* se encuentra dividido en tres partes, pero enlazadas entre sí simbólicamente. En palabras de Viola: “(...) mi interés en la forma del tríptico radica en el hecho de que se trata del reflejo de una visión del mundo cosmológica y social (cielo-tierra-infierno)” (Syring et al., 1994, p. 33). El nacimiento de un bebé, el sumergimiento de una persona en edad media y la muerte de una mujer mayor por enfermedad. El panel central muestra la vida como un movimiento inestable y sin objetivo, una existencia en un estado incierto (Ibid., p. 23). Es más grande que las dos grabaciones laterales, imitando así al característico tríptico de las pinturas tradicionales antiguas. Aunque el conjunto de las tres piezas crea una idea temporal imprescindible dentro de las obras de Viola, los videos se realizaron por separado, y en distintos momentos de su vida, sin que él mismo supiera cuál iba a ser su destino. El primer vídeo presenta a una mujer pariendo a su hijo de manera natural, con los sonidos ambientales de dicho acontecimiento. El fundamento principal del porqué realizó esta parte fue que, en aquel momento, iba a nacer el primer hijo del artista. Con esta parte de la pieza Viola quiere explicar cómo la vida se abre camino y cómo el tiempo empieza a iniciarse.

La grabación central constituye una parte de una obra ya realizada por Viola en la que se ve a varias personas, sumergidas en el agua y sin otro movimiento más allá de la inercia del agua que los transporta. Los individuos parecen estar atrapados dentro del agua, inhabilitados de movimiento propio. Este video se diferencia de los demás en el material físico utilizado para su presentación; se trata de una tela más diáfana, consiguiendo así, con la luminosidad del recinto, mostrar un ambiente en la grabación que alterna entre lo físico y lo metafísico. Evoca el trayecto de la vida humana después de nacer y antes de morir. De esta manera Viola dice: “La imagen proyectada del cuerpo bajo el agua, flota en el vacío, en parte material y en parte inmaterial, frente a un espacio misterioso, oscuro, suspendido entre el nacimiento y la muerte” (Syring et al., 1994, p. 64). El protagonista de esta pieza se encuentra hundido permanentemente en un constante vaivén de movimiento, en momentos violento, en momentos tranquilo, simulando así los altibajos que sufre el ser humano a lo largo de toda su vida. Viola puso esta parte como “una presencia desconocida que había subido desde las profundidades, creando la falta de equilibrio en la superficie. ¿Está vivo o se ha ahogado?” (Viola et al., 2003, p. 156).

La tercera y última pieza de esta obra presenta una señora mayor que está muriéndose. En este caso, no se trata de ningún modelo, ni de ningún extraño, sino de la madre del artista en los últimos momentos de su vida. Representa el tránsito entre el nacimiento y la muerte, exponiéndolo como la experiencia vivida. Un parto: el nacimiento de la vida; una muerte: la pérdida de la vida. Representa momentos difíciles de ver que no se encuentran disponibles siempre, por el contrario, son instantes que pasan veloces y a los que difícilmente se puede acceder (Ibid.).

Se trata de una vídeo instalación con la temporalidad humana como tema. Nacimiento, parsimonia y muerte. El artista muestra de izquierda a derecha como la vida comienza a disponer de tiempo, y como, poco a poco, ese tiempo se va ralentizando hasta des-

aparecer de nuevo. Con esta idea Bill Viola crea una obra de vida. Que utilice momentos reales con significado personal hace que la video instalación impacte sensitivamente en el espectador, pues el artista ha puesto fielmente su vida en la obra. Es una manifestación de la existencia humana y su muerte, que pretende extender la idea del tiempo como algo que únicamente comienza a existir desde el mismo momento en el que el ser humano comienza a respirar, y que únicamente acaba cuando da su último aliento. El artista, como en otras de sus video instalaciones, utiliza el género pictórico como base para crear los cimientos de esta obra. Para Bill Viola, desde siempre, el video ha sido un arte actual que, sin embargo, no aparta otras variedades artísticas como puede ser la pintura. Al contrario, unifica los dos artes en un mismo espacio.

Viola utiliza el agua como algo sustancial para la vida. En cierta manera, esta parte central supone un contraste al lado de dos momentos tan traumáticos como pueden ser el nacimiento y la muerte. Abre las posibilidades de interpretación en esta pieza. Si se analiza la primera parte con la segunda, el agua puede significar la vida. Y observando detenidamente la pieza central, esta puede ser interpretada como tranquilidad temporal e, incluso, como ausencia de tiempo. Si, por el contrario, se analiza la pieza central con la tercera, el concepto que se tiene del agua en sí varía sobremanera. Al encontrarse situado a un lado de una mujer en estado terminal, el agua pasa a considerarse dañino. Por una parte, da vida, por otra, la quita (Hanhardt, 2017). De esta manera Viola dice:

Quando una vida se acaba, cuando alguien exhala su último suspiro, literalmente, físicamente, esa persona se vuelve inmóvil; se convierte en la eternidad misma. El choque que implica el haber presenciado el final de una vida radica en que estás viendo el final del tiempo... el cese de todo movimiento. (Viola et al., 2003, p. 159)



(Figura 29) (Bill Viola, 1992, *Nantes Triptych*, video instalación) (Fuente: <https://bit.ly/3aTurRu>)

La moldura que envuelve el cuadro permite al espectador englobar todos los acontecimientos en uno, sin permitir separar el nacimiento, la vida y la muerte. Por el contrario, proporciona al espectador la capacidad de ver las tres partes en una sola, consiguiendo transmitir lo que implica realmente la existencia del individuo (Arya, 2019, p.

5). El camino que recorre el ser humano a lo largo de su vida es plasmado en esta producción. Utiliza dos hechos antagónicos y los une en una misma instalación poniendo en interrogante el conocimiento de la vida, incorporando al espectador que se encuentra observando, al igual que le obliga a advertir en mayor medida la importancia del tiempo dentro de su realidad. Obliga a situar la vida del individuo, haciéndolo consciente de esta, transportándolo a su mismo pasado, al presente que habita, y al futuro que le allega. Une los tres tiempos, consiguiendo englobarlos en un mismo momento.

No pretende crear ningún enigma, se trata de momentos en la vida del ser humano que no puede evitar. La muerte de la madre de Viola induce a una participación afectiva por parte del público. El agua, como elemento vital, cómo aparece, cómo cae, cómo forma parte de todo ser viviente, significa la idea temporal de la vida. Y Viola simboliza el agua como intervalo entre la vida y la muerte. A este respecto Carlos V. Sánchez comenta: “En un breve texto del poeta, Rumi, recogido por Viola, tenemos una primera clave: ‘A cada momento un mundo nace y muere, y has de saber que, para ti, con cada momento viene la muerte y la renovación’” (2016, p. 296).

A partir del año 2000 en adelante realizó determinadas instalaciones entre las que creó la serie *The Passions*¹⁵, una sucesión de video instalaciones en las que el artista se basaba principalmente en la representación de determinadas pinturas renacentistas. Viola introduce el martirio, el fin y el más allá dentro de los cánones de la pintura religiosa, mostrando el dolor como algo indispensable dentro del ser humano. Destacamos en esta serie *Six Heads* (2000) y *Emergence* (2001). La primera se trata de una instalación sencilla, pero muy ambiciosa en su significado. Una pantalla se encuentra dividida en seis partes, y en cada una de ellas aparece la cara del mismo hombre. Mientras la proyección dura, las respectivas caras del personaje se van modificando una a una, a la vez, pero sin semejanza alguna entre ellas. Como bien dice Viola: “Las emociones aparecen y desaparecen en forma tan gradual que es difícil decir dónde una empieza y la otra deja de ser” (Viola et al., 2003, p. 28).

Los rasgos del individuo van cambiando, muy lentamente, mostrando en cada parte una emoción distinta. Ira, dolor, temor, miedo, alegría, ensueño, esas son las emociones humanas que el artista representa en esta obra con máximo detalle. Enseña cómo el ser humano es capaz de llevar consigo distintas emociones muy diferentes entre sí, siendo una parte primordial de lo que implica ser humano. Según argumenta el crítico Peter Sellars (director de teatro estadounidense): “Bill Viola trabaja con actores, no con santos. El hecho de que se trate de seres humanos con defectos, (...) se convierte en el poder democratizador de estas obras, en su misma americanidad” (Ibid., p. 143).

Viola muestra aquí los diferentes estados de ánimo a través de la expresión corporal, y los ralentiza para que el espectador pueda observar atentamente cada mínimo movi-

15 La serie *The Passions* contiene más de diez video instalaciones.

miento a medida que su rostro se va desfigurando por el sentimiento. Para el artista, el individuo está compuesto por diferentes esencias, y posee infinitos estados de ánimo, por este motivo ha querido mostrar un catálogo de algunas de ellas que están relacionadas con las que la pintura religiosa ha representado históricamente. Para Viola, ese momento confuso en que el estado de ánimo cambia de manera drástica le parece igual de importante que la emoción. Razón por la cual, en ocasiones, le gusta entremezclar todos esos sentimientos y emociones y el tránsito que va de uno a otro (Ibid., p. 163).

Esta instalación hace alusión a la pintura histórica y a la forma de realizar los retratos, utilizando los sentimientos clásicos de la época, representándolos como se plasmaban a través de la pintura histórica. Como dice Walsh, se trata de “una especie de estudio barroco viviente de un drama interior” (Ibid., p. 32). Cualquier persona puede experimentar diferentes sensaciones al estar ante una obra de Viola. Son obras indispensables y atrayentes dentro de su propio movimiento lento. Las gesticulaciones de los actores son tan destacadas y persuasivas que permiten ver con detallada exactitud hasta la más mínima arruga que pueda surgir de sus rostros.



(Figura 30) (Bill Viola, *Six Heads*, instalación de video, 2000) (Fuente: <https://bit.ly/2Qefhy7>)

Sus obras provocan una mezcla de sentimientos en el espectador. Siempre presentan emociones personales, íntimas; sentimientos y expresiones que el individuo tiende a querer sentir en la intimidad, sin mostrarlos al mundo. La emoción que se genera en el espectador ante las emociones que está observando y sintiendo se entremezclan con la confusión de estar presenciando algo que normalmente el ser humano esconde en la intimidad. Las sensaciones que provocan las obras de Viola son tan personales que, en ocasiones, provoca un cúmulo de sentimientos contradictorios al sentir algo tan íntimo por una obra tan expuesta.

Para crear *Emergence*, Viola se basó en la obra pictórica *Pietà*, 1424, un fresco del pintor italiano Masolino da Panicale. Se trata de un cuadro en el que se muestra a Jesús, muerto, entre los brazos de María y San Juan. En palabras de Viola: “La religión y el arte son parecidos, ambos se ocupan de la esencia del ser humano. (...) los artistas pueden servir para unir las civilizaciones. (...) Cuando todo desaparece, llega el momento de inventar” (Porcel, 2009, p. 257). La video instalación, que tiene una duración de 11’ 49”, presenta una escenografía en la que lo que parece ser un pozo grande de mármol con una cruz situada en el frontal está situado en el centro. Dos mujeres se encuentran sentadas cerca de este, una a cada lado, con expresiones de pesar y tormento. Mientras cada una está concentrada en su sufrimiento, del centro del pozo surge, entre las aguas, un hombre desnudo, extremadamente pálido, que va saliendo poco a poco poniéndose en pie, derramando el agua que lo inundaba. Con la ayuda de las dos mujeres, el hombre se sitúa en el suelo, acostado, sin dar indicios de vida. Inclinas sobre el cuerpo, el video acaba con las facciones de congoja y dolor de las mujeres, llorando ante la pérdida de emoción al ver que el hombre que está postrado ante ellas no va a volver a la vida. Esta obra constituye una experiencia extraña y cautivadora, en parte porque la imaginería es habitual y a la vez repentina (Aznar, 2004, p. 370).

Desde el momento en el que el movimiento del hombre empieza a surgir, las expresiones de las dos mujeres cambian drásticamente, dejando a un lado el sufrimiento para dar paso a expresiones de admiración, deslumbramiento y éxtasis, al verse partícipes de tal milagro, como es el ser testigo de lo que parece ser una resurrección. Como Viola dice: “para nuestros ojos contemporáneos, es un ahogado: para mi visión interior, es un parto. Las imágenes de este tipo tienen vida propia porque no tienen trabas y flotan libremente” (Viola et al., 2003, p. 45). Para el artista, estas imágenes se fusionan creando una apariencia novedosa. Cuando Viola crea obras de este tipo, sobre inmersión y reemergencia, la imagen se fusiona creando. El espectador se ve empujado a ver el agua como algo más que forma parte de la vida del individuo, aunque su cariz pueda variar hasta dar vida o arrebatarla. Hace sentir al público como colaborador de la obra, formando parte de esta. El asombro y fascinación que se genera en las dos mujeres de *Emergence* es tal que el observador se siente involucrado e introducido en el escenario, asombrándose a la misma vez que las modelos de lo que se avecina. Hace pensar en la posibilidad de volver a nacer.

La obra es, en palabras de María Teresa Méndez Baiges: “impactante, pero probablemente una pizca efectista” (2018, p. 896).

A pesar de las connotaciones religiosas que puede llevar la obra, la historia que muestra aquí es totalmente abierta, permitiendo al espectador deducir él mismo que es lo que va sucediendo. Puede hacer alusión a la resurrección de Jesús, puede considerarse un nacimiento (el agua sugiere vida), o puede tratarse del ahogamiento que esté sufriendo alguien. No se sabe si el hombre sigue vivo una vez tumbado o, por el contrario, ha muerto, como desde un momento se piensa tras ver las expresiones de sufrimiento de las dos mujeres. Viola no quiere mostrar ningún final con una historia cerrada, sino dejar una inestabilidad narrativa y visual para que el espectador termine de darle significado a la obra. No se considera a sí mismo un artista religioso. No pretende promover ninguna ideología; pero está realmente interesado en el camino hacia la liberación de uno mismo para dejar a un lado el sufrimiento. Reactualiza las pinturas religiosas, reactualiza su espacialidad y su escenografía. Las expresiones que se exhiben en la mayoría de las obras renacentistas exponen rostros de sentimientos y emociones que Viola experimenta con la imagen en movimiento. La utilización ejemplar que hace del ralentí otorga a las emociones humanas una mayor intensidad (Batet, 2013). La alusión que hace esta video instalación a muchas obras religiosas es innegable, y las expresiones que muchas de ellas postran en sus rostros se ven retratadas aquí.

Esta serie surgió a través de la conexión que el mismo artista sentía con las pinturas renacentistas, que le mostraban un fondo en cada uno de los personajes plasmados pictóricamente. Ese fondo es el que atrae a Viola, pues le hace pensar en las vivencias, en las experiencias de distintas épocas históricas. Comenzó a pensar en ello seriamente a partir de 1997, cuando fue invitado como investigador en residencia en el Instituto de Investigación Getty, en el que el tema principal a evaluar y representar eran las pasiones. Le apasiona la historia que hay detrás de un cuadro, sin narraciones ni diálogos, solo observando como los pintores son capaces de mostrar una historia yendo más allá con el pincel. Para él, las imágenes tienen vida porque están sin ataduras, y flotan libremente, y es ahí donde quiere que estén sus obras, sin una narrativa forzada. Cuando trabaja con una sola toma, introduce al espectador, haciéndole partícipe del tiempo y el espacio de la pieza. Por eso, en la serie de las pasiones, no mueve la cámara en ningún momento, y usa expresamente una sola toma. Si hubiera movido la cámara, la temporalidad del movimiento que buscaba hubiera cesado, ya que lo que exploraba era el movimiento de la continuidad de una onda emocional. La lentitud es tal que el espectador está impaciente por observar los cambios que van sufriendo lentamente los personajes (Viola et al., 2003). Viola prefiere las imágenes ambiguas, pues muestran mucho más de lo que se ve al poder percibir determinadas historias en una misma imagen.



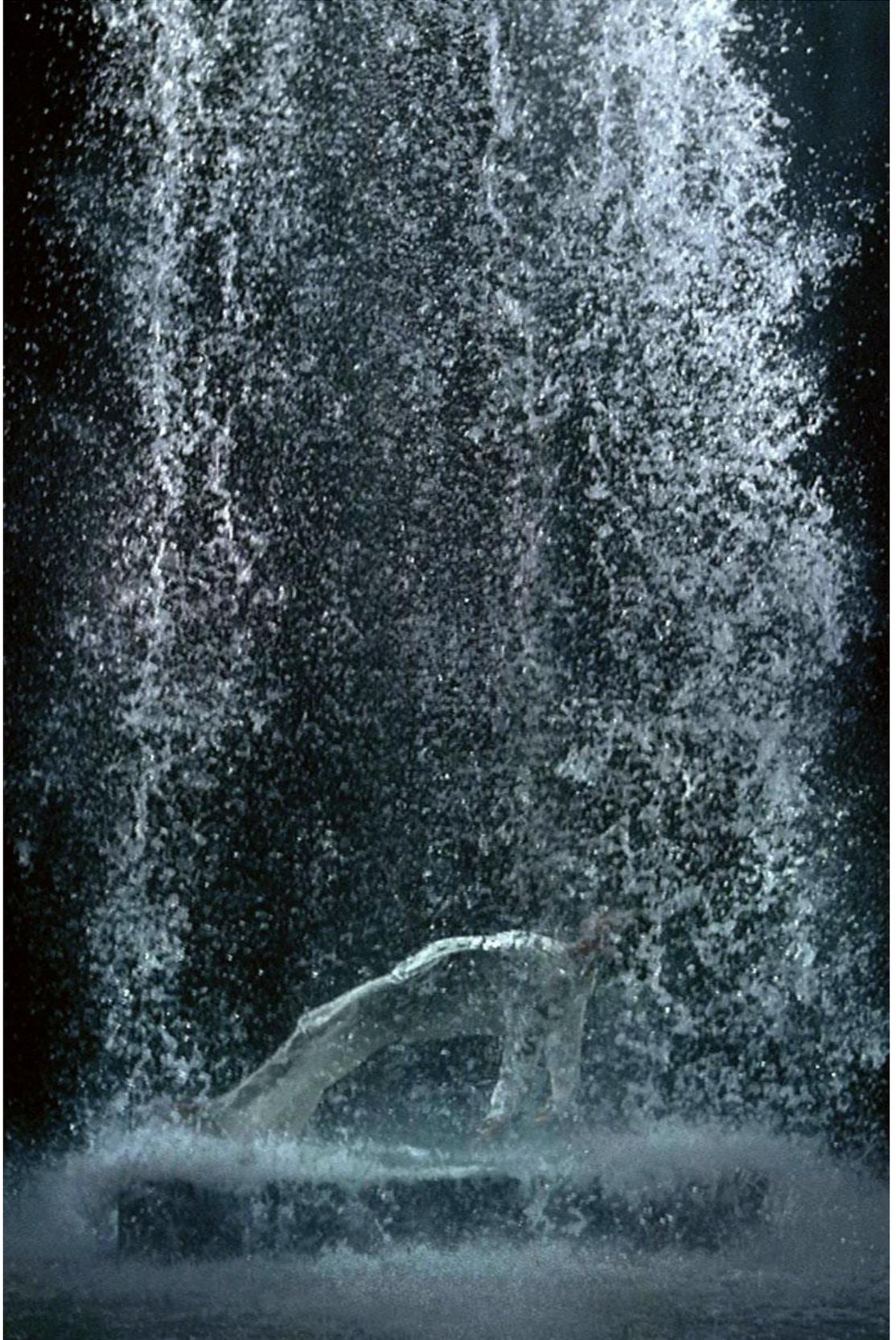
(Figura 31) (Bill Viola, *Emergence*, instalación de vídeo, 2001) (Fuente: <https://bit.ly/2Weev87>)

El agua es un elemento que se manifiesta dentro de la religión, algo fundamental dentro de la iglesia cristiana. Esto es algo que, indudablemente, llama la atención de Viola por sus experiencias vividas. Para el artista, la pasión es como un oleaje que aparece en el interior de las personas, y sale al exterior, en el que no se tiene apenas autoridad, dominando lo que encuentra más cerca.

Tristan's Ascension es una video instalación, de 10', que realizó en 2005. La presenta como una imagen en vertical, y la escenografía cuenta con una gran losa de piedra oscura, que sirve como soporte para el cuerpo del hombre que permanece en ella acostado boca arriba. Este se encuentra vestido de blanco, lo que lo hace resaltar más ante la oscuridad de las paredes y el suelo que presenta la obra. Con el individuo que permanece acostado (el cual no se mueve) y la losa (que parece una lápida), la escena da sensación de funeral.

Poco a poco chispas de agua comienzan a ascender hacia arriba, acelerándose como si estuvieran cayendo en picado a la inversa. Conforme el tiempo avanza, las gotas de agua pasan a ser un torrente, llegando a un punto en el que el hombre que está acostado es apenas imposible de visualizar. El suelo se convierte en un mar en ventisca, la pared oscura no se puede observar y la oscuridad del principio se ilumina tras el agua y sus propios reflejos blancos. A mitad de la video instalación, el cuerpo del hombre acostado empieza a elevarse hacia arriba, como si el agua lo alzara junto con ella. El cuerpo es apenas visible ante la cantidad de agua que lo acompaña, pero se percibe cómo va subiendo lentamente. En los últimos segundos el cuerpo desaparece, quedando únicamente el torrente de agua, confidente de lo que acaba de ocurrir (Festa, 2018, s. p). La ascensión del agua comienza a menguar hasta desaparecer, mostrando, únicamente, la losa solitaria. Utiliza el sonido de una cascada bajo una montaña, dándole a la video instalación mayor empaque, mostrando el eco del agua, dándole a la obra mayor sentido. Permanece antes de que el agua comience a aparecer, y se queda hasta el final de la instalación, incluso cuando el agua, junto con el hombre, han ascendido. El sonido pasa a ser fundamental en la obra ya que, gracias a este, el observador consigue alejarse del “mundanal ruido” y transportarse a una “dimensión mágica” (Vizcaíno, 2004).

Con esta producción, Viola investiga acerca de la ascensión religiosa, pero va más allá al añadirle la fuerza del agua como medio de ascensión hacia el más allá. Viola alude aquí al alzamiento del alma del hombre cuando muere. Y no lo marca como algo tranquilo y apaciguador, sino como una tormenta en la que se vuelve a tener al agua como activo principal. La espiritualidad que transmite está cerca de hacerse física. Muestra la idea del dolor de la muerte unificándola con la grandiosidad de la vida, presenta el agua como la máxima pureza que existe en la forma a través del espíritu, pareciendo así que la mano de alguna Divinidad está interviniendo, amparando el alma del cuerpo que asciende, consiguiendo así la mayor gloria a la que puede aspirar el cuerpo.



(Figura 32) (Bill Viola, *Tristan's Ascension*, instalación de vídeo y sonido, 2005) (Fuente: <https://bit.ly/39UdwOE>)

Inverted Birth (2014) tiene una duración de 8' 30''aproximadamente. Transmite al espectador un gran nerviosismo debido principalmente a la angustia que puede generar el ver la avalancha de colores que cae sobre el personaje, que simbolizan muerte, angustia y salvación. Sugiere las fases de la vida humana como algo que cubre el cuerpo. Exhibe cinco partes distintas del camino que recorre el ser humano a lo largo de su vida, y las representa mediante un cambio de tonalidades líquidas.

El personaje de la instalación se expone en una sola pantalla, en la que aparece con un tamaño cinco veces más grande del normal. Mientras los segundos pasan, el hombre comienza a ser cubierto de manera ascendente por un líquido negro, pasando después por el rojo, el blanco, para terminar posteriormente en agua y ser cubierto por una capa de aire. Distintas emociones van surgiendo conforme avanza la instalación: oscuridad, miedo, fuerza, alivio... dependiendo del líquido que asciende. Aunque la obra la realizó a tiempo normal, en el momento de hacer la maquetación, ralentizó la video instalación para que se pudieran apreciar todos los detalles, como la ascensión de las distintas tonalidades de líquidos y los grandes cambios gestuales que produce el personaje en su rostro y en sus movimientos.



(Figura 33) (Bill Viola, *Inverted Birth*, instalación de vídeo y sonido, 2014) (Fuente: <https://bit.ly/2vjaa8B>)

Martyrs es una obra que realizó en 2014 que consta de cuatro pantallas. El artista ha escogido como *performers* de estas obras a los cuatro componentes principales de la naturaleza: tierra, aire, agua y fuego. Tardó once años en terminar esta producción pues, la responsabilidad que suponía para él ser el primero en exponer en una catedral británica una video instalación, le abrumaba; en este caso, la Catedral de San Pablo de Londres. Viola consigue hacer de algo que conlleva sufrimiento, algo espiritual.

En cada pantalla hay un personaje y cada uno de ellos es embestido por un elemento. El arranque de la video instalación comienza con la calma, sin apenas movimiento. En la primera pantalla se aprecia a un hombre casi sepultado por una montaña de tierra; la pantalla que continúa enseña a una mujer colgando en el aire atada con una cuerda de pies y manos (los primeros con la sujeción en el suelo y los segundos con esta en el techo); la tercera pantalla expone a un hombre que parece estar durmiendo sentado en una silla; y la cuarta y última pantalla presenta a un hombre acostado en posición fetal con los pies atados a una cuerda que parece estar atada al techo.

Conforme el vídeo avanza, comienzan a ocurrir los acontecimientos: la tierra que oculta al hombre comienza a ascender, lentamente al principio y velozmente al final, hasta desaparecer por completo dejando así al individuo en pie; la mujer atada es movida con violencia por una ventisca, pero mantenida en su puesto debido a las ataduras; el hombre sentado es inundado por unas llamas que caen del techo que lo consumen hasta convertirlo en cenizas; el hombre acostado, atado de pies, es alzado boca abajo y atestado por un chaparrón de agua que cae con violencia sobre el cuerpo en el aire, para luego ir ascendiendo hasta desaparecer conforme el agua también aminora su velocidad. La video instalación acaba con una luz cenital en cada una de las visualizaciones, revelando la carga que supone la vida, la calma tras la tormenta, el sufrimiento y el final.

La idea es la experimentación del tránsito a partir de la idea religiosa de los mártires. Algo en común que mantienen los cuatro personajes que permanecen en esta pieza es la calma que parecen sentir a pesar del sufrimiento que se plantea ante el golpe de los elementos, pareciendo indiferentes al dolor que seguramente están sintiendo. Como bien dice A. Ross: "(...) Viola provoca el corazón, dirigiendo a la mente por caminos de contemplación y autodescubrimiento" (Elliot et al., 2006, p. 123). Muestra la muerte como algo olvidado, pero indudablemente impuesto por la ley de la vida. Expone así los mayores enigmas que implica el ser humano. Representa los secretos más recónditos de la existencia del individuo. Habla del fin, de la liberación y la ascensión. La imagen en movimiento sigue formando una parte fundamental dentro de sus obras. En palabras de Hanhardt:

Las figuras de *Mártires* dicen: 'Estamos acosados (...) pero no derrotados'. Soplan las acciones emprendidas contra sus cuerpos 'temporales', iluminados en la pantalla, aludiendo al Ser y al hecho de que '(las cosas) invisibles son eternas'. La representación de lo inefable, '(las cosas) que no se ven', se realiza a través de la poética del tiempo de Viola, que da expresión mediante el cuerpo al poder del sacrificio. (Hanhardt et al., 2017, p. 260)



(Figura 34) (Bill Viola, *Martyrs*, instalación de video y sonido, 2014) (Fuente: <https://bit.ly/2wRUo51>)

Bill Viola reúne las cinco características teatrales que categorizan la videoinstalación: “la importancia del público, la presencia escénica, el efecto de ‘realidad’, el valor de la experiencia vivida y, por último, la espacialización del tiempo y la temporalización del espacio” (Baigorri, 1997, p. 75). Sus producciones, incluso aquellas que representan los momentos más comunes, consiguen introducirse dentro de la memoria del espectador, gobernando en el interior del individuo durante un corto periodo de tiempo. Incita, con sus obras, a ir más allá de esa superficialidad para llegar hasta la realidad. Todo lo que rodea ahora mismo al ser humano es apariencia, una fina capa que cubre la realidad. Viola incita a ir más allá y traspasar esa capa superficial.

Pretende mostrar con sus trabajos el camino hacia el autoconocimiento. No se trata de algo meramente estético, sino que puede llegar a sanar viejas heridas. Para él su arte va destinado a la transformación, no a la educación, la estética, o la diversión. Según argumenta Viola: “Estoy interesado en un aspecto muy centrado de la experiencia humana que concierne a la naturaleza del movimiento del flujo de conciencia, autoconocimiento o sensibilidad, y la posibilidad de la perfección y liberación del yo” (Elliot et al., 2006, p. 182). Están realizadas para ampliar el entendimiento y mejorar la manera de estar en el mundo, de vivir. Permite al individuo conocerse mejor a sí mismo y a sus vivencias, siempre desde un punto personal, subjetivo.

Una de las mayores características de Bill Viola es la capacidad de llevar al observador a su yo interno, trasladándole a experiencias vividas, que tienen relación (o no) con lo que observan, con la pérdida, con la emoción, con el sufrimiento, con la alegría, etc. Como bien dice Robert Morris (citado en Osborne, 2010), “el arte es sobre todo una situación” (p. 310), y Viola consigue colocar al espectador en las circunstancias que él mismo crea. Aun con la lentitud de las actuaciones, la dilación de los gestos y movimientos, la empatía en sus obras es su mayor característica. Se introduce dentro de las vivencias del espectador hasta que encuentra un hueco en común con lo que está observando que le lleva a esa experiencia ya vivida. En ese momento deja de ser un observador para pasar a formar parte de la obra.

5. El juego del engaño. Miradas que van más allá

A la hora de realizar las distintas pinturas expandidas, aprovecho la confusión visual de los sentidos para crear obras que confundan y creen mayor extrañeza ante la realidad de lo que se ve. El ojo humano puede producir engaños, y trabajo a partir de ellos. Introduzco al espectador dentro de las obras que realizo y les hago sentir parte de ellas, mostrándoles que el arte es capaz de penetrar dentro del espacio y tiempo que ocupan. La ilusión óptica se ha convertido en uno de los temas más interesantes en las artes plásticas de la actualidad. El juego visual que desarrollo permite que el espectador analice reflexivamente lo que está viendo, para así individualizar cada parte de la instalación. Genero una percepción visual que poco tiene que ver con la realidad común, lo que permite dar un paso más hacia otras realidades alternativas. La interpretación visual siempre está acompañada por la cotidianidad, por todo aquello que se conoce y se ha visto, ya que es la manera más rápida que tiene el espectador de comprender lo que observa. Esa ilusión óptica se encuentra marcada por un punto focal de visión, que le da sentido y perspectiva. Cuando se pierde esa perspectiva, el espectador capta la esencia de la producción, dotando de significado a la instalación. Aprovecho la confusión visual de la percepción para crear obras que confundan y creen extrañeza ante la realidad. El ojo humano puede producir muchos engaños ópticos, y trabajo a partir de ellos.

Mi obra guarda relación con trabajos de varios artistas contemporáneos. La labor escenográfica, el uso asiduo de los mismos materiales, la técnica, la ilusión óptica, etc., forman parte del arte de hoy en día. Maisie Broadhead, Cynthia Greig y Alexa Meade son algunos de los que están más relacionados con el engaño óptico.

5.1. Maisie Broadhead y su transformación escenográfica

La larga elaboración escenográfica, junto con la ilusión óptica que hay en cada una de mis piezas, recuerdan a la obra de Maisie Broadhead. Se trata de una artista londinense que posee una visión característica. Se considera más artista que fotógrafa; las elaboraciones escenográficas que realiza cada vez que hace una fotografía le resultan más elaboradas que realizar la instantánea. Hace retratos reales de cuadros históricos, realizando fotografías en las que monta toda la escenografía reinterpretando pinturas históricas y convirtiéndolas en modernas. La luz es la parte más importante en su obra, junto con la colocación de esta en determinados puntos y de diversas formas, ya que es el punto definitivo para que sus producciones queden fijadas escenográficamente (Broadhead, 2018).

La historia del arte es un tema primordial para la artista a la hora de crear sus producciones, apropiándose de imágenes y cuadros y reinterpretándolos, otorgándoles una visión actual. La especificación que presenta en los detalles consigue que el espectador reaccione y asocie su obra inmediatamente con la producción perteneciente al pasado. Muestra un arte imaginativo e innovador, y la calidad de la imagen, su manera de realizar toda la composición, y todos los detalles, hacen de su obra una teatrali-

zación que culmina en una fotografía. Unifica el pasado y el presente en una misma escena. Sus obras más destacadas son por ejemplo *An Ode To Hill And Adamson* (2013), o algunas series como *Broadhead's Women* (2014), *Peepers* (2014), *Pearls* (2016) y *Reframe* (2018).

An Ode To Hill And Adamson es una reinterpretación de una fotografía que realizaron David Octavius Hill y Robert Adamson a la historiadora británica Lady Eastlake entre 1843 y 1848. Broadhead realiza un video montaje en el que va mostrando como ha realizado la escenografía. La cámara se mantiene fija, y se puede ver los momentos de construcción de sus escenas. La obra comienza con un marco grande, apoyado sobre soportes metálicos, en el centro de una sala, y a cámara rápida va apareciendo gente que comienza a crear una escenografía por todo el espacio. La obra culmina con una imagen que representa un salón típico de la época, y una reproducción real colocada a través del marco que, junto con una lámina traslúcida puesta sobre este, da la sensación de tratarse de una fotografía/pintura antigua. Esta obra tiene similitud con las pinturas expandidas que presento porque, al igual que estas, engaña al espectador presentando la obra como si se tratara de algo bidimensional cuando en realidad es tridimensional (Kingsley & Riopelle, 2013).

La serie *Broadhead's Women* es una sucesión de fotografías basadas en determinados cuadros barrocos del pintor de los Países Bajos, Jan Vermeer. En esta ocasión introduce el medio pictórico de manera subliminal, evocando a las pinturas clásicas de la época. La mayor parte de las fotografías de la artista presentan a mujeres realizando labores cotidianas, en ambientes hogareños. A primera vista puede confundir al visitante haciéndole creer que se trata de una fotografía antigua, o que al menos así lo pretende la artista; pero esa idea dura sólo unos segundos, hasta que el público comienza a fijarse en los detalles que forman parte de la escenografía, como pueden ser un teléfono móvil, un ordenador portátil, un secador, o cualquier material o ropa actual que contrasta con la idea general del ambiente que se muestra. Así es el caso de *Zoe Study 1*, en la que se retrata a una chica sentada en un escritorio con una café en una mano y un teléfono en la otra. Los pigmentos y matices, el reconocimiento visual de la escenografía recordando los cuadros de Vermeer, y el entorno que se crea gracias a las luces cálidas que se aprecian, hacen que el espectador no se percate a primera vista de esos detalles de ornamentación modernos.

Peepers ha sido uno de sus trabajos más importantes, principalmente por la ubicación de la producción y las grandes dimensiones de esta obra, ya que se situó en el Pabellón Real de Brighton, en la sala de música. Se trata de una producción a gran escala, en la que las fotografías se encuentran colocadas justo en los ventanales de la sala. Los retratos fotográficos exponen a personas caracterizadas como miembros de la realeza, en tamaño gigante, observando dentro de la sala, haciendo sentir al espectador una gran inquietud ante el escrutinio al que se está viendo sometido.

En la siguiente serie, *Pearls*, Broadhead fusiona la joyería con la fotografía, teniendo a las perlas como elemento principal. La enmarcación de la obra es similar a la que se utilizaría sobre un cuadro pictórico antiguo, por lo que ese dato, junto con la ambientación creada por la artista a la hora de captar la imagen, muestra una fotografía claramente pictórica. Pero en esta ocasión Broadhead ha ido más allá y ha transformado la fotografía en algo tridimensional a través de las joyas. Cada retrato femenino va acompañado de un collar que es el protagonista de la producción, y este es el que sale del marco para introducirse en la realidad en la que se encuentra el espectador. Broadhead consigue que el espectador sienta la obra dentro de su mismo espacio.

Su último trabajo más reciente, titulado *Reframe*, se aleja de la estética visual expositiva usual de sus fotografías, y ha transformado estas al colocarlas en marcos fundidos que se pierden entre las paredes y el suelo junto con la obra distorsionada. Con el movimiento feminista en las calles, la artista ha trabajado con su madre, Caroline Broadhead, para reivindicar las pinturas de mujeres que artistas conocidos realizaron a lo largo de la historia. La mujer siempre ha sido mostrada por la mayoría de los pintores clásicos como una persona indefensa, frágil y pulcra. En la mayoría de los casos se la mostraba impecable, recta, como una divinidad, o realizando las típicas labores del hogar como tejer y limpiar.

Con esta obra, ambas artistas, pretenden hacer reflexionar al espectador sobre la idea preconcebida que se tenía en su momento de la mujer y como ahora está cambiando. La manera más directa de romper con esa ilusión tan idealista es desfigurando la obra, sacando a la mujer de esa envoltura perfecta de cuatro paredes. Quiebra el concepto de marco y lo distorsiona dándole un aspecto uniforme, derretido, mostrando así un desorden poco común en las pinturas antiguas. No sólo realizan esta maniobra con la moldura, también la introducen dentro de la fotografía. La mayoría de las producciones son realizadas con las mujeres mirando al objetivo, mostrándose fuertes, seguras, y sacándolas de los lugares comunes de las pinturas clásicas, como podía ser un dormitorio o una cocina, y colocándolas en lugares más terrestres como lo es un bosque. Distorsiona la fotografía quedando así acorde con las partes del marco retorcidas, y la ausencia de personalidad que se mostraba en muchas pinturas pasadas ha sido eliminada para mostrar a la mujer con carácter y fuerza, dotándola de una humanidad que siempre llevaba consigo, pero nunca se plasmaba.



(Figura 35) (David Octavius Hill y Robert Adamson, fotografía de Lady Eastlake, 1843-1848) (Recuperado de <https://bit.ly/2wIKfrs>)



(Figura 36) (Maisie Broadhead, *An Ode To Hill And Adamson*, 2012) (Recuperado de <https://bit.ly/2wIKfrs>)

5.2. Cynthia Greig y sus dibujos expandidos

La artista estadounidense Cynthia Greig utiliza la fotografía y la idea del dibujo para llevar al individuo a una perspectiva distinta y engañarlo a través de la cámara y el boceto. Comenzó a trabajar dentro del área de la percepción, utilizando la cámara para jugar a engañar a los ojos ajenos sobre lo que es realidad y lo que es ficción. Sus imágenes aparentan ser fotografías de bocetos en blanco y negro, cuando se trata de fotografías de objetos tridimensionales. Consigue hacer de la realidad un dibujo, realizando dibujos tridimensionales creando una ficción visual con sus obras.

Greig selecciona determinados elementos y los transforma haciéndolos bidimensionales a través de la pintura blanca y el lápiz. Pinta todas las piezas con pintura blanca y, cuando las coloca, utiliza el carboncillo para bordear y marcar las siluetas de los objetos y las sombras, siempre realizándolo desde la misma perspectiva. Utiliza cualquier objeto común de la vida diaria, como puede ser una taza, una tetera, una flor, una botella, etc. Cualquier elemento es válido para Greig a la hora de hacer de este un dibujo. Juega con la percepción del espectador ante una fotografía y la experiencia al encontrarse ante una imagen totalmente bidimensional, intentando mostrar las infinitas posibilidades que existen dentro de la fotografía. Sus obras captan la atención del espectador ante la confusión de no saber qué es lo que está observando; pero de la misma manera que muchas fotografías engañan mostrando una realidad ficticia que el espectador ignora, las imágenes de Greig avisan de antemano del engaño visual. No realiza ningún efecto

digital, sino que, únicamente, muestra tras el objetivo lo que ella ha hecho antes de hacer la instantánea.

Con sus trabajos expone cómo el ojo humano carece de los conocimientos visuales dentro del mundo fotográfico. El saber que se tiene de la idea de dibujo lleva al espectador a no cuestionarse nada más allá de lo que supone la idea de dibujar. Se trata de algo imparcial para el observador, por lo que no hay motivos para pensar que el boceto vaya más lejos de lo que realmente se ve a primera vista. Unifica la realidad y la ficción en una misma imagen, consiguiendo confundir con su trabajo ante la ilusión óptica. El espectador siempre piensa que se encuentra delante de una realidad cuando observa una fotografía. Juntar dos ideas opuestas en un mismo espacio trae consigo el conflicto que se crea entre dos posibles realidades. Intercambia la idea de hacer de lo ficticio algo real, y hace de lo real algo ficticio, mostrando con sus obras que las apariencias no tienen por qué transmitir una verdad. Se divierte jugando con la interpretación, la cual se basa principalmente en las experiencias vividas por los espectadores dentro del mundo fotográfico. Como bien explica la artista:

Para mí, la coexistencia de las contradicciones marca el momento en que las realidades aparentes chocan. El humor y la ironía a menudo colorean mi trabajo mientras juego con los errores visuales y la naturaleza engañosa de las apariencias. Me interesa cómo la imagen visual transmite información y valores, se infiltra en nuestra conciencia, ocupa nuestros recuerdos e influye en nuestra comprensión del mundo en que vivimos. (Greig, 2014, s/p)

Le gusta fusionar en una mirada la apariencia y la realidad, consiguiendo que el público haga frente a la odisea que supone su obra. Se beneficia de la existencia de un único punto focal fotográfico, y utiliza la línea como punto de inicio y final para definir los objetos de una manera básica y sencilla.



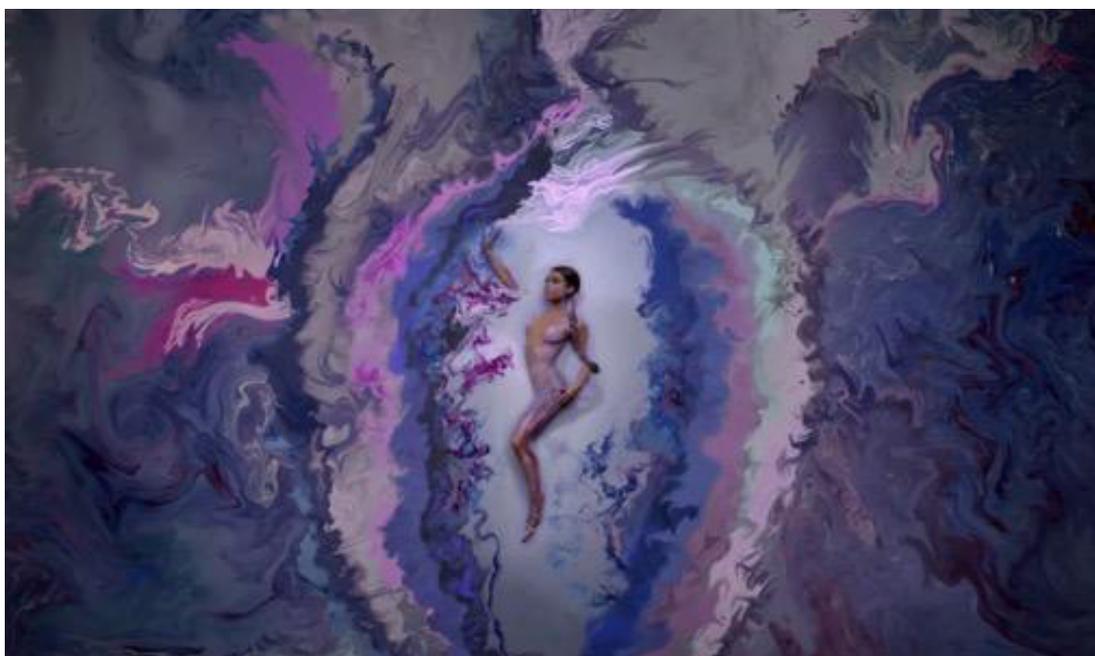
(Figura 37) (Cynthia Greig, *Nature Morte n°4*, 2009) (Recuperado de <https://bit.ly/2Q30iao>)

5.3. Alexa Meade. El cuerpo es el lienzo

La artista que más guarda relación con las pinturas expandidas que presento es Alexa Meade. Su técnica es lo que ha captado la atención del público ya que se trata de un procedimiento poco común (aunque ahora más desarrollado) en el que, a la hora de realizar una pintura, se excluye por completo el lienzo. Pinta sobre los objetos y personas haciendo que parezca que se trata de una obra plana, cuando en realidad es una obra tridimensional. Simula materiales con la pintura, consiguiendo siempre darle un aspecto diferente y contrario a lo que es en realidad.

Esta técnica tiene mucha relación con la mía propia, en ambas se hace de lo tridimensional algo bidimensional a través de la pintura. Aunque la imagen en movimiento no forma parte del trabajo de Meade, la artista realiza fotografías de sus obras en las que el movimiento parece estar presente. Las sombras y las luces, y la manera de representarlas, fueron lo que la atrajeron hacia el mundo artístico. Sus obras a menudo recrean el aspecto colorido de los comics y dibujos animados con un toque de arte pop. En ocasiones recrea paisajes dentro de las escenografías, introduciendo elementos tridimensionales alrededor de ella, confundiendo al espectador al no poder apreciar lo que es real y lo que es ficticio.

En el año 2018, colaboró con Ariana Grande en uno de sus videoclips *God is a woman*. La escena que realiza cuenta con una monumental piscina llena de agua pintada de una variedad de colores pasteles. La cantante se encuentra en la piscina con la mitad de su cuerpo desnudo en la superficie, mostrando determinadas partes de su cuerpo pintadas de color violáceo (Barnes, 2018).



(Figura 38) (Alexa Meade, detalle del videoclip de *God is a woman*, 2018) (Fuente: <https://bit.ly/2wMuJLO>)

6. Realidad pictórica. La materialidad de la pintura en las tres dimensiones

Realidad pictórica consiste en hacer de lo tridimensional algo bidimensional a través de la pintura. Se juega con el movimiento, con la espacialidad y la temporalidad, y con la percepción humana, introduciendo la imagen en movimiento. La manera de pintar es la tradicional que se realizaría sobre un lienzo normal, con la diferencia de que ahora la tela ha desaparecido y se ha convertido en la realidad¹.

He realizado este proyecto con la intención de construir un nuevo método pictórico que cuestione los cánones comunes del soporte pictórico, y conseguir establecer una relación entre la pintura y la imagen en movimiento. La pintura sobre el lienzo, la pintura sobre tabla, sobre papel, sobre metal, etc., quedan a un lado en este trabajo. No se trata de representar una obra de manera pictórica, sino de hacer de la realidad una obra. Quiero que los objetos y las personas representen conjuntamente una pieza pictórica, uniendo los elementos y creando, de esta forma, un arte real y vivo. A la hora de pintar siempre se suele tratar de representar algo a través de un soporte plano. Muchas son las veces en las que se ha innovado con respecto al soporte pictórico, pero siempre se ha tratado de una base homogénea. Sin embargo, ¿Y si en lugar de realizar el procedimiento habitual en la pintura, se utilizara el inverso? ¿Y si en vez de tratar de plasmar algo sobre una tela, se cogieran todos aquellos objetos físicos que se tienen intención de plasmar, y se pintaran como si de un soporte plano se tratara? ¿Y si en lugar de intentar realizar algo real a través de la pintura, se intentara realizar algo ficticio a través de una realidad?²

Con este proyecto quiero evidenciar que es posible salir de las reglas pictóricas y seguir llamando a algo pintura. Consigo sacar la pintura de sus cánones establecidos y propongo la posibilidad de crear un cuadro en movimiento que va más allá de las cuatro esquinas. La pintura más adecuada para esta técnica artística es la acrílica. Su rápido secado permite que el avance de cada pintura expandida resulte más cómodo, tanto para mí, a la hora de pintar objetos inanimados, como para los modelos que han de ser tratados en el momento de realizar los movimientos³. La expresividad y los sentimientos han formado parte de la vida cotidiana, por lo que he querido exponerlos en esta producción; el arte y sus distintas especialidades han sido la forma más segura de mostrarlos. En el presente, con los nuevos medios tecnológicos, el arte se relaciona continuamente con la tecnología, creando espacios virtuales capaces de ser vistos por millones de personas a través de una pantalla. El arte pasa a considerarse algo accesible a todo público. Los cuadros se podrán observar como si se estuviera dentro de los mismos, otorgándole al espectador toda especificación de la obra como si fuera real. Si se aprecia esto último,

1 Algunos fragmentos que aquí se presentan forman parte de la tesina previa a esta tesis.

2 Ibid.

3 Ibid.

realidad pictórica, en directo, consigue introducir al espectador dentro de la producción, dándole la oportunidad de formar parte de ella, apreciando la obra pictórica con detalle.

Estimo un orden de diferentes pasos ordenados en la reacción del espectador a la hora de ver por primera vez una *realidad pictórica*, ya sea esta de manera física, o tras la pantalla. El proyecto data de dos tipos de exhibición, la directa y la virtual, y en ambos casos el espectador pasa por diferentes fases de entendimiento. En la primera, la directa, el visitante cree estar viendo un cuadro bidimensional cuando, en realidad, se trata de una pintura tridimensional, ¿realidad o ficción? Conforme se produce el acercamiento por parte del espectador a la obra, este comienza a comprender el procedimiento, dándose cuenta del engaño óptico en un primer momento de observación. Aquí es cuando la percepción se descubre y comienza a hacer un análisis exhaustivo de lo que realmente está contemplando. Estudia lo que tiene delante y, una vez lo interpreta, comienza a individualizar cada objeto y cada modelo presente en la obra, comprendiéndolo como algo realmente vivo. Tras la aceptación del observador de lo que ve, la carencia (o no carencia) de movimiento, inconscientemente, le exige percibir cualquier signo de actividad que pueda surgir. Esto, a su vez, lo lleva a observar con mayor detenimiento el espacio que rodea a los sujetos presentes, analizando dicho espacio y haciendo que se cerciore de algo en lo que no había reparado en un primer momento, la espacialidad que le rodea. El análisis exhaustivo que ejecuta de esa espacialidad presente lo lleva a reparar en el tiempo que está viviendo, y en cómo ese espacio se unifica con dicha temporalidad, haciéndole consciente del tiempo y espacio que pasa y le rodea. Ocurre algo similar cuando se trata del segundo tipo de exhibición, la exhibición virtual, aunque al espectador le cuesta más percatarse de esa realidad ficticia al verlo a través de una pantalla. El movimiento está dado para que ocurra en determinados momentos clave, estudiados para que sucedan acorde a las sombras realizadas.

Son pocas, pero consistentes, las complicaciones que han ido surgido dentro de esta técnica artística. A la hora de hablar de movimiento, los objetos inanimados se dividen en dos partes: aquellos rígidos e inflexibles que de ninguna forma pueden ser modificados de una manera rápida por la mano del individuo (como puede ser una taza de cerámica, una silla o una mesa de madera), y los que son más maleables y no tienen una resistencia estable (como una prenda de ropa o un colchón). En el momento en el que creo un movimiento con el modelo sobre algún objeto flexible, la realidad ficticia se distorsiona al no poder controlar dicha flexibilidad, pues se trata de algo que nunca cambia de igual forma. Por el contrario, cuando el modelo se mueve con un ente sólido y resistente, la ilusión óptica resulta más creíble.

Un problema más técnico ocurría en su momento con la utilización de la pintura sobre modelos humanos. La reacción de la pintura sobre la piel no crea problema durante un determinado periodo de tiempo, pero conforme este avanza, la pintura se cuarteo en determinadas partes, como puede ser la cara, el cuello o los brazos, como consecuencia de un pequeño movimiento, incluso de respirar. Si la idea es que el modelo no se mueva,

no hay problema. Sin embargo, cuando la intención es que la persona ejecute determinados movimientos dentro de la obra, se originan conflictos que distorsionan esa veracidad pictórica que quiero mantener. Con el tiempo, previne esta clase de inconvenientes y probé diferentes componentes sobre la piel antes de aplicar la pintura.

Comencé haciendo determinadas obras tratando de englobar diferentes tipos de movimiento en ellas para luego pasar a crear escenografías propias. Mientras que algunas tienen escasez de actividad, otras constan de un movimiento constante en la obra o se entremezclan entre sí, creando una combinación de movimiento y quietud. Las primeras instalaciones artísticas se basan en mis películas más preciadas, teniendo así ya la base escenográfica como punto de apoyo. Recordando con esta idea a Douglas Gordon y algunas de sus producciones como *Through a looking glass* o *24 Hour Psycho* (1993), selecciono varias películas y las represento a través de determinadas escenografías pictóricas, dándole a las escenas un toque diferente y distintivo, lleno de pinceladas que abarcan hasta el mínimo centímetro de escenografía.

Divido todas las pinturas expandidas que expongo en cuatro grupos distintos, creando un conjunto de mi realidad común: *Anacronismos*, que se basa en mi mayor predilección, el cine; *Estratos temporales*, que muestra representaciones pictóricas propias dentro del mundo laboral; *Palimpsesto y reconstrucciones de la visualidad contemporánea*, que hace referencia a la gente que me rodea; y *Rituales (cotidianos)*, que presenta las acciones más rutinarias.

6.1. Realidades pictóricas. La realidad escenográfica de la artista hecha lienzo

6.1.1. Anacronismos.

Los anacronismos están presentes en la mayoría de las artes (en el cine, en una pintura, en una escultura), ya sea de manera deliberada o no. El espectador puede tardar en darse cuenta si no analiza lo que observa de manera meticulosa. Este tema tiene un trasfondo que va más allá del mero aspecto visual. Varias de las obras que interpreto tienen un anacronismo con la época que representan y salen de su propio tiempo. El arte ha introducido anacronismos en obras de manera inconsciente. A la hora de realizar un cuadro, lo común era plasmar detalles de la época del artista, mostrando los conocimientos que poseía, aunque en la producción hubiera algún personaje histórico con unas ropas que no pertenecían a su tiempo. Cada obra de arte enseña algo que va más allá de lo que se representa. Muestra el tiempo del artista y su manera de enfocarlo.

En la actualidad muchos artistas crean su propio anacronismo combinando una época pasada con una más novedosa, creando así un desconcierto visual que juega con la espontaneidad de la obra, otorgándole a esta una originalidad que permite que el espectador indague en ese camuflaje que el artista elabora. *Performance*, fotografía, escultura, video, etc., la composición de varios tiempos dentro de una misma producción se encuentra en la actualidad sin importar la técnica.

Tal es el caso de Romina Ressia, una fotógrafa argentina que se dedica a plasmar a través del objetivo una combinación de aspecto pictórico clásico y la actualidad, en la que un único modelo se impone. Sus instantáneas son, comúnmente, retratos en los que el personaje aparece reflejado como si fuera un retrato de época, con ropas clásicas. La diferencia es que sus trabajos contienen objetos que destacan por su avance temporal en comparación con las vestimentas de los modelos. Tal es el caso de las fotografías de su serie *Retratos del siglo XVIII*, en la que en una imagen una mujer aparece ataviada con un clásico corsé, junto con una falda y sombrero clásicos del siglo XVIII, mientras mantiene en su mano una paleta de madera con pinturas y una figura pequeña del personaje infantil, el pato Donald; o su serie *¿Cómo habría sido?* en la que la modelo aparece vestida con traje de terciopelo oscuro y cuello alto de color blanco apuntillado, realizando una pompa con un chicle, o portando en sus manos una hamburguesa o una bolsa de palomitas de microondas (Ressia, 2018). Esos anacronismos que introduce en sus obras, tan comunes en la época actual, destacan sobremanera al ser portados por personajes que parecen pertenecer a la época del Renacimiento. Concentra el pasado y el presente en una misma imagen, contrastando de manera profunda, consiguiendo que el espectador se cuestione la fotografía analizando el concepto de lo multitemporal. Todos sus trabajos muestran una finura y delicadeza que la caracteriza, junto con el detalle fotográfico de sus obras.

Stan Douglas, del que ya se ha hablado anteriormente, expone un claro anacronismo intencionado realizando obras que llevan al espectador a pensar que sus producciones son fotografías documentales auténticas. La directora de cine, Sofia Coppola, introduce anacronismos por doquier dentro de su película *María Antonieta*, en la que introduce elementos comunes de la actualidad que se alejan considerablemente de la vida de la auténtica María Antonieta de Austria, como pueden ser unas zapatillas Converse de bota, o la banda sonora que posee, la cual incluye canciones como *Hong Kong Garden* de la banda de música británica de los ochenta, Siouxsie & The Banshees. Un cineasta anacrónico indispensable a mencionar aquí es, sin lugar a duda, Baz Luhrmann, director de las cuatro películas de *realidad pictórica* que presento en este apartado titulado *Anacronismos*, y del que hablaré más adelante. Las piezas pertenecientes a este tema llevan diferentes técnicas pictóricas que engloban varias épocas artísticas, así como cinemáticas.

6.1.1.1. Ensayo. Experimentando con el celuloide. Moon River.

Desarrollé el primer ensayo sobre una escena del film *Desayuno con diamantes* (1963), del cineasta estadounidense Blake Edwards, utilizando la mítica canción compuesta por Johnny Mercer y Henry Mancini, *Moon River*, como fondo en la proyección. Analicé previamente la escena y estudié los sujetos presentes en ella para ver cómo se podían obtener. Una vez conseguida la localización idónea para comenzar el trabajo, realicé la escenografía e inicié el proceso pictórico de los sujetos. Hice la producción junto a una ventana,

ya que esta debía ser real y no ficticia, y comencé a elaborar el trabajo pictórico dándole un baño de color y pinceladas a las paredes y a las cortinas que rodeaban la cristalera.

La protagonista aparece descalza para dar sensación de confort al espectador. A la hora de pintar a la modelo, marqué en la mitad de su rostro los puntos de luz y sombras que se reflejaban en la realidad, dejando la parte izquierda de su semblante sin interpretar para crear un mayor impacto en el instante del movimiento. Una vez elaborada toda la escenografía, y con la modelo pintada y situada en la escena elaboré la filmación indicándole a la intérprete como debía de proceder. Realicé varias pruebas de movimiento en las que el personaje realizaba pequeños desplazamientos con la mano simulando tocar la guitarra, imitando así a Audrey Hepburn. Finalmente, opté por no introducir ningún atisbo de movimiento más allá que el de la cara del personaje cambiando el rumbo de su mirada hacia el lado opuesto, observando entonces hacia el espacio exterior del edificio mostrando un pequeño atisbo de sonrisa.

Con este ensayo confundo al espectador mostrando una imagen sin movimiento durante la mayor parte de la filmación, simulando ser una fotografía; el desenlace llega en el momento final, cuando la modelo gira la cara en el sentido opuesto, mostrando la otra mitad de su rostro (que no mostraba durante todo el film), que aparece sin pintar. La obra dura un total de 2', siendo los últimos 20'' los que muestran la realidad de la escena al descubrir la cara desprovista de pigmentos. Se consiguen en el espectador dos cosas: desconcierto al ver que se trata de un video y no una fotografía, y estupefacción al ver que es una persona humana real.



(Figura 39) (Ángela Simón-Casanova, *Moon River*, 2014)



(Figura 40) (Ángela Simón-Casanova, *Moon River*, 2014)

6.1.1.2. El cine como espectáculo. Baz Luhrmann.

En las siguientes producciones realizo las obras apoyándome en algunas de las películas de Baz Luhrmann. El director, de origen australiano, tiene un estilo muy significativo en sus obras; el cine como espectáculo es una de sus características. Los anacronismos son sus principales protagonistas. Es uno de los cineastas más originales y atrevidos, y se

arriesga en cada una de sus obras. Los paisajes y los decorados se convierten en un personaje más. Sus películas pueden llegar a crear controversia, nunca dejan satisfecho a todo el mundo, son amadas u odiadas. La mayoría de sus obras no se ciñen a los cánones cinematográficos actuales y siempre da un ritmo inusual a sus películas. Se introduce en terrenos que pertenecen más a la pintura, al teatro o incluso al cómic, y los une en una deliciosa combinación de relaciones visuales que se plasman en un espectáculo.

En todas sus películas las bandas sonoras arrullan al espectador introduciéndolo aún más dentro de la pantalla. Sus producciones son adaptaciones de una época pasada, pero introduce anacronismos que consiguen llevar al espectador más allá. Pocas son sus películas realizadas a lo largo de toda su carrera, pero ha destacado con la escenografía barroca que impacta visualmente desde el primer instante. A la hora de comenzar, hice una selección dentro de la filmografía de Luhrmann, escogiendo cuatro de sus obras, caracterizándolas de manera escenográfica. *Australia*, *Moulin Rouge*, *Romeo + Julieta*, y *El gran Gatsby* fueron las elegidas⁴.

6.1.1.2.1. Australia.

Comencé realizando la representación de *Australia*, titulado la obra interpretada con el mismo nombre. De todas es, quizá, la película que menos representa al director australiano, debido a su falta de teatralidad y musicalidad; se echan en falta las adaptaciones de los clásicos pop actuales de la época de sus películas, algo muy común en sus obras. Por dicho motivo la seleccioné como la primera obra a realizar en esta serie pintoresca, abriéndome camino en la escenografía y probando la realidad y la ficción dentro de la misma. Uso esa carencia teatral y la presencia terrenal de las escenas de la cinta, y me beneficio de ellas produciendo una división tanto de realidad y ficción, como de movimiento y quietud. Combino la realidad y la pintura en una misma toma no pintando toda la escenografía, sino únicamente al modelo seleccionado, junto con unas puertas de madera, haciendo alusión a una escena en la que el personaje principal aparece en un bar justo en el comienzo de la película. Las tonalidades que escogí para esta producción poseen unos matices más terrenales, recordando así a la clásica película Western.

La instalación artística muestra al personaje pintado en primer plano, mientras que, en el fondo, sin indicios de pintura, se aprecia un bar con una estantería llena de botellas de alcohol, siendo una pequeña lámpara apoyada en un lado el único punto de luz que hay en la estancia, otorgándole de esta manera a la escena una apariencia más enigmática. El individuo aparece en todo momento con las manos apoyadas en unas puertas vaivén, típicas de las cantinas, y con la cabeza agachada sin mostrar su rostro, siendo este oscurecido por el sombrero que porta. La quietud permanece hasta que se acerca

⁴ Estas cuatro *realidades pictóricas*, junto con *Moon River*, formaron parte de la tesina previa a esta tesis.

el final y el hombre levanta su brazo izquierdo para dirigirlo hacia su sombrero y levantarlo, mostrando entonces su rostro al alzar la mirada y dirigirla hacia la cámara. Esta proyección se basa exclusivamente en una sola toma con un único punto de vista.

La melodía que suena durante toda la pieza es *Return to Faraway Downs*, creada por el músico australiano David Hirschfelder especialmente para la película de Luhrmann. He escogido esta música porque posee en diferentes partes de la pieza tanto una tranquilidad como una inquietud palpable durante toda la película. La pintura expandida tiene una duración de 2'13'', siendo los últimos 30'' los que provocan el movimiento. La obra lleva varias fotografías como contenidos adicionales en las que muestro las pruebas pictóricas realizadas previamente sobre el modelo, el *making of*, y diversas instantáneas artísticas del personaje de la instalación junto con una mujer que ejerció de modelo para las imágenes, siendo pintada y vestida acorde con la escenografía.



(Figura 41) (Ángela Simón-Casanova, *Australia*, 2014)

6.1.1.2.2. Moulin rouge.

El filme *Moulin Rouge* fue la siguiente representación. En 2001, Luhrmann trajo los musicales de vuelta al mundo del cine creando esta película. Reinventó un nuevo género, tanto visual como musical. Se trata de una obra visionaria, alejada de la estética tradicional. Es una película exagerada, superlativa, un musical totalmente barroco. Es algo que, bue-

no o malo, es muy común cuando alguien se atreve a romper los cánones establecidos. Introduce varios espacios temporales diferentes dentro de un mismo momento: el París bohemio de 1900, la banda sonora, en la que aparecen varias adaptaciones musicales universales de los últimos años como *Like a Virgin* de Madonna o *Lady Marmalade* de Cristina Aguilera, Lil' Kim, Mýa y Pink, y un estilo actual destacado por su majestuosidad y teatralidad. Posee un nivel de dramatismo teatral que es el perfecto para el desarrollo de la cinta, pero a pesar de todo, lo más impactante del film es su banda sonora. Como en los musicales de antes, las canciones encajan perfectamente con el avance de la historia y utiliza clásicos que se adaptan perfectamente al relato.

Se trata de la pieza artística más elaborada; creo tres escenografías para una misma obra, dotando así a *Moulin rouge* de escenas dispares que se entremezclan entre sí. La melodía escogida es la canción *Roxanne* (1978) del grupo británico de rock *The Police*, pero adaptada para la película y cantada por Ewan McGregor, José Feliciano y Jacek, perteneciendo en la obra a la misma escena a la que se hace alusión. Un tango, una cena íntima de una pareja y un hombre atormentado son los momentos que representan esta producción. Pictóricamente, utilicé tonalidades distintas en cada escenografía, para que así contrastaran entre ellas. En esta instalación artística no hay apenas movimiento, pues quiero que, únicamente, con los gestos y comportamientos de los protagonistas, acompañados del fondo musical, se cree la tensión y emoción necesaria sin necesidad alguna de actividad.

Comencé realizando la escena del tango, ya que no pretendía colocar ningún objeto ni cuerpo más allá del hombre y la mujer, para así no captar ninguna otra atención más allá de ellos y sus posiciones. Realicé una escenografía pictórica con pared y suelo negros, y vestí a los modelos con ropas pintadas con tonos oscuros. En el momento de comenzar a utilizar los colores sobre los personajes, opté por aplicarles pigmentos carnosos más llamativos para que, de esta manera, resaltaran más las colocaciones de ambos y los marcados pasos del tango. El resultado pictórico de los bailarines destaca de manera eficiente; al ser tan sencilla la escenografía, resaltan de forma más radical los personajes pintados. Esta primera toma muestra cómo bailan un tango con la pasión característica, y como acaba de manera atormentada por la violencia del hombre hacia la mujer, que cae al suelo.



(Figura 42) (Ángela Simón-Casanova, *Moulin Rouge*, 2014)

La segunda parte se basa en una cena íntima en la que las sombras y las luces son los elementos primordiales dentro de este tipo de técnica, pues cualquier movimiento o desplazamiento sin estar estas colocadas adecuadamente puede ocasionar el deterioro visual de la escena. Esta toma pretende ser estática, por lo que los personajes grabados en la escenografía permanecen quietos en todo momento. Expone a una pareja cenando en la intimidad de la noche y, conforme avanza el tiempo, la mujer se ve incomodada, originándose una disputa entre ellos hasta que el hombre termina hiriéndola. Técnica-mente, esta escenografía lleva un trabajo más profundo, ya que consta de una mesa de comedor junto con la vajilla, varias piezas de comida y velas. Queriendo dar una sensación de luz y sombra a la escena, utilizo distintas tonalidades de azules para crear el conjunto, creando así la sensación de ahogo y asfixia que pretendo transmitir en el ambiente.



(Figura 43) (Ángela Simón-Casanova, *Moulin Rouge*, 2014)

La tercera y última escenografía pictórica de esta pieza se resume a un personaje, y es la más oscura de las tres. Únicamente hay un personaje, y existe una total carencia de objetos. El intérprete aparece pintado en determinadas posiciones con expresión angustiada y sufrida mientras se tapa la cara en ocasiones como signo de tormento.



(Figura 44) (Ángela Simón-Casanova, *Moulin Rouge*, 2014)

Las tres escenas se entremezclan entre sí, por lo que, marcando una diferencia entre ellas, he querido diferenciarlas por tonalidades, dándole un color predominante a cada una: rojo, marrón y azul respectivamente; combinándose entre sí, de manera paralela, contando una historia de violencia y amor. Mientras va sucediendo el tango como banda sonora, una mujer se encuentra incómoda cenando con un señor mientras otro hombre parece estar martirizado ante ello. Las variaciones de ritmo tan drásticas que suceden en la melodía marcan los cambios de las tomas, jugando así con las tres escenografías, combinándolas entre sí, produciendo la misma sintonía de violencia y desasosiego. La última escena de esta vídeo instalación presenta a la mujer de la cena tumbada en el suelo y, tras enfocar el objetivo en ella, dirige su mirada lentamente hacia el espectador. Ese pequeño desplazamiento de ojos final es el único movimiento que he querido marcar abiertamente en esta obra.

Esta instalación artística tiene una duración de 4'54". La obra no tiene movimiento salvo la última escena del filme en la que la mujer, ya desfallecida, mueve sus iris hasta el objetivo de la cámara, mirando al espectador justo antes de morir. La combinación de las tres escenas en una sola muestra una historia que, acompañada por *Roxanne*, logra captar la atención del espectador ante el abrupto final. La producción cuenta con contenidos extra como el *making of*, una prueba de escenario y varias fotografías.

6.1.1.2.3. Romeo + Julieta.

Romeo + Julieta (1996) fue la primera adaptación de la novela literaria que escogí para continuar con este proyecto artístico. Luhrmann se atreve a hacer algo novedoso con una obra muy conocida y adaptada. Pone algo nuevo dentro de una trama y le da un toque innovador que cambia toda la historia. La unión del ambiente futurista y los diálogos originales de la obra resultan ser originales. Utiliza la versión clásica y la moderniza ambientándola en la época actual (1996), dotando a los personajes de pistolas en lugar de espadas, e incluyendo una banda sonora que hace de la película algo inmortal. Con esta producción se realiza una adaptación arriesgada del clásico, ofreciéndole al espectador un nuevo modo de ver la historia desde los ojos de una época más moderna. Saca el convencionalismo de *Romeo y Julieta*, pero guarda la esencia del romanticismo de la novela. Tiene una puesta en escena y una estética rompedora y un montaje vibrante. Utiliza planos con movimientos enloquecidos, pero en los momentos claves los movimientos de la cámara se suavizan.

A la hora de realizar esta pintura expandida, he seleccionado una escena de toda la película: la toma romántica en la que los amantes se despiertan juntos para despedirse por última vez sin ellos saberlo. He utilizado la canción *Kissing You*, de la compositora y cantante británica Des'ree, la cual aparece en el film original en el momento en el que los dos personajes se conocen. De esta manera pretendo ajustar en la película pictórica, que tiene una duración de 5'6", los dos momentos clave: el hola y el adiós definitivo. En

la escenografía he aglomerado pocos muebles, únicamente una mesa de noche y una cama con su correspondiente cabecero, colchón y sábanas. Hay una mujer y un hombre como protagonistas, los cuales dan la apariencia de encontrarse sin ropa, tapados por las sábanas.

Esta pintura expandida comienza con el despertar de los dos amantes, y como estos se relacionan entre sí con pequeños desplazamientos lentos. En esta pieza hay más movimiento que en las obras anteriores, e introduzco ciertas tomas en las que el escenario se significa, mostrando al espectador las sombras pictóricas acordes a la realidad lumínica. La pintura de color rojo sangre hace alusión a la muerte prematura que sufren los personajes. La pieza termina con ellos dos separándose a través de las mantas, aludiendo a la separación inminente en el futuro. A la hora de marcar los encuadres, he realizado tomas distintivas en las que la escenografía se aprecia siempre con la pincelada realizada, y las he filmado de manera lenta, otorgando a la obra la temporalidad necesaria para que la escena resulte más enternecedora. Los movimientos son lentos y escasos, concordando con el ambiente apaciguado.

El contenido adicional muestra todo el *making of* de la instalación *Romeo + Julieta*, exponiendo el proceso a la hora de realizar la escenografía y pintar a los modelos. Incluye varias imágenes con las que quise romper con la inocencia a la que se alude en la película, optando por caracterizar a la mujer con un poco de rebeldía.



(Figura 45) (Ángela Simón-Casanova, *Romeo + Julieta*, 2014)

6.1.1.2.4. El gran Gatsby.

La película basada en historia literaria de Scott Fitzgerald, *El gran Gatsby* (2013), fue la siguiente adaptación pictórica, basándose en la creación que hizo Baz Luhrmann de

nuevo en 2013 de la novela. El filme original narra la historia de Jay Gatsby y su mayor anhelo. Ambientado en el Nueva York lujurioso y sensual de los años veinte. En este trabajo Luhrmann supera los excesos de sus otras películas aumentando su estilo recargado y anacrónico. La banda sonora, como es común en Luhrmann, actualiza el musical que impacta en el espectador ante la compenetración que se genera con la escena que se observa.

El film es visualmente enfático, las mansiones y las fiestas muestran el desenfreno de aquellos tiempos. Ha hecho una apuesta muy interesante que, teniendo en cuenta la época ambientada y el estilo característico del director, combina creando una mezcla deslumbrante y estrambótica. La iluminación de los escenarios, la elegancia de sus decorados y la composición crea una película de pulcritud visual. En la banda sonora, utiliza canciones de la época actual, con artistas actuales como Lana del Rey, y las introduce en los años veinte, creando, a pesar de lo que pueda parecer, una combinación inexplicable y extraña.

El momento al que hago alusión en la pintura expandida es el instante en el que los dos protagonistas se reencuentran después de cinco años. La canción que suena durante la pieza es *Happy Together* (2009) creada por la banda musical de metal llamada Filter. He escogido esa pieza debido a los altibajos sonoros, los cuales interactúan con la tensión que se genera en la obra pictórica entre los personajes. Esta producción, al contrario que las anteriores, combina quietud y movimiento en igual medida. Es una de las escenografías más elaborada hasta ahora porque, tratándose de un escenario colmado de flores y muebles, con dos modelos (hombre y mujer), el impacto pictórico visual es mayor. Resalto la naturaleza en esta obra, por lo que los colores y luces aplicados son más fuertes y luminosos que en el resto de las piezas anteriores.

Durante esta producción los personajes se reencuentran, se crea un momento incómodo entre ellos mientras toman el té y, cuando parece que comienza a haber una cercanía, vuelven a distanciarse hasta alejarse poco a poco el uno del otro. Se trata de una pieza con más color y luminosidad, los modelos se integran dentro de la escenografía como si fueran un complemento indispensable, y el resultado final deja entrever ciertos apuntes de pintura expresionista. La parte visual alterna movimiento y quietud constantemente, creando así una percepción espacial y temporal particular.

La pieza tiene una duración de 3'17", y cuenta con contenido adicional en el que se incluye el *making of* de la producción junto con varias fotografías de la pintura expandida.



(Figura 46) (Ángela Simón-Casanova, *El gran Gatsby*, 2014)

6.1.2. Estratos temporales.

La capacidad de los bosques podría determinarse en base al tiempo. Cada periodo temporal constituye un estrato del tronco, razón por la cual he querido catalogar este tema como *Estratos temporales*⁵. La esencia del árbol está percibida como el resultado de una extensión precisa, un espacio que construyo en la obra para que el espectador sea capaz de advertirlo. No titubeo a la hora de trabajar con troncos naturales, lo que me permite someter a estos a la hora de representarlos. Utilizo las sensaciones que mis cuadros al óleo transmiten, y las plasmo a través de esas capas terrenales mediante la pintura, mostrando una temporalidad dentro de cada estrato que vas más allá de lo meramente visual.

En esta producción muestro la fuerza que procede de los bosques, de los árboles, recordando al espectador la naturaleza temporal que posee, así como su identidad más recóndita. Muestro al espectador como el tiempo forma parte de la naturaleza de su creación. Un árbol es capaz de vivir cientos de años, estando presente de generación en generación, formando parte de la vida del espectador. Toda obra de arte está compuesta por estratos para poder ser comprendida e interpretada poco a poco por el espectador.

⁵ La serie *Estratos temporales* fue realizada en Alajärvi, Finlandia, durante una pasantía en el Museo Nelimarkka.

Siempre queda alguna capa que se asegura a buen recaudo para producir misterio, y cuando se consigue destapar, la naturaleza de la obra sale a la luz.

La obra consta de varias capas, algunas imperceptibles, en el momento de la representación. Los troncos constituirían la primera capa de la producción. La segunda es la organización que hago a la hora de elaborar la composición en la que voy a colocar todos los troncos. El tercer estrato es la pintura que le aplico a la superficie de los árboles, mientras que las siguientes son los estratos temporales que los espectadores y el tiempo y el espacio crea sobre ellos.

Una artista dentro del mundo de los estratos temporales es la española Lara Almarcegui. Su función se desenvuelve normalmente en espacios aislados y discretos. Explora los territorios y elementos de los lugares sobre los que pretende trabajar, y los analiza desentrañando la historia de su creación. Para ella lo que se encuentra debajo del suelo tiene una gran importancia en la historia. Viaja al “centro de la Tierra” para desentrañar su estética. Le atrae el peso de las ciudades, los cálculos de los materiales que en ellas se encuentran. De esa manera es posible mostrar cómo serían las ciudades si fueran completamente demolidas. Los descampados se consideran como uno de los lugares de las ciudades que no poseen un diseño urbanístico. Por este motivo cree esencial mostrarlos y preservarlos. Investiga los estratos terrenales de lugares y les procura una historicidad (Díaz-Guardiola y Almarcegui, 2019). El espacio es la prioridad de la artista. Cómo ese espacio ha sido construido, la historia que hay detrás de los acontecimientos ocurridos hasta la construcción de un edificio, una explanada o un descampado.

Una artista que también se relaciona en el ámbito artístico con los estratos temporales es la fotógrafa madrileña Rosa Muñoz, que utiliza la fotografía para crear esculturas que recrean una temporalidad histórica realizada a base de capas de tejidos. De manera subliminal, cada capa de tela equivale a momentos vividos en la vida, son historias del espectador que aún quedan por contar (Muñoz, 2018). O la artista escocesa Ilana Halperin, que se aproxima a las rocas para ver la historia que hay detrás de ellas y cómo esta se relaciona con la forma de ver que tiene la tierra (Halperin, 2019). Un artista estadounidense que trabaja investigando la historia real de las cosas es Mark Dion. Cuenta las aventuras que hay detrás de cada objeto, ya sean insignificantes o no. Le quita las capas a los elementos que quiere descubrir, o añade capas a espacios, para contar una historia antropológica u objetual. La naturaleza es uno de sus mayores intereses; esta no miente y lo que se descubre a través de ella es real (Dion, 2019).

Tras la experiencia de los primeros trabajos (*Anacronismos*), realicé distintas *realidades pictóricas* sin adaptación, creadas sin referencias visuales mediáticas. *Estratos temporales*, la segunda serie, personifica las obras pictóricas bidimensionales, haciéndolas tridimensionales, utilizando la naturaleza, debido, principalmente, a ser el tema que elijo en el arte de la pintura en dos dimensiones.

Considero los distintos bosques que existen como grandes ciudades. Cada bosque es un cúmulo de naturaleza que está compuesto por una mayor o menor diversidad de

vegetación, pero como ocurre con toda localidad se le cataloga en base a la imagen conjunta que siempre exhibe, y no por las cualidades que puede traer consigo cada árbol y planta. La luz natural del sol es el distintivo del bosque ya que muestra, dependiendo del tiempo, infinitas texturas y colores que varían conforme la aguja del reloj avanza. Esto le permite mostrar diferentes apariencias en un mismo día, llegando a ser totalmente opuestas. Todo bosque natural está en constante mutación, se trata de algo viviente y dinámico que se transforma. Una de las facultades (y perfecciones) que poseen los bosques es el cambio, tanto de color como de forma, que se produce a lo largo del tiempo. Las estaciones del año consiguen mostrarlas con una visión diferente, manifestando la identidad que poseen y otorgando la oportunidad al visitante de poder caminar a través de ellos. La naturaleza no es algo que se deba dominar (aunque a veces ocurra) y esa es una de las características que más me llama la atención, su autonomía.

Estratos temporales es una serie creada en un momento de mi vida en el que me encontraba rodeada de todo aquello que siempre interpreto. Consta de dos proyecciones visuales y tres fotográficas. Recordando a Bill Viola y sus producciones interpretativas de determinadas pinturas clásicas como *The Greeting* (1995) y *Emergence* (2001), produje, rodeada de naturaleza y bosques, varias obras pictóricas de representaciones tridimensionales de cuadros al óleo. Hice una selección de pequeños troncos y trabajé en ellos, enfocándome en las distintas tonalidades posibles que un árbol puede poseer, jugando con los paisajes que cada uno de ellos aporta. Cinco son las obras pictóricas que realicé sobre troncos en esta serie. En cada una de ellas estudié los colores y los orienté hacia el objetivo para que se pueda captar la esencia que la naturaleza presenta.

6.1.2.1. Bosque 0.1.

La primera producción, catalogada como *Bosque 0.1* (2015) aporta la similitud de una de las obras bidimensionales de gran formato, *Perdida* (2012), la cual interpreta un bosque del pueblo de Cuenca. Utilizo las mismas tonalidades que en el cuadro original, siendo el azul el pigmento dominante, y las mismas pinceladas irregulares para conseguir un efecto visual de rugosidad similar, introduciendo a la vez el punto de luz en la misma zona (izquierda). La pieza visual, que tiene una duración de 51", cuenta desde el comienzo con la imagen general de la escenografía, mientras que, el objetivo se va acercando lentamente hacia el tronco concéntrico, mostrando así el detalle pictórico y los colores.

Esta obra no muestra sonido alguno para no condicionar al espectador hacia un entendimiento erróneo. Lo que quiero conseguir con el silencio es que el espectador se forme su idea de la producción. Aspiro a que el público analice la imagen pictórica tridimensional de la naturaleza, y aprecie la serenidad y paz que aporta.



(Figura 47) (Ángela Simón-Casanova, *Perdida*, óleo sobre lienzo, 2012)

(Figura 48) (Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.1*, 2015)

6.1.2.2. Bosque 0.2.

La segunda pieza titulada *Bosque 0.2* (2015), es una representación pictórica en la que quise innovar alejándome de los colores comunes, marcando la pincelada de manera deliberada para crear un mayor contraste. Los amarillos y ocres destacan en esta pintura expandida. La parte visual conlleva diferentes tomas, consiguiendo que el espectador se adentre dentro del bosque. No se muestra la escenografía completa en ningún momento de la pieza, sino que introduzco al espectador dentro del bosque. Juego con la visión enmarcando ciertas partes, dándole mayor protagonismo en ocasiones a las ramas, y en otras olvidándome de estas para centrarme en las pinceladas de los troncos. Las tonalidades se compenetran para marcar un camino de calma, al contrario de lo que ocurre en *Bosque 0.1*. Ambas producciones nos recuerdan la obra de David Claerbout, *Travel* (2013).



(Figura 49) (Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.2*, 2015)

6.1.2.3. Bosque 0.3.

Bosque 0.3 (2015), la tercera pieza de la serie *Estratos temporales*, tiene como referencia con una de la obra *Mi jardín* (2012). La pintura muestra un paisaje pintoresco en el que un amplio bosque japonés se representa. Imito las tonalidades y formas del cuadro real en los troncos tridimensionales. En esta pintura expandida acentúo las señales de los troncos que lleva la versión original para así crear un simbolismo que se asemeje al abecedario chino. Los colores predominantes de *Bosque 0.3*, al igual que en la pieza originaria, son los blancos y los negros.



(Figura 50) (Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.2*, 2015)

(Figura 51) (Ángela Simón-Casanova, *Mi jardín*, óleo sobre lienzo, 2012)

6.1.2.4. Bosque 0.4.

La siguiente obra, *Bosque 0.4* (2015), representa un cuadro bicolor en el que muestro un bosque imaginario, *El equilibrio de los años* (2012), en el que el blanco y el negro, los dos tonos tan opuestos, se complementen entre sí formando un único punto de unión. La obra original presenta una aglomeración de troncos que consigue despistar al espectador debido al alto número de árboles (hay pintados más de ochenta) y a los pigmentos utilizados. Dado que no me fue posible recopilar tantos troncos, marqué más los colores básicos y la pincelada orbicular para que se mantuviera una mayor similitud con la pieza original. La manera en la que realizo la pincelada, rotando en círculo, hacen que la obra resulte más complicada de asimilar, produciendo en el espectador una particular desorientación.



(Figura 52) (Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.4*, 2015)

(Figura 53) (Ángela Simón-Casanova, *El equilibrio de los años*, óleo sobre lienzo, 2012)

6.1.2.5. Bosque 0.5.

La quinta y última obra que realizo de esta serie de *Estratos temporales*, *Bosque 0.5* (2015), entremezcla las ramas con los troncos, proporcionando frondosidad a la imagen. Utilizo tonalidades más comunes dentro de la naturaleza, como el marrón y el verde, dándole realismo. En todas las obras muestro unos árboles rectos y erguidos, imponentes, mostrando la fuerza, fortaleza y estabilidad de la naturaleza.



(Figura 54) (Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.5*, 2015)

6.1.3. Palimpsestos y reconstrucciones de la visualidad contemporánea.

He titulado este tema como *Palimpsestos y reconstrucciones de la visualidad contemporánea* debido, principalmente, a la huella que el ser humano es capaz de marcar en la tierra. Como los manuscritos antiguos, que guardan historias escondidas unas sobre otras, el ser humano construye las narrativas situando unas historias sobre otras sucesivamente. Siempre es posible percibir algo a través de la mirada mediante algunos gestos, aunque la persona quiera borrar esos acontecimientos de su memoria, así como ocurre con los palimpsestos.

Viendo el término “palimpsesto” (grabado nuevamente) desde el punto de vista de una *realidad pictórica*, introduzco una capa de pintura sobre todas las historias “escritas” en el cuerpo de la modelo, tapando esos rastros que son capaces de delatar acontecimientos, pero dejando una pequeña marca de lo acaecido que es capaz de exteriorizarse a través de los ojos. El espectador es el que debe descubrir esa señal ocular que se encuentra camuflada alrededor de capas de pintura.

Cuando pinto sobre los cuerpos, las capas de acontecimientos comienzan a cubrirse, dejando únicamente la huella de sus ojos, convirtiéndose estos en el único espacio que es capaz de relatar una memoria. El desarrollo de la producción, junto con el resultado, siempre resultarán favorablemente impredecibles, aunque el resultado sea voluble. Provoco una alteración transitoria en la superficie del modelo que modifica las sensaciones y su imagen. Construyo un espacio dentro del espacio del modelo, así como hace siglos se escribía encima de un manuscrito borrado. Pretendo contar algo con las obras, ocultando lo que las modelos muestran, dejando a estas el trabajo a la hora de contar algo al espectador.

La artista colombiana Doris Salcedo es conocida internacionalmente por sus obras con trasfondo social y político. Uno de sus últimos trabajos, *Palimpsestos*, trata de una obra a gran escala realizada en el Palacio de Cristal, en Madrid. La colombiana tardó cinco años en realizar esta obra. Comenzó haciendo entrevistas a las madres de los difuntos que murieron en el mar tratando de huir de su país, e informándose de los sucesos vividos por las familias. En el suelo del Palacio de Cristal, iluminados por la claridad que ofrece el día en el Retiro de Madrid, se pueden apreciar como los nombres de los difuntos anónimos comienzan a resurgir a través del suelo por medio del agua para, instantes después, volver a ser absorbidos para dejar paso a la emersión de otro nombre ignorado. Con esta escultura, la artista cuenta las memorias de los muertos caídos. Como bien explica la artista en una entrevista: “el palacio de cristal queda marcado como un lugar de memoria, un lugar para realizar el acto de duelo, y comprender que todos somos iguales, que todos somos humanos” (Rayos y Da Silva, 2017).

*Palimpsesto y reconstrucciones de la visualidad contemporánea*⁶ consta de dos obras visuales con una modelo en cada una de ellas. Las modelos observan fijamente al especta-

⁶ Esta serie de *realidad pictórica* fue realizada en Alajärvi, Finlandia, durante una pasantía. Las dos modelos, Soile y Elina, eran la directora y secretaria, respectivamente, del Museo Nelimarkka.

dor que le devuelve la mirada, ocasionando, inquietud al asemejarse a una pintura. Con estas dos pinturas expandidas consigo que sea posible analizar las reacciones de los espectadores al hallarse mirando directamente a una persona a la cara a la vez que el movimiento es recíproco. Desde siempre ha resultado algo incómodo y molesto sentirse observado, y estas obras revierten la mirada hacia el espacio del espectador, en un acto de escrutinio y vigilancia del espectador. Realizo una serie de retratos pictóricos, sencillos, en los que las modelos no hacen más que mirar al espectador, haciéndole participe de su presencia, y dejando que sea él mismo el que piense acerca de las decisiones que debe tomar sobre dejar marchar a alguien o mantenerlo a su lado.

6.1.3.1. Elina.

Con la obra *Elina* (2015) expongo a la modelo mirando a la cámara. Se presenta seria, precavida, contiene el aliento esperando a que algo malo suceda, pero, al final cambia el rumbo de su mirada y sonríe, burlándose de sí misma ante su pesimismo. La idea principal con esta obra es aludir al temor ocasional que se manifiesta en el ser humano ante el desconcierto que puede generar la gente que se introduce en la vida de manera inesperada y cómo, con el tiempo, ese sentimiento de inquietud desaparece al comenzar a confiar. Pinto a Elina, sin caracterizaciones ni imitaciones, mostrando una pintura retratista común y similar a los retratos pictóricos clásicos.

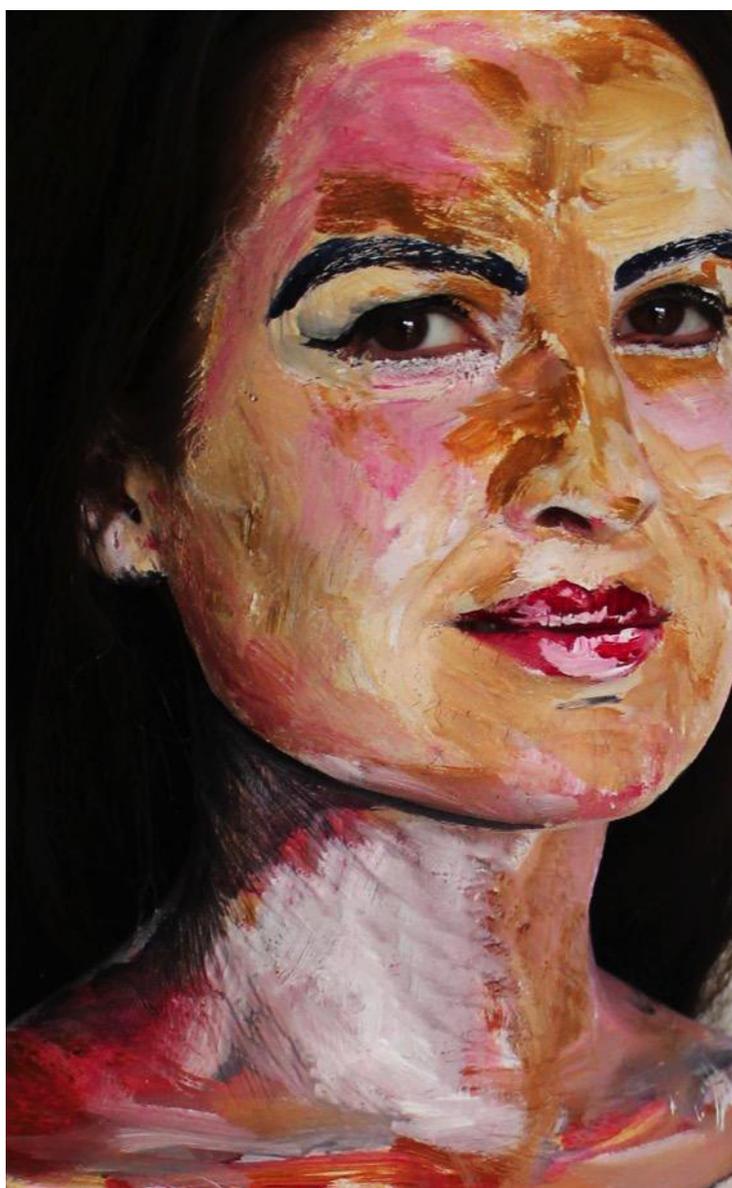
La pieza expone una única toma en la que aparece la mujer de cintura a cabeza; el objetivo se va acercando hasta enfocar de manera más nítida su rostro para así apreciar el gesto sonriente final. Esta obra tiene una duración de 57". Con esta pieza quiero mostrar la agradable sensación de creer en alguien, de tener autoconfianza.



(Figura 55) (Ángela Simón-Casanova, *Elina*, 2015)

6.1.3.2. Soile.

Con la segunda pieza de esta serie, *Soile* (2015), expongo a una modelo que, por el contrario, hace alusión a esas personas que entran y salen de la vida de la gente de manera constante, generando un cansancio ante la inestabilidad que provocan. He querido contrastar la pieza *Elina* con *Soile* y he seleccionado a una modelo totalmente opuesta: morena y con ojos oscuros. La mujer mira al espectador, se acerca y se aleja del objetivo sin apartar la mirada; a mitad de la pieza la presencia se mantiene en la misma distancia, la mirada es penetrante, generando así una apariencia inestable que inquieta al público. Cuando el espectador ya se ha adaptado, pareciendo que se va a mantener invariablemente en la misma posición, la mujer vuelve a alejarse y acercarse de nuevo, como en un nuevo comienzo. Esta pintura expandida tiene una duración de 5'23''.



(Figura 56) (Ángela Simón-Casanova, *Soile*, 2015)

6.1.4. Rituales (cotidianos).

El ser humano tiende a infravalorar las cosas más comunes que le rodean, llegando a habituarse tanto que deja de prestar atención a los momentos y cosas que forman parte de su entorno. Cada día se repite sin cambios, la novedad parece haber quedado a un lado para dejar paso a la rutina perenne. He nombrado esta parte del trabajo *Rituales (cotidianos)* para referirme a esos hábitos del observador en su vida, y desvelar su atención y percepción. Toda experiencia primera es maravillosa, pero la usanza regular hace que el individuo se habitúe demasiado rápido y deje de darle importancia.

La rutina es, hoy en día, un tema artístico muy común dentro del mundo del arte. La representación de momentos e historias cotidianas puede suponer la clave a la hora de realizar una obra de arte. Las producciones de este tema me han servido para capturar la mirada del espectador con cada uno de los rituales que he representado. Analizo los hábitos más comunes dentro del día a día y los esquematizo hasta convertirlos en momentos clave dentro de la cotidianidad. Permito al espectador reflexionar sobre todos esos acontecimientos comunes a los que apenas les presta atención. Plasmó esa cotidianidad habitual de manera ficticia, mostrando las experiencias más ordinarias. La sociedad se encuentra unida por momentos, ya no compartidos entre ellos, sino similares en experiencias, ocasionando así que el individuo se sienta más conectado con la comunidad. La cotidianidad consigue que el espectador se pueda identificar con algunos gestos, situaciones o momentos.

Un escultor que utiliza lo cotidiano es el francés Gilbert Legrand. Objetos y utensilios cotidianos son el objetivo del artista. Su técnica es una maniobra de creatividad y fantasía que consigue sacar más de una sonrisa del espectador. Desde el primer momento, el artista quiere respetar el cuerpo del objeto sin ninguna transformación o modificación (Romero, 2019). Otro artista a mencionar aquí es Tanaka Tatsuya, un artista japonés que se dedica a crear escenarios cotidianos, con alimentos y objetos rutinarios, en miniatura. Propone al espectador un juego visual de la realidad cotidiana. Un brócoli pasa a convertirse en un bosque, una mazorca de trigo puede catalogarse como un campo de maíz, un cepillo de dientes formar parte de un césped, etc. Tatsuya es capaz de crear con los objetos y alimentos más comunes momentos también habituales para la visión del espectador (Fumi, 2018).

La serie *Rituales (cotidianos)* está basada en momentos rutinarios de mi cotidianidad, queriendo mostrar los hábitos más comunes y dejarlos plasmados tras una escenografía. Con el cambio y la variedad de decorado que se puede mostrar ante la genérica representación de momentos ordinarios, he querido simplificarlos y reducirlos a siete escenas comunes de mis actividades cotidianas. *Confidencias*, *La rutina tecnológica*, *La verde formación*, *Navidad*, *La exhibición*, *Castañas asadas* y *La armonía* componen *Rituales (cotidianos)*.

6.1.4.1. Confidencias.

Esta pintura expandida trata de una escenografía monumental en la que tanto los personajes como los objetos son igual de importantes. La obra refleja esos momentos divertidos en los que los rumores más insulsos se convierten en vitales durante un pequeño rato de

conversación. *Confidencias*⁷ simula una tetería común y corriente, con dos chicas sentadas en una mesa tomando un té contándose confidencias. Las dos modelos aparecen mirando su respectiva taza a la vez que sujetan esta con las manos, simulando el gesto común de la gente a la hora de realizar esa acción para calentarse esas extremidades. La imagen muestra un conflicto de contrariedades que el espectador no prevé en un primer momento. El blanco y el negro de los vestidos de las modelos expone un simbolismo opuesto. La inocencia y la maldad, comienzo y final, bondad y crueldad. Los antagonicos se sientan a la mesa a compartir secretos que el espectador desconoce. Hago otra alegoría, pues ambas llevan prendas veraniegas a la vez que se aferran con brío a las tazas de té para calentarse, uniendo así en una misma estancia el infierno y el cielo, el calor y el frío. Un detonante clave en la obra es el reloj que se mantiene sobre la pared, casi en el centro de la escenografía; este es un símbolo del tiempo y, a su vez, un recordatorio del comienzo de la vida y la terminación de esta con la muerte. En el exterior de la escenografía he creado un marco que rodea toda la obra para dar sensación de cuadro bidimensional.

El vídeo de esta pintura expandida expone los detalles plásticos de la obra. Las dos mujeres parecen comunicarse y contarse secretos, mientras no dejan de mirar el reloj, a la espera de algo. Ese algo implícito es el fin del tiempo para el espectador, el aviso de la terminación de su tiempo. La vídeo instalación termina con las dos chicas mirando a la cámara, al visitante, avisándole así del fin de la obra a la vez que le advierte sobre su tiempo y destino. *Confidencias* cuenta con material adicional en el que se incluye el *making of* y determinadas fotografías.



(Figura 57) (Ángela Simón-Casanova, *Confidencias*, 2015)

⁷ *Confidencias* se realizó para ser expuesta en directo tras ser seleccionada para el Proyecto Brota.

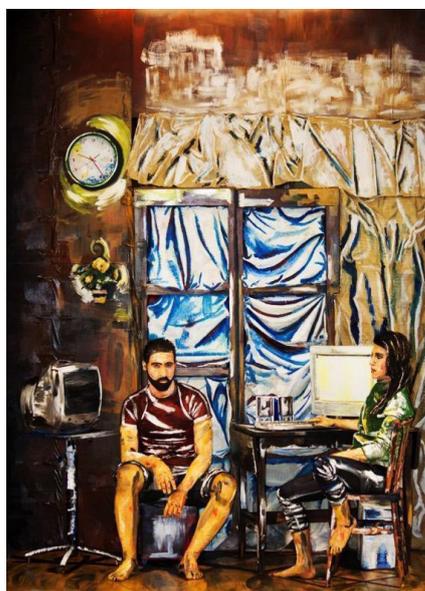
6.1.4.2. La rutina tecnológica.

*La rutina tecnológica*⁸ es una instalación artística que muestra una realidad actual que sucede a menudo. Las nuevas tecnologías provocan el poder de la abstracción y la capacidad de sumergir dentro de un ensimismamiento del que, a veces, cuesta salir.

La escenografía tiene dos puertas de madera acompañadas de una cortina. La ornamentación consta de varios muebles de estudio; un escritorio, el clásico ordenador encendido y una silla con una mujer sentada en ella, se encuentran en la parte derecha de la obra. La parte izquierda se halla compuesta por un reloj, una planta con flores, un taburete con un hombre sentado en él, y una mesa con una televisión apagada sobre ella. Los colores, junto con las paredes, parecen situar la escena en una común sala de estar.

Mientras que el hombre se encuentra mirando a la cámara con expresión aburrida, en una postura abandonada, mostrando así el cansancio y hastío por la carencia de actividad tecnológica que está sufriendo al encontrarse la televisión apagada, la mujer se mantiene despierta y activa, con una mano en el teclado y con uno de sus pies apoyado en la silla, evidenciando de esta forma lo lúcida que se encuentra al estar utilizando la tecnología. Se trata de los efectos provocados por la tecnología.

A la hora de realizar la película, que tiene una duración de 1'33", he eliminado de escena al hombre para centrarme exclusivamente en la adicción tecnológica. De esta manera dejo únicamente a la mujer adepta, introducida en sus pensamientos, abstraída. La grabación no está hecha con una estabilidad fija, sino que presenta un lento temblor que alude a la inestabilidad emocional, como si la película fuera un sueño. Pretendo con esto hacer referencia al enajenamiento que produce el uso de las nuevas tecnologías.



(Figura 58) (Ángela Simón-Casanova, *La rutina tecnológica*, 2016)



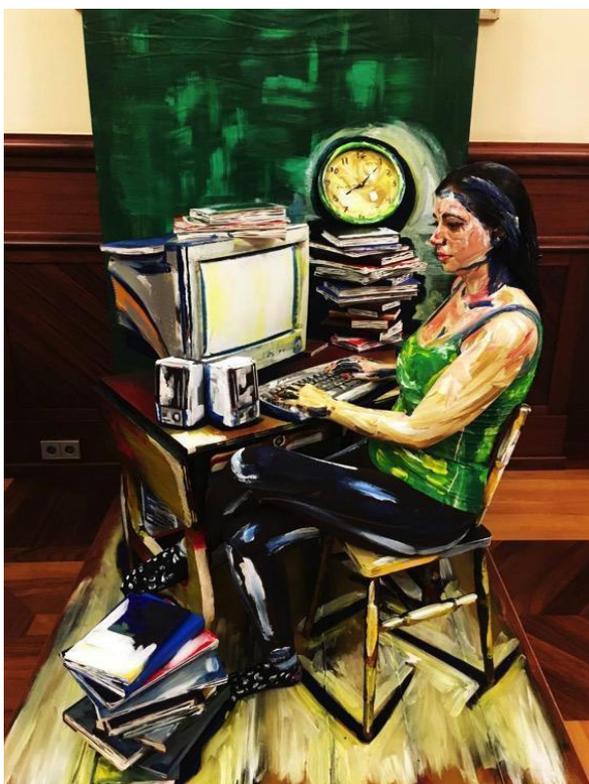
(Figura 59) (Ángela Simón-Casanova, protagonistas de *La rutina tecnológica*, 2016)

⁸ Esta *realidad pictórica* fue producida para una exposición conjunta con el pintor Miguel Vivo.

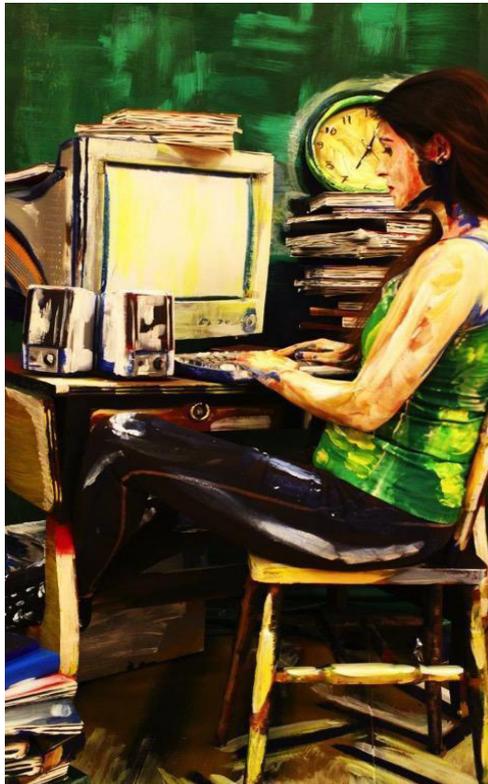
6.1.4.3. La verde formación.

La verde formación (2016) es una obra que alude a los tiempos de estudio intensivo. Se trata de una pintura expandida saturada de elementos. Un escritorio, un ordenador antiguo, una silla, un reloj y libros son los materiales que aparecen en esta obra. El reloj que está encima de los volúmenes hace alusión al tiempo que uno se mantiene dedicado al estudio. La modelo se encuentra descalza, ataviada con unos calcetines, lo que refleja que se halla en un espacio confortable. El amarillo, el rojo, el azul, etc., introduzco saturación de colores en esta obra como metáfora de la abundante información. Pero hay un color predominante en la escena, el verde, con el que hago referencia al continuo aprendizaje, y al inicio dentro del mundo artístico.

En la película, la persona aparece concentrada, y las agujas del reloj van moviéndose lentamente haciendo alusión a la lentitud del paso del tiempo cuando se está haciendo algo hasta la extenuación. La videoinstalación acaba con la chica girando la cabeza lentamente enfocando la mirada y haciendo un escrutinio al espectador.



(Figura 60) (Ángela Simón-Casanova, *La verde formación*, 2016)

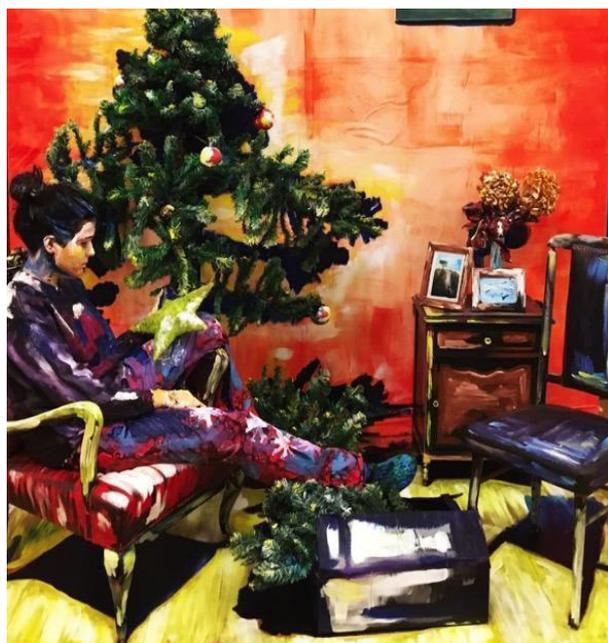


(Figura 61) (Ángela Simón-Casanova, *La verde formación*, 2016)

6.1.4.4. Navidad.

Navidad (2016) es una pieza con la que conmemoro las cotidianidades de la Navidad en las que la nostalgia y la alegría se unen en un solo sentimiento, creando congoja y felicidad al mismo tiempo. Esta escenografía muestra un pequeño salón en el que una persona se

encuentra sentada sobre un sillón. El decorado está compuesto por una mesa pequeña de madera sobre la que hay varios portarretratos con paisajes, y un cuadro colgado en la pared. La escena expone el momento en el que la chica está decorando el salón de su casa, tranquila. El instante melancólico contrasta con los destacados colores navideños de la instalación. La película, que tiene una duración de 1'9", expone al personaje mirando la estrella decorativa que tiene en sus manos con expresión nostálgica, para luego levantar la cabeza hacia el espectador y guiñarle un ojo, increpando al visitante.



(Figura 62) (Ángela Simón-Casanova, *Navidad*, 2016)



(Figura 63) (Ángela Simón-Casanova, *Navidad*, 2016)

6.1.4.5. La exhibición.

La siguiente pieza se titula *La exhibición* (2016) y es la más sencilla de la serie *Rituales (cotidianos)*. Se trata de una exposición de una de mis obras bidimensionales, con lo que hago una fusión de la *realidad pictórica* con el clásico óleo sobre lienzo. Trata de la idea de la cultura y su recepción en una escenografía de una visita a una exposición.

Se basa en la pintura de un bosque de Finlandia, queriendo hacer con esto un guiño a la anterior serie *Estratos temporales*. Un hombre con traje se encuentra sentado en el suelo admirando la pieza, y aquí es donde se crea la tergiversación, la seriedad del traje contrastando con su posición en el suelo y sus pies descalzos. Una obra de arte se disfruta en muchas ocasiones de manera pausada, tranquila. El silencio transmite los pensamientos del espectador, y esta es una de las ideas que quiero plasmar en esta obra. La escena poco común de ver a un hombre sentado en el suelo con traje y no en la silla transmite la idea de que una obra de arte se puede apreciar desde diferentes perspectivas, pero siempre será el espectador el que decida desde dónde estima oportuno verla.



(Figura 64) (Ángela Simón-Casanova, *La exhibición*, 2016)

6.1.4.6. Castañas asadas.

La pintura expandida *Castañas asadas* (2016), representa una escena con una decoración invernal oscura en la que las hojas secas resaltan por su tonalidad ocre en el suelo sombrío. Un puesto de castañas asadas se encuentra situado en la parte izquierda. Un hombre está ahí mirando a la cámara, incitando al espectador a que entre en la obra a probar el fruto. Con *Castañas asadas* englobo esos momentos afectuosos en los que los recuerdos vienen a la mente a raíz de los sentidos, como, en este caso, el olfato y el sabor.

He utilizado pigmentos oscuros para marcar la supuesta calle en la que están los personajes, siendo el azul, el gris y el marrón los colores que predominan en la avenida. Las hojas secas que se encuentran en el suelo están pintadas de manera notoria, desestructurando la armonía de color de la escena, para que el espectador entienda la llegada del invierno en la obra tras dejar el otoño. Se trata de una escena muy común en invierno dentro de la ciudad de Murcia. Esta pintura expandida tiene una duración de 1'. Muestra cómo el vendedor levanta lentamente un cono de castañas y lo ofrece al espectador para luego ver como la chica, que se encuentra sentada en el banco coge, con su mano derecha, una castaña.



(Figura 65) (Ángela Simón-Casanova, *Castañas asadas*, 2016)



(Figura 66) (Ángela Simón-Casanova, *Castañas asadas*, 2016)

6.1.4.7. La armonía.

La armonía (2016) es la última pintura expandida de la serie *Rituales (cotidianos)*. La idea principal, a la hora de realizar la elaboración de esta escenografía, era mostrar esos momentos de ocio que proporciona ir a un pub a escuchar música.

Se trata de una obra compuesta de manera compleja. He querido destacar más las luces y las sombras de esta escenografía, aportando más claroscuros a la obra al tratarse de un pub similar a una cantina. Dado que la iluminación proviene del lado izquierdo de la representación, la escena se divide en dos, ocasionando en el lado izquierdo de los objetos un gran resplandor, mientras que los lados opuestos de dichos elementos se mantienen oscurecidos y sin apenas detalle.

La película comienza con la mujer agarrando la guitarra y colocando su mano izquierda en el mástil; su mano empieza a desplazarse sobre las cuerdas, tocando una melodía ausente que únicamente ella escucha. A los pocos segundos la quietud vuelve a reinar en la obra, permaneciendo estática de nuevo hasta que, tras echar una disimulada mirada en dirección al espectador, levanta su brazo derecho haciendo una leve inclinación de saludo hacia el público, respondiendo a ese aplauso imaginario que ha recibido.



(Figura 67) (Ángela Simón-Casanova, *La armonía*, 2016)



(Figura 68) (Ángela Simón-Casanova, *La armonía*, 2016)

Con las siete piezas de *Rituales (cotidianos)*⁹ produzco una fusión de momentos cotidianos, y la considero una serie personal. *La rutina tecnológica* lleva la realidad frecuente del empleo constante de la tecnología. *Confidencias* presenta la curiosidad innata del ser humano en determinados momentos de su vida. *La verde formación* como ese paso importante para llegar a la madurez. *La Navidad* como un momento de unión social. *La exhibición* muestra la percepción que se tiene al experimentar el arte. *Castañas asadas* es una simbología que se basa en lo nostálgico. El pequeño momento de *La armonía* se centra en la desconexión y el descanso.

⁹ Cinco de estas *realidades pictóricas* fueron expuestas en directo en el Real Casino de Murcia: *La verde formación*, *Navidad*, *La exhibición*, *Castañas asadas* y *La armonía*.

6.2. Exposición: Realidad pictórica. Entre la estasis y la ficción

El título de la exposición es *Realidad pictórica. Entre la estasis y la ficción*. A la hora de crear esta exhibición me he apoyado en los acontecimientos que engloban mi vida, por lo que muestro mi realidad, pero adulterada tras varias capas de pintura, manteniendo, aun así, la naturaleza de esa realidad.

Realidad pictórica es el término que le he dado a esta nueva técnica artística porque, de manera concisa, habla de esa materialidad real que pinto hasta hacerla bidimensional a la vista. De las diecinueve *realidades pictóricas* realizadas he hecho una selección para la exposición.

La iluminación y el espacio son la clave para montar una exposición, por lo que utilizo ambos en beneficio propio en el momento de exteriorizar el trabajo. He compartimentado las pinturas expandidas y he realizado una división de cinco proyecciones en total. Cuatro pantallas están dedicadas a cada uno de los temas principales de las obras: *Anacronismos*, *Estratos temporales*, *Palimpsestos y reconstrucciones de la visualidad contemporánea y Rituales (cotidianos)*. La quinta pantalla expone todos los *making of* de las obras.

La exposición consta de una selección de las temáticas producidas. En *Anacronismos* he seleccionado: *Moon River*, *Moulin Rouge*, *Romeo + Julieta* y *El Gran Gatsby*. En *Estratos Temporales* son tres las obras seleccionadas: *Bosque 0.1*, *Bosque 0.2*, *Bosque 0.3*. En *Palimpsestos y reconstrucciones de la visualidad contemporánea* selecciono los retratos de *Elina* y *Soile*, por cómo que interactúan con el espectador. En la última parte, *Rituales (cotidianos)*, he decidido introducir *Confidencias*, *La rutina tecnológica*, *La verde formación*, *Navidad*, *La exhibición*, *Castañas asadas* y *La armonía*.

Cada detalle que ha habido detrás de las obras es de gran importancia, razón por la cual decidí grabar el procedimiento desarrollado. El resultado final que normalmente se presenta ante una exposición solo es la primera capa de la obra, por este motivo me parece importante exponer, a la vez que presento la producción, toda la documentación existente de cómo he ido trabajando. He realizado un seguimiento de todas las actividades que he hecho desde el comienzo de una obra hasta el final, por lo que hay videos de *making of* en los que muestro cómo he realizado las *realidades pictóricas* de cada una de las cuatro series. En lo que se refiere a la exposición, he presentado los *making of* de tres partes, dejando a un lado *Palimpsestos y reconstrucciones de la visualidad contemporánea*, ya que se muestra únicamente como pinto a las dos modelos y las voy colocando en diferentes espacios, algo que ya se expone en el resto de los *making of* que expongo.

Cuando el espectador se introduce en la sala, lo primero que llama su atención es la proyección que se encuentra justo delante, en la que se van sucediendo aleatoriamente las pinturas expandidas pertenecientes a *Anacronismos*. He querido que esta temática fuera la primera en ser proyectada por la presencia de los diferentes tiempos que se representan en la exposición. A la izquierda, justo en la misma pared, se proyectan las pinturas expandidas de las cotidianidades que he representado en la serie *Rituales (cotidianos)*. En la pared que queda a la derecha del espectador, exhibo las *realidades pictóricas*

pertenecientes a *Estratos temporales* y *Palimpsestos y reconstrucciones de la visualidad contemporánea*. He proyectado estas dos temáticas de manera conjunta como una señal de la relación de la naturaleza con el ser humano. La otra pantalla en la que están los *making of* se encuentra situada en el extremo opuesto de la sala.

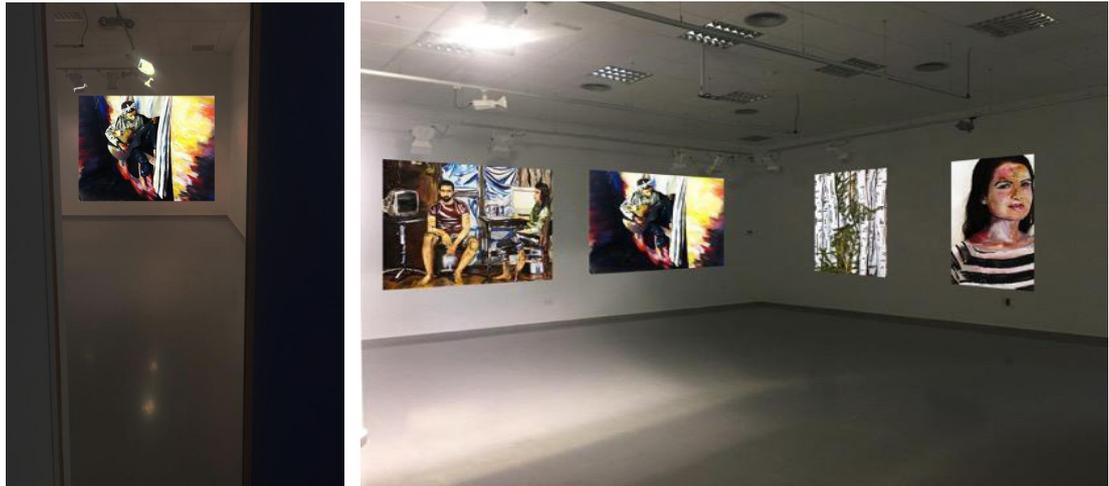
A la hora de realizar el montaje la intención ha sido la de transmitir al espectador sensación de estudio, de encontrarse ante el lugar común en el que realizo las obras, por lo que tanto los proyectores como todos los cables y artefactos se encuentran en el suelo, sin ser disimulados, mostrando el modo en el que trabajo. Aun teniendo las obras expuestas mostrando las partes importantes de cada una de las *realidades pictóricas*, me parece esencial mostrar el resto de los resultados que he obtenido de las obras, así como las fotografías de *realidad pictórica* que he ido realizando. He creído necesario mostrar las pruebas de cada pintura expandida. Por este motivo, en la sala de exposiciones hay una mesa sobre la que se hallan fotografías, tanto de las obras como de los *making of*, mostrando partes que no se encuentran en las proyecciones.

En lo que respecta al sonido, este forma parte de la exposición ocasionando una mezcla de sonidos que resulta caótica para el espectador al estar activado conjuntamente el audio de las obras. De esta manera el espectador debe esforzarse tanto visualmente como auditivamente para captar la obra que observa.

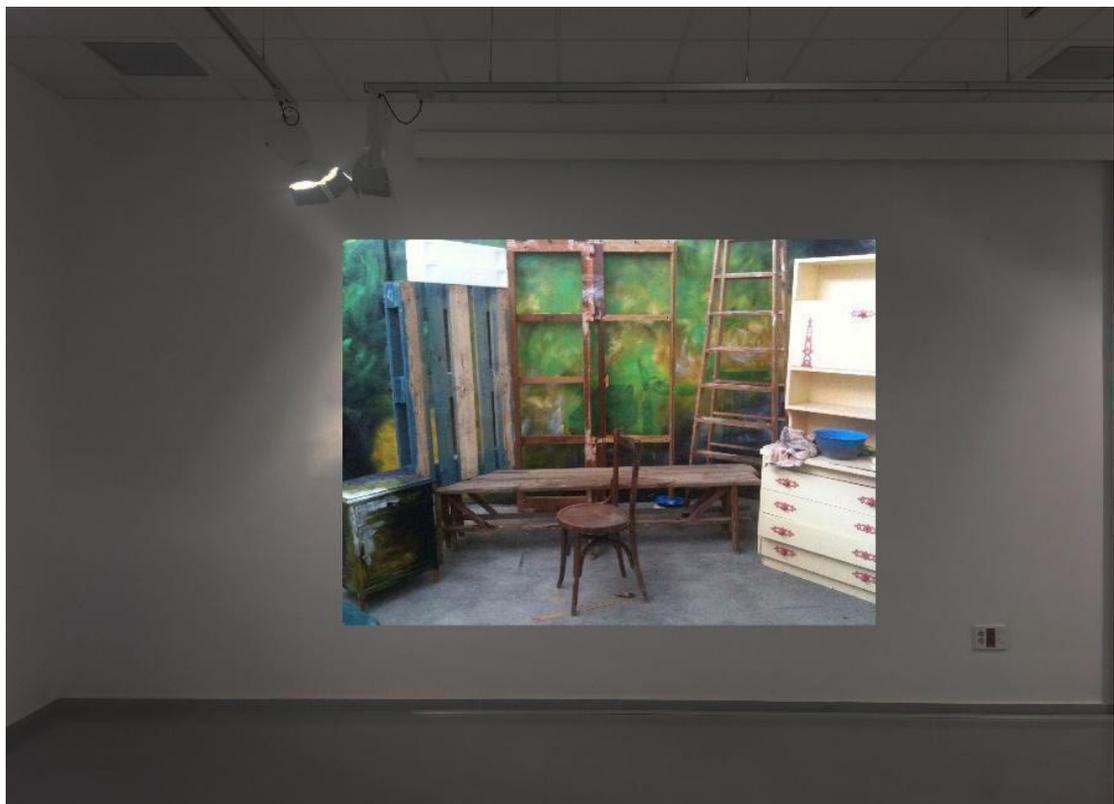


(Figura 69) (Simulación de la exposición de Ángela Simón-Casanova)

(Figura 70) (Simulación de la exposición de Ángela Simón-Casanova)



(Figura 71) (Montaje de la exposición de Ángela Simón-Casanova en la sala original de exposición)
(Figura 72) (Montaje de la exposición de Ángela Simón-Casanova en la sala original de exposición)



(Figura 73) (Montaje de la exposición de Ángela Simón-Casanova en la sala original de exposición)

7. Conclusión

El arte contemporáneo tiene una variedad de complejidades que permiten debatir distintos puntos de vista no contemplados anteriormente. Introducir la vida y los momentos dentro de una obra artística ha supuesto una evolución en el mundo del arte. Para muchos, el arte contemporáneo se esfuerza en erosionar la idea tradicional estética. Una obra de arte, como una pintura, puede durar eternamente; pero la posibilidad de que esto no sea cierto y dure menos de un día crea una cierta polémica sobre lo que el arte está expresando. Que una obra artística pueda ser efímera origina una controversia sobre la idea de un arte estable y duradero. El arte contemporáneo cree necesario mostrar la idea de que el tiempo pasa, transcurre y se acaba, al igual que la vida. Mirándolo de esta forma ¿es el arte contemporáneo un reflejo de la vida?

Dentro de las artes visuales, el tiempo se ha visto como un problema que había que controlar, limitándolo a un único punto de vista. Las distintas formas en las que se puede jugar con el tiempo (dilatándolo, acelerándolo, etc.) permiten que se viva una experiencia en torno a la obra de arte. La obra, antes estática, se transforma en un movimiento; de ser eterna, a ser temporal; de ser algo físico, a poder ser una experiencia; manifiesta la vida. Esto nos aproxima a la instalación como género artístico, apoderándose de un espacio y tiempo concretos en los que el movimiento está insertado. La obra marca su espacio a ocupar, su tiempo y su duración, dando un mayor relieve al impacto que puede crear, que a la posibilidad de poder observarla. Permite utilizar todos los medios, lo que posibilita al artista ampliar sus objetivos al utilizar los nuevos medios tecnológicos, creando nuevas miras en el arte.

Teniendo en cuenta la preeminencia que se da al movimiento, a la espacialidad y a la temporalidad de la obra, el espectador empieza a dudar de ellos sin saber cómo debe entenderlos ¿debe comprenderlos antes de observar una instalación? ¿Cómo y de qué manera incorporan los artistas estos conceptos en sus producciones artísticas? ¿se le permite ignorar lo que pueden proporcionarle durante el tiempo que esté ante la obra, e incluso después? en cuanto a la espacialidad ¿es necesaria para que el público experimente la obra de arte? Y el tiempo de la obra, el tiempo que permanece el público ante ella, el tiempo de percepción del espectador, ¿es el mismo tiempo? ¿lo experimenta de la misma manera? El movimiento a veces visible, y otras solo perceptible, de la obra artística ¿se distingue igual? Si se incorporan movimientos sensitivos a la imagen, esa percepción que aparece para conseguir entender estos se incrementa, obligando al espectador a relacionar esos movimientos con su memoria, creando una relación temporal entre la imagen en movimiento y el espectador en la que se condensa el tiempo en su memoria espacio-temporal del público (Bal, 2018, pp. 8-20).

¿El tiempo permanece siempre, o solo es una forma de contabilizar momentos? La vida es una simultaneidad de eventos en un mismo tiempo. La temporalidad en la obra artística permite que el espectador pueda tomar conciencia de todas las opciones

que hay dentro de ella; de esta forma, posibilita la aceptación de los anacronismos, las aceleraciones, las dilaciones temporales etc., en su tiempo real, aceptando que existen diferentes tiempos en un mismo acontecimiento. El tiempo no se desvanece, sino que se consigue ampliar ofreciendo distintas formas de experimentarlo. Es posible confundirse ante las diferentes posibilidades temporales ya que la simultaneidad de los momentos depende del observador. Un espectador puede percibir como dos acontecimientos suceden en un mismo instante, mientras que la persona que tiene al lado percibe primero uno y después otro. Cada persona tiene su tiempo interno que nada tiene que ver con las agujas del reloj. Ser consciente de ese tiempo permite que se pueda habitar en otros tiempos; muchas veces se encuentra ahí sin darnos cuenta, y es gracias a ello precisamente que nos percatamos de él.

El espacio privado es un espacio personal, por lo que es mi espacio; es justo ese espacio el que debo analizar en la obra. La espacialidad que aparece en una pieza se convierte en una espacialidad privada para el espectador, un espacio suyo que evalúa basándose en su modo de ver y sus experiencias. El espacio artístico es independiente para cada observador, por lo que es un espacio privado, subjetivo, que solo yo tengo que afrontar. No solo intervengo en el espacio artístico, lo hago mío habitándolo, construyendo un nuevo entorno a mí. Cada artista tiene su lenguaje al igual que cada persona su espacio. Me muevo alrededor de un espacio que es personal para mí, pero también personal para el resto. Mi instinto, mis experiencias y mi forma de entender el mundo son las que me permiten comprender la obra, el espacio que la rodea y me rodea, y el tiempo que la acompaña y me acompaña.

Cuando una instalación cinematográfica muestra un bucle continuo que dura horas, días, meses, etc., o es acelerada, el artista no pretende que el espectador muestre interés por el tiempo; no se le impone un tiempo concreto, sino que cuestiona la duración del interés del espectador. No se trata de la manera en la que yo perciba el tiempo de la obra, sino de la percepción que tengo de la obra en base a mi experiencia en ese tiempo (Rebentisch, 2018, p. 192). El sentimiento natural bergsonianiano se convierte en el principio activo ante el espacio sensitivo del público. Si se sustituye el tiempo del reloj por la temporalidad espacial que percibe el espectador, esa duración transcurre entre tiempos que mueven recuerdos de experiencias vividas hasta que vuelve al presente.

Antes quedaba claro quién era el artista y quien el espectador; hoy en día es posible confundir eso debido a la relevancia de la actuación del público en la obra. El arte se convierte en una relación entre espectadores y artistas, en la duración de esa conexión que se establece entre ellos, y en ese espacio que engloba la obra artística y sus presentes (Bourriaud, 2008). De esta manera se entiende que, hasta que el espectador no desaparece, la obra sigue creándose mientras esta tenga público. ¿Se le quita importancia al artista por esta razón? Al darle al espectador poder para pertenecer a la obra, el artista pierde parte de esa potestad que creía tener para cederle autoridad al público; ¿es posible que se valore menos al artista por este motivo?

Si, suponiendo, el arte contemporáneo, como ya he dicho, es un reflejo de la vida, cada espectador vive, en consecuencia, la obra artística de manera individual, comprendiéndola y experimentándola de forma diferente; en base a su proceder en el día a día y en su manera de percibir su existencia. Cuando se habla de tiempo se habla de memoria, y cuando se habla de memoria se habla de percepción. A partir del tiempo, el espectador va componiendo recuerdos que luego son perceptivos en el momento de ver imágenes. Sin la percepción del espectador, que ayuda a este a traer su memoria al momento, los espectadores no serían capaces de comprender las imágenes que ve ni de darles sentido. Esos recuerdos que debo evocar tienen una espacialidad que forman parte de la imagen, creándose la imagen con una espacialidad temporal basada en mi memoria; viéndolo de esta forma, ¿son las imágenes que veo el resultado de mi percepción? ¿Mi percepción aumenta conforme aumentan mis recuerdos? Desde el instante en el que veo una imagen, esta se encuentra en movimiento, influye y se modifica. Viéndolo así, la imagen está siempre en continuo movimiento, de manera que la imagen fija ¿existe? (Bal, 2018, pp. 8-20).

La percepción y la memoria del espectador se estimulan mutuamente para provocar su atención. Los sentidos del público, la forma de actuar con respecto a ellos, y las reflexiones que concibe el mismo público ante sus recuerdos, proyectan nuevas percepciones en él (Crary, 2008, pp. 299-303). Se abre un camino aquí de posibilidades de percepción del espacio y el tiempo dentro de la memoria del individuo que puede englobar algunas cuestiones. ¿Cómo pretende el artista que el público perciba la obra? ¿Hay una manera correcta o incorrecta por parte del espectador de percibir el espacio y el tiempo? Si digo que el arte contemporáneo se iguala a la vida, y cada vida es una, individual, personal e incuestionable, mi experiencia ante la obra pasaría a ser única; ¿nadie podrá, entonces, experimentar una obra artística de la misma forma que la percibo yo? La temporalidad y espacialidad son personales, por lo que cada espectador las siente de una manera distinta en base a sus experiencias. Cuando el artista comprende que la experiencia es una realidad vivida por el espectador, y que tiene el poder de manipular esa experiencia ¿Cómo sabe el espectador si esas experiencias vividas durante la obra han sido una manipulación del artista, o las ha experimentado de verdad?

Un punto que se considera debatible en el arte contemporáneo es la reproductibilidad de la obra. La posibilidad de crear series, a partir de la creación original, elimina la exclusividad de la obra artística, acabando supuestamente con su esencia y destruyendo la naturaleza aurática de la obra. ¿Esto es culpa del capitalismo o del artista? Queda mucho camino por delante hasta llegar a una conclusión certera de lo que una obra artística puede ofrecer. Aun habiendo descripciones cercanas y entendibles, ¿son reales para todos? ¿O el espectador se deja llevar por esas explicaciones de las obras, viéndose influenciado en su manera de entenderlas? ¿es posible creer percibir algo de una forma que realmente no percibes? La falta de atención puede suponer un peligro, tanto para el espectador como para el artista; el primero puede desviar su interés y no seguir el orden

de visualización de la obra; y el segundo puede verse en desventaja ante esa falta de interés del espectador.

El artista Douglas Gordon introduce al espectador dentro de sus obras. Utilizando las estrategias del medio videográfico propone al espectador una serie de situaciones temporales y espaciales que recorren la condición dramática del audiovisual. Más que la estética, el mensaje es lo importante en sus obras, sin importar los medios que utilice para expresarlos. Altera la realidad asumida por el espectador a través de los mass media, descomponiendo la percepción de las representaciones culturales, sociales y mediáticas. Focaliza el interés del espectador sobre las contradicciones que se observan entre la realidad que él conoce y la ficción que desconoce. Ese interés hace que haga el papel que Gordon quiere que haga, planteándose qué es real y qué no. Con su obra *24 Hour Psycho* se consigue replantear la película original. Con la dilación como estrategia se logra la vacilación ante lo que se sabía de la película y lo que se creía saber. Su forma de jugar con el tiempo, alterando la realidad visual, permite reflexionar sobre los cambios temporales, y cómo estos pueden llegar a alterar el concepto de la imagen; cómo se puede eliminar el miedo de una imagen terrorífica con la técnica de hacerla extremadamente lenta. Cuando se ve la obra, lo primero que suele experimentar el espectador es la sensación de no estar dentro de su tiempo, sino en otro distinto. Gordon abre cada imagen permitiendo al público observar todos los detalles que no se apreciarían de estar la imagen en tiempo real (Hernández, 2018, pp. 44-53).

Stan Douglas utiliza el tiempo narrativo para crear sus piezas y, a raíz de ellas, consigue que el espectador se transporte a un momento histórico determinado, involucrándolo y haciéndolo sentir dentro de la historia que muestra. Utilizando la arquitectura, realiza obras en las que registra la historia desde un punto de vista analítico, permitiendo que el espectador pueda dilucidar múltiples momentos a la vez. Reconduce la imagen en movimiento jugando con el tiempo real, ocasionando encuentros fortuitos entre la obra y el espectador que ocasionan la activación de la memoria. Sus piezas se sitúan en momentos claves históricos de la sociedad actual. El paso del tiempo y sus velocidades, desmemorias y ocultaciones generan su lenguaje artístico. Utiliza la ralentización y la quietud como punto de partida para hacer reflexionar al espectador. Usa la fotografía que crea un instante histórico para ubicar diferentes puntos de vista, a partir de los cuales produce un conjunto de momentos en una misma escena. Su manera de intervenir los diferentes tiempos y posibilidades tecnológicas ha conseguido que el espectador reconozca diferentes momentos históricos a través de una sola fotografía, como es el caso de la obra *Abbott & Cordova, 7 August, 1971*. Esta pieza muestra una fragmentación temporal y espacial en la que el espectador es capaz de separar la obra en varias partes y seguir encontrando un sentido protagónico a cada escena (Douglas & Smith, 2018).

Melik Ohanian crea obras simultáneas a través de instalaciones. Lo que más atrae de sus piezas es el hecho de dar poder al espectador para componer la historia, permitiendo que este componga y ordene las diferentes escenas. Consigue crear una relación

personal entre la obra y el espectador, lo que hace que el trabajo de Ohanian permanezca en el recuerdo del público. Se separa del tiempo real a través del uso de la temporalidad de sus obras, consiguiendo fusionar diferentes culturas en una misma instalación. No le preocupa la calidad final de la obra, le interesa la compenetración que pueda llegar a haber entre los componentes de la pieza. Sus instalaciones son acontecimientos que pueden llevar al observador por diferentes territorios narrativos. Le interesan los espacios marginales, pero sabiendo que son territorios que conciernen a todo el mundo, como es el caso de su obra *Island of an Island* (Ohanian & Weil, 2015).

David Claerbout utiliza el videoarte para moldear y dilatar el tiempo. Su obra se desplaza entre el movimiento y la quietud de la fotografía. Su forma de utilizar el tiempo, experimentando con la duración, permite retornar al espectador su mirada y atención. Sus obras investigan la esencia del tiempo que parece escaparse y lo incorpora para que el público se cuestione sobre otras formas de la temporalidad. La lentitud que transmiten la mayoría de sus trabajos es lo que atrapa al espectador en un estado constante de “pasado” que lo confunde. Su forma de estructurar la temporalidad crea en el público la sensación de estar viendo continuamente algo que ya ha visto. Como es el caso de su obra, *Bordeaux Piece*, en la que exhibe los cambios físicos que sufre un escenario natural al grabar la misma toma durante cada hora, y cómo esos cambios de color afectan a la escena y a los personajes, dándole un aspecto diferente en cada imagen (Assche et al., 2008).

Los trabajos de Bill Viola utilizan el tiempo detenido como teatralidad estética, es su forma de introducir la temporalidad escenificada. Sus piezas son pensamientos acerca de la vida reflejando en ocasiones parte de su vida privada. Juega con el tiempo y la escenificación creando una experiencia extracorporal que traslada al espectador a un tiempo conocido a la vez que desconocido. La interioridad e intimidad de sus piezas llevan al público a conocer no solo al artista, sino también a la persona (Hanhardt, 2017). Tal es el caso de su pieza *Nantes Triptych*, en la que muestra el nacimiento, el transcurso de la vida y la muerte, representando esta última con su madre enferma.

Respecto al proyecto artístico que presento, lo que quiero es provocar la mirada del espectador a través de la interrupción y la posible acción de movimiento en el video. Presento vídeos a través de escenografías pictóricas en los que el lenguaje básico es el movimiento. Utilizo la escenografía estática y la contrapongo con un registro de movimiento que, aparentemente, visiona de manera ambigua la imagen proyectada al estar este casi inadvertido; aparece solo en momentos clave y de forma pausada. El proyecto se basa en el juego entre el movimiento y la estasis, y se centra en el espacio que se crea entre ellos, investigando esa relación que surge dentro de cada pieza.

No pretendo sobrepasar los límites del arte, lo que sugiero es que la obra sobrepase la percepción del espectador hasta introducirse dentro de ella. Ser capaz de conseguir que un movimiento o un espacio evoquen un recuerdo, un tiempo pasado. Que la percepción que se intensifica en la escena permita recrear recuerdos vividos. Me interesa ver hasta

dónde llega la memoria del espectador, hasta dónde es capaz de percibir ya que, sin un receptor consciente, mis piezas no podrían ser interpretadas. El tiempo del reloj y la duración, en la vida, no tienen por qué mantener relación entre ellos puesto que, como dice Bal: “el tiempo no es homogéneo en nuestra experiencia” (2018, p. 10).

Realizo las piezas basándome en la relevancia del espacio en el que sitúo la obra y en la reacción que puede provocar en el observador. La conversión del cuerpo en lienzo para un arte corporal; la transformación de opuestos que es el hiperrealismo, haciendo una realidad a través de la pintura, pero invirtiendo el concepto al hacer una pintura a través de la realidad. La exploración del videoarte a través de la imagen en movimiento, investiga la respuesta del espectador; la reducción a lo esencial que comporta el minimalismo, disminuyendo el arte de acción y reduciendo el movimiento de la *realidad pictórica*; la fusión de artes que preconizó el movimiento fluxus, utilizando y representando las temáticas de lo cotidiano. Estos movimientos artísticos han influenciado el proyecto artístico que presento.

Específicamente, me baso en algunos conceptos del nuevo realismo y la *performance*, fusionando la vida y el arte, introduciendo la realidad dentro de la pieza, utilizando objetos comunes de la vida diaria e incorporando la objetividad de la vida a la obra artística. Lo que hago es, como sugiere Magalhães: “ficcionalizar lo real, realizando la ficción” (2008, p. 60). Con este medio creo mis propias historias permitiendo que el espectador vea el mundo desde mis ojos, pero percibiéndolo desde su realidad. Las obras están compuestas de miradas que permiten crear nuevas relaciones. Cada pieza tiene su historia, al igual que cada espectador; ambas se fusionan en una, relacionándose entre sí, vinculándose a través de sus recuerdos.

El espectador está retenido por las imágenes de lo cotidiano, mi intención es que las imágenes que de las piezas queden memorizadas durante un determinado tiempo, permitiéndole evocar algún momento de su vida. Hago partícipe al espectador de su tiempo, aproximándolo al interior de la pieza, de la imagen, permitiéndole entrar en esta y en su tiempo, participando en la duración de la pieza.

Desde el primer ensayo que realicé (*Moon River*), hasta la actualidad, he apreciado un cambio evolutivo; tanto en la parte plástica como en la sección fílmica. Mi inclinación por el cine se evidenció desde la primera pieza puesto que, en las primeras obras, aun estando basadas en películas internacionalmente conocidas, dejaba entrever mi predilección por el espectáculo. La forma y colores, junto con la técnica, han sufrido una transformación hacia un mayor realismo pictórico; las luces y las sombras de los modelos confieren una mayor bidimensionalidad visual. En lo que respecta a los movimientos realizados por los personajes, estos son más escasos, dejando a un lado la necesidad de mostrar algo para pasar a que sea el espectador el que perciba ese algo. Ya no es importante la historia que se cuenta en primer plano, sino lo que se sugiere detrás de esta.

La complejidad para crear las obras me ha llevado a plantearme diferentes estrategias para realizar los proyectos, permitiéndome ir más allá y fusionar la *realidad pictórica*

con un cuadro plano. Utilizando un cajón de madera abierto como soporte, introduzco determinados objetos relacionados con el tiempo y el movimiento, como es el caso de un reloj de agujas. Con esto introduzco el tiempo y el movimiento en el interior de la pieza sin necesidad de una pantalla. El reloj como símbolo del tiempo, con el movimiento mecánico del segundero, permite que el movimiento y el tiempo formen parte de una misma escenografía. Mi objeto de estudio ha sido unificar en un proyecto distintas materias, tanto físicas como inmateriales. La instalación artística, es la que plantea de manera característica estas pinturas expandidas, mientras que la espacialidad, la temporalidad y la percepción forman parte de las influencias inmateriales dentro de esa imagen en movimiento, a la cual denomino *realidad pictórica*.

El procedimiento para realizar una *realidad pictórica* difiere según las distintas posibilidades de la pieza. Si desde un principio la obra se ha destinado a producir una exposición, las dimensiones del lugar en el que se ha realizado la escenografía han condicionado las dimensiones de la obra; si, por el contrario, es una pieza que se ha producido de manera independiente, las medidas no son importantes. Comienzo montando la escenografía y ubicándola en el lugar para, una vez hallada la situación adecuada, tanto de los muebles y objetos como de las personas, empezar a pintar aquello que es inanimado. Sin embargo, la relación entre el observador y la *realidad pictórica* es fundamental para que se comprenda el aura y la esencia de la pieza, estableciendo, como diría Nicolas Bourriaud, un “estado de encuentro” entre la pintura expandida y el espectador (Bourriaud, 2008, p. 17).

Esta investigación abre un abanico de posibilidades que permite seguir profundizando en la percepción del movimiento, el tiempo y el espacio. Estas inquietudes han surgido a partir de la práctica artística que aquí presento, pero forman parte de toda una serie de conceptos que han utilizado los artistas y las corrientes que aquí se han mencionado. Estas inquietudes son de hecho compartidas y reflejan también el contexto y la evolución de la conceptualización del arte contemporáneo.

8. Referencias bibliográficas

- Acevedo, A. (mayo 2017). *Sobre Bill Viola*. Arte Moderno y Contemporáneo. Ciudad de México: Casa Lamm. Recuperado 12 de febrero 2017: <https://bit.ly/2FlqInC>
- Aguiriano, M., Garzia, J., Arribas, X., Iturralde, J., Judd, D., Power, K., ... San Martín, F. J. (1994). Objetos específicos. *Zehar: Boletín de Arteleku* (25), 25-27. España, San Sebastián: Diputación Foral de Guipúzcoa, Departamento de Cultura.
- Aidelman, N. & De Lucas, G. (13 de diciembre de 2009). *Fuera de formato: Fluxus I. Xcèntric*. Barcelona: CCCB.
- Alarcó, P. (s/f). Richard Estes. Cabinas Telefónicas. *Thyssen-Bornemisza Museo Nacional*. Recuperado 2 de noviembre 2016: <https://bit.ly/3cRiSvZ>
- Alberro, A. (2012). *¿Qué es arte contemporáneo hoy? =: What is contemporary art today?* Pamplona: Universidad Pública de Navarra.
- Alberro, A., & Douglas, S. (8 de febrero de 2012). Portrait of a Riot. *The Tyee*. Recuperado 20 mayo 2018: <https://bit.ly/3cO51Gn>
- Alter, N. M. (2012). *Stan Douglas: Abbott and Cordova, 7 August 1971*. Arsenal Pulp Press.
- Amado, J. R. (2007). *Ut Pictura Kynesis: Relaciones entre pintura y cine* (tesis doctoral). Madrid: Facultad de Geografía e Historia.
- Ardalan, Z., Hoelzl, I. & Snauwaert, D. (2012). *David Claerbout: The time that remains*. S.I: Ludion.
- Arya, R. (2013). Bill Viola and the Sublime. En N. Llewellyn & C. Riding. (Eds.), *The Art of the Sublime*. London, England: Tate Publication.
- Assche, C., Claerbout, D., Parfait, F., y Snauwaert, D. (2008). *David Claerbout - The shape of time*. Zurich: JRP/ Ringier.
- Assche, C. (2006). *Pasado, presente: Colección Nuevos Medios, Centro Pompidou*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Ávila, M. (16 de julio de 2007). El espacio y el tiempo en las artes. *Escena*, 30 (61), 7-16.
- Aznar, Y. (January 01, 2004). Bill Viola: Repertorio de pasiones. *Espacio, Tiempo y Forma*. 7 (5), 355-373.
- Baiges, M. T. M. (2018). Bill Viola. Las pasiones. *Boletín de Arte*, 0 (26-27), 894-898. doi: <http://dx.doi.org/10.24310/BoLArte.2006.v0i26-27.4590>
- Baigorri, B. L. (1997). *El Vídeo y las vanguardias históricas*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Bal, M. (2016). *In Medias Res: Inside Nalini Malani's shadow plays*. Alemania: Hatje Cantz.

- Bal, M. (2016). Movement and the Still Image. *Espacio, tiempo y forma: Revista de la Facultad de Geografía e Historia*. 7 (4), 15-38.
- Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados: Análisis, historias y políticas de la mirada*. Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal.
- Bal, M. (2018). El tiempo que se toma. *Contra Narrativas*, #0, 8-21.
- Balsom, E. (5 de marzo de 2013). David Claerbout's Indecisive Moments. *Afterall: A Journal of Art, Context and Inquiry*, (32), 82-93.
- Banai, N. (2004). From the Myth of Objecthood to the Order of Space: Yves Klein's Adventures in The Void. En O. Berggruen, (Ed.), *Yves Klein* (pp. 15-38). Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Barker, T. (January 01, 2011). The past in the present: Understanding David Claerbout's temporal aesthetics. *Time & Society*, 20 (3), 286-303.
- Barnes, S. (26 July 2018). *Interview: Alexa Meade Reveals Behind the Scenes of Painting Ariana Grande for Her Music Video*. EE. UU.: My modern met. Recuperado 12 diciembre de 2018: <https://bit.ly/2wMuJL0>
- Batet, J. (febrero de 2013). Bill Viola: emociones en alta definición. *El nuevo Herald. Sección Artes y Letras*. Recuperado 15 de febrero 2017: <https://bit.ly/2RIY7xX>
- Batchelor, D. (2001). *Minimalismo*. Madrid: Encuentro.
- Belenguer, M y Melendo, M.J. (January 01, 2012). El presente de la estética relacional: hacia una crítica de la crítica. *Calle 14: Revista De Investigación En El Campo Del Arte*, 6 (8), 88-100.
- Belinche, D., y Ciafardo, M. (2015). El espacio y el arte. *Metal*, (1), 32-53.
- Bellour, R. (2009). *Entre imágenes*. Buenos Aires: Colihue.
- Bishop, C. (2005). *Installation art: A critical history*. London: Tate Publishing.
- Bois, Y. A. (2006). L' actualité de Klein. En Y. Klein. (Ed.), *Yves Klein: Corps, couleur, immatériel* (pp. 74-81). Paris, France: Centre Pompidou.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J. L. (2001). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: Postfotografía, postcinema, postmedia. *Acción Paralela* nº 5.
- Broadhead, M. (2018). Maisie Maud Broadhead. Reino Unido: Londres. Recuperado 20 de diciembre de 2018: <https://bit.ly/2AetXrN>
- Brøgger, A., y Kholeif, O. (2010). *Visión, Memoria y Medios*. Liverpool: Liverpool University Press.

- Calle, J. J. C. (2008). Habitar: una condición exclusivamente humana. *IconoFacto*, 4 (5), 43-51.
- Cardiff, J., y Schaub, M. (2005). *Janet Cardiff: The Walk book*. Vienna: Thyssen-Bornemisza Art Contemporary
- Charlet, N., & Klein, Y. (2000). *Yves Klein*. Paris: Vilo.
- Chavarría, J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. España: Nerea.
- Claerbout, D. (25 de marzo de 2019). *David Claerbout on "Dark Optics". e-flux lecture New York 11 March 2019* [youtube]. Recuperado 4 de mayo 2018: <https://bit.ly/3aMC2kJ>
- Claerbout, D. (febrero de 2013). On David Claerbout. En P. Adams (Presidencia), *Artist Talks Series*. Conferencia en AA School of Architecture, London.
- Claerbout, D., Dierickx, B., & Vissers, R. (25 de febrero de 2009). Interview With David Claerbout. *Packed*.
- Claerbout, D. (2011). *The Quiet Shore*. David Claerbout. Recuperado 5 de mayo 2018: <https://bit.ly/334clJA>
- Claerbout, D. (2015). *Travel*. David Claerbout. Recuperado 5 de mayo 2018: <https://bit.ly/3cHSg0l>
- Colchero, J. A. S. (23-24 de noviembre, 2017). Arte y percepción espacial: la realidad del observador. En B. Montalvo (Presidencia), *¿Cómo se cuentan las cosas?* (721-734). Ponencia llevada a cabo en el Congreso Internacional Arte, Ciencia y Ciudad ACC'17, Universidad de Málaga.
- Conde de Boeck, J. A., y Lencina, E. V. (2010). *Fronteras del hiperrealismo: los signos alternativos y su reconcepción audiovisual en las adaptaciones cinematográficas de El perfume de Patrick Süskind y Ensayo sobre la ceguera de José Saramago*. Madrid: Universidad Complutense.
- Cook, G. (4 de septiembre 2014). Realism Was So Uncool —Until Richard Estes And The Photorealists Came Along. *Wbur*. Recuperado 23 de octubre 2017: <https://wbur.fm/2TE-vPl9>
- Cox, G., & Lund, J. (2016). *The contemporary condition*. Berlín, Alemania: Sternberg Press.
- Couturier, E. (6 de noviembre de 2017). Dans l'antre de Klaus Rinke. *Paris Match*. Recuperado 17 de diciembre 2017: <https://bit.ly/2TTLOWn>
- Crary, J. (2008). *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Madrid: Akal.
- Crary, J. (2015). *24/7. El capitalismo al asalto del sueño*. Barcelona: Ariel.
- Crespo, F. J. L. (2013). *Estudios sobre arte actual*. Málaga: Universidad de Málaga.

- Crespo, G. M. (22 de abril de 2016). Stan Douglas, entre la ficción y la realidad. *Babelia*. El País.
- Crichlow, W. (2003). Stan Douglas and the Aesthetic Critique of Urban Decline. *Cultural Studies. Critical Methodologies*, 3 (1), 8-21.
- Dasilva, F. B. (2010). El pensamiento de Merleau Ponty: la importancia de la percepción. *Miríada: Investigación en Ciencias Sociales*, 3 (6), 93-118.
- Davis, D. (2006). ¡Tiempo! ¡Tiempo! ¡Tiempo! El contexto de la inmediatez. En B. Sichel (ed.) *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1983)* (pp. 91-102). Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Dawe, G. (2017). Gabriel Dawe. Recuperado 13 de enero 2018: <https://bit.ly/39zN8cx>
- De Ory, J. A. (2014). Chillida, el desocupador del espacio. *Escritura e Imagen*, 10, 366-371.
- Deleuze, G. (1987). *Foucault*. Barcelona: Paidós.
- Díaz-Guardiola, J. y Almarcegui. (2019). Lara Almarcegui: El concepto de contraurbanismo me resulta muy atractivo. Conversaciones. *Revista Turia*. Recuperado 19 enero de 2019: <https://bit.ly/3c3psh1>
- Diezma, L. A. L., & Vida, M. R. G. (2015). *Cuestionando la idea de habitar un lugar mediante el arte contemporáneo*. Universitat Politècnica de Valencia.
- Dion, M. (2019). *MARK DION*. Tanya Bonakdar Gallery. EE. UU., Nueva York. Recuperado 12 enero de 2019: <https://bit.ly/2ZKrMqC>
- Donica, K., & Zwirner, D. (marzo de 2016). Stan Douglas. The Secret Agent. *David Zwirner*. Recuperado 20 de marzo 2018: <https://bit.ly/3aJf126>
- Douglas, S. (July 2015). On Stan Douglas. En P. Adams (Presidencia), *Artist Talks Series*. Conferencia en AA School of Architecture, London.
- Douglas, S., & Smith, S. W. (1 de abril de 2018). In the Studio: Stan Douglas. *Art in America*. Recuperado 21 de marzo 2018: <https://bit.ly/2vKr68r>
- Elliot, D., Obigane, A., Ross, D. A., Viola, B., & Walsh, J. (2006). *Bill Viola: Hatsu-yume = first dream*. Tokyo: Mori Art Museum.
- Espinal, C. E. (2011). El cuerpo: un modo de existencia ambiguo. Aproximación a la filosofía del cuerpo en la fenomenología de Merleau-Ponty. *Co-herencia*, 8 (15), 187-217.
- Estella, I. (2012). *Fluxus*. San Sebastián, España: Nerea.
- Estes, R. y Santillana, S. (2017). Richard Estes: «Si tengo que elegir entre un Vermeer y un Warhol elijo el primero». *El Cultural*. Recuperado 5 de diciembre de 2017: <https://bit.ly/3aIUoms>
- Export, V. (octubre de 2003). *Senses of cinema*. Expanded Cinema as Expanded Reality.

- Fabian, J. (2014). *Time and the other: How anthropology makes its object*. New York, NY: Columbia Univ. Press.
- Fernández, C. C. B. (16 de julio, 2015). Body art. Cuerpo y espacio corporal. Las acciones artísticas realizadas con el cuerpo crean nuevas realidades espaciales consideradas arte. *Communication Papers 33 –Media Literacy & Gender Studies 4, (6)*, 32-46.
- Fernández, A. A. (noviembre de 2008). Hiperrealismos escultóricos contemporáneos: imagen y realidad. En I. Abad (Presidencia), *Imagen y Apariencia*. Congreso en la Universidad de Murcia, España.
- Festa, G. (abril de 2018). El subsuelo de la imagen. *Reflexiones Marginales, (44)*. Recuperado 27 de enero 2018: <https://bit.ly/2IpM3Zz>
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real: La Vanguardia a finales de siglo*. Madrid, España: Akal.
- Frank, P. (2002). Un recorrido por el cine y vídeo Fluxus. En B. M. Sichel & P. Frank. (Ed.), *Fluxus y Fluxfilms, 1962-2002* (pp. 21-40). Madrid: MNCARS.
- Frank, P. (2006). Las instalaciones del videoarte: el entorno televisivo. En B. Sichel (ed.) *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1983)* (pp. 63-78). Madrid: MNCARS.
- Friedman, K. (2002). Cuarenta años de Fluxus. En B. M. Sichel & P. Frank. (Ed.), *Fluxus y Fluxfilms, 1962-2002* (pp. 41-83). Madrid: MNCARS.
- Fumi, S. (2018). El fascinante mundo en miniatura de Tanaka Tatsuya. *Nippon: una ventana a Japón*. Recuperado 16 enero de 2019: <https://bit.ly/2zoqOpD>
- Gagosian. (2017). *Douglas Gordon*. Francia: Museo Gagosian. Recuperado 4 de abril 2018: <https://bit.ly/2TZ9SfE>
- García, A. D. P., & Gálvez, A. C. (July 01, 2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Revista Icono14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 12, 2*, 86-112.
- Giunta, A., Diez, F. A., & Stuby, T. (2014). *Cuándo empieza el arte contemporáneo? =: When does the contemporary art begin?* Argentina: Fundación arteBA.
- Graham, S., & Gray, L. (2018). Sarah Graham Interview. *The palette pages*. Recuperado 28 de marzo de 2017: <https://bit.ly/3aIVD56>
- Greig, C. (2014). *Cynthia Greig*. Recuperado 3 de mayo 2018: <https://bit.ly/2TVUOz1>
- Groth, M. (2018). Arte y vacío: espacio y lugar en Heidegger y Chillida. *THÉMATA (57)*, 291-321.
- Groys, B., & Kipphoff, P. (2001). *Onnasch: Aspectes d'art contemporani = aspectos de arte contemporáneo*. Barcelona: MACBA.

- Groys, B. (2009). Políticas de la instalación. *E-flux journal*, (2).
- Halperin, I. (2019). *Ilana Halperin. 2014-2017*. California, San Francisco: Exploratorium Museum. Recuperado 10 de enero 2019: <https://bit.ly/3d5e99w>
- Hanhardt, J. G. (January 01, 1990). Video art: Expanded forms. *Leonardo*, 437-439.
- Hanhardt, J. G., Viola, B., y Perov, K. (2017). *Bill Viola*. Madrid: La Fábrica.
- Haubrok, A. (2015). The Quiet Shore. *Haubrok Foundation*. Berlín. Recuperado 5 de junio 2018: <https://bit.ly/2IyTxsL>
- Heidegger, M. (2009). *El arte y el espacio =: Die kunst und der raum*. Barcelona: Herder.
- Hernández, M. A. (2018). El tiempo que se toma. *Contra Narrativas*, #0, 44-53.
- Hendricks, J. (1998). "More Air". En Y. Ono. (Ed.), *Yoko Ono: En trance, ex it* (pp. 47-57). Valencia: Generalitat Valenciana.
- Hernández-Navarro, M.A. (2008). Presentación. Antagonismos temporales. En N. Bourriaud. (Ed.), *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente* (pp. 9-16). Murcia, España: CENDEAC.
- Hernández-Navarro, M. A. (7 de agosto de 2018). Contratiempos del arte contemporáneo. *Revista de estudios visuales Contranarrativas*, (0) 44-52.
- Hobbs, R. (2001). Merleau-Ponty Phenomenology and Installation Art. In C. Giannini (Ed.), *Installations: Mattress Factory, 1990-1999*, 18-23. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Hollein, M. (2004). Foreword. En O. Berggruen, (Ed.), *Yves Klein* (pp. 9-15). Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Hölzl, I. (2011). The Photographic Now: David Claerbout's Vietnam. *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, (17), 131-145.
- Hopkins, J. (1987). *Yoko Ono*. London: Sidgwick & Jackson.
- Huerga, M. P. (2008). *Breviario de introducción al materialismo filosófico: La doctrina del Hiperrealismo, epistemología, gnoseología y ontología*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Ibáñez, E. G. (2016). Heterocronías. Repensar la práctica artística desde las discontinuidades de una memoria múltiple. *Memoriarako artea / arte para la memoria XI*. 165-173.
- Iges, J. (2002). Fluxus y la música: un vasto territorio por explorar. En B. M. Sichel & P. Frank. (Ed.), *Fluxus y Fluxfilms, 1962-2002*, (pp. 217-252). Madrid: MNCARS.
- Interlenghi, L. (2002). Fluxus ahora. En B. M. Sichel & P. Frank. (Ed.), *Fluxus y Fluxfilms, 1962-2002*, (pp. 253-274). Madrid: MNCARS.

- Jortack-Taich, J. (2012). *Procesos de producción y postproducción en “Los Durmientes”. Vínculos entre teoría y praxis artística experimental contemporánea. Etapa I* (Proyecto de investigación). Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo.
- Karlholm, D. (2018). Después del arte contemporáneo: actualización y anacronía. *Contra narrativas*. (1), 56-73.
- Karoyan, N. (2002). Melik Ohanian: A contre – emploi. *Nazareth Karoyan*. Recuperado 25 de febrero 2018: <https://bit.ly/3cKV2Sr>
- Kietz, C. (2015). Temporal Conflict in the Reading Experience. En P. F. Bundgaard & F. Stjernfelt. (Eds.), *Investigations Into the Phenomenology and the Ontology of the Work of Art* (pp. 51-74). Nueva York, EE. UU: Springer.
- Kingsley, H., & Riopelle, C. (2013). *Seduced by art: Photography past and present*. London: National Gallery Co.
- Krauss, R. (2006). Videoarte: la estética del narcisismo. En B. Sichel (ed.) *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1983)*, (pp. 43-62). Madrid: MNCARS.
- La Ferla, J. (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Buenos Aires: Universidad de Caldas.
- Larison, M. (enero-junio de 2010). Merleau-Ponty: filosofía y pintura. *Revista Viso*, (8), 98-109.
- Larrañaga, A. J. (2006). *Instalaciones*. Guipúzcoa: Nerea.
- Latorre, J. (2009). La video-creación de Bill Viola. Temas permanentes con nuevos ropajes artísticos 1. En André, E. (Presidencia), *Creación audiovisual: cine, televisión, multimedia: 5º Congreso de la Asociación Francesa [sic] de docentes e investigadores en cine y audiovisuales, Aix-en-Provence, 14-15-16 de septiembre de 2006*. Aix-en-Provence: Publicaciones de la Universidad de Provenza.
- Lauterjung, F. (17 de mayo de 2019). Michael Snow, Mark Lewis and Stan Douglas. *Zéro-deux*, (2), 1-13.
- Lewallen, C. M., Riley, R. R., Storr, R., & Wagner, A. M. (2007). *A rose has no teeth: Bruce Nauman in the 1960s*. Berkeley: University of California Press.
- Locher, P. (2015). The Aesthetic Experience with Visual Art “At First Glance” ... En P. F. Bundgaard & F. Stjernfelt. (Ed.), *Investigations Into the Phenomenology and the Ontology of the Work of Art*, (pp. 75-88). Nueva York, EE. UU: Springer.
- Lyons, S. (agosto de 2010). Stan Douglas and the “New-Old” Film. *A Thesis in The Department of Art History*.
- Maderuelo, J. (2008) *La idea del espacio en la arquitectura y el arte contemporáneo. 1960-1989*. Madrid, España: Akal.

- Magalhães, V. (2008). *Poéticas de la interrupción. La dialéctica entre movimiento e inmovilidad en la imagen contemporánea*. Madrid: Trama.
- Manonelles, M. L. (May 13, 2016). Micro-Utopías de lo cotidiano, espacios de encuentro en el Arte Relacional: una aproximación a ciertas acciones de Marina Abramović y Tino Sehgal. *Espacio Tiempo Y Forma. Serie 7, Historia Del Arte*, 0 (4), 329-349.
- Marchán, F. S. (1986). *Del arte objetual al arte del concepto (1960-1974)*. Madrid: Akal.
- Margalef, A. J. M., & Valera, A. (2009). *Dificultad en la búsqueda moderna del habitar: El territorio doméstico como confrontación artística y vivencial*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Martin, S., & Grosenick, U. (2008). *Videoarte*. Madrid: Diario El País.
- McTighe, M. E. (2012). *Framed Spaces: Photography and Memory in Contemporary Installation Art*. Dartmouth College Press.
- Meisel, L. K. (2018). *Richard Estes: People's Flowers*. Madrid: Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. Recuperado 29 de febrero de 2017: <https://bit.ly/336Hb4h>
- Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península.
- Meyer, J. (2011). *Arte Minimalista*. Londres: Phaidon.
- Morse, M. (1991). Video Installation Art: The Body, the Image and the space-in-Between. En S. J., Fifer, & D. Hall. (Eds.). *Illuminating video: An essential guide to video art*. New York, NY: Aperture in association with Bay Area Video Coalition, (pp. 152-167).
- Múnera, B. G. (01 de enero, 2016). Aproximaciones conceptuales sobre lo humano, el habitar y la estética en disciplinas creativas como el arte, la arquitectura y el diseño. *Iconofacto*, 12 (19), 154-169.
- Muñoz, R. (2018). *Rosa Muñoz*. España, Madrid. Recuperado 29 de diciembre 2018: <https://bit.ly/3c7PfeJ>
- Nash, M., & Viola, B. (30 de junio de 1990). Bill Viola. *Journal of Contemporary Art*, (2), 63-73.
- Nauman, B., & Morgan, R. C. (2002). *Bruce Nauman*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Nubiola, J. (1 de enero de 1998). Walker Percy y Charles S. Peirce: Abducción y lenguaje. *Analogía Filosófica (México)*, 12 (1), 87-96.
- Nuez, I., & Rodríguez, J. (2009). *Dentro y fuera de nosotros: La Virreina Centre de la Imatge, 20 marzo-31 mayo 2009*. Madrid: Turner.
- Ohanian, M., y Weil, B. (2015). Melik Ohanian. Una entrevista con Benjamin Weil. *Atlántica*, (43), 116-134.

- Orta, A. M. (2010). Reflexiones en torno al espacio en las artes visuales. *Revista de Investigación*, 34 (69), 129-150.
- Osborne, P. (2006). *Arte Conceptual*. Londres: Phaidon.
- Osborne, P. (2008). Recepción distraída: tiempo, arte y tecnología. En N. Bourriaud. (Ed.), *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente* (pp. 239-251). Murcia, España: CENDEAC.
- Osborne, P. (2010). *El arte más allá de la estética: Ensayos filosóficos sobre arte contemporáneo*. Murcia: CENDEAC.
- Papakonstantis, A. (July 01, 2016). Apprivoiser le temps, contrôler l'espace: David Claerbout au Mamco. *Décadrages*, 199-210.
- Peñaranda, Q. L., y Rovira, J. M. (2011). *Donald Judd ilusionista* (tesis doctoral). Escola Tècnica Superior d'Arquitectura, Barcelona.
- Pérez, M. S. (2012). Merleau-Ponty, una semblanza. Sobre el cuerpo, la pintura y el símbolo. *Hermeneutic*, (12), 1-14.
- Petersen, A. R. (October 7, 2010). Attention and distraction: On the aesthetic experience of video installation art. *RIHA Journal 0009*, 1-19.
- Petersen, A. R. (2015). *Installation art between image and stage*. Museum Tusculanum Press.
- Porcel, V. (2009). Conversación con Bill Viola. *Quaderns de la Mediterrània= Cuadernos del Mediterráneo*, (12), 256-257.
- Posada, V. P. (2017). *A contracuerpo: Bruce Nauman y la fenomenología*. Madrid: Brumaria.
- Pozuelo, J. M., y Gómez, F. V. (1996). *Mundos de ficción, II: (Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica, Investigaciones semióticas VI)*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Rabe, A. M. (27 de septiembre, 2017). Espacio y tiempo en la vida humana y su experiencia en el arte. Un estudio en torno al intercambio intelectual entre Martin Heidegger y Eduardo Chillida. *Pensamiento. Revista de Investigación e Información Filosófica*, 73 (277), 789-821.
- Rapko, J. (2014). Penultimate draft. *Journal of Aesthetics and Phenomenology*, 1 (1), 119-124.
- Rayos, J. y Da Silva, M. P. (Productores). (2017). *Doris Salcedo. Palimpsesto* [Vimeo]. Madrid. Recuperado 28 de enero 2018: <https://vimeo.com/237718785>
- Rebentisch, J. (2012). *Aesthetics of Installation Art*. Berlín, Alemania: Sternberg Press.
- Redondo, G. M. P. (2017). Isabel Quintanilla: el realismo de lo cotidiano. ¿Hiperrealismo? *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, (5), 289-313.

- Ressia, R. (2018). *Romina Rattia*. Reino Unido: Londres. Recuperado 15 de diciembre de 2018: <https://bit.ly/2yDE4WY>
- Romero, E. (2019). Gilbert Legrand – Imaginación ilimitada. *Revista digital INESEM*. Recuperado 19 enero de 2019: <https://bit.ly/2zw0U37>
- Rosler, M. (2006). Video: dejando atrás el momento utópico. En B. Sichel (ed.) *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1983)*, (pp. 103-136). Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Ross, C. (January 01, 2006). The temporalities of video: Extendedness revisited; thematic investigation: forty years of video art. *Art Journal / College Art Association of America*, 82-99.
- Ruthen, S. (23 de octubre de 2012). Stan Douglas – Abbott & Cordova, 7 August 1971. *Spacing Vancouver*. Recuperado 23 de junio 2017: <https://bit.ly/2vKvZyk>
- Sainza, F. B. (2013). *La creación, la producción, los procesos y las prácticas artísticas contemporáneas* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Sánchez, A. M. (2009). *La instalación en España: 1970-2000*. Madrid: Alianza.
- Sánchez, C. V. (2016). *“A cada momento un mundo nace y muere”: elementos de la temporalidad en las video instalaciones de Bill Viola, con una coda de neurociencias* (Tesis doctoral). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Schäfer, A. (January 01, 2013). The Audiovisual Field in Bruce Nauman’s Videos. *Osiris*, 28, (1), 146-161.
- Segura, J. (2014). Temporalidades críticas: el caso de Douglas Gordon. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26 (1), 55-66.
- Segura, J. (25 y 26 de octubre, 2017). Espacios mutables: súper espacios y espacios experimentales en Ann Verónica Janssens y Olafureliasson. En L. Ortiz (Presidencia), *Congreso universitario internacional sobre la comunicación en la profesión y en la universidad de hoy: contenidos, investigación, innovación y docencia (Virtual y En Línea)*. Congreso en la Facultad de Ciencias de la Formación (Universidad complutense de Madrid), (p. 30). Recuperado 29 de abril 2018: <https://bit.ly/39GfcLd>
- Segura, J., y Simó, T. (27 de febrero de 2011). Tiempo, realidad y narrativa en el arte de instalación. *Digitum*. Recuperado 30 de abril 2018: <https://bit.ly/2TBgxrR>
- Segura, J., y Simó, T. (2017). Espacialidades Desbordadas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29 (2), 219-234.
- Segura, J., y Simó, T. (2017). Espacialidades Desbordadas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29 (2), 219-234.

- Segura, J., y Simó, T. (2018). David Claerbout: la imagen móvil y el anacronismo performativo. En E. Jiménez., M. E. Valle., y A. Felipe. (Eds.), *Los nuevos retos en Ciencias sociales, Artes y Humanidades* (pp. 417-428). Barcelona, España: Gedisa.
- Sichel, B. (2006). Videoarte: la estética del narcisismo. En B. Sichel (ed.) *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1983)*, (pp. 15-42). Madrid: MNCARS.
- Sichel, B. M., y Frank, P. (2002). *Fluxus y fluxfilms, 1962-2002*. Madrid: MNCARS.
- Sirlin, E. (2006). *La luz en el teatro: Manual de iluminación*. Buenos Aires: Instituto Nacional del Teatro.
- Sosa, T. (22 de enero de 2012). Yoko Ono, la gran artista desconocida. *Diario de Los Andes*, 18.
- Stich, S. (1994). *Yves Klein*. London: Ostfildern.
- Stiles, K. (2002). Entre el agua y la piedra. En B. M. Sichel & P. Frank. (Ed.), *Fluxus y Fluxfilms, 1962-2002*, (pp. 141-216). Madrid: MNCARS.
- Syring, M. L., Lauter, R., Viola, B., Zutter, J., & De Corral, M. (1994). *Bill Viola: Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Madrid: MNCARS.
- Ulrichs, D. (enero de 2006). Entrevista a David Claerbout: la luz, el tiempo y la memoria. *Lápiz*, (219), 56-71.
- Viola, B., Walsh, J., Sellars, P., Belting, H., & Perov, K. (2003). *Bill Viola: The passions*. Los Ángeles: The J. Paul Getty Museum.
- Viola, B., Pühringer, A., y Neumaier, O. (2007). Conversación con Bill Viola. La mortalidad de la imagen. *Lápiz*, 13 (113).
- Viola, B., & Townsend, C. (2004). *The art of Bill Viola*. New York, N.Y: Thames & Hudson.
- Vizcaíno, A. L. (2004). Al encuentro con Bill Viola. Recuperado 20 de noviembre 2018: <https://bit.ly/2L14CVV>
- Wagner, A. (2007). Nauman's Body of Sculpture. *October*, 120, 53-70.
- Weitemeier, H. (2001). *Yves Klein 1928-1962*. Keulen: Taschen.
- Wilkinson, J. (15 de marzo de 2016). Terrorismo, anarquía y revuelta en la década de 1970 Portugal. *Apollo*. Londres.
- Wilmerding, J. (2006). *Richard Estes*. New York, EE. UU: Rizzoli.
- Žižek, S. (2005). *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid, España: Akal.

9. Lista de figuras

- Figura 1. Kienholz, *The Hoerengracht*, 1984, instalación escenográfica de materiales mixtos. Fuente: <https://bit.ly/3aVzxN5>
- Figura 2. Gabriel Dawe, *Plexus nº 19*, 2012, instalación textil realizada exclusivamente con hilos. Fuente: <https://bit.ly/39Rcv9K>
- Figura 3. Bruce Nauman, *Self-Portrait as a Fountain*, 1966. Fuente: <https://bit.ly/2JkoalS>
- Figura 4. Richard Estes, *Double self portrait*, 1976, óleo sobre lienzo, 60.8 x 91.5 cm. Fuente: <https://s.si.edu/38QG8Xw>
- Figura 5. Detalle de *Double self portrait*, 1976. Fuente: <https://s.si.edu/3cSLGUB>
- Figura 6. Sarah Graham, *Top Of The Pops*, 2011, óleo sobre lienzo, 100 x 70 cm. Fuente: <https://bit.ly/2wR4FhS>
- Figura 7. Yves Klein, *Anthropométries de l'Époque Bleu*, 1960. Fuente: <https://bit.ly/2IGzybu>
- Figura 8. Yoko Ono, *Cut Piece*, 1964. Fuente: <https://bit.ly/2U2ayAJ>
- Figura 9. Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1968. Fuente: <https://bit.ly/3dIp61A>
- Figura 10. Donald Judd, *sin título*, acero anodizado y plexiglás. Fuente: <https://bit.ly/39ZgXDL>
- Figura 11. Dan Flavin, *Monuments*, 1964-1990, tubos con luz de neón. Fuente: <https://bit.ly/3cXC1wf>
- Figura 12. Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993. Fuente: <https://bit.ly/38PeE4s>
- Figura 13. Douglas Gordon, *Through a looking glass*, 1999. Fuente: <https://bit.ly/33cUrVh>
- Figura 14. Douglas Gordon, *Play dead: real time*, 2003. Fuente: <https://bit.ly/2U2R8vB>
- Figura 15. Douglas Gordon, *Self-portraits of you + me (David Bowie)*, 2007. Fuente: <https://bit.ly/3cRTmqp>
- Figura 16. Stan Douglas, *Le Detroit*, 1999, Luxemburgo. Fuente: <https://bit.ly/2QWRNOr>
- Figura 17. Stan Douglas, *Abbott & Cordova, 7 August, 1971*, 2010, Vancouver. Fuente: <https://bit.ly/2Qew9ES>
- Figura 18. Stan Douglas, *The Secret Agent*, 2015, EE.UU. Fuente: <https://bit.ly/38JwuGh>
- Figura 19. Melik Ohanian, *Island of an Island*, 2001, Luxemburgo. Fuente: <https://bit.ly/2II0W91>
- Figura 20. Melik Ohanian, *The Hand*, 2002, Francia. Fuente: <https://bit.ly/3cXxPFW>
- Figura 21. Melik Ohanian, *Seven minutes before*, 2004, Francia. Fuente: <https://bit.ly/33ddNJS>
- Figura 22. Melik Ohanian, *Invisible film*, 2005, California. Fuente: <https://bit.ly/2W885au>
- Figura 23. Melik Ohanian, *Streetlights of Memory*, 2018, Ginebra. Fuente: <https://bit.ly/30zpglo>
- Figura 24. David Claerbout, *Bordeaux Piece*, 2004, Francia. Fuente: <https://bit.ly/2LXkZVz>
- Figura 25. David Claerbout, *The Quiet Shore*, 2011, vídeo instalación. Fuente: <https://bit.ly/2U1fQMN>
- Figura 26. David Claerbout, *Travel*, 2013, vídeo instalación. Fuente: <https://bit.ly/2vUYCJf>
- Figura 27. Bill Viola, *Room for Saint John of the Cross, video instalación*, 1983. Fuente: <https://bit.ly/2TNMYZK>
- Figura 28. Bill Viola, *Passage*, video instalación, 1987) Fuente: <https://bit.ly/2WhozO5>
- Figura 29. Bill Viola, 1992, *Nantes Triptych*, video instalación. Fuente: <https://bit.ly/3aTurRu>
- Figura 30. Bill Viola, *Six Heads*, instalación de vídeo, 2000. Fuente: <https://bit.ly/2Qefhy7>
- Figura 31. Bill Viola, *Emergence*, instalación de vídeo, 2001. Fuente: <https://bit.ly/2Weev87>

Figura 32. Bill Viola, *Tristan's Ascension*, instalación de vídeo y sonido, 2005. Fuente: <https://bit.ly/39UdwOE>

Figura 33. Bill Viola, *Inverted Birth*, instalación de vídeo y sonido, 2014. Fuente: <https://bit.ly/2vjaa8B>

Figura 34. Bill Viola, *Martyrs*, instalación de vídeo y sonido, 2014. Fuente: <https://bit.ly/2wRUo51>

Figura 35. David Octavius Hill y Robert Adamson, fotografía de Lady Eastlake, 1843-1848. Recuperado de <https://bit.ly/2wIKfrs>

Figura 36. Maisie Broadhead, *An Ode To Hill And Adamson*, 2012. Recuperado de <https://bit.ly/2wIKfrs>

Figura 37. Cynthia Greig, *Nature Morte n°4*, 2009. Recuperado de <https://bit.ly/2Q30iao>

Figura 38. Alexa Meade, detalle del videoclip de *God is a woman*, 2018. Fuente: <https://bit.ly/2wMuJLO>

Figura 39. Ángela Simón-Casanova, *Moon River*, 2014.

Figura 40. Ángela Simón-Casanova, *Moon River*, 2014.

Figura 41. Ángela Simón-Casanova, *Australia*, 2014.

Figura 42. Ángela Simón-Casanova, *Moulin Rouge*, 2014.

Figura 43. Ángela Simón-Casanova, *Moulin Rouge*, 2014.

Figura 44. Ángela Simón-Casanova, *Moulin Rouge*, 2014.

Figura 45. Ángela Simón-Casanova, *Romeo + Julieta*, 2014.

Figura 46. Ángela Simón-Casanova, *El gran Gatsby*, 2014.

Figura 47. Ángela Simón-Casanova, *Perdida*, óleo sobre lienzo, 2012.

Figura 48. Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.1*, 2015.

Figura 49. Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.2*, 2015.

Figura 50. Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.2*, 2015.

Figura 51. Ángela Simón-Casanova, *Mi jardín*, óleo sobre lienzo, 2012.

Figura 52. Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.4*, 2015.

Figura 53. Ángela Simón-Casanova, *El equilibrio de los años*, óleo sobre lienzo, 2012.

Figura 54. Ángela Simón-Casanova, *Bosque 0.5*, 2015.

Figura 55. Ángela Simón-Casanova, *Elina*, 2015.

Figura 56. Ángela Simón-Casanova, *Soile*, 2015.

Figura 57. Ángela Simón-Casanova, *Confidencias*, 2015.

Figura 58. Ángela Simón-Casanova, *La rutina tecnológica*, 2016.

Figura 59. Ángela Simón-Casanova, protagonistas de *La rutina tecnológica*, 2016.

Figura 60. Ángela Simón-Casanova, *La verde formación*, 2016.

Figura 61. Ángela Simón-Casanova, *La verde formación*, 2016.

Figura 62. Ángela Simón-Casanova, *Navidad*, 2016.

Figura 63. Ángela Simón-Casanova, *Navidad*, 2016.

Figura 64. Ángela Simón-Casanova, *La exhibición*, 2016.

Figura 65. Ángela Simón-Casanova, *Castañas asadas*, 2016.

Figura 66. Ángela Simón-Casanova, *Castañas asadas*, 2016.

Figura 67. Ángela Simón-Casanova, *La armonía*, 2016.

Figura 68. Ángela Simón-Casanova, *La armonía*, 2016.

Figura 69. Simulación de la exposición de Ángela Simón-Casanova.

Figura 70. Simulación de la exposición de Ángela Simón-Casanova.

Figura 71. Montaje de la exposición de Ángela Simón-Casanova en la sala original de exposición.

Figura 72. Montaje de la exposición de Ángela Simón-Casanova en la sala original de exposición.

Figura 73. Montaje de la exposición de Ángela Simón-Casanova en la sala original de exposición.

