



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Decodificación Videográfica

MEMORIA DE PROYECTO

para obtener el grado de

MAESTRO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Presenta

Lic. José Abel Arellano García

Director de Proyecto

Dr. Pawel Franciszek Anaszkieicz Graczykowska

Cuernavaca, Morelos, septiembre del 2019



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

La Maestría en Producción Artística, MaPAvisual, fue acreditada el 19 de septiembre de 2014 por CONACyT y desde entonces forma parte del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC).



F FACULTAD
D E A·R·T·E·S
MAPAVISUAL
MAESTRÍA EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA



Fig. 1. Vista panorámica de una ciudad en una pantalla de una tableta electrónica

“Nada puede resistir a la atracción centrípeta de las imágenes técnicas: ni los actos artísticos, científicos o políticos que no se dirigen a la imagen técnica, ni las acciones comunes que no quieren ser fotografiadas, filmadas o grabadas en vídeo. Todo desea desembocar en esa memoria eterna y llegar a ser eternamente reproducible ahí. “

Vilem Flusserl , Hacia una filosofía de la fotografía

Índice	página
Introducción	1
1. La imagen, presencia y representación.....	2
2. Cómo vemos los objetos y cómo ellos nos ven.....	8
3. El desdoblamiento de los objetos.....	15
4. Proyecto final.....	25
Conclusiones.....	37
Bibliografía.....	39

Introducción

Este volumen reúne diferentes etapas en el desarrollo del proyecto *Decodificación videográfica*, en el cual se concretaron diversas investigaciones y reflexiones en torno a los soportes tecnológicos aplicados en el arte contemporáneo.

Al iniciar el trabajo en este proyecto se consideraba pertinente tomar en cuenta *estados básicos*¹ de algunos instrumentos técnicos que ahora conocemos y usamos para obtener y manipular imágenes. Por ejemplo: se trabajó inicialmente con un retroproyector de acetatos que reúne una fuente de luz y una óptica que permite enfocar los objetos a proyectar. Es en este instrumento se encuentran de forma todavía visibles y fácilmente manipulables algunos elementos utilizados en dispositivos de proyección que están incluidos en los actuales proyectores digitales.

Una referencia importante al momento de formular el proyecto fue el texto *Hacia una filosofía de la fotografía* de Vilém Flusser, que inspiró en gran medida el proyecto artístico *Decodificación videográfica*.

En el primer capítulo titulado *Presencia, presentación y representación* se describen las referencias artísticas y las primeras configuraciones materiales del proyecto tomando en cuenta las posibilidades de observar y reconocer diferentes aspectos de los artefactos utilizados en mis primeros experimentos y de cierta manera vincularlos con algunas obras de la historia del arte.

El segundo capítulo *Cómo vemos los objetos, cómo nos ven los objetos* se enfoca en el sentido del concepto mirar y las diferentes acepciones que puede tener dicho término en las artes visuales. Nuestras reflexiones se concentran en la fotografía porque es un soporte que permite registrar parcialmente las instalaciones realizadas, en esta sección se presentan reflexiones que relacionan las nociones de espacio, objeto e imagen. Se comenta sobre la percepción de diferentes formas de espacio enfatizando la idea de que son los objetos y sus relaciones en el espacio los que configuran dicha percepción.

En el tercer capítulo *El desdoblamiento de los objetos* presentamos la bitácora del proyecto y un discurso sobre la evolución de las ideas y motivaciones que desembocaron en una instalación de la exposición de final.

Adicionalmente se revisa con detalle el concepto de *desdoblamiento de la imagen* con referencia a los textos de Richard Wollheim sobre estética de la pintura.

En la sección de proyecto final, se presenta el desarrollo de la construcción de la obra para la exposición, en la biblioteca Miguel Salinas de la ciudad de Cuernavaca. Como material para esta revisión se incluyen direcciones de internet en formato de código QR para acceso rápido a los videos.

¹ Me refiero a *estados básicos* como las primeras versiones de artefactos técnicos que producen imágenes por ejemplo la cámara estenopeica

1. La imagen, presentación y representación

Pensar en el lenguaje es en cierta medida pensar en imágenes. Es a través de esta analogía que atraigo la atención hacia una relación de los humanos con las imágenes. Hemos estado sujetos a las imágenes y la forma de interpretarlas por medio de la elaboración simbólica del lenguaje. Esto ha sido y es, desde mi punto de vista, un problema fundamental de las artes visuales.

Hablando desde una perspectiva histórica, en la reproducción técnica de las imágenes que planteó la fotografía ya existía la problemática anterior de la representación de los objetos por medio de imágenes. Por ejemplo, me refiero aquí, a la historia de Zeuxis, un pintor de la antigua Grecia que lograba tal exactitud en pintar uvas que las aves las confundían con fruta e intentaban comerlas.

Otro concepto que llama mi atención aquí es el de *trampantojo* que se define como: “Ilusión óptica o trampa con que se engaña a una persona haciéndole creer que ve algo distinto a lo que en realidad ve; especialmente, paisaje pintado en una superficie que simula una imagen real.”² obra *Reverso de un cuadro* de Cornelius Gijsbrecht [Fig. 2] ilustra la idea de ilusión óptica que vuelve *transparente* el lienzo de tal forma que podemos observar al mismo tiempo sus dos lados.

Independientemente del soporte y de su problemática histórica, las imágenes configuran relación con nuestro entorno personal y social. Para enfatizar esta función de las imágenes, en mi obra pongo atención a sus relaciones con los diferentes niveles de representación conforme con los avances de las técnicas de reproducción, una pintura se puede entender como la representación de un objeto real por ejemplo; una mesa, aunque también es posible su representación por medio de la sombra, la fotografía, los elementos gráficos que componen la palabra mesa y también con la reproducción fonética de la palabra mesa.

Articulando los elementos anteriores construyo mi obra para otorgarle al espectador la oportunidad de percibir diferentes niveles de representación de espacios y objetos cotidianos.



Fig. 2. *Reverso de un cuadro*, Cornelius Gijsbrecht 1670

² <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=trampantojo>

Otra pintura que cuestiona el problema de representación es la obra de Arman [Fig. 3], la cual muestra las brochas incrustadas en los lienzos como una forma de *presentar y representar* al mismo tiempo la herramienta utilizada para crear una imagen.



Fig. 3. *Brush Strokes*, Arman, 1991

Inicialmente mi interés por realizar obra en formato de instalación tenía tres objetivos. El primero era que los objetos incluidos se proyectarán en la pared del espacio elegido. El segundo fue incluir los objetos que referían al funcionamiento de una cámara fotográfica. Por último, buscaba que tanto la proyección como la distribución de objetos en el espacio se integrarán en una composición con ritmo, equilibrio y proporción.

La figura 5 muestra una de estas primeras instalaciones que fueron integradas por objetos diversos y una fuente de luz, en este caso un retroproyector de acetatos el cual proyectaba e integraba objetos colocados en la platina.

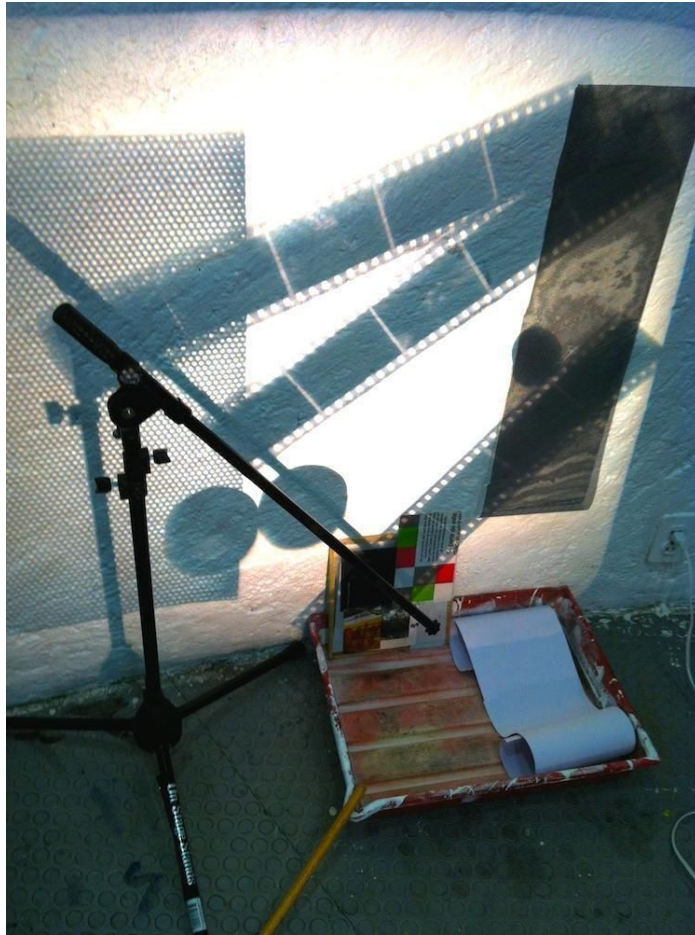


Fig. 5. Proceso de proyecto, pruebas de instalación de objetos con proyección, 2017

Existen puntos en común entre mis intereses y las de Sarah Sze que en su obra define el concepto *del sentido entre las cosas*, es decir; dislocar el objeto de su función aislándolo para posteriormente relacionarlo con el espacio. Sze trabaja en sus instalaciones relacionando objetos [Fig. 6] y sus transformaciones a lo largo de los días en que la obra se va configurando. Como ella lo afirma “cada obra es un mecanismo en el cual podemos tratar de entender cuál es la función que juega cada componente.”³

³ <https://channel.louisiana.dk/video/sarah-sze-meaning-between-things>, (Trad. mía)



Fig. 6. *Triple point (planetarium)*, fragmento, Sarah Sze, 2013

Otra referencia de mi proyecto es la obra *Tapis de sable* de Marcel Broodthaers [Fig.7]. El artista explora en ella tres sistemas de indexar la realidad: palabras, imágenes y objetos, así como sus relaciones mutuas.



Fig. 7. *Tapis de Sable*, Marcel Broodthaers, 1974

La obra está integrada por un cartel de tela con una palmera en la playa y una palmera real en maceta colocada sobre un tapete rectangular de arena con las letras del alfabeto en los bordes. Ambas partes de la obra reflejan los mismos elementos pero el artista pretende enfatizar sus diferencias. La tela en el muro contiene la representación de una palmera. Por otro lado la alfombra de arena se despliega en el espacio tridimensional. Así se relacionan los objetos tridimensionales y sus representaciones. Broodthaers nos presenta un juego entre lo natural y lo artificial puesto que la palmera real está en una maceta y la imagen en la pared nos muestra una palmera en su estado natural.

Por otro lado es importante mencionar la obra de Mark Tansey ya que sus pinturas ponen en juego la noción de la pintura como representación de una realidad. En *The innocent eye test* [Fig. 8], Tansey pinta una vaca observando el cuadro *El toro* de Paulus Potter y en la misma escena se puede apreciar la reproducción del cuadro *Pila de heno, efecto de nieve matinal* de Monet.



Fig.8. *The Innocent Eye Test*, Mark Tansey , 1981

La obra de Tansey me dio pie a reflexionar sobre la *naturaleza* de la representación y los niveles de representación. Por ejemplo, cuando vemos una pintura sabemos de antemano que estamos viendo una representación de una escena y a la vez estamos viendo un objeto manufacturado (el bastidor, la tela tensada y las pinceladas de pintura que construyen la imagen). De esta manera una actividad expresiva como la pintura agrupa varios componentes, entre ellos podemos encontrar: la actividad expresiva de pintar y la experiencia de la observación en la que entendemos que es la representación personal de una escena.

En el caso de las video-proyecciones el asunto es diferente. Podríamos decir que el video o las video-proyecciones no tienen una misión específica de representar sino tal vez de reproducir, porciones de la realidad en formatos contenidos por dicho instrumental audiovisual. En el video, su instrumental técnico está enmascarado por nuestro acostumbramiento a las pantallas, que están por

todos lados y que las hemos aceptado de tal manera que no nos interesa lo que está sucediendo en el interior de una pantalla o de un proyector funcionando. Lo anterior plantea que los medios tecnológicos están cubiertos por un halo de dificultad para entenderlos como soportes artísticos. Las imágenes obtenidas a través de ellos son una copia fiel que parecerían estar presentando más que representando.

2. Cómo vemos los objetos y cómo ellos nos ven

Mirar un objeto es aislarlo del entorno y a la vez un proceso de entendimiento de nosotros mismos; en los objetos reconocemos las posibilidades de transformación de un material. Al mirar un objeto desciframos e interpretamos el conocimiento y tiempo invertidos en su elaboración, planteamos este objeto como una incógnita que podemos resolver si miramos de una forma específica que implica a la vez experiencias y conocimientos previos.

En nuestros entornos todos los objetos parecen decirnos “mirennos”, invitando a verlos, a dirigir nuestra mirada hacia ellos para evitar esa forma de mirar sin ver nada en específico; estar ahí viendo pero pensando en cualquier otra cosa, convirtiendo nuestra mirada en un tipo de ceguera.

La mirada tiene la capacidad de activar un potencial presente en los objetos y además en el espacio que ocupan. Por ejemplo, cuando hemos visitado un lugar solemos recordar algunos de sus aspectos y dimensiones en forma de imágenes, de manera que cuando posteriormente regresamos nuestra mirada hace un nuevo barrido⁴ y recurriendo a las imágenes que recordamos reconoce de nuevo el espacio.

La mirada es nuestra herramienta principal para otorgarle sentido a las cosas. La mirada hace que para nosotros los objetos existan, el sentido del texto que está contenido en un libro no existe hasta que alguien toma este volumen y llega a leerlo. Leer se puede entender como una forma específica de mirar las letras impresas en el papel.

Por otro lado, podemos otorgarle a los objetos que nos rodean el atributo de una mirada ficticia como lo afirma James Elkins en su libro *El objeto nos devuelve la mirada*:

“Un tipo de mirada metafórica que es proporcionada por un ojo que no es real, un ojo metafórico que ve y al mismo tiempo está ciego, por ejemplo los ojos falsos que algunos insectos generan en su cuerpo para alejar a los predadores”⁵

Podemos obtener una acepción diferente de nuestra mirada si recurrimos a la historia de la filosofía; en el caso específico a Pitágoras y su planteamiento de los rayos visuales táctiles. Habla de ellos el siguiente fragmento del texto *Para atrapar un fotón* de Virgilio Beltrán.

⁴ Mencionado como *scanning*, Flusser Vilém, *Hacia una filosofía de la fotografía*, ed. Trillas, Ciudad de México, 2010, pág. 13

⁵ Elkins, James, *The Object Stares Back*, pág 75, (Trad. mía)

“Recordemos que para las civilizaciones antiguas era difícil diferenciar claramente entre el fenómeno de la luz y el sentido de la vista. Así, a Pitágoras se le atribuye la teoría de los rayos visuales táctiles. Según esta idea los ojos emiten rayos muy tenues y rectilíneos que al ser interrumpidos por los objetos producen la sensación de ver.”⁶

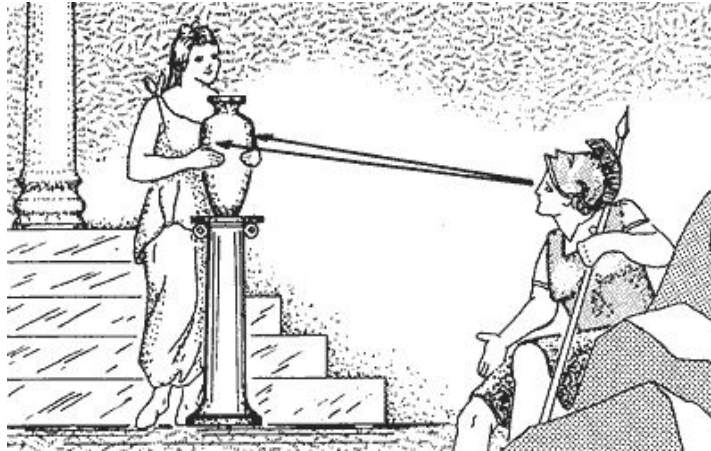


Fig. 10. Ilustración de los rayos táctiles planteados por Pitágoras

Existen objetos que son particularmente interesantes en el sentido de como afectan nuestra mirada. Un espejo, por ejemplo es un tipo especial de objeto: una superficie que nos invita a mirar y en el que nos encontramos a nosotros mismos, nos devuelve la mirada y mientras no lo vemos nos da la sensación de un *ojo vacío*. “Los espejos son *ciegos* hasta que nos miramos en ellos”⁷ Para ilustrarlo presento aquí la obra de Parmigianino, *Autorretrato en un espejo convexo* [Fig. 11] en la cual apreciamos que el autor se ha esforzado por *pintar su mirada*. Es por medio de un espejo que él puede mirarse y a la vez puede aprehender la imagen para poder retratarse. Sin embargo, el objeto del espejo pasa a segundo plano y lo que nos muestra esa obra es como el espejo le devuelve la mirada al artista y nos permite apreciar la forma en la que él se ve.

⁶ Virgilio Beltrán, *Para atrapar el foton*, Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México, 1992, pág. 6 (edición digital)
<https://epdf.pub/para-atrapar-un-foton.html>

⁷ Elkins, James, *The object stares back* p. 48. (Trad. mía)



Fig. 11. *Autorretrato en un espejo convexo*, Parmigianino, 1524

En una primera etapa de mis ejercicios de instalación la platina del retroproyector de acetatos era la superficie en donde colocaba objetos para cambiarlos de escalas y enfatizar sus propiedades ópticas [Fig. 12]. En este punto reflexioné sobre el retroproyector que nos muestra las cualidades diferentes de objetos a aquellas que normalmente percibimos. Por ejemplo: la escala, la opacidad de los objetos semi-transparentes y nitidez de sombras que se generaban dependiendo que tan cercanos estuviera el objeto a la superficie de proyección. Observé que el espejo con el que se dirige la proyección funcionaba como una metáfora de los *rayos visuales táctiles* mencionados anteriormente. En estos ejercicios de instalación el proyector cumplía con la función de revelar una nueva forma de apreciar los objetos y al mismo tiempo ilustraba la idea de que los objetos pueden ver. Adicionalmente, al cuadro generado por el retroproyector, en estos ejercicios se creaban las sombras de los objetos que se encontraban en la instalación. Esta, estaba planteada para ser recorrida por los espectadores de forma que convivieran con los objetos que la conformaba para permitir que las sombras generadas por el público se incluyeran dentro de la imagen proyectada.



Fig. 12. Proceso de proyecto, proyección de negativos con retroproyector de acetatos, febrero 2018

Al realizar diferentes ejercicios me propuse otorgarle sentido a las posiciones de los proyectores, lentes, espejos, lamparas y partes del diafragma de una cámara instantánea. Con ello, buscaba enfatizar la presencia de los objetos en el espacio por medio de sus sombras a la vez que se proyectaban en la pared. La figura 13 muestra el experimento de instalación en el que dirigí la luz del retroproyector hacia otro proyector que apuntaba a un lugar distinto. La luz del primero parece un spotlight como los que se utilizan para destacar la presencia en escena de los actores o cantantes. En este ejercicio la posibilidad de abarcar en una misma mirada la presencia de los objetos y sus proyecciones me llevó a pensar sobre este hecho como un proceso “de pensamiento del proyector”. Es decir, el objeto en la platina del proyector significaba el objeto “en la mente” del proyector y la proyección la forma en la que el proyector nos muestra cómo “entiende” dicho objeto.



Fig. 13. Proceso de proyecto, generación de sombra de proyector sobre espejo iluminado por una lámpara, abril 2018

Una interpretación similar de la metáfora del “razonamiento de los objetos” aparece en la obra de *The Giver of Names*⁸ de David Rokeby en la que una computadora interpreta sombras generadas por objetos de uso cotidiano colocados en un pedestal. Otro resultado de la reflexión sobre este ejercicio instalativo fué el concepto de *Desdoblamiento de los objetos* que abordaré en el siguiente capítulo.

Por otro lado utilicé el registro fotográfico de la instalación como una representación del espacio y de los objetos retratados. Aquí, es importante retomar nuevamente las ideas de la obra *Triple Point*, de Sarah Sze en la cual coloca lámparas como fuentes de luz [Fig. 14]. Entiendo esta presencia de las lámparas como instrumentos que con “sus miradas” establecen relaciones y le dan un nuevo sentido a las cosas en la instalación. Como Sarah Sze menciona en una entrevista realizada en 2013: “Para mí el significado sucede en la transición entre las cosas, no en las cosas en sí mismas.”⁹

⁸ <https://vimeo.com/17187792>

⁹ Minuto 7:45 de <https://channel.louisiana.dk/video/sarah-sze-meaning-between-things>, (Traducción mía)



Fig. 14. *Triple point (planetarium), fragmento*, Sarah Sze, 2013

Posteriormente experimenté con la inclusión de una pantalla de televisión en la instalación para agregar una imagen aleatoria al momento de realizar su registro fotográfico [Fig. 15]. Mi intención fué que la pantalla se convirtiera en una ventana, que abriera un espacio nuevo de la representación en la instalación para incluir la imagen de nuevos objetos.



Fig. 15. Proceso de proyecto, incluyendo imágenes aleatorias en la instalación por medio de una televisión, abril 2018

Un análisis de la mirada similar al introducido en mis ejercicios anteriores se puede aplicar a mis instalaciones realizadas con el proyector preparado¹⁰. Estos montajes se produjeron en un salón de clases tomando en cuenta que los respaldos de las sillas tiene una forma de uso¹¹ que sugieren una mirada. Todas sillas “miran” hacia el frente, las veo y me devuelven la mirada. Al mismo tiempo la

¹⁰ Un proyector digital en el que se ha montado una cámara de vídeo muy cerca del lente que proyectan las imágenes.

¹¹ Los objetos que tienen un frente y un reverso se pueden clasificar como objetos que nos miran si comparamos el frente con el frente de una persona.

mirada de estos objetos es percibida por la cámara de video que transmite la imagen al proyector y este la lanza hacia la pared de forma invertida [Fig. 16]. Esta imagen reconfigura el espacio ya que la proyección crea el efecto de que la estancia se extiende más allá del muro que la limita.

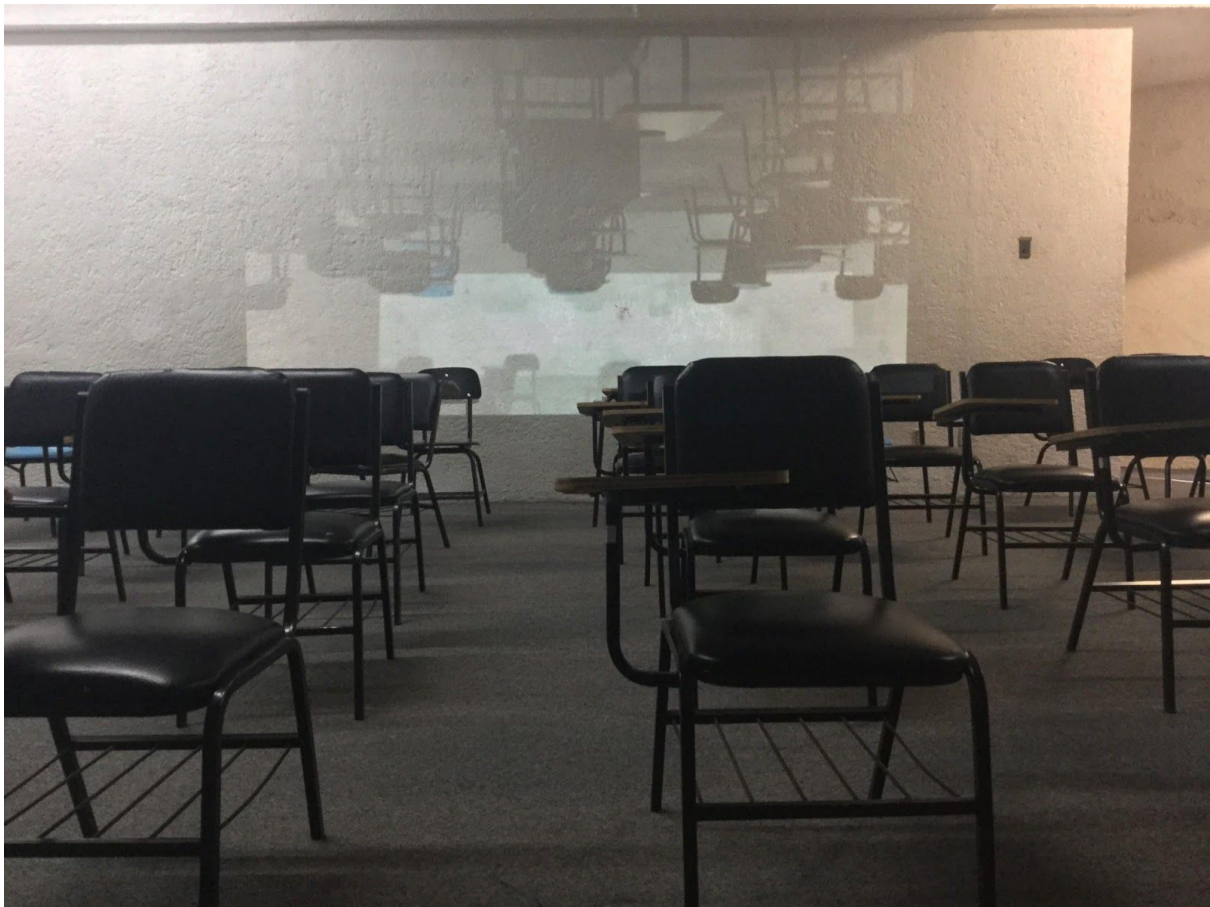


Fig. 16. Proceso de proyecto, ejercicios con proyector preparado y circuito cerrado de video, noviembre 2018

“Esta situación es la que nos abre espacio para un debate acerca de las formas de ver. No siempre ver es sinónimo de percibir la realidad. Usamos este verbo en sentidos distintos al que queremos. En ocasiones alguien puede ver una cara en las nubes, un unicornio en una pintura o un monstruo de fango verde en sus sueños. En estos últimos no es necesaria la luz para que exista dicho fenómeno perceptivo.”¹²

En casos como estos la noción de ver puede ser cuestionada.

¹² Edward Winters, *Pictures and Their Surfaces: Wollheim on 'Twofoldness'* (Trad. mía)
https://www.um.es/logica/Winters.htm#_ftn5

3. El desdoblamiento de los objetos.

El reflejo de la luz en las superficies hace visible el entorno y también por medio de la luz obtenemos la forma más elemental del desdoblamiento de la imagen de las cosas; en sus formas propias y en sus proyecciones, las sombras. Estas últimas se proyectan desde los objetos de una forma indisoluble, estamos tan acostumbrados a ellas que no las percibimos como otras imágenes y frecuentemente las utilizamos para determinar las dimensiones de un espacio o de un objeto, por ejemplo, la altura de un árbol.

Las sombras replican las formas de los objetos, son un punto de conjunción entre los objetos, la fuente de luz que los ilumina y el espacio que los contiene. Sin embargo, las sombras no nos muestran los detalles de los objetos, son unas superficies que se amoldan a las de sus proyecciones.

En el caso de la instalación que muestra la figura 18, se genera una presencia de los objetos por medio de las sombras. En la proyección no se presentan los objetos que generan las sombras. Sin embargo, las podemos intuir y reconocer sus rasgos.

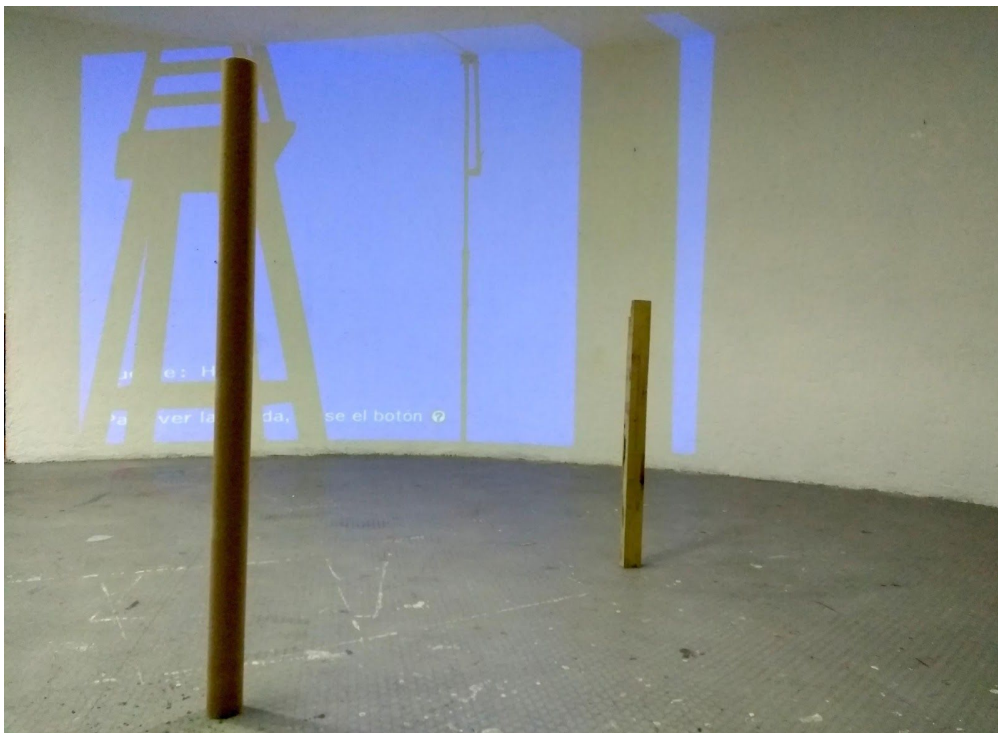


Fig. 17. Proceso de proyecto, detalle de instalación con proyector digital, septiembre 2018

En esta etapa del proyecto noté la importancia de la sombra como elemento destacado de mis instalaciones. Desde entonces fue para mí posible pensar la proyección como una fuente de imágenes inmateriales y la fuente de luz al mismo tiempo, como en la instalación.

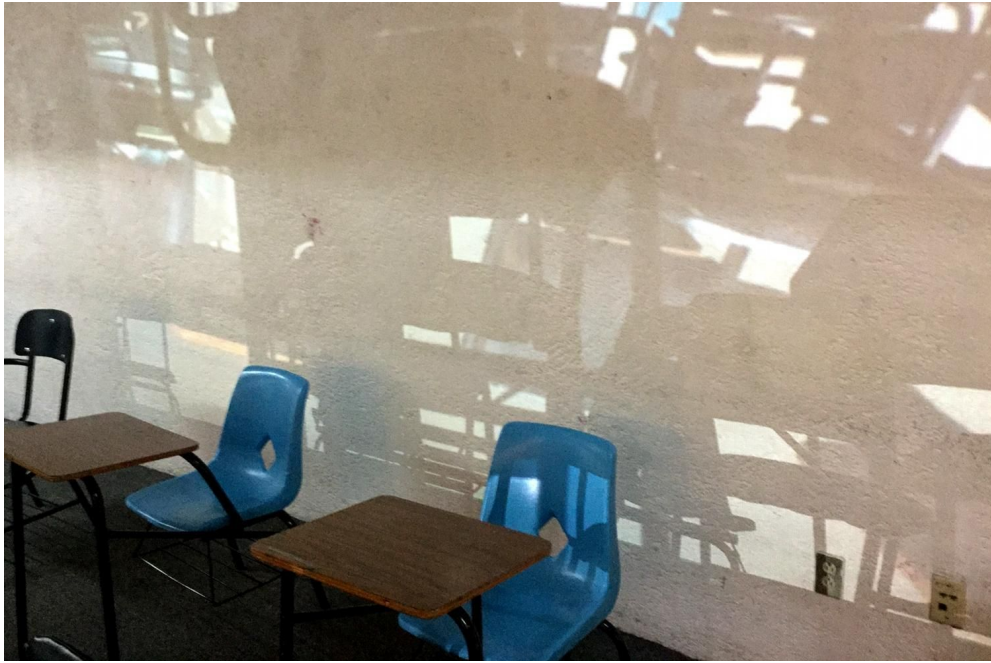


Fig. 18 Proceso de proyecto, ejercicios de proyección sobre el lugar de exposición, mayo 2019

La inclusión del proyector digital abrió nuevas perspectivas de trabajo ya que con esta herramienta se hacía posible insertar en las instalaciones imagen en movimiento y a la vez la sombra como un elemento importante en el discurso de las instalaciones. Octavio Paz habla sobre las sombras en su texto sobre el *Gran vidrio* de Marcel Duchamp:

Pero que en el fondo no es más que “*le tableau est l’apparition / d’une apparence*”, o bien: “... es la sombra en dos dimensiones de un objeto de tres dimensiones que, a su vez, es la proyección de un objeto (desconocido) de cuatro dimensiones: la sombra, la copia de una de una copia de una Idea”¹³.

Paz retoma el planteamiento platónico de la tautología en el diálogo “Ion o sobre la poesía”, del mismo modo que Joseph Kosuth lo presenta en su obra *One and three chairs* [Fig. 19].

¹³ Octavio Paz, *La novia y sus solteros*. En: *Los signos en rotación*, Círculo de lectores, Barcelona, 1971



Fig. 19. *One and three chairs*, Joseph Kosuth, 1965

La integración de una instalación en un lugar también se convierte en un ejercicio de observación, y apropiación de un espacio por medio de los objetos colocados.

En el taller de la maestra Edna Pallares se plantearon tres preguntas sobre el reconocimiento de un espacio que se lleva a cabo al realizar una instalación.

1. ¿Existen otras formas de plantear la espacialidad además de la mirada?
2. ¿Cómo un espacio me envuelve ?
3. ¿Qué otras cualidades contiene el espacio aparte de sus dimensiones?

Mis respuestas se vincularon con las distintas maneras de relacionarnos con el espacio por medio de los objetos. Por ejemplo, un espacio se puede hacer habitable u hostil dependiendo de los objetos presentes. Respondiendo a la primera pregunta noté que me interesan las formas de relaciones entre objetos y el espacio que los contiene, por ejemplo: las puertas tienen la función de delimitar espacios públicos y privados, una mesa sugiere un espacio de reunión y la presencia de asientos sugiere que un espacio está designado para esperar. Mi respuesta a la segunda pregunta se relacionaba con las ideas de cómo vemos los objetos y cómo los objetos nos ven. Como respuesta a la última, afirmé que hay características psicológicas de los observadores que pueden determinar a los espacios y les confieren cualidades más allá de sus dimensiones físicas.

Tomando en cuenta mis respuestas a las preguntas planteadas y con miras al ejercicio final reduje a tres líneas generales los objetivos de mi proyecto:

- Reducir el número de componentes y materiales al mínimo para conservar el espacio en su forma original.
- Utilizar objetos encontrados en el lugar o que cumplieran alguna función específica que me permitiría comentar sobre el lugar.
- Apreciar el objeto de una forma diferente a la que estamos acostumbrados para enfatizar su presencia y la relación que establecemos con el.

Las aulas en las que trabajamos en Facultad de Artes de la UAEM tienen una pantalla montada permanentemente, cajas metálicas que contienen las luces [Fig. 21], además de la puerta, los armazones de aluminio de las ventanas, sillas y mesas.

Para el ejercicio final en esta etapa del proyecto elegí trabajar con las cajas de las luces a como objetos a observar y la pantalla de televisión como monitor de la cámara, aprovechando que fue montado de fijo en el aula y así no era necesario el proyector digital.



Fig. 21. Algunos elementos del equipo fijo en una de las aulas de la Facultad de arte, de la UAEM.

Circulando en el espacio y observandolo determiné que la mejor posición para colocar la cámara era un punto lo más alejado a la óptica normal del espectador, por ejemplo, muy cerca del techo [Fig. 22] lo que nos daría una perspectiva parecida a la de una araña que habita en el vértice del techo y de las paredes. Esta perspectiva me pareció interesante también por qué aprovechaba las dimensiones del equipo con el que ensamblé el circuito cerrado. Para el montaje utilicé un pequeño tramo de esponja autoadherible a un prisma de madera para orientar la cámara y el cableado necesario para activar la cámara y conectarla al monitor.



Fig. 22. Cámara y microcontrolador para circuito cerrado de video

En la figura 23 se muestra la imagen percibida por la cámara, que modificaba ligeramente su tono en el momento en el que alguien entraba al salón de clases y obstruía la iluminación que entraba por la puerta.



Fig. 23. Pantalla que muestra mi ejercicio de video en circuito cerrado

Los circuitos cerrados de televisión han sido usados frecuentemente en obras de arte para reflexionar sobre el espacio y la forma en la que nos percibimos. Por ejemplo, en la obra *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, de Dan Graham [Fig. 24], en la que busca que los espectadores se observen a sí mismos y a otras personas en la sala de exhibición enfrentandolos a espejos y colocando cámaras capturando los reflejos de los espejos. En *Going around the corner piece* de Bruce Nauman [Fig. 25], se utiliza un circuito cerrado de vigilancia colocado en mamparas.



Fig. 24. *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, Dan Graham, 1974



Fig. 25. *Going around the corner piece*, Bruce Nauman, 1970

La propuesta del proyector preparado¹⁴ surge al retomar las investigaciones anteriores sobre la mirada de los objetos. Su construcción fue una metáfora práctica de los resultados obtenidos en el capítulo 2, *Cómo vemos los objetos y cómo ellos nos ven*. El planteamiento fue dotar a un objeto de un ojo funcional en este caso una pequeña cámara web que funciona con una tarjeta microcontroladora. El proyector preparado [Fig. 26] mira y al mismo tiempo nos muestra lo que ve proyectando la imagen [Fig. 27] en el mismo espacio.



Fig 26. Elementos que integran el *proyector preparado*

¹⁴Un proyector digital en el que se ha montado una cámara de vídeo muy cerca del lente que proyecta las imágenes.



Fig 27. Proyecciones invertidas del espacio captado por videocámara, septiembre 2018

La figura 28 muestra una página de bitácora de mis experimentos con *las miradas* de los objetos y de proyector preparado.

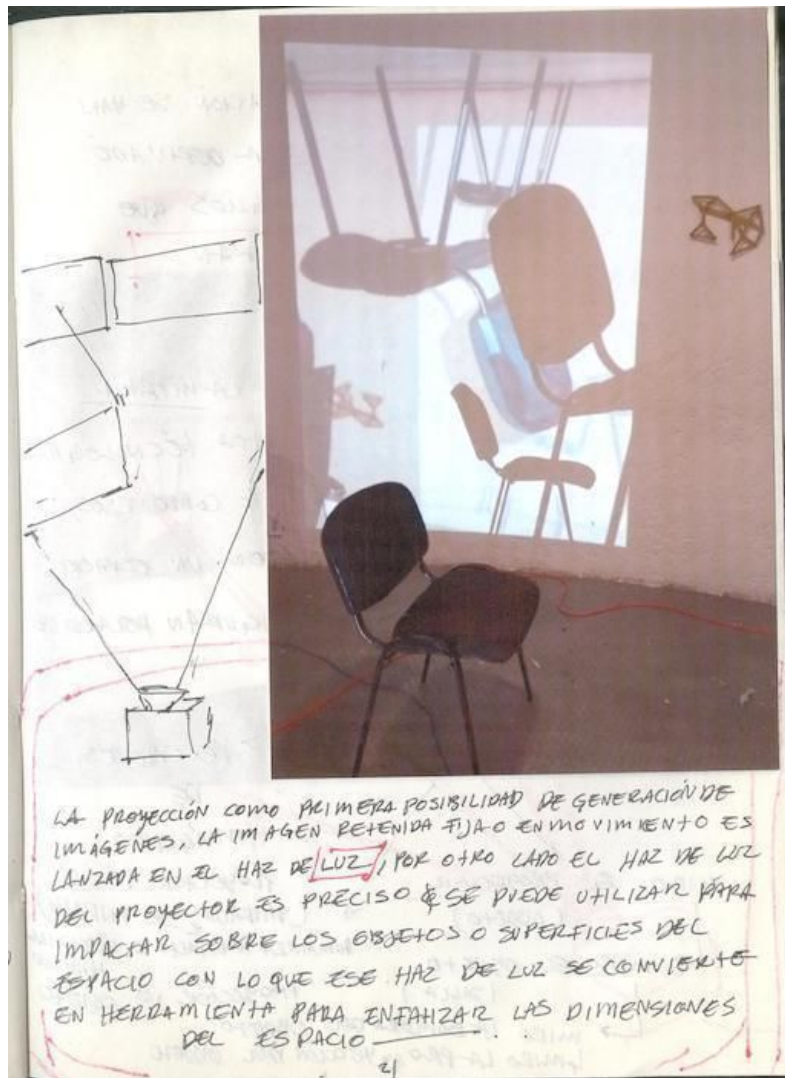


Fig 28. Revisión en bitácora de los experimentos de proyección en el espacio, noviembre 2018

Existen coincidencias entre los objetos utilizados para mis ejercicios de instalación y las obras de arte realizadas anteriormente. Por ejemplo: la videoinstalación *Silla blanca* de Pawel Anaszkiwicz [Fig. 29] en que la propia silla de plástico se conforma como soporte de proyección y generadora de sombras de las proyecciones. La proyección y articulación de la videoinstalación gira en torno a la presencia física de la silla en el espacio de exhibición y también en el video proyectado. El autor explica el motivo de incluir el mismo objeto en el video como en la instalación física:

“La luz del proyector simula la del sol, creando una sombra de la silla real. La silla tangible y la volcada en el video están unidas por la corriente del arroyo proyectado, lo que produce un bucle visual. El conjunto de la instalación sugiere la inestabilidad de nuestras miradas extendidas entre los espacios reales y los virtuales.”¹⁵

¹⁵ Tomado de <https://www.pawelanaszkiewicz.com/silla-blanca-esp>

Esta obra también se puede interpretar como un “mensaje de alerta sobre un mundo sin referentes reales”¹⁶ cita a la que considero pertinente mencionar pues las cantidad de imágenes presentes en Internet invaden nuestro *imaginario colectivo*.¹⁷

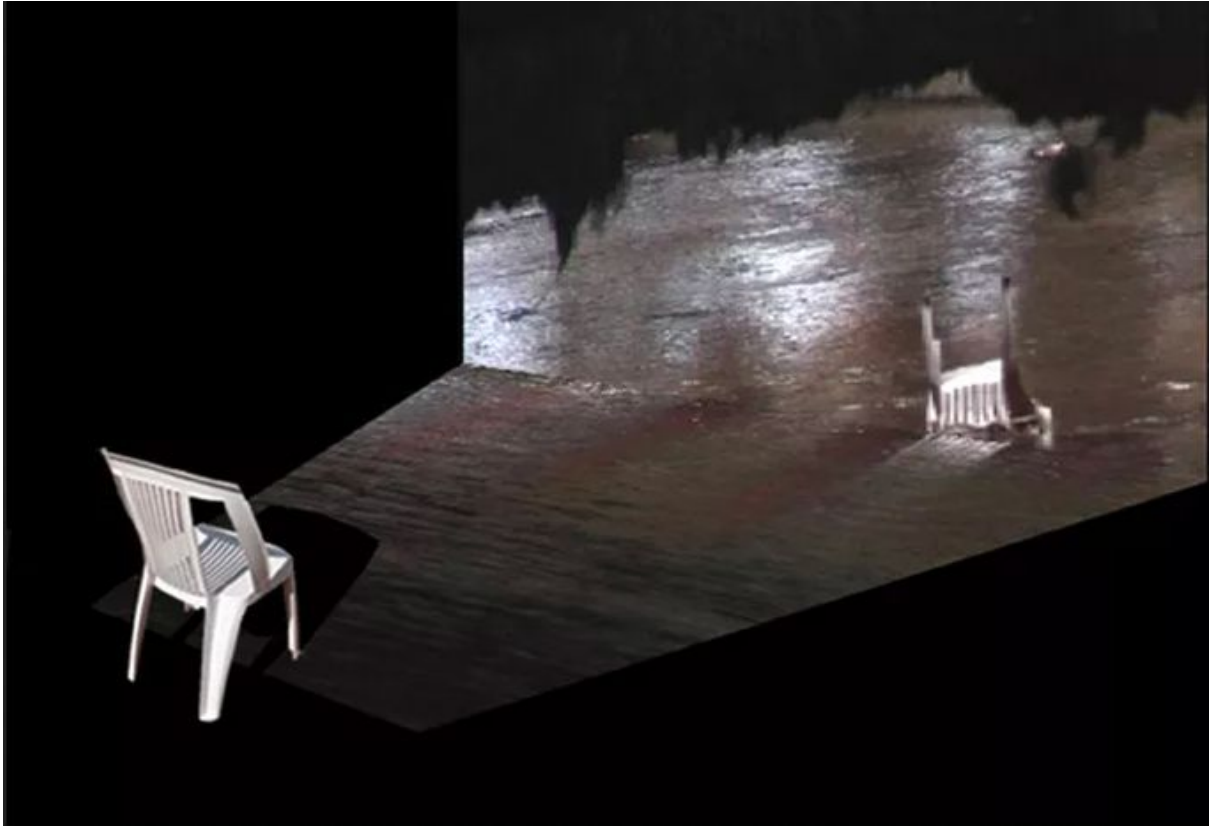


Fig. 29. *Silla blanca*, Pawel Anaszkiwicz, 2009

¹⁶ Pawel Anaszkiwicz, *Videoinstalación como caja de resonancia*, pág. 68

¹⁷ Concepto de las ciencias sociales, acuñado en el año 1960 por Edgar Morin, que designa al conjunto de mitos y símbolos que, en cada momento, funcionan efectivamente como de "mente" social colectiva.

4. Proyecto final.

La exposición colectiva de proyectos finales de Maestría en Producción Artística se realizó en marzo y abril del 2019 en la antigua biblioteca Miguel Salinas situada en el centro de Cuernavaca. Este edificio abierto en 1946 es reconocido por los habitantes de la ciudad como el lugar en donde muchos de ellos estudiaron o tomaron cursos. Cerca de la puerta principal se encuentra una placa con información histórica de ese recinto, donde se menciona la presencia y traslados de unas esculturas de bronce llamadas alabarderos.



Fig. 30. Espacio de la biblioteca Miguel Salinas, marzo 2019.

Investigué acerca de la ubicación actual de éstas esculturas ya que una placa [Fig. 31] indicaba que alguna vez se encontraron en el palacio de Cortés para posteriormente desplazarse a este edificio de la biblioteca y como la placa lo indica “cuentan con una larga historia trashumante” pues actualmente se encuentran en el edificio de la biblioteca central de la universidad de Morelos [Fig. 32]. Así en la primera versión de mi proyecto intentaba devolverles su sentido metafórico relacionado con el lugar.

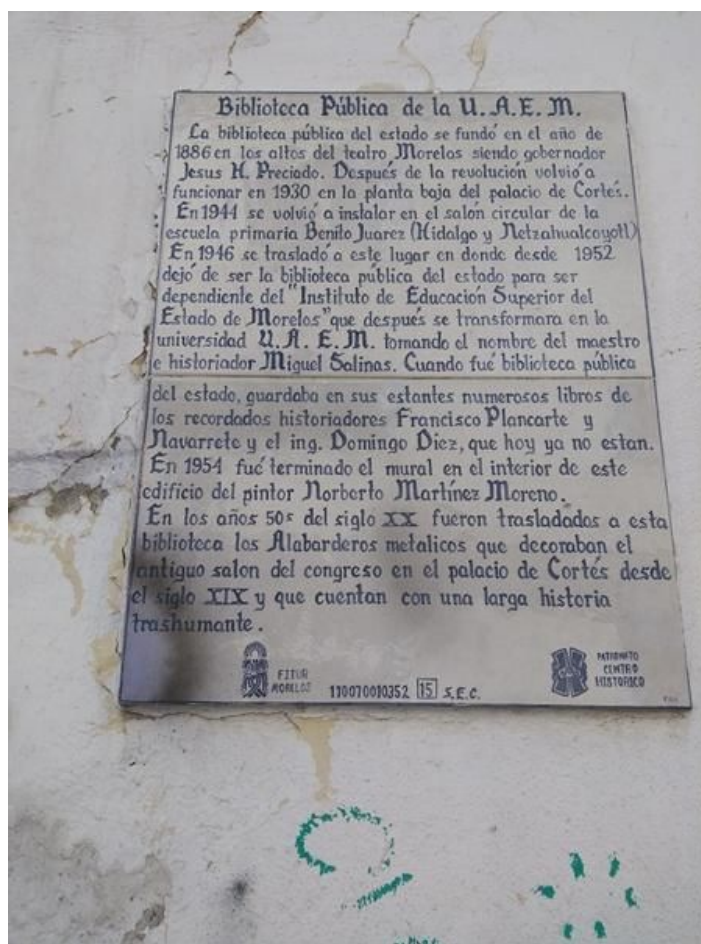


Fig. 31. Placa histórica del edificio que albergó la biblioteca Miguel Salinas



Fig. 32. Fotos de esculturas en la biblioteca central de la UAEM

En ese momento me pareció importante señalar el carácter testimonial de las esculturas. Desde mi punto de vista son objetos antiguos que han observado el transcurrir del tiempo en diferentes lugares del estado de Morelos.

El planteamiento original para mi pieza final fue trabajar en formato de videoinstalación. Una primera estrategia fue capturar en video las esculturas, referidas con anterioridad, en su ubicación actual, transferir la información de video por medio de internet y proyectar esa imagen en el lugar de la exhibición. Realicé algunas pruebas con ayuda de un circuito cerrado de video: las siluetas de esculturas fueron proyectada sobre pared buscando modificar sus escalas y crear la imagen de una falsa ventana [Fig. 33]. Sin embargo, el principal obstáculo para llevar a cabo este proyecto fué la disponibilidad de conexiones de Internet, ya que durante la renovación del edificio de biblioteca no fueron instalados, por lo que descarté esta propuesta.



Fig. 33. Proyección de la imagen obtenida por medio del circuito cerrado.

Posteriormente experimenté con el techo de la biblioteca como superficie de proyección [Fig. 34]. A partir de los ejercicios de instalación realizados en 2018 recurrí a la estrategia de generación de sombras como forma de repetición de los objetos e intervención del espacio. Los objetos que utilicé para generar sombras fueron encontrados entre el material de restauración de la biblioteca. Los objetos que consideraba pertinentes eran los que se utilizan en el funcionamiento cotidiano de cualquier biblioteca como: estantes, lámparas, mesas de lectura y sillas.



Fig. 34. Proyección de sombras de objetos en el techo de la biblioteca

Después recurrí a la estrategia de obtener, por medio de un circuito cerrado de video, un encuadre de un área específica del lugar de exposición. Mi objetivo fue enfatizar puntos estructurales indispensables del edificio de la biblioteca que normalmente son desapercibidos. Entre otros, dirigí la cámara de video a las travesaños del techo [Fig. 35] y la imagen obtenida proyecté de manera invertida en la sección del techo sobre el tapanco [Fig. 36]. Aproveché las sombras de las lámparas instaladas en el edificio buscando que la proyección reflejara el cambio de iluminación natural que se fue modificando a lo largo del día.



Fig. 35. Travesaños en el techo de la biblioteca.



Fig. 36. Proyección de la imagen de las traves sobre techo y lámpara de la biblioteca

Durante caminatas por la biblioteca escuché las particularidades del ambiente sonoro de la biblioteca. Al ser un espacio amplio los sonidos resonaban, generando ecos y por las ventanas entraban otros que reverberan en el interior. Relacione este hecho con el texto *La videoinstalación como caja de resonancia* en el que Pawel Anaszkiewicz desplaza el sentido de palabras comúnmente empleadas para describir los efectos sonoros para hablar sobre videoinstalación.

“Mi extrapolación de los términos sonoros al campo de la videoinstalación se fundamenta principalmente en una analogía entre las fuentes de imágenes sonoras y su distribución en los espacios de las instalaciones, y las pantallas, fuentes de imágenes visuales y su distribución en los espacios de las videoinstalaciones”¹⁸

Observando el espacio me dí cuenta que las escaleras que llevan al tapanco [Fig. 37] son interesante como objetivo de la proyección.

¹⁸ Pawel Anaszkiewicz, *La Videoinstalación como caja de resonancia*, pág. 91



Fig. 37. Escalera con reflectores para generar sombras de los peldaños

La escalera es un elemento fácilmente reconocible por sus formas angulosas y secuenciadas. Una vez elegida como objeto central de mi instalación busqué repetirla por medio de su proyección produciendo efecto de su prolongación más arriba del tapanco. Para mejorar ésta proyección modifiqué en el proyector los controles de saturación de color aumentando en la imagen el canal azul. En la figura 38 se pueden apreciar algunos elementos técnicos para realización de mi videoinstalación final: cámara webcam HD, proyector 3000 lumenes con lente gran angular, computadora portátil, reflectores y soporte.



Fig. 38. Elementos de la instalación final



Fig. 39. Montaje de exposición, marzo 2019

Un video de registro de esta etapa del montaje puede verse en el siguiente vínculo:

<https://youtu.be/5nLHZJDIDy4>



Vínculo 1, Registro instalación 1

La exposición colectiva de los trabajos finales de la 5-ta generación del MAPA se abrió al público el 6 de abril del 2019 a las 12 del día [Fig. 40].



Fig. 40. Vista de la obra en la Inauguración de la exposición colectiva

Mi proyección se colocó alejada de las escaleras para permitir que, las personas que subieran algunos peldaños entraran en el encuadre de la cámara de video con lo que se hiciera más notorio que la proyección era de un circuito cerrado de video. Entre la captura y la presentación de la imagen la computadora realizaba un retardo de 3 segundos aproximadamente. Es importante mencionar aquí el papel del público en la obra pues como muestra el video de registro 4 Vin.[2] cuando una persona sola sube las escaleras activa su recepción en el video pero es posible que no logré observar su imagen. Sin embargo, si hay más personas observando la acción desde un punto alejado perciben la relación entre la acción y su reproducción en video.



Vínculo 2, Registro instalación 4

La pared donde se proyectaba el video fue un factor importante. Al estar parcialmente recubierta con murales, el tono de la proyección se confundió con algunos restos de pintura. Sin embargo, esta desventaja me sugirió una nueva estrategia para continuar con el trabajo de videoinstalación *in situ*. Ya que la exposición permaneció un mes en la biblioteca era posible proponer las distintas versiones de mi proyección. Al cerrar la exposición los sábados de abril me llevaba a casa las ideas y las trabajaba por espacio de una semana hasta el siguiente fin de semana en el que llegaba con anticipación a la exposición para colocar el instrumental y probar qué tan viables eran mis nuevas propuestas Fig. 41].



Fig. 41. Registro nocturno de la obra en la segunda versión.

Un video de registro de esta versión puede verse en el enlace: https://youtu.be/ArK4_OCYav4

En mi proyecto final utilicé los elementos técnicos básicos tanto de hardware como de software. No obstante noté que dichas herramientas elementales ofrecen múltiples posibilidades para experimentar y abrir espacio para pequeñas modificaciones. Por ejemplo, en una nueva fase de experimentación modifiqué el software de la proyección. Probé a invertir el video proveniente de la cámara en el plano horizontal [Fig. 42] y posteriormente a proyectar el video en su imagen espejo [Fig 43]. Posteriormente al reflexionar sobre el trabajo de montaje realizado en la biblioteca tomé en cuenta que el proceso de seguir pensando y trabajando la obra aún en periodo de exposición fue una experiencia que me permitía tomar decisiones que de manera positiva impactaron mi obra.

```

videowebcam | Processing 3.3.6
1 import processing.video.*;
2 Capture myCapture;
3 void setup ()
4 {
5   size (200,200);
6   myCapture = new Capture (this, width, height, 30);
7 }
8 void captureEvent(Capture myCapture) {
9   myCapture.read();
10 }
11
12 void draw()
13 {
14   image(myCapture, 0, 0);
15 }
16
17
18
19

```

Fig. 42. Programación en Processing para obtención de video con webcam girado en plano horizontal

```

webcamflipVertical | Processing 3.3.6
1 import processing.video.*;
2 Capture cam;
3 void setup() {
4   size(1280, 800);
5   String[] cameras = Capture.list();
6
7   if (cameras.length == 0) {
8     println("There are no cameras available for capture.");
9     exit();
10  } else {
11    println("Available cameras:");
12    for (int i = 0; i < cameras.length; i++) {
13      println(cameras[i]);
14    }
15
16    cam = new Capture(this, cameras[1]);
17    cam.start();
18  }
19 }
20 void draw() {
21   if (cam.available() == true) {
22     cam.read();
23   }
24   pushMatrix();
25   scale(1,-1);
26   image(cam, 0, -cam.height);
27   popMatrix();
28 }

```

Fig. 43. Programación en Processing¹⁹ para obtención de video y generar su imagen espejo

¹⁹ <https://processing.org/>

Por otro lado fue interesante aprovechar los efectos intrínsecos del circuito cerrado [Fig.44]: la imagen proyectada se retroalimentaba y generaba más repeticiones de las que se generaban inicialmente.



Fig. 44. Imagen fija de la experimentación con orientación del video, video invertido, abril 2019.



Fig. 45. Imagen fija de registro de última versión de video instalación, 0:30

<https://youtu.be/UjzVcSIPYP4>



Vínculo 3, Registro instalación

Haciendo una recapitulación del papel que tomaban los espectadores en mi proyecto *Decodificación videográfica* considero que desde los ejercicios iniciales, con objetos y retroproyectores de acetatos, el público fue su participante activo. En las primeras instalaciones se proponía que el público mirara los objetos en las platinas de los proyectores y en los alrededores, caminara entre los objetos produciendo sombras. En los trabajos posteriores buscaba que los observadores entraran en las encuadres de la cámara y por lo tanto que su imagen se incluyera en las proyecciones. En la escalera de la biblioteca Miguel Salinas quise enfatizar la presencia del espectador/partícipe insertando un retardo de aproximadamente 3 segundos en el programa que manejó el circuito cerrado de video para retener momentáneamente la imagen y que el espectador/partícipe se pudiera observar a sí mismo.

En el montaje de mi obra final hubo algunos errores, entre los cuales puedo mencionar la excesiva iluminación natural de la estancia que afectó en gran medida la visibilidad de la proyección y el hecho de que el equipo estuviera colocado sin un acotamiento en el tapanco fué un obstáculo para que los espectadores pudieran subir y transitar libremente. Entre los aciertos de mi instalación puedo mencionar el proceso de su montaje. Pienso que trabajar en la biblioteca me permitió poner en práctica algunas reflexiones de etapas anteriores del proyecto.

Conclusiones

Durante el desarrollo del proyecto *Decodificación videográfica* noté que mis intereses se dirigen hacia la transformación del arte de acuerdo a los medios y soportes disponibles. Reconocí la obra de artistas que reflexionan sobre sus soportes. Cada uno de estos artistas lleva a cabo una exploración para encontrar los recursos que su medio ofrece.

En mi proyecto propuse una dislocación del espacio exhibitivo y para este fin elegí la instalación como un formato que permite poner en juego nociones de los soportes que conocemos como tradicionales. Por ejemplo: las nociones de presentación – representación, que se vinculan con el hecho de utilizar un circuito cerrado de video para representar un objeto en el mismo espacio en el que se encuentra dicho objeto.

En mis instalaciones propuse formas alternas de apreciar los espacios auxiliandome de los conceptos de la mirada de los objetos y su desdoblamiento. Exploré también la noción escultórica de la relación del cuerpo espectador con el espacio por medio de su participación activa en las instalaciones.

Realicé ejercicios y pruebas que me proporcionaron un mejor entendimiento de unas características de los objetos, que no se refieren a su aspecto físico sino a su capacidad de *reflejarnos*, por ejemplo, sus aspectos que antropomorfizamos. Esa conclusión preliminar fue mi punto de partida para continuar investigando sobre las relaciones que establecemos con los objetos hasta llegar a la noción de que los objetos nos *miran*. Con dicha noción en mente realice unos ejercicios los cuales incluyeron instrumental antiguo utilizado para proyección y algunos elementos básicos de óptica a los que les atribuí semejanzas con partes de los órganos que nos permiten la vista. Estas propuestas siguieron mis investigaciones artísticas anteriores al proyecto del MAPA, cuando busqué semejanzas entre sistemas tecnológicos y biológicos.

En mi proyecto se refleja también la problemática de la importancia que tienen actualmente las imágenes tecnológicas. Por medio de pantallas percibimos lugares lejanos, entornos diferentes y sucesos remotos sin darnos cuenta de que nuestra percepción de imágenes está mediada por instrumentos tecnológicos como cámaras y pantallas. Hemos otorgado a las imágenes tecnológicas el privilegio de la veracidad conforme surgen sus nuevas formas de representación y de reproducción. Mi obra toma en cuenta este problema mostrando al mismo tiempo una conjunción entre distintos niveles de presentación y representación del espacio elegido y los objetos que contiene.

La realización de videoinstalaciones me ha llevado a comprenderlas como un proceso en el cual se le da sentido a los objetos y a las relaciones entre ellos y también como una forma muy personal de vincularme con diferentes espacios. Por ejemplo, añadí una videocámara muy cerca del lente de un proyector digital, enfatizando así la noción de que la posición de los objetos en la instalación es relativa a un punto de vista. En mis proyectos futuros voy a recurrir a esta estrategia de agregar nuevas funciones de los objetos para dotarlos de nuevo sentido metafórico.

En mi proceso de creación de la obra final reconocí un espacio de exhibición como un lugar de diálogo y de confrontación de ideas, en el cual se enriquecen las posturas y se modifican las percepciones. Mi entendimiento del espacio de exhibición empezó desde el momento de conceptualización y de bocetaje de la obra con sus alternativas que se produjeron durante el periodo de montaje. Considero que un componente importante del proceso de realizar la obra para un sitio específico es tener en cuenta que existen sus características que pueden modificar las propuestas preliminares. Así, entender el espacio desde una perspectiva expresiva me planteó los

nuevos alcances de mi obra para poner en relieve los aspectos formales e históricos de lugar de exhibición. Mi instalación final en el sitio específico de la biblioteca ha derivado también en nuevas reflexiones sobre cómo plantear en mi obra los aspectos arquitectónicos. De estas, nacieron preguntas: ¿Es posible que una obra de arte haga más habitable un espacio?, ¿La exhibición de obras de arte puede proporcionar un espacio de formación de la sensibilidad espacial?

Conjuntando reflexiones realizadas durante mi proceso creativo, realice la obra final en forma de una videoinstalación en la que, por medio del circuito cerrado de video, se le otorgó importancia a la presencia del espectador en movimiento lo que también me permitió ver la importancia del tiempo en mi obra.

Durante el periodo de la exhibición de los trabajos final de la 5-ta generación de Maestría en Producción Artística observé que una exposición es la forma de generar una comunidad. En su montaje empatizamos con los procesos de compañeros y nos apoyamos mutuamente aportando críticas y conocimientos. Encontré también enriquecedoras las conversaciones que sostuve con el público sobre percepción de mi obra y la exposición en general.

Bibliografía

ANASZKIEWICZ, Pawel, *Videoinstalación como caja de resonancia*, Universidad Autónoma del Estado de Morelos / Juan Pablos Editor, Ciudad de México, 2012.

BELTRÁN, Virgilio, *Para atrapar el fotón*, Fondo de Cultura Económica , Ciudad de México, 1992.

ELKINS, James, *The object stares back*, Simon & Schuster, Nueva York, 1996.

FLUSSER, Vilem, *Hacia una filosofía de la fotografía*, Trillas, Ciudad de México, 1994.

FULLER, Matthew, *Media Ecologies, Materialist Energies in Art and Technoculture*, MIT Press, Cambridge Massachusets, 2005.

GRAU, Oliver, (Ed.), *Media Art Histories*, MIT Press, Cambridge Massachusets, 2010.

HERBERT, George, *The Elements of Sculpture*, Phaidon, Londres, Nueva York, 2014.

KUSPIT, Donald, (Ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Circulo de Bellas Artes, 2006.

LUCIE-SMITH, Edward, *Art Today*, Phaidon, Londres, 1995

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Fenomenología de la Percepción*, Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México, 1957.

Sitios de Internet

(Consultados por última vez en septiembre 2019)

<https://channel.louisiana.dk/video/sarah-sze-meaning-between-things>,

<https://vimeo.com/17187792>

WINTERS, Edward, *Pictures and Their Surfaces: Wollheim on 'Twofoldness'*, University of Westminster

<https://www.um.es/logica/Winters.htm>

Imágenes obtenidas en Internet

(Consultados por última vez en septiembre 2019)

Fig. 1

http://www.chuhezszl.com/CaseSt_swdhzz.html

Fig. 2

<https://www.elcuadrodeldia.com/post/90827037727/cornelius-gijsbrecht-reverso-de-un-cuadro>

Fig. 3

http://www.arman-studio.com/catalogues/catalogue_brushe_strokes/1991brushstrokes/arman_brustrok-005961.html

Fig. 4

<https://www.mkgallery.org/whats-on/marcel-broodthaers/>

Fig. 6

<https://www.designboom.com/art/sarah-sze-represents-the-us-at-venice-art-biennale-2013/gallery/image/sarah-sze-us-pavilion-venice-art-biennale-2013-29/>

Fig. 7

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/484972>

Fig. 10

<https://epdf.pub/para-atrapar-un-foton.html>

Fig. 11

https://en.wikipedia.org/wiki/Self-portrait_in_a_Convex_Mirror

Fig. 14

<https://www.youtube.com/watch?v=vydo7-ie8d0>

Fig. 19

<https://sylviasipl.files.wordpress.com/2015/04/one-and-three-chairs.jpg>

Fig 24

<https://www.sfmoma.org/artwork/93.78.1-7/>

Fig. 25

<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000031079&lg=GBR>

Fig. 28

<https://www.pawelanaszkiewicz.com/silla-blanca-esp>