



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Artero Flores, Javier
Aproximaciones al concepto de acontecimiento en la imagen-movimiento
AusArt, vol. 6, núm. 1, 2018, pp. 115-123
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.19454>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695878998008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

APROXIMACIONES AL CONCEPTO DE ACONTECIMIENTO EN LA IMAGEN- MOVIMIENTO

Javier Artero Flores

Universidad de Málaga

Resumen

El presente análisis propone una flexibilización del concepto de acontecimiento en la imagen-movimiento que posibilite una correcta aproximación a la vídeo instalación *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016). Para ello se analizan una serie de obras audiovisuales, pictóricas, cinematográficas así como videojuegos que escapan a los planteamientos tradicionales de la narratología. De este modo se ofrecen tres posibles acepciones del acontecimiento en la obra de vídeo instalación: una primera, referida al plano espacial de la obra, una segunda basada en el concepto aristotélico de *verosimilitud* y una tercera relacionada con la dimensión temporal o *duración* bergsoniana de la imagen-movimiento. En definitiva, se pretende generar un marco teórico flexible en el que tenga cabida el análisis narrativo de obras videográficas que, por situarse en los márgenes del medio, a menudo escapan a la categorización en el plano de la propiedad terminológica.

Palabras-clave: NARRACIÓN; ACONTECIMIENTO; VÍDEO

APPROACHES TO THE CONCEPT OF EVENT IN THE MOVEMENT-IMAGE

Abstract

This analysis proposes a flexibilization of the concept of event in the movement-image that allows a correct approach to the video installation *NEVER ODD OR EVEN. Unamaniobra de posicionamiento* (2016). For that, a series of audiovisual, pictorial, cinematographic works, as well as videogames that escape to traditional approaches of narratology, are analyzed. In this way three possible meanings of the event are offered in the video installation work: a first one referring to the spatial plane of the work, a second based on the Aristotelian concept of verisimilitude and a third one related to the temporal dimension or Bergsonian duration of the movement-image. In short, it is intended to generate a flexible theoretical framework in which the narrative analysis of the videographic works can take place, which, because they are located on the margins of the medium, often escape the category in terms of terminological property.

Keywords: NARRATIVE; EVENT; VIDEO

.....
Artero Flores, Javier. "Aproximaciones al concepto de acontecimiento en la imagen-movimiento". AusArt 6 (1): 115-123. DOI: 10.1387/ausart.19454

El presente artículo plantea formas no tradicionales de concebir el concepto de acontecimiento en la obra videográfica, en concreto en *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016), un proyecto *site-specific* desarrollado para el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla.

Para ejemplificar estas posibles acepciones del término nos referiremos a otras obras audiovisuales así como a contextos no artísticos. En líneas generales, podría decirse que dichas obras comparten una serie de características técnicas como el plano fijo o el plano secuencia con la peculiaridad de que el acontecimiento, en el sentido tradicional del término en cuanto a denominador de cambios, se encuentra ausente. Entonces, la tensión que estas imágenes generan en el espectador no se debe a la promesa de cambio o acontecimiento, sino a la inactividad impropia de la imagen-movimiento en la contemporaneidad. Por ello, sería conveniente introducir una serie de consideraciones que esbozan el contexto de la investigación mediante algunas relaciones con la televisión o los videojuegos. Como comprobaremos a continuación, la noción de suspensión narrativa se encuentra presente en un formato eminentemente operativo, lo que requiere una ampliación del marco de interpretación del concepto.

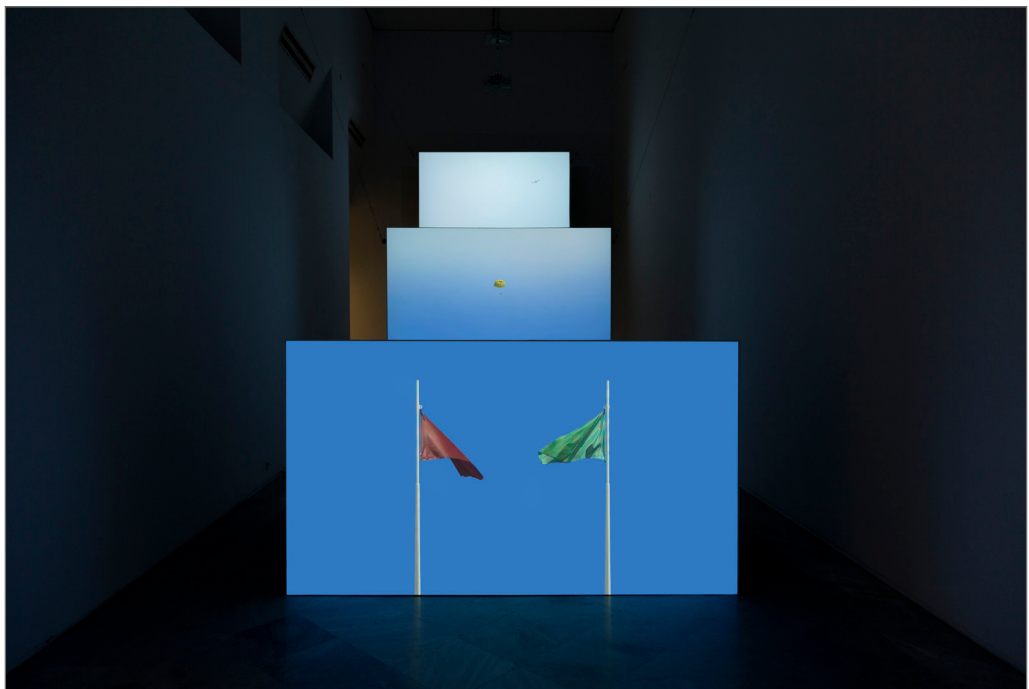


Fig. 1. *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*, Javier Artero. 2016

En líneas generales, la presente investigación propone tres posibles aproximaciones al concepto de acontecimiento que detallaremos en el siguiente epígrafe:

- a. El acontecimiento a partir de la dimensión espacial de la obra de instalación.
- b. El acontecimiento como paradoja de su verosimilitud.
- c. El acontecimiento en función de la duración.

A través de este análisis intentaremos flexibilizar o expandir el campo terminológico, especialmente en el plano de la narración, para esbozar brevemente una posible aproximación a *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*.

TRES CONSIDERACIONES EN TORNO AL ACONTECIMIENTO

La obra con la que iniciamos este análisis es *Penalti* (2001), de Martí Anson, una instalación videográfica que representa una escena propia de un partido de fútbol, un penalti. Sin embargo, el lanzamiento del balón nunca llega a efectuarse, por lo que se produce, en palabras del crítico David G. Torres (2003), una *acción suspendida*. Lógicamente el espectador no tiene la certeza de que dicho penalti no vaya a resolverse, aunque pueda preverlo pasados unos segundos. De cualquier manera, la propuesta pone en crisis el papel del que mira, pues desafía sus expectativas acerca de lo que está viendo.

Por otro lado, un aspecto clave de la obra de Martí Anson viene dado por la perspectiva de la cámara, ya que ésta parece encontrarse dentro del terreno de juego (no alejada como de costumbre) justo detrás del jugador que ha de efectuar el disparo. La frontalidad del encuadre, inviable en un partido real, parece fundamentarse en los mismos parámetros de un videojuego de fútbol, pues la composición del plano en tales plataformas es similar, probablemente con objeto de ofrecer la mejor perspectiva para optimizar el campo de visión y propiciar la actividad. Se podría deducir, entonces, que la imagen de Anson refuerza la tensión con el espectador mediante una escenografía en la que incluso la escala es proporcional a la del propio visitante en el espacio de instalación, generando así un marco idóneo para instar a la actividad, al acontecimiento.

Esta comparativa entre plataformas operativas y no operativas resulta esclarecedora en base a la anécdota ocurrida durante la celebración de un evento internacional sobre videojuegos que relata el profesor Víctor Navarro Remesal publicada en el blog *O - Estudio creativo*(2016): “*Cuando la primera demo de Uncharted 4 se presentó en la feria E3, el protagonista, Nathan Drake, apareció clavado al principio de un nivel lleno de vida. Drake miraba hacia un lado y otro sin moverse, en medio de un bullicio de paseantes que le devolvían la mirada sin demasiado interés. Pensé que era una forma de demostrar el excelente trabajo visual del equipo, Naughty Dog, y hasta una declaración de intenciones sobre lo de pararse y oler las flores en medio de tanta aventura frenética. Andaba yo crecido fantaseando con museos que mostraran juegos a los que nadie juega, con la subversión de eliminar el jugador, con el tiempo extraño de las animaciones de espera, cuando alguien se disculpó y reseteó la máquina: había sido un fallo técnico*”. Además, una vez que el juego estuvo en circulación, los creadores introdujeron un trofeo llamado *stagefright* (miedo escénico) que se obtiene al permanecer 30 segundos sin mover al personaje en la pantalla donde se produjo el ya famoso error. Por lo tanto, podría decirse que en un medio eminentemente operativo como es el de los videojuegos, la pasividad se entiende como acontecimiento, es decir, concebíramos una nueva acepción del término a partir del contraste resultante al introducir la inactividad en un flujo de operatividad.

Un claro ejemplo de cruce disciplinar entre los dos formatos a los que nos referimos, vídeo-arte y videojuegos, lo encontramos en la obra *Maze Walkthrough* (2015) de Serafín Álvarez. La obra, que ha sido expuesta en el MACBA, se compone de pantalla, teclado y trackpad a modo de videojuego. Así, recorreremos laberintos inspirados en pasillos de películas de ciencia ficción. No obstante, cada pasillo no conduce más que a otro y así sucesivamente. No hay salida, ni objetivos ni, en definitiva, acontecimiento en el sentido tradicional del término. No podemos, por lo tanto, más que permanecer en dicho espacio, recorrerlo como un visitante. Entonces, se produce algo impropio de dicho formato: la paradoja de que el usuario no pueda introducir un cambio más allá de su presencia virtual en el espacio recreado, característica similar a la del denominado *slowgaming*, una tendencia en la plataforma de las video consolas que apuesta por la desaceleración de los ritmos de juego. Así mismo, encontramos un paralelismo en el cine, pues el *slow cinema* denomina la obra de una serie de directores entre los que se encuentra el ruso Aleksandre Sokurov, que destaca por películas como *El arca rusa*(2002), un film de 90 minutos de duración en plano secuencia continuo, sin edición. En consecuencia, podríamos decir que el tratamiento del tiempo que desarrolla Sokurov es *natural* (Tarkovski 2008) en el sentido tarkovskiano del término, pues el registro de cada acción

se prolonga en el metraje como lo haría en la realidad, sin cortes. De este modo, resulta peculiar que se adjetive como lento el registro en plano secuencia de un evento, pues semejante calificativo parte de la base de que las elipsis temporales son posibles.

a) El acontecimiento a partir de la dimensión espacial de la obra de instalación. Cabría entonces preguntarse qué constituye el acontecimiento. En el sentido tradicional del término, este concepto describe *“la transición de un estado a otro que causan o experimentan los actores”*, tal y como define la narratóloga Mieke Bal ([1985] 2009). En otras palabras, como ya dijimos al comienzo, el término refiere cambio, pero ¿qué deberíamos entender como cambio? En cualquier caso, con el objetivo de aproximarnos posteriormente a una obra de vídeo instalación, no podemos pasar por alto su dimensión espacial y, por lo tanto, no deberíamos contemplarla fragmentariamente sino en su totalidad, es decir, no como una sucesión de pantallas independientes sino como una multipantalla, ya que, como anota Mieke Bal, Lev Manovich *“propuso que las obras cinemáticas multipantalla funcionan como <<montaje espacial>>”* (Bal 2016). De este modo, no solo se produce un despliegue narrativo del plano de la imagen al plano espacial, sino que es el espectador el responsable de estructurar la narración mediante el movimiento de su mirada y de su propio cuerpo. En este sentido resultan claves las palabras de Olafur Eliasson (2006) acerca del modo en que concibe su producción: *“I see potential in the spectator -in the receiver, the reader, the participator, the viewer, the user. The act of perceiving is crucial to my work. The narrative is right there”*. A partir de las palabras de Eliasson, podríamos deducir que si lo narrativo se desplaza hacia el espectador el acontecimiento también. En este sentido, la concepción del espectador como parte vinculante de la obra en tanto que elemento circunscrito en su espacio parece tener cabida en la definición de acontecimiento de Mieke Bal.

b) El acontecimiento como paradoja de su verosimilitud. Hemos esbozado así una posible acepción del acontecimiento en la obra de vídeo instalación que contempla el espacio en el que se inserta como parte de la estructura narrativa. Una segunda perspectiva desde la que abordar el concepto tendría que ver, como indicamos inicialmente, con el concepto aristotélico de verosimilitud. Para ejemplificarlo nos trasladamos a la disciplina pictórica, en concreto a *El imperio de las luces* (1953) de René Magritte. Grosso modo, la composición del cuadro se divide en dos mitades, una superior que consta de cielo con nubes y una inferior en la que se disponen árboles y una hilera de casas. Cada mitad resulta coherente por separado, sin embargo, la combinación de ambas, aunque de apariencia verosímil, es imposible, pues en el paisaje el cielo figura

diurno y la parte inferior nocturna, tan solo iluminada por alguna farola. Así, el artista ofrece la visión de un paisaje nocturno y diurno al mismo tiempo. La imagen parece verdadera o, en términos aristotélicos, *conforme a lo verosímil*. Como afirma Aristóteles en la *Poética*, “*la función del poeta no es narrar lo que ha sucedido, sino lo que podría suceder, y lo posible*”. Como sostiene el filósofo Gilles Deleuze ([1985] 2004), “*el buen sentido es la afirmación de que, en todas las cosas, hay un sentido determinable; pero la paradoja es la afirmación de los dos sentidos a la vez*”. Es, por lo tanto, la afirmación de esta ambivalencia, en este caso de lo diurno y lo nocturno en la composición pictórica de René Magritte, lo que introduce una segunda concepción del acontecimiento en cuanto que paradoja de su verosimilitud.

Como se verá posteriormente, paradojas similares tienen lugar en la obra objeto de esta investigación, pues en cada uno de los planos, de manera independiente, no se experimenta más cambio que el de la conciencia por parte del espectador de lo ilógico de lo representado.

En definitiva, se producen cambios durante la contemplación de la obra, aunque desde el plano sintagmático se nos presenten dificultades para confirmarlo. Si convertimos en sintagma uno de los planos de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*, el resultado sería “el paracaídas está cayendo”, lo que no describe acontecimiento alguno. Sin embargo, al tratarse de una imagen-tiempo, la dilatación de la acción, cuyo enunciado podría completarse añadiendo “pero no cae”, sí que implicaría acontecimiento en cuanto a que es una paradoja que afirma dos sentidos al mismo tiempo. Además, tal teoría se apoya en los estudios sobre cine de Gilles Deleuze ([1985] 2004), donde sostiene que “*el cine se constituyó como tal haciéndose narrativo, presentando una historia y rechazando sus otras direcciones posibles*” por lo que cada imagen, cada plano, se identifica con proposiciones o enunciados orales. Posteriormente añade que “*el film se presenta como un texto [...] se trata de un círculo vicioso típicamente kantiano: la sintagmática se aplica porque la imagen es un enunciado, pero ésta es un enunciado porque se somete a la sintagmática*”. Lo descrito por Deleuze nos revela que la aproximación a la imagen en el cine -y por extensión a la imagen-movimiento- se contempla quizá inconscientemente desde los enunciados orales, lo que condiciona tanto la configuración de las imágenes en el proceso de montaje como la posterior recepción de las mismas. Se podría concluir, por lo tanto, que la localización del acontecimiento en las imágenes-movimiento del presente análisis en función de sus supuestos sintagmas internos no es pertinente.

c) El acontecimiento en función de la duración. Por último, esbozamos una tercera acepción del concepto objeto de este análisis. En este caso referente a la dimensión temporal de la obra y, de manera más específica, su duración en el sentido bergsoniano del término. Nos remitimos en este caso a una anécdota relatada por Paul Virilio (2005) en *El ciber mundo, la política de lo peor*, en la que, refiriéndose a la televisión sostiene que *la espera de acontecimientos es, en cierto modo, una asfixia de la percepción del espectador*: “Un ejemplo positivo y accidental de la televisión en directo: la liberación de Nelson Mandela. Tenía que ser liberado a las tres de la tarde y todas las televisiones del mundo estaban allí para asistir a su salida de la prisión. Esta liberación fue retrasada. Estaba fuera de lugar para estas cadenas cortar la conexión ya que nadie sabía cuándo iba a ser liberado. La televisión estaba atrapada, pues, en el tiempo cronológico. [...] Y durante esa media hora se esperó la salida de Mandela mirando a las niñas que jugaban, aproximando con el zoom los coches que iban llegando [...] La televisión, si no muda, se volvía a apuntar a la espera. Ya no era testigo del acontecimiento que acaba de tener lugar o que ha tenido lugar; estaba a la espera de un acontecimiento”. Como adelantaba, de la anécdota relatada por Virilio se desprende que la espera de acontecimientos puede convertirse en un acontecimiento per se. Del mismo modo, como indica la investigadora Esperanza Collado, Andy Warhol en *Empire* (1964) nos muestra “el proceso perceptivo como duración en su estado más puro y bergsoniano. Nos confrontaba, en tanto que espectadores, con nosotros mismos como centro indiscutible de la obra” (Collado 2012). Nos encontramos así con una concepción del acontecimiento en función del tiempo y de la experiencia subjetiva del mismo, es decir, de la *duración* bergsoniana. Y es que, en base a los conceptos de sucesión y homogeneidad que Henri Bergson aplica a la descripción de duración, ésta se compone de una *sucesión de cambios cualitativos que se funden* (Muñoz-Alonso 1996). Así, en lugar de una consideración del tiempo en la imagen-movimiento como yuxtaposición objetiva de números (es decir, de segundos, minutos, etc.), nuestro planteamiento se encuentra más cercano a una contemplación del parámetro temporal desde la perspectiva de la conciencia como sucesión heterogénea de naturaleza indivisible, como experiencia, al fin y al cabo, subjetiva. Por lo tanto, el visionado de un vídeo en el que aparentemente nada acontece ya implicaría cambios en la conciencia de la duración de la obra.

En definitiva, como hemos visto, esta investigación propone tres aproximaciones al concepto de acontecimiento que atienden a la dimensión espacial de las obras, a las paradojas en el plano de la verosimilitud de lo representado y a la conciencia de duración de las imágenes. A continuación se propone una breve

aplicación de estas teorías en la obra *NEVER ODD OR EVEN, Una maniobra de posicionamiento*.

EL ACONTECIMIENTO EN *NEVER ODD OR EVEN, UNA MANIOBRA DE POSICIONAMIENTO*

NEVER ODD OR EVEN, Una maniobra de posicionamiento (2016) es una instalación compuesta por tres pantallas de proyección de 2,50 x 1,40 m. cada una que se disponen en profundidad y altura por el espacio expositivo. De este modo, a pesar de la apariencia verosímil de las imágenes proyectadas, el contenido de las mismas no responde a lógica alguna. Así nos encontramos con banderas que flamean en direcciones opuestas, paracaidistas que nunca toman tierra o avionetas que vuelan en círculos.

En base a lo expuesto a partir de las obras analizadas anteriormente, podemos afirmar que el contenido de las imágenes se presta a la apreciación de acontecimientos, pues las paradojas que generan implican cambios en la recepción del espectador.

Una consideración similar sugiere la instalación desde el plano espacial, pues ofrece la posibilidad de elegir visualmente así como de desplazarse por la sala para descomponer la continuidad cromática del fondo de los planos. En otras palabras, la obra plantea cambios potenciales -o acontecimientos- en base a desplazamientos del espectador.

Por último, teniendo en cuenta que cada una de las proyecciones se corresponde con un plano fijo y secuencia cuyos extremos (comienzo y final del clip) están editados de manera que resulten imperceptibles, la ausencia de estructura de secuencias propicia una experiencia bergsoniana de la *duración*, un acontecimiento que se presenta indefinido en el tiempo. Estrategias, por lo tanto, concebidas para devolver la mirada al espectador y a su conciencia del espacio y el tiempo en la sala de exposición.

Como conclusión, el presente análisis amplía la aplicación del concepto de acontecimiento a obras en las que intervienen factores como el tiempo o el espacio. Finalmente, la flexibilidad interpretativa propuesta nos sugiere cen-

trarnos en un agente en principio no vinculado a la narración, es decir, el espectador, de manera que su presencia en el espacio acaba desarrollando un papel fundamental en la estructura narrativa de *NEVER ODD OR EVEN*. *Una maniobra de posicionamiento*.

Referencias

- Aristóteles. (323 a.C.) 2016. *Poética*. Introducción, traducción y notas de Alicia Villar Lecumberri. Madrid: Alianza
- Bal, Mieke. (1985) 2009. *Teoría de la narrativa*. Traducción de Javier Franco. Madrid: Cátedra
- . 2016. *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Traducción Remedios Perni Llorente; introducción Miguel Ángel Hernández Navarro Madrid: Akal
- Collado Sánchez, Esperanza. 2012. *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama
- Deleuze, Gilles.(1985) 2004. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona: Paidós
- Eliasson, Olafur. 2006. "OlafurEliasson". En*Broken Screen: 26 Conversations with Doug Aitken: Expanding the image, breaking the narrative*. New York: Distributed Art
- G[utiérrez] Torres, David. 2003. "Martí Anson". Galería Toni Tàpies, Barcelona, 21 nov-18 ene. *Art Press* 288
- Muñoz-Alonso López, Gemma. 1996 "El concepto de duración: La duración como fundamento de la realidad y del sujeto". *Revista General de Información y Documentación*6(1): 291-311
- Navarro Remesal, Víctor. 2016. "Slowgaming, notas para un juego de la contemplación". *O Magazine* (O Estudio Creativo),19abr. <https://abcdefghijklmn-pqrstuvwxyz.com/es/slow-gaming-notas-juego-la-contemplacion/>
- Tarkovski, Andrei. 2008. *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Traducida por Enrique Banús Irusta. Madrid: Rialp
- Virilio, Paul. 2005. *El ciber mundo, la política de lo peor: Entrevista con Philippe Petit*. Traducción de Mónica Poole. Madrid: Cátedra

.....
(Artículo recibido 15-03-18; aceptado 18-04-18)