

Aesthetics and communication in video installations: the immersive space

Through the habitability concept, the author suggests some kind of relationship between image-movement and image-time as first conceived by Gilles Deleuze, and the experience conditions proposed by video facilities through their own devices, in which particular time is committed by means of audiovisual media, in a permanent relation to both the inner and outer space of the piece.

Keywords: aesthetics, communication, video facilities, space, time, movement, spectator, event.

Submission date: November 1th 2006

Acceptance date: December 15th 2006

A través del concepto de *habitabilidad* se busca proponer una forma de relación entre la imagen-movimiento y la imagen-tiempo del pensamiento de Gilles Deleuze y las condiciones de experiencia que proponen las videoinstalaciones a través de sus dispositivos, en los cuales un tiempo singular es afectado mediante lo audiovisual en una relación con el espacio, tanto externo como interno a la pieza.

Palabras clave: estética, comunicación, videoinstalaciones, espacio, tiempo, movimiento, espectador, evento.

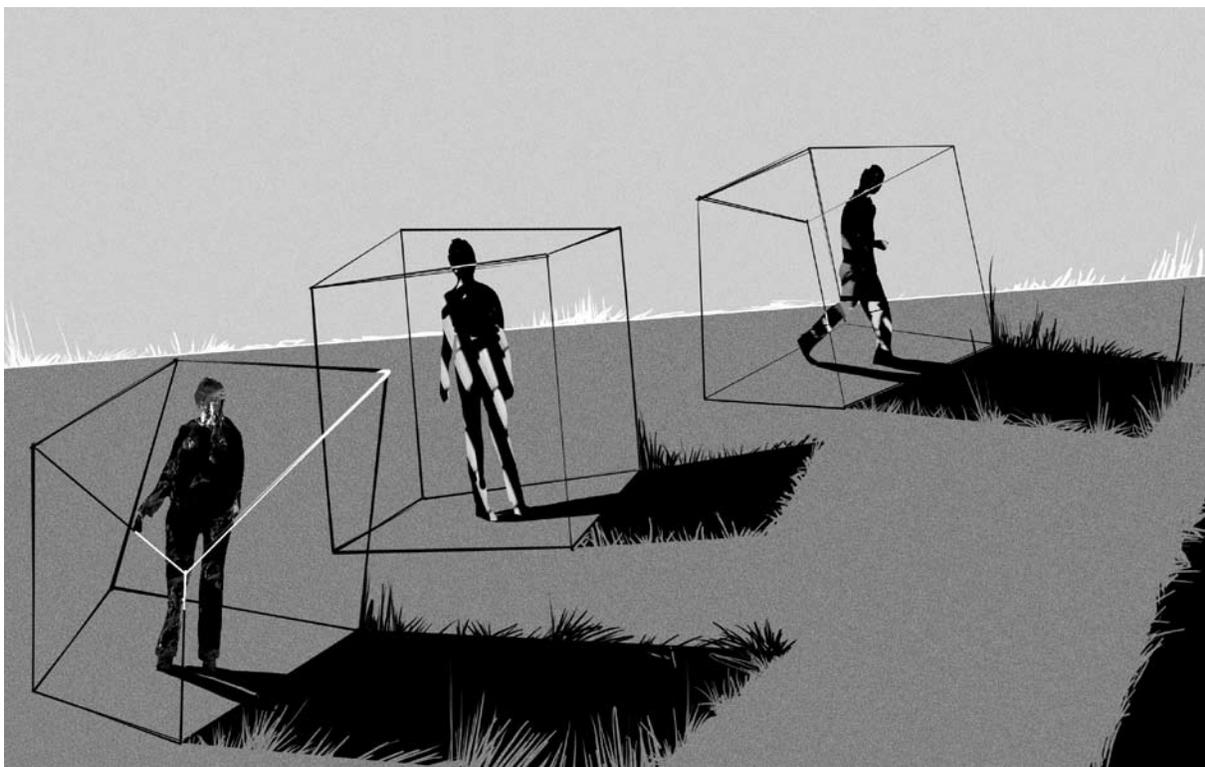
Recepción: 1 de noviembre de 2006

Aceptación: 15 de diciembre de 2006

Origen del artículo

Este artículo es resultado de la investigación titulada *Estética del espacio inmersivo*, realizada en la Universidad Javeriana, en el Departamento de Estética, por el grupo de investigación 'Estética de las Nuevas Tecnologías', perteneciente a la categoría A de Colciencias. Es un artículo analítico, a propósito del cambio que se ha dado en la percepción, en la estética y en las subjetividades de la comunicación a través de ciertas instalaciones de video realizadas en los años setenta y ochenta.

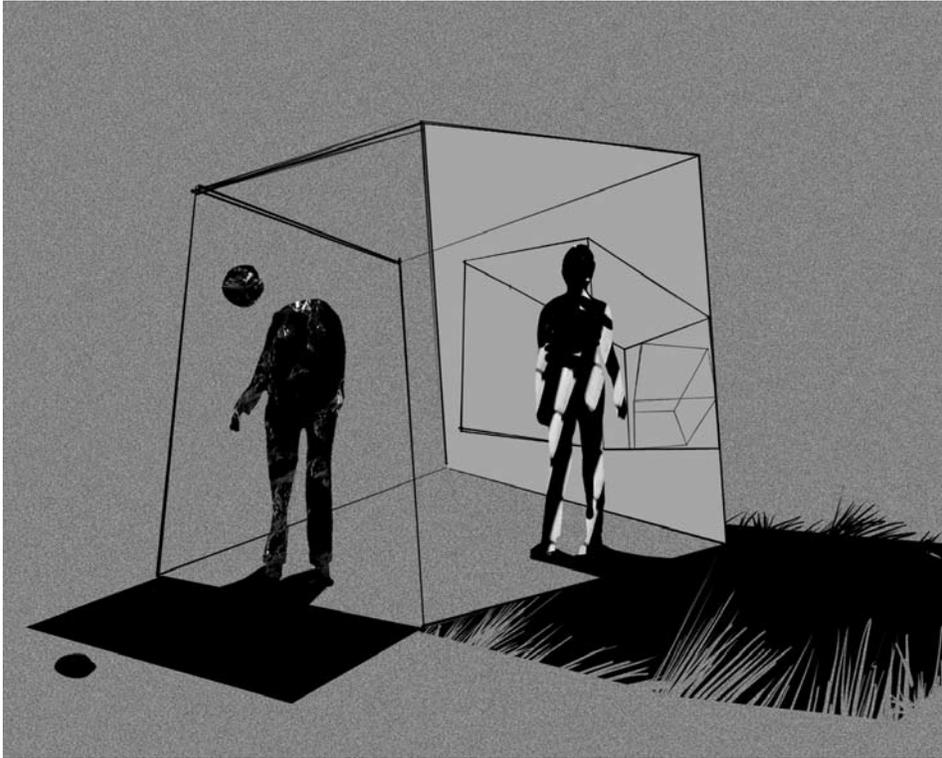
Estética y comunicación en las videoinstalaciones: el espacio inmersivo



A propósito del cambio que se ha sucedido en la percepción, en la estética y en las subjetividades de la comunicación a través de ciertas instalaciones de video realizadas en los años setenta y ochenta, desarrollo este artículo analítico. Las instalaciones señaladas proponen cambios en las relaciones específicas entre el tiempo y el espectador. Estas obras funcionan como situaciones,

.....

* **Iliana Hernández** Doctora en Arte y Ciencias del Arte con énfasis en Estética por la Universidad de Paris I-Panthéon Sorbonne. Investigadora y conferencista internacional en estética y filosofía del arte, en la relación arte, ciencia-tecnología y filosofía estética, y las creaciones electrónicas y numéricas, el video y la videoinstalación. Investigadora y directora del Departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Javeriana, en Bogotá. Directora del grupo de investigación 'Estética de las Nuevas Tecnologías', clasificado en categoría A de Colciencias. Autora de varias publicaciones sobre estética, video y medios digitales. **Correo electrónico:** ilianah@javeriana.edu.co.



circunstancias, mundos, más que como hechos, en el sentido de no estar terminados anticipadamente. No son objetos, sino eventos que proponen otras relaciones con el público. Se trata de obras que cuestionan la idea de objeto único, acabado, autónomo.

Algunos videoartistas han desarrollado tal perspectiva, al indagar sobre la manera como la comunicación y sus materiales pueden expresar la alteridad, así como la afectación recíproca y palpable entre individuos, mostrando un efecto pedagógico en los observadores. En particular, aquellos que desde el video exploran las relaciones que se generan entre el cuerpo del espectador del video, junto con el espacio interno o externo a la obra, analizan cómo cada uno de ellos se ve afectado, modificado por la presencia y modo de acontecer del otro participante.

El video denota entonces una situación procesual, a diferencia de la obra pictórica o la representación mimética de un objeto preexistente; el video es pura virtuosidad de imágenes, se aleja del componente estático de la materia, y así, más que un objeto, es un sistema de presentación, que se expone y define: “un espacio conceptual sensible, de reflexión y de percepción a la vez”.

Ese espacio pondera unas nuevas características de la percepción, menos ligadas a la imagen mental que

nuestro cerebro construye a partir del observar un objeto material localizado en el mundo externo; nos introduce en la relación endógena entre imágenes —a la manera de Deleuze—, algunas de ellas, imágenes de algo que está produciéndose en el mundo, otras, pura creación del autor. En ambos casos, imágenes animadas donde adquiere más relevancia el evento y la eventualidad que posibilitan, que los objetos que la componen.

Antecedentes de esta aproximación perceptiva al transcurrir cotidiano fue lo expresado por la fotografía, que se interesó por los efectos de percepción obtenidos al registrar la mirada a través del reflejo en una vitrina de almacén de una calle cualquiera. Interesa comprender cómo la imagen de quien observa queda inserta en la pantalla-espejo

de la vitrina, en conjunto con los objetos exhibidos y con los elementos urbanos que se encuentran detrás de quien mira. Se genera así una relación de deseo de lo mirado y de intercambio de roles entre el espectador y la mercancía en venta y un intercambio de lugares por el efecto de espejo que hace como si quien mira quedara atrapado dentro de la vitrina por el reflejo (Cfr. Graham, 1992).

La experiencia del tiempo en el video es la de un tiempo modelable, ligado al espectador, el cual se evidencia principalmente en instalaciones, porque éstas hibridan el tiempo interno del video, el tiempo de la experiencia del individuo y el tiempo externo universal o compartido socialmente. Así surge otro tiempo, el interno al soporte técnico, que se hace palpable, evidente a través de la imagen en movimiento y de la duración de la pieza.

La experiencia del tiempo y su relación con el espacio

Con las referencias de la comunicación en el arte, la irrupción de la dimensión del tiempo como experiencia y las metáforas hacia algunos elementos de ciencia como la teoría de la relatividad einsteniana, nos habían proyectado como sociedad con cambios importantes

en la concepción del mundo y su percepción, desde comienzos del siglo xx. El tiempo, de ahí en adelante, sería la noción específica que derivaría del principio de relatividad que –y esto es lo fundamental– elimina la noción de un ‘tiempo absoluto’, al vincularlo a un tiempo donde se vive, un tiempo que depende del observador y, por lo tanto, de la percepción.¹

El tiempo depende de quien observa, se entiende como relativo a la experiencia humana. En el caso de la ciencia, el tiempo se explica como relativo al experimento que se está realizando y, por lo tanto, sus multiplicidades no se comprenden en su totalidad, sino que es entendido en parte como una incertidumbre que la ciencia no ha alcanzado aún a descifrar, sino parcialmente y, por otra parte, como una ley determinada de la cual se conocen algunas de sus características. Este reconocimiento de la inexactitud, paradójicamente acompañado de una creciente importancia del tiempo, se insertó en mayor o menor medida en todas las actividades y campos del conocimiento, particularmente en la comunicación y en las artes, y desencadenó la emergencia de nuevas maneras de concebir esta dimensión en la obra creativa y, aún más, en la obra multimedial con soporte tecnológico: la fotografía; seguidamente, el cine, que permitió registrar el movimiento y registró la necesidad de demostrar la existencia e importancia del tiempo experiencial distinto del tiempo absoluto, así como en la filosofía, en particular en el pensamiento de Deleuze.

Estas condiciones podemos observarlas en la instalación de video de Dan Graham titulada: *Past Future Split Attention* (1972). En ella, el rol del recuerdo grabado en la memoria actúa sobre la significación del espacio como una acción y como un tiempo. El registro de las acciones de los espectadores, captadas por la cámara de video, es una representación de la conciencia de sí controlada por una duración interior. En esta instalación, dos personas se encuentran en el mismo espacio. Mientras que una de ellas predice progresivamente el comportamiento de la otra persona, ésta cuenta –de memoria– el comportamiento pasado de la primera persona.

En este sentido, este tipo de instalaciones tiene un efecto crítico en la sociedad, que se explicita a través de un efecto pedagógico. Volvamos al tiempo en la física de la relatividad: se demostraba en ella que era imposible instituir una medida única de tiempo; válida a la vez para dos sistemas de relaciones ‘observador-objeto’. El tiempo dependía solamente de la experiencia. Esta noción de tiempo ligada a la experiencia,

también llamada “duración” por Bergson, y analizada por Deleuze para pensar el tiempo en una bifurcación, redefine las maneras como el cuerpo al relacionarse con el entorno de imágenes engendra mundos habitables que puede transformar palpablemente.

En una reflexión sobre el sentido del tiempo puesto en la teoría de la relatividad, la instalación de video está inmersa en un espacio. Las transformaciones de las imágenes respecto a los movimientos del espectador en el espacio van a significar dentro de la obra y a darles su sentido como mundo habitable, de manera que la relación entre los espectadores se vuelve lo más relevante de la experiencia comunicativa por encima de la obra como objeto de arte.

En la instalación *Musical Performance and Stage-Set Utilizing Two-Way Mirror and Time-Delay* –Performancia musical y de escena utilizando espejo de doble faz y desfase temporal–, de 1983, Graham muestra dos estados de la ‘performancia’: en el primero, el espacio se transforma según los participantes; surge entonces un segundo estado, desfasado cinco segundos que afecta al primero y es afectado por éste. Esta instalación evidencia el entorno como conjunto de relaciones entre imágenes y acciones que se transforman permanentemente. Estas acciones conforman eventos que generan niveles de afectación del espacio por el cuerpo. La imagen, a su vez, contiene la memoria de los eventos ocurridos y de las personas que intervinieron, pero igualmente contiene las acciones que el cuerpo puede repetir en él. La relación de la memoria con el espacio y el cuerpo está basada en las acciones que allí se realizaron. No se trata solamente de acciones necesarias o cotidianas, sino también de acciones inesperadas.

Abordemos las relaciones entre el movimiento del espectador –espectador de la obra–, el tiempo –la duración de la experiencia–, el evento –la acción inesperada– y el cuerpo del espectador. Estos cuatro elementos –tiempo, movimiento, evento y cuerpo– no están solamente ligados por correspondencias, sino por combinaciones múltiples e imprevistas, no programadas. Algunos eventos pueden producirse simultáneamente en la duración interior del desplazamiento de un cuerpo; ciertas duraciones pueden

.....

1. Véanse las transformaciones en la percepción y en la concepción de la obra que se exhiben paralelas entre algunas obras del arte moderno y la teoría científica de la relatividad, entre otras (Prigogine y Pahlaut, 1986, pp. 8-17).

presentarse como diferentes y extensas para un mismo evento que se produce en un fragmento de espacio, sucediéndose independientemente de que haya varios cuerpos comprometidos en la acción.

Podría entonces considerarse la emergencia de una subjetividad en la estética de la comunicación que da cuenta de nuevas posibilidades en la creación de mundos, a partir de elementos como el movimiento y el tiempo, que antes de las creaciones multimediales –que emplean imágenes tecnológicas– no eran fundantes, debido a la presencia ‘mátrica’ de la obra en el espacio.

El recuerdo del movimiento en el espectador permite constatar el concepto de tiempo, el cual –expresado como duración de un acto– se sitúa en relación con el evento, entendido como lo que acontece.² El tiempo es aquel que vincula un instante a otro, y hace que nuestra percepción del tiempo se posibilite a través de acciones realizadas, y que vemos de manera palpable en el monitor de televisión conectado a una cámara de video y funcionando como un espejo para nosotros. La temporalidad del evento no es representable, pues desde que ésta es representada, se vuelve inmediatamente pasado, lo que constituye su influencia directa sobre nosotros en tiempo real:³ así, empezamos el tránsito del orden de la representación anclado en el espacio, de lo que perceptiblemente no se transforma, hacia el orden de la presentación, que está más ligado al tiempo de la experiencia del que observa y participa y al evento que acontece.

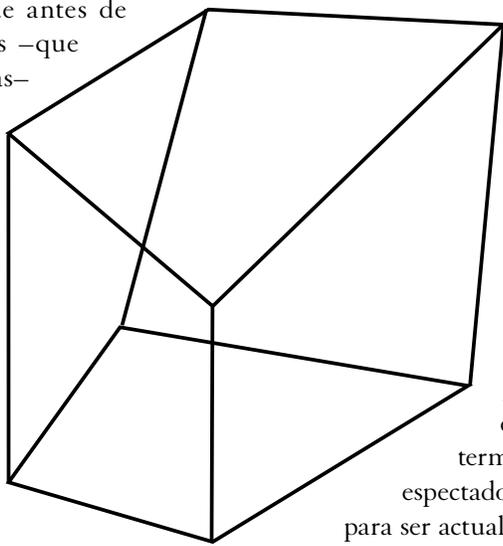
La perspectiva de entender que percibimos la temporalidad como si existiera en la conciencia explica que la conciencia no estructure el tiempo como una sucesión de presente, pasado y futuro, donde la percepción del instante sería una adición del recuerdo o del futuro. No se puede suponer que la conciencia esté encerrada en su momentaneidad, donde ella haría desfilas lo que está presente momentáneamente, agregando el recuerdo y la espera para formar la unidad del objeto temporal. En cambio, ella estima que el presente, desdoblado en futuro y pasado, evidencia que el tiempo simplemente pasa a medida que se

desarrolla. Y esto es debido al hecho de que el pasado no se constituye luego del presente que ha sido, sino al tiempo. El presente debe desdoblarse a cada instante en futuro y pasado. El tiempo de las imágenes con soporte tecnológico, como las del video, consiste en esta escisión, que se vuelve perceptible con la experiencia directa en tiempo real de dispositivos de retroacción como los de Graham.

En las instalaciones de video, la afectación del entorno por el cuerpo, a partir de la duración, se hace en referencia con el proceso de montaje cinematográfico. La película se construye a partir de disyunciones temporales, al identificarse con nuestras duraciones interiores individuales y colectivas. El montaje de imágenes explica la visión del pasado como premontaje o montaje ya terminado por un sujeto distinto al espectador; éste permanece en la memoria para ser actualizado según las selecciones de la conciencia en un plazo diferente al del dispositivo y ajeno a la voluntad del espectador.

La transformación continua de la imagen en el tiempo es paralela al proceso global de la visión; éste implica una transformación topológica permanente, de formas lineales proyectadas, como las imágenes desplazadas sobre la retina curva del ojo, a medida que el ojo, la cabeza y el cuerpo se mueven en relación con el mundo. El tiempo y el espacio, como abstracciones, no operan en la experiencia, más que por la convicción que tengamos o no de su invariabilidad, puesto que lo que acontece no puede ser aprehendido, sino dentro del tiempo.

Con las imágenes de video emerge la percepción de la simultaneidad de diversos presentes y pasados no sucesivos que se superponen en las imágenes. El espacio y el tiempo pueden repetirse, intercambiarse, al tiempo que experimentan relaciones con diferentes medios y cuerpos. Dan Graham expone en sus instalaciones de video un modo de presentación de la ‘conciencia



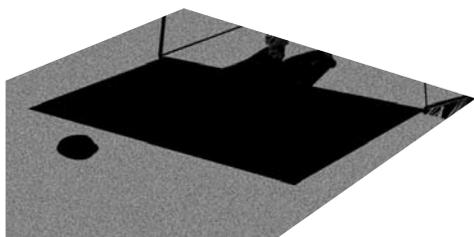
.....
 2. Véase la tesis sobre el concepto de la imagen-tiempo de Henri Bergson, *La pensée et le mouvant* (1986).
 3. Véase la tesis sobre el concepto de tiempo en Gilles Deleuze, *Imagen-tiempo* (1996).

de sí' a través de la exploración del presente, usando el efecto de retardo o *feedback*. En ellas, a través del *performance* —acciones que realiza el artista de forma imprevisible y que constituyen la obra artística— utiliza la inmediatez fenomenológica, poniendo en primer plano una conciencia de la presencia del proceso de percepción del espectador y, al tiempo, una crítica que muestra la imposibilidad de situarse en una objetividad del tiempo.

El tiempo es experimentado a partir de los recuerdos de los movimientos de los cuerpos, que han participado o que participan en la videoinstalación. La percepción del tiempo se produce a partir de los recuerdos y de la confrontación con las acciones realizadas. Así, la 'performancia' propone una puesta en escena del tiempo como experiencia y como relación con la memoria y la percepción humanas, con la cual se descifra algo más de los alcances y de las limitaciones de nuestro aparato biológico y psicológico.

Cuando se utiliza el espejo o la cámara de video, hay una multiplicación de tiempos que se superponen, de forma que las dimensiones del espacio actual⁴ parecen aumentar. Estas dimensiones del tiempo aparecen como presentes simultáneos y a cada una de ellas corresponde una imagen virtual espacial reflejada en el espejo o en el monitor. Al tiempo, hay una multiplicación de tiempos en la conciencia del espectador: una conciencia en lo inmediato y otra en la memoria de la acción. El espacio es representado en cada presente y aparece multiplicado en la instantaneidad. Las percepciones parecerían ampliarse y transformarse a partir de la actualización de imágenes virtuales en un espacio particular, por lo cual urgen al sujeto a redefinirse dentro de este nuevo entorno más complejo, así como a reconfigurar su subjetividad con relación a sí mismo y al entorno cambiante.

La duración es un conjunto que se percibe como relaciones entre el sujeto y su entorno, más entre los componentes del entorno, incluidos allí el sujeto. Estas relaciones son estados y situaciones particulares,



diferenciadas, donde el entorno se reconfigura perceptivamente desde una perspectiva temporal.

Dicho con el pensamiento de Deleuze, el concepto de montaje expresa directamente un modo particular de presentar el espacio-tiempo. El dispositivo del espejo-multiplicador empleado en las instalaciones de video no es una sucesión de presentes; es un montaje de estados de 'presente' de forma inmediata y simultánea en relación con la exploración de la obra. Este montaje puede no ser resuelto por el artista, sino que se sucede en la conciencia del espectador. Esta conciencia trabaja en la experiencia y más que ser solamente una interpretación de la obra, es su producción.

La relación existente entre el montaje y la duración se experimenta en el cine al reproducir el movimiento. El espacio de los dispositivos de video es creado a partir de un montaje que no es aquel de múltiples espacios actuales o de múltiples componentes fragmentados de un espacio actual, como es el caso de dispositivos concebidos a partir de la noción de fragmento o de *collage*. Al contrario, este espacio de las videoinstalaciones resulta del montaje entre la imagen actual —que este espacio es— y todas las imágenes virtuales que le corresponden —lo que podría ser. No es la multiplicación de espacios actuales lo que hace la obra, o la multiplicación de las dimensiones propias del espacio, sino la consideración de las dimensiones virtuales de la situación, que lo plantean. No se trata de un montaje sucesivo de espacios, sino de espacios en montaje según la bifurcación del tiempo presente.

El presente es la imagen actual y su pasado contemporáneo es la imagen virtual: la imagen-espejo. Los dispositivos de imágenes de video con efecto retardado vuelven perceptible de nuevo lo que el espectador ha visto. El recuerdo contemporáneo del presente coexiste con el de pasados simultáneos presentados por las imágenes virtuales correspondientes.

Nuestra existencia actual, a medida que se desarrolla en el tiempo, se duplica en una existencia virtual. En todo momento de nuestra vida se presenta tanto lo actual como lo virtual: en lo actual se vinculan la percepción y el recuerdo, produciendo una significación en la conciencia, y en lo virtual se relacionan los diferentes pasados y presentes simultáneos a partir de una conciencia del tiempo.

.....

4. Por 'actual' se entiende lo que sucede o aparece en el instante por una interacción en tiempo real.

El espacio es agente permanente de la renovación de su propia significación, en la medida en que éste permite establecer la relación entre las imágenes-mentales que se producen a través de la percepción de la obra y las imágenes virtuales actualizadas. Así, se actualizan a la vez los recuerdos y las imágenes mentales evocadas por las imágenes virtuales. El espacio puede tener una fuerte presencia en la obra virtual o parecer, al contrario, inexistente. La relación entre el comportamiento del espectador y las imágenes virtuales es una actualización de lo virtual en función de un actual en movimiento.

La concepción del espacio de Dan Graham a partir del tiempo implica una diferenciación en las etapas de experimentación de la obra. A partir de un desfase de tiempo previsto en el registro de la 'performancia', una parte del tiempo atraviesa cambios particulares al encontrarse en el pasado, con relación a la actualización constante del presente. Esta es una expresión de la multiplicidad de tiempos, pero también del modo como el espacio se presenta en relación con el tiempo. En la obra de Graham hay dos momentos: una primera etapa donde se dobla la percepción y una segunda donde se produce una inversión de roles entre el observador y el observado.

El movimiento con relación a la percepción del tiempo

El concepto de movimiento que se analiza es aquel que permitió el tránsito de las categorías a priori del espacio y del tiempo hacia el tiempo ligado al movimiento como al individuo y a los eventos. No se trata de un movimiento visible, sino interno al cuerpo, así como a la percepción. No son cambios continuos de posición en el espacio, sino de una voluntad en movimiento en la conciencia del cuerpo. Este movimiento es considerado en función del tiempo exterior e interior y emergente del evento realizado por el cuerpo. Al estar compuesto el espacio de materia, de acciones y de cuerpos, el movimiento sería el resultado de una acción ejercida sobre este entorno, él mismo en movimiento. El entorno se nos presenta como un conjunto de imágenes en movimiento donde los cuerpos se desplazan y experimentan cambios ocasionados por su modo de percepción.

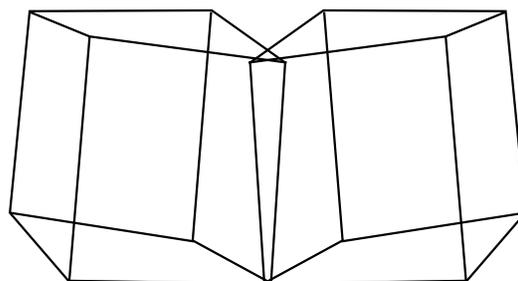
El video y el espejo son dos dispositivos diferentes utilizados para construir percepciones desmaterializadas. El espejo puede ocupar un lugar extendido en la pieza, mientras que el video registra un fragmento

diferente del espacio; el espejo encuadra los movimientos de los cuerpos en el espacio cada vez que hay un cambio de posición del espectador. Cuando los espejos se localizan en todos los muros de cuartos cerrados, éstos multiplican el espacio al introducir duraciones diferentes. El espacio es confrontado con las dimensiones temporales que se vuelven más importantes que las del espacio mismo. Así, la profundidad se vacía desde el interior, aunque sólo exista una transposición de planos de la superficie exterior.

La percepción autorreflejante de estas videoinstalaciones se opone a la desaparición del espacio en la obra. De la misma forma, un edificio visto del exterior significa para un peatón algo del orden de lo simbólico, que se concreta en una materia y en una forma particular. El espacio se multiplica a partir del tiempo y del movimiento del espectador. Se trata de una hibridación del entorno que llamamos externo y del video como ambiente artificial

En lugar de propender por la percepción de sí mismo como una serie de perspectivas fijas para un yo separado que observa las acciones pasadas —cuyo propósito es encontrar la verdad objetiva de su esencia—, la retroacción del video encierra al que percibe dentro de lo subjetivo. El espejo aliena al yo, haciendo que el video sea un proceso de aprendizaje que le devuelve potencialmente al receptor un medio de control gracias al proceso de retroacción.

Cuando el dispositivo integra una cámara de video, ésta registra los comportamientos de los exploradores que se cuentan la experiencia. Estas imágenes producen una especie de hibridación de los cuerpos con el espacio y expresan un modo de alteración a través del movimiento. Si este último se efectúa en la conciencia del espectador, el video registra los movimientos de la conciencia captados en tiempo presente o en tiempo diferido, a partir de lo que el espectador cuenta. No son movimientos observables exteriormente, sino de voluntades de alteración de la 'obra en situación'.



El evento transformador del entorno

La definición de evento es planteada en relación con el análisis del rol del cuerpo en el espacio. Éste puede ser comprendido como una imagen que tendría una significación y estaría en interacción con otras imágenes. La influencia del cuerpo sobre el entorno consiste en la acción en movimiento exterior o interior directo o indirecto que éste ejerce en las otras imágenes. De la misma manera en que las imágenes que lo rodean actúan sobre él, así la actividad motriz del cuerpo produce movimiento a voluntad.

Existe una relación entre la reacción del cuerpo, sea visual, táctil o auditiva, y el movimiento exterior que la produce. Las acciones efectuadas por el cuerpo y que afectan las imágenes circundantes producen la transformación del entorno. Éste se vuelve un conjunto de relaciones entre las imágenes y las acciones dentro de las cuales se encuentra el cuerpo.

El concepto de evento se explica a partir de su relación con el tiempo. La noción de movimiento en la creación de espacio se mide por intermedio del evento y del tiempo. El evento es todo lo que es dado por la experiencia. El espacio no es él mismo un evento, es la naturaleza de su determinación por la percepción lo que le da la impresión de ser un evento.

El evento se aleja de la asociación con una realidad exterior objetiva explicable desde la historia. El evento aparece en un medio definido como intervalo entre un momento y otro, que no es medible por el espectador, sino que hace pasar el presente; se encuentra entre un presente que se vuelve pasado y el presente que aparece. El cuerpo no nota este paso, sino a través de su memoria, que le permite establecer los diferentes tiempos entre las acciones que realiza. El espacio, teniendo una parte de esta memoria, actúa activamente en el pensamiento del cuerpo, haciéndolo a partir de sus características exteriores objetivas y a partir de la alteración producida en la conciencia del cuerpo. Esto sólo se produce a partir de relaciones con el evento en el intervalo del tiempo.

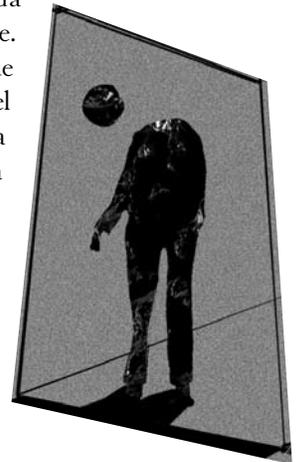
En las instalaciones de Dan Graham, éstas cuestionan el espacio a partir del evento cuando la manipulación de la luz en los vidrios-espejos permite intercambiar los roles del observador y el observado. La posibilidad de la iluminación eléctrica, de producir cambios en el espacio, no se presenta como una acción aislada, sino haciendo parte del evento que se está produciendo. El espacio activa sus propios mecanismos

de alteración de lo cotidiano, adaptándose y generando nuevas actividades.

Es el caso de la obra *Cinéma 81* (1981), donde Dan Graham cuestiona la relación espacio interior-espacio exterior en los edificios urbanos. Se trata de una maqueta de tipo arquitectónico colocada sobre un zócalo que muestra un modelo de sala de cine. Mientras la sala está en la oscuridad, los espectadores miran la película proyectada sobre la pantalla-espejo; los peatones al exterior del edificio perciben igualmente esta misma película sobre la fachada externa de la pantalla que da sobre la calle. Además, los espectadores pueden ver que la imagen de los peatones que pasan por el andén se superpone a la película sobre la pantalla. Cuando ésta se detiene, la sala se ilumina y los espectadores se observan sobre las paredes con vidrios-espejos de la sala. Dada la naturaleza de estas paredes hechas de espejos, los peatones perciben a su vez a los espectadores en el acto de mirarse a sí mismos.

Hay una reversibilidad entre mirar y ser mirado, creada a partir de la inversión de lo público y lo privado que implica una alteración del evento. Un entorno transformable ofrecería un espacio que puede intercambiarse con otro, en lo que concierne a su programa, pero también a sus características estéticas. En *Cinéma 81*, los espacios públicos y privados se intercambian alternativamente según los comportamientos del observador y las condiciones de la luz. Los límites del espacio construido son modificados, en particular sus códigos sociales y su rigurosa evidencia material. Esta obra propone espacios mutantes que sólo toman su sentido a partir de su cambio. Es un ejemplo de la manera como el espacio puede ser afectado por la subjetividad del observador. Lo que está en juego ya no es la geometría del espacio construido, sino el ensamble de relaciones entre el cuerpo, el evento y el tiempo que componen la subjetividad del que percibe.

En esta obra hay dos cuerpos-imágenes: uno es imagen actual de los cuerpos y los espectadores; es su reflejo en la pantalla-espejo. La otra imagen es virtual, dada por la película donde los espectadores se identifican con diversos cuerpos-imágenes ficticios. Los peatones en la calle experimentan dos cuerpos-imágenes según sus reflejos en el espejo de doble faz y la cara posterior de la pantalla cinematográfica. Para

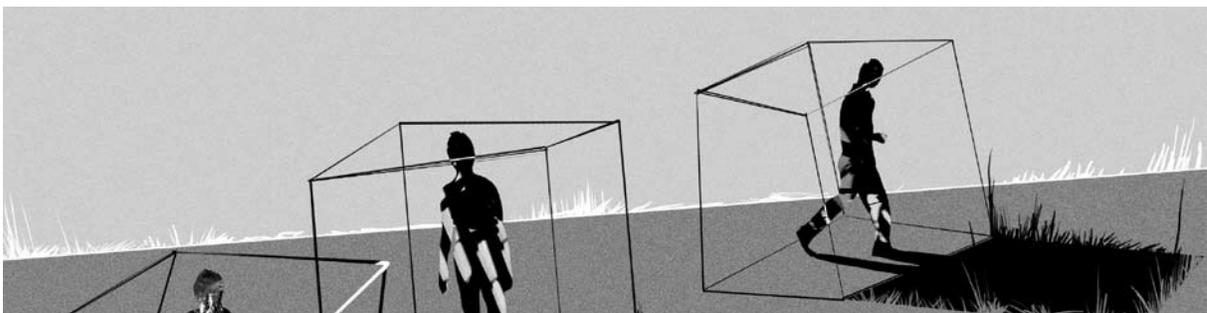


Graham, se trata de confrontar la conciencia de las miradas y de las posiciones de los otros espectadores, en oposición a la identificación ficticia con los personajes de la película, haciendo que el entorno se transforme en función del evento. El espacio se proyecta contra la superficie del vidrio-espejo de doble faz, volviéndose imagen hacia el exterior o el interior según la luz. Esta superficie de vidrio-espejo de la fachada de *Cinéma 81* es ambigua, a fin de exponer las contradicciones en las cuales se manifiesta la confrontación entre lo público y lo privado.

Se realiza así una crítica a la transparencia con la que hemos construido nuestras ciudades empresariales, que evidencia su acción de crear reflejos, al generar aislamientos por el uso de materiales como el vidrio o el acero que separan, colocan barreras y generan imágenes psicológicas de incomunicación entre las corporaciones y las comunidades o el ciudadano en general.

Esta metáfora de la habitabilidad de las imágenes-movimiento y las imágenes-tiempo plantea una forma particular de entender la relación entre el espectador –visitante o explorador– y la instalación, para lo cual el pensamiento de referencia principal han sido las investigaciones de los filósofos Gilles Deleuze y Henri Bergson, para quienes todo según la percepción está en interacción permanente. Ellos proponían considerar para el análisis que el espacio, los objetos, los cuerpos y las acciones fueran concebidos como si se tratara de imágenes en movimiento, que interactúan constantemente, provocando acciones y reacciones.

En particular, se trata de entender el espacio y el tiempo comprendidos como una imagen que reacciona ante la acción del cuerpo y el cuerpo que reacciona frente a los efectos del espacio. Así, los conceptos de movimiento y evento en Deleuze parecen intrínsecos a la videoinstalación, y como si fueran imágenes desarrollan relaciones simultáneas con el espacio y el tiempo. Con Gilles Deleuze decimos que el tiempo se desdobra en pasado y futuro; se trata de “presentes que pasan y pasados que permanecen”, de un “tiempo que pasa a medida que se desarrolla” (Deleuze, 1992, p. 48). Tal es la problemática desarrollada en las obras de Graham.



Referencias

- Bergson, H. (1948a), *L'évolution créatrice*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (1948b), *Essais sur les dones immédiates de la conscience*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (1986), *La pensée et le mouvant. Essais et conférences*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (1992), *Durée et simultanéité. A propos de la théorie d'Einstein*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (1994), *Memoria y vida*, Barcelona, Altaya.
- Deleuze, G. (1986a), *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós.
- (1986b), *Proust et les signes*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (1988), *Le pli. Leibnitz et le baroque*, Paris, Minuit.
- (1990), *Pourparlers. 1972-1990*, Paris, Minuit.
- (1991), *Le bergsonisme*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (1992), *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine*, Barcelona, Paidós.
- (1993), *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Duguet, A. M. (1986), “Quelles méthodologies pour un ‘nouvel’ objet?”, en *Video*, Montreal, Artextes.
- (1981), *Video, la mémoire au poing*, Paris, Hachette Littérature.
- (1988a), “Dispositivos”, en *Video-comunicaciones*, núm. 48, pp. 39-51.
- (1988b), “Le double hérétique”, en *Paysages virtuels*, Paris, Dis/Voir, pp. 25-31.
- Graham, D. (1992), *Ma position. Ecrits sur mes oeuvres*, Villeurbanne, Le Nouveau Musée/Institut: Les Presses du réel.
- Hernández, I. (1999), *Habitabilité des images en mouvement. Vers une architecture transformable*, Paris, Septentrion.
- (2001), *Estética contemporánea. Producción de subjetividades en el cruce entre artes, ciencias y nuevas tecnologías*, Bogotá, Centro Editorial Javeriano.
- (2003a), *Mundos virtuales habitados. Espacios electrónicos interactivos*, Bogotá, Centro Editorial Javeriano.
- (comp. y coautora), (2003b), *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías*, Bogotá, Centro Editorial Javeriano.
- (comp. y coautora), (2005), *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*, Bogotá, Centro Editorial Javeriano.
- Prigogine, I. (1988), *Entre le temps et l'éternité*, Paris, Fayard.
- (1993), *¿Tan sólo una ilusión? Una exploración del caos al orden*, Barcelona, Tusquets.
- y Pahaut, S. (1986), “Redescubrir el tiempo”, en *El Paseante*, núm. 4, sep.-nov., pp. 8-17.
- Prigogine, I. y Stengers, I. (1983), *La nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia*, Madrid, Alianza.

