

Impermanente

Una videoinstalación narrativa basada en la experiencia de duelo
por la muerte de un ser querido

Informe de Investigación

Sara Roldán Montoya



Impermanente

Una videoinstalación narrativa basada en la experiencia de duelo por la muerte de un ser querido

Informe de Investigación

Sara Roldán Montoya

Trabajo de investigación para optar al título de Magíster en Creación y Estudios Audiovisuales

Director

Oswaldo Osorio Mejía

Doctor en Artes, Universidad de Antioquia, Colombia

Maestría en Creación y Estudios Audiovisuales

Facultad de Comunicaciones, Facultad de Artes

Universidad de Antioquia

Medellín - Colombia

2020



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

A mi madre, quien sigue presente en su ausencia.



Agradecimientos

Antes que a nadie agradezco a Dairo Roldán, mi padre, y a Santiago Roldán, mi hermano, hombres incondicionales a lo largo de mi vida y que se sumaron a este proceso de creación para ayudarme y ayudarse a sanar, pues con ellos también comparto mi dolor.

Agradezco igualmente a Oswaldo Osorio quien me acompañó a lo largo de este viaje de aprendizaje y cuyos aportes ayudaron a darle forma a este proyecto; a Lindy Márquez que conoce toda mi travesía por el dolor y me ha enseñado con su ejemplo y amorosa disposición que el arte no está separado de la vida sino que es la vida misma, y que a través de él se puede comprender y sanar; a Gloria Isabel Gómez, quien me ha abierto su alma para que en medio de enriquecedoras conversaciones aprendamos juntas lo que el dolor y la muerte quieren decirnos; y a Juan Sebastián Acosta, quien poco a poco que me ha ayudado a encender aquellas pequeñas luces que empiezan a dar sentido a una vida en la que no está mi madre.

Ofrezco también mi agradecimiento a Nadine Holguín, Luis Gallego, Oscar Osorio, Juan David Zuluaga, Diego Toro y Mauricio Rodríguez, quienes con sus apreciaciones, su mirada atenta, sus conocimientos, sus contribuciones y su trabajo, hicieron posible que *Impermanente* pudiera verse, escucharse y recorrerse.

Por último y no menos importante, quiero agradecer a todas aquellas personas que se escapan de mi memoria, pero que de alguna u otra manera, brindaron su granito de arena para hacer de este proyecto una realidad.

*Si para todo hay término y hay tasa
y última vez y nunca más y olvido
¿quién nos dirá de quién, en esta casa,
sin saberlo, nos hemos despedido?*

Jorge Luis Borges

Tabla de Contenidos

28 de octubre de 2016	8
Introducción	
Volver a casa	10
Capítulo 1	
Impermanente	15
Otra forma de habitar, otra forma de mirar	21
Capítulo 2	
El duelo: entre relatos e imágenes	28
Capítulo 3	
Relatar en el espacio: hacia una videoinstalación narrativa	36
La videoinstalación y el videoarte.....	39
Posibilidades narrativas de la videoinstalación.	48
Acercamientos al relato.	55
Inmersión e interactividad.	66
El hipertexto y los relatos digitales no-lineales.....	82
La <i>narración espacial</i>	91
La videoinstalación narrativa	95
Guion narrativo.....	97
Guion museológico.....	99
Guion de dispositivos tecnológicos.....	101
Capítulo 4	
Travesía por el dolor: Proceso de creación de <i>Impermanente</i>	102
Un espacio para el dolor.....	104
La casa.....	105
Los objetos.....	112
Los recuerdos.....	117
Los relatos.	123
Los pájaros, la luz y la muerte: las metáforas en el proceso de duelo.....	129
Exposición Impermanente.....	138
Conclusiones	
Una luz para el camino	144
Referencias	147

Anexos	156
Una solución para la nada. Escrito de sustentación.....	156
La videoinstalación narrativa: manual de escritura.....	161

28 de octubre de 2016

Finalmente esperaba sentada a que despegara el vuelo que me llevaría de vuelta a casa.

A través de la ventana del avión los últimos rayos de sol acariciaban mi rostro, en lo que yo sentía, era un intento de la naturaleza por consolarme. El sereno atardecer que teñía el cielo de naranja contrastaba con la dolorosa tormenta que ocurría en mi interior. Sólo hasta ese momento de calma, después de atender todas las urgencias logísticas que implicaban mi apresurado regreso, pude percatarme de lo irremediable: Mi madre había muerto.

Mi madre había muerto esa mañana y justo en ese instante se cernía sobre mí el verdadero significado de esas palabras. Jamás volvería a verla, jamás escucharía de nuevo su voz, no podría volver a contemplar su sonrisa, ni el brillo de sus ojos... Nunca más la abrazaría, no escucharía su estridente y alegre risa, ni recibiría de ella un consejo o un regaño. Se había ido para siempre y yo no había dicho adiós.

¿Cómo iba a saber yo que ese abrazo dado a la ligera antes de partir a un corto viaje con motivos académicos era el último abrazo que le daría en toda mi vida? ¿Cómo preverlo, cómo adivinarlo...? ¿Cómo enmendar el hecho de que ese último contacto no fue lo suficientemente cercano como para alcanzar a un «hasta nunca»?

La muerte siempre había estado allí, como lo ha estado siempre para cada uno de nosotros, pero yo, como todos los demás, sólo me había preocupado por los contratiempos de la vida y nunca había tomado conciencia de su inquietante cercanía ni de su inminente realidad. La vida de mi madre se había apagado como lo hacía en ese momento el día, y con él lo hacía también mi vida, la que había conocido hasta entonces y en la que siempre había estado ella.

Dicen que morir es como volver a casa, regresar a ese todo al que realmente se pertenece después del viaje de aprendizaje que supone la vida material en la tierra. Que la muerte no es el final sino un nuevo comienzo en un más allá que apenas alcanzamos a imaginar... No puedo tener certeza de la existencia de ese más allá, no sé dónde está mi madre ahora, ni siquiera puedo

saber si ella sigue estando de algún modo, pero de lo que sí estoy segura es de mi dolor y de que su muerte definitivamente es también la muerte del mundo en el que había vivido hasta esa mañana del 28 de octubre de 2016.

Ahora yo, en esa otra muerte, debía regresar a casa, encontrarme con la ausencia de mi madre, y emprender un trayecto de la mano de mi propio dolor que, sentada en el asiento del avión, aún no alcanzaba a imaginar.

Introducción

Volver a casa

Con la muerte de mi madre mi vida se fracturó en un antes y un después. El momento que había temido por tanto tiempo se había transformado en realidad, finalmente había llegado dejándome paralizada y tornando mi vida en algo que parecía más una pesadilla, en una vida imposible de creer y de aceptar, en una vida que, en definitiva, ya no era mi vida. De repente, la realidad en la que estaba inmersa se me hizo intolerable, ese mundo en el que mi madre ya no estaba presente no se sentía como mi mundo. Era un lugar hostil y desolado y yo ya no me sentía acogida por él.

Llegar a mi casa después del viaje no fue un consuelo a mi desconcierto, contrario a ello, me generó más dolor, pues las cosas de mi madre seguían allí, como si nada hubiera ocurrido, pero ella ya no estaba y nunca más iba a volver a estarlo. Me sentía desarraigada de mi propia casa, de mi propio mundo, de mi propia vida... Y no sin razón, porque la casa es «nuestro rincón en el mundo» (Bachelard, 2016, p. 34), ese espacio vital propio en el que podemos habitar, en el que es posible desarrollar nuestra experiencia de vida en medio de un lugar tranquilo y que nos sirve de albergue y protección. Este sentimiento se genera porque ella, la casa, es el símbolo de la madre y sus primeros cuidados. Sus techos y paredes son como un vientre materno que nos acoge en su seno íntimo y nos brinda seguridad (Morin, 1994). Cuando mi madre murió, la casa, mi casa, nuestra casa, dejó de ser ese espacio amable que compartimos juntas por tantos años y se convirtió en un lugar doloroso que recordaba de forma constante e incisiva su falta. Mi casa cesó de ser mi refugio, porque mi madre, quien antes habitaba allí y me proporcionaba cuidado y amor, se había ido.

El enorme dolor junto con el desorden cognitivo y emocional que generan una pérdida vital tan grande como esta, exige con urgencia reconstruir un nuevo sentido para poder seguir viviendo en un mundo que nos es desconocido, y en este proceso, la narración que se hace de lo vivido a modo de relato de vida, se constituye como un proceso creativo que permite otorgar

orden y coherencia a todo el caos ocasionado por la muerte del ser querido y que además, brinda la posibilidad de construir un nuevo mundo sobre los escombros del que ha sido demolido. (Díaz, 2019).

Este proceso de repasar el recuerdo y expresar el dolor a través de la creación es sumamente importante si se quiere volver a vivir en el presente, pues de no hacerse, es fácil quedarse varado en la cárcel de la memoria que nos enclaustra en el momento pasado en que la experiencia disruptiva tuvo lugar, en ese tiempo que se manifiesta como un río de emociones y recuerdos que irrumpen en la cotidianidad y retornan sobre sí mismos para repetirse en un bucle incesante. Por ello, es necesario un proceso de creación que sirva como un segundo ritual funerario que permita otorgar un lugar simbólico al muerto y reubicarlo en la memoria, pues es relatando el pasado que conseguimos también «redistribuir el espacio de los posibles, determinar negativamente lo que queda por hacer y por consiguiente utilizar la narratividad que entierra a los muertos como medio de fijar un lugar a los vivos» (De Certeau, citado en Díaz, 2019, p.75).

Un proceso de duelo, con el que se busca reordenar la vida y sanar el dolor emocional, de cierta forma reclama también un olvido, pero este es un olvido que a su vez está lleno de memoria. No se trata solamente de «soltar el recuerdo» y «dejar atrás el pasado» en una huida hacia el futuro, sino que más bien pretende vivenciar y elaborar conscientemente el recuerdo para a su debido momento poder «dejarlo ahí» en un lugar significativo que lo acoja y lo proteja de manera que no vuelva constantemente a nuestro presente pues «el presente sólo se funda gracias a una manera de olvidar verdadera que emplace el recuerdo “ahí donde debe estar” y permita finalmente no “re-vivir” sino “vivir por primera vez” algo del orden de la experiencia única» (Pagés, 2012, p. 38).

La necesidad personal de reorganizar mi vida y de encontrar un lugar simbólico para el recuerdo de mi madre, me llevaron a embarcarme en el proceso de creación de *Impermanente*, que para mí, mucho más que una obra artística, es ese lugar en el que puedo reelaborar los relatos de la experiencia que me ha acontecido, ubicar las memorias de mi madre y en la implicación con el otro que se hace partícipe de mi experiencia, comprender y resignificar su pérdida. El proceso de construcción de la obra me ha permitido enfrentarme poco a poco y desde distintos

ángulos a esta experiencia tan dolorosa, pero no se trata de volver una y otra vez al mismo episodio, al mismo momento y narrarlo de la misma manera, sino que con la revisión y la corrección que se hace constantemente para tener un buen resultado formal, he ido encontrando nuevas maneras, otros caminos y distintos significados para mi vivencia. Por eso, aunque *Impermanente* es un relato sobre mi propia vida, se presenta como una ficción, porque con ella es posible encontrar metáforas, símbolos e imágenes que brindan otra perspectiva sobre la experiencia dolorosa, y además, actúa como un espejo en el que puedo ver reflejado mi dolor para finalmente comprenderlo y otorgarle un nuevo sentido.

Pero esta obra no es solo para mí, también es para otros que en su encuentro con ella, ya sea desde el dolor de una experiencia de vida similar o desde el miedo a que esta ocurra, puedan enfrentar por un momento lo que implica el dolor de la pérdida de un ser querido y resignificar su propia vida en el intercambio estético con la obra. Precisamente esta intención que tengo como autora me ha llevado a la búsqueda formal de una nueva manera de mostrar la imagen en movimiento y de narrar los relatos de vida, a través de la cual se pueda propiciar una implicación real con la obra, más acorde a la manera en la que nos relacionamos con el mundo y lo habitamos en nuestra experiencia de vida cotidiana, para que así, al menos por un momento, el espectador pueda mirar la realidad de la muerte a través de la experiencia de duelo. Es de esta necesidad que la *videoinstalación narrativa* surge como alternativa creativa a la tradicional pantalla bidimensional, como un formato artístico que está en el umbral entre la narración cinematográfica y la videoinstalación inmersiva, en donde los elementos narrativos del cine se integran a la videoinstalación desplegándose en el espacio físico real para ser vivenciados desde la corporalidad. Es así como se crea otra manera de narrar la vida, mostrar la memoria y se generan nuevas posibilidades para mirar y vivir una experiencia estética que evoca la pérdida y el dolor.

En una sociedad que se niega a mirar y a aceptar la muerte, en la que se prohíbe el dolor, en la que es obligatorio ser feliz (Ariès, 2000), la muerte ha pasado a ser simplemente una de las tantas imágenes que se ven en pantalla todos los días. Sólo hasta que esta realidad nos toca directamente, o al menos, hasta que podemos verla de una forma que logre involucrar nuestro ser, nos hacemos conscientes de ella y de nuestra finitud. Pareciera que ya nadie está dispuesto a

mirar, ni a la muerte ni a la copiosa cantidad de imágenes que nos bombardean día a día a través de las pantallas del teléfono inteligente, el ordenador y la televisión; estamos saturados de imágenes y estas ya son parte del paisaje de nuestras vidas, tanto así que aunque estén ahí, ya no las vemos, ya no nos dicen nada, ya no son capaz de comunicarnos su significado y por esta razón, han perdido su sentido y razón de ser. Vivimos inmersos en el afán de la cotidianidad, con una imperiosa necesidad de ser productivos, de hacer cada vez más en menos tiempo, de consumir el mayor contenido posible en un reducido lapso de tiempo, y debido a esto, la mirada atenta del espectador se dificulta cada día más, pues dedicar más de cinco segundos a la visualización de una imagen, tal y como nos lo proponen las redes sociales, ya parece mucho.

Por ello, con el propósito de encontrar un espacio para el dolor y en el que sea posible un acercamiento a la realidad de la muerte, un espacio tranquilo y pausado, alejado de la vertiginosidad de la vida diaria y que permita al espectador una mirada consciente y atenta dada por la implicación activa de su corporalidad en los relatos que se muestran, realicé el proceso de investigación-creación que se expone en este texto. Este proceso exigió, por una parte, la búsqueda juiciosa de referentes artísticos y el análisis de algunos dispositivos formales ya existentes; lo que ofrecían en cuanto a alternativas y maneras de narrar y sus planteamientos en torno a la inserción del espectador en sus dinámicas, me fue útil para conocer estrategias formales y conceptos básicos que nutrieron el desarrollo de mi propuesta. Por otra parte, este proceso estuvo permeado todo el tiempo por el tratamiento temático del duelo y mi empeño en comprender y sanar el dolor que me produjo la muerte de mi madre, lo que incluyó también una pregunta por cómo compartir esta experiencia a otros a través de la imagen en movimiento y los relatos de mi vivencia del duelo y que derivó en exploraciones formales y acercamientos estéticos desde la narración.

De la unión de los elementos expuestos, y las conclusiones y desarrollos creativos que propiciaron, surgió la videoinstalación narrativa *Impermanente*, que para este trabajo de investigación-creación se presenta en su etapa de desarrollo, la cual comprende como productos, además de todo el proceso de investigación ya mencionado, la creación de tres guiones diferentes que fueron necesarios para abarcar la totalidad del proyecto a través de la escritura y que interconectados entre sí desarrollan un relato sobre el duelo por la muerte de un ser querido, el

cual, está diseñado específicamente para desplegarse en el espacio físico de la obra instalada. En estos guiones se consigna de forma detallada todo lo necesario para la realización de la videoinstalación narrativa y si bien están estrechamente relacionados, cada uno comprende el abordaje de un elemento formal específico de la obra: el guion narrativo desarrolla el elemento de la narración, el guion museológico aborda el despliegue de los elementos en el espacio y su relación con el espectador-participante, y el guion de dispositivos tecnológicos trata el diseño del ensamblaje técnico que hace posible la videoinstalación narrativa. Además de los tres guiones, realicé un teaser audiovisual que da cuenta de las atmósferas de la obra, desarrolla brevemente el argumento de la misma y muestra el registro de la exploración del relato en el espacio propiciada por una exposición artística realizada previamente a modo de exploración creativa, gracias a la cual se logró nutrir el proceso de investigación y poner en el espacio algunas escenas que fueron tomadas y adaptadas de los guiones originales, la cual a su vez se constituyó como un teaser en el formato de videoinstalación.

Impermanente, como proyecto en desarrollo, es entonces un espacio poético en el cual el espectador se hace partícipe de los relatos íntimos de una familia que ha sufrido la pérdida de uno de sus miembros. A través de la interacción con los objetos y lugares propios de una casa, se evocan los recuerdos, se devela el pasado y emergen las emociones que surgen tras la muerte de un ser querido. Esta videoinstalación narrativa e interactiva propone a cada espectador convertirse en el activador de una historia única y subjetiva que reflexiona sobre la muerte, el sentido de la vida y resignifica el duelo en la reminiscencia de los seres amados que han fallecido.

Impermanente es mi manera de volver a casa.

Capítulo 1

Impermanente

Desde el fallecimiento de mi madre, además del innegable dolor y de la profunda soledad que me habían dejado su pérdida, sentía una imperiosa necesidad de comprender la muerte y encontrar respuestas acerca de esa angustiada realidad que me había separado de uno de mis seres más amados. Entre las muchas cosas de diversas disciplinas que leí sobre el tema con el objetivo de acercarme un poco más a aquel misterio, encontré la palabra *impermanente*. Con ella se describía una cualidad inherente a la existencia y a la vez su característica principal: cambiante, efímera, transitoria. Nacer, vivir y morir son procesos de intercambio en la gran continuidad del universo, por ello la muerte bajo la mirada de la *impermanencia* ya no es el fin absoluto, sino solamente el fin de la vida individual y el regreso al juego de la vida universal. Así el budismo habla de la muerte como parte de un todo único y como consecuencia natural de la vida y su constante transformación (Rimpoché, 1993).

Algún tiempo después, al querer indagar de manera formal sobre este término, sobre su origen y su significado, me llevé una desalentadora sorpresa. Al buscarlo en el diccionario de la RAE el resultado fue el siguiente: «Aviso: La palabra *impermanente* no está en el Diccionario» (Real Academia Española, 2014, 23^o ed.). Ahora, después de esta primera búsqueda tan básica, pero a su vez esencial cuando de comprender un concepto se trata, me encontraba con que una palabra que había hecho tanto eco en mí y que de algún modo me había servido de consuelo en los momentos más difíciles de mi duelo, no estaba avalada por la Real Academia de la Lengua Española y que, por lo tanto, más allá del ámbito de la espiritualidad budista, este concepto no había sido lo suficientemente explorado ni desarrollado en otras fuentes que profundizaran en él desde un punto de vista académico.

Este hallazgo, a pesar de todo, me pareció revelador. Al menos para el mundo occidental hispanoparlante lo *impermanente* no existía. Por el contrario, su opuesto *permanente* —que permanece, sin limitación de tiempo— sí estaba registrado como un término válido. La razón de

que este sencillo encuentro con la falta de la palabra *impermanente* en el diccionario me hubiera parecido un hecho tan significativo, fue poder constatar que, a un nivel más general, y desde una óptica social y cultural, sucede con la muerte lo mismo que había hecho yo hasta entonces: se la niega y se la olvida.

querer indagar de manera formal sobre este término, sobre su
ma desalentadora sorpresa. Al buscarlo en el diccionario de la
“Aviso: La palabra impermanente no está en el Diccionario”
23ª ed.). Ahora, después de esta primera búsqueda tan básica,
comprender un concepto se trata, me encontraba con que una

Figura 1. En los programas informáticos de edición de texto la palabra *impermanente* es un error ortográfico.

El concepto de *impermanencia* me hizo percatar de lo mucho que yo había eludido la realidad de la muerte: sin importar cuánto había escuchado sobre ella en las noticias, ni las veces que me había enterado de la muerte de un otro conocido, ni aun sabiendo que sin duda alguna llegaría mi turno de morir, había logrado comprender el significado de la *impermanencia*, en otras palabras, no había comprendido la realidad de nuestra finitud y que por ello morir es algo definitivo, pero también esperable y natural. La muerte, la otra cara de la vida, un suceso inherente a todo ser vivo, hasta ahora para mí había estado oculta bajo un velo de tranquilizadora indiferencia. Yo misma, como lo hacemos casi todos para evitar la angustia que supone siquiera pensar en el final de nuestra existencia, había archivado esa realidad en un cajón olvidado de mi memoria y había permanecido en la ilusión de permanente continuidad en la que nos sumergimos gracias al acontecer del día a día. No es que hubiera olvidado por completo el hecho de que iba morir ni la existencia misma de la muerte, pero ésta sólo había cobrado una verdadera relevancia en el momento en el que se había llevado a mi madre consigo y su presencia, evidente

en la ausencia de mi madre, se había convertido en una realidad completamente tangible para mí¹.

Paradójicamente, después del fallecimiento de mi madre, mis primeros pensamientos sobre la muerte continuaban siendo una negación de la misma. En ese momento muchas preguntas surgieron en mí, las mismas que seguramente se hacen en algún momento casi todas las personas que pierden a un ser querido: ¿Por qué ha muerto? ¿Tiene esto algún sentido? ¿Aún existe de alguna manera? ¿Tiene una forma no visible para mí? ¿En dónde está? ¿Cómo es ese otro lugar en dónde se encuentra? ¿Todavía puede verme y escucharme? ¿Lograré encontrar alguna manera de comunicarme con ella? Hacerse estas preguntas supone invalidar y rechazar la muerte porque, contrario a lo que podría creerse, no estoy aceptando el hecho de la defunción de ese otro ser, sino que estoy ubicando al muerto y a la muerte en sí en otra forma de existencia, en una existencia imaginaria, en un más allá que no puedo figurarme completamente, pero que a su vez me libera de la angustia que entraña la posibilidad de una inexistencia total que no alcanzo a comprender.

«La muerte es el nombre del miedo más grande» (Redeker, 2018, p. 58), nos resulta aterradora, misteriosa y a la vez fascinante debido a que no logramos comprenderla y mucho menos explicarla. Los seres humanos somos *logos*, es decir, razonamiento y lenguaje; es a través del lenguaje y, más específicamente de los relatos, que logramos articular y comprender nuestra existencia y construir un yo o *identidad narrativa* que le da coherencia a nuestra experiencia de vida y que a su vez nos permite ser en el mundo (Ricoeur, 1999). Cuando se muere, no se muere únicamente de forma física, no es solo la máquina biológica y material del cuerpo la que pierde su funcionalidad para luego desaparecer, pues con esa muerte física llega también la muerte del lenguaje y el aniquilamiento del ser que despliega su existencia en el universo de la palabra, y

¹ Respecto a la muerte y al dolor Enrique Anrubia (2007) expresa que son temas cada vez más olvidados por las personas en la época actual, pero no precisamente porque no se los piense, sino porque al pensárselos siempre se lo hace desde una lejanía intelectual en la que no es posible comprender la dimensión real de su importancia para la existencia. Es por esta razón que sólo nos tocan en un sentido auténtico cuando ocurren como un acontecimiento en nuestra vida personal. En sus palabras: «Bien sea en el plano sociológico, en el académico, son tan advertidamente perennes que en el fondo sólo sobresalen cuando aparecen en lo biográfico. Nadie puede hablar del dolor y de la muerte fuera de la relación que mantiene con la vida. Cuando se omiten golpean con fuerza, y muestran que la vida humana también ocurre desde su acontecimiento» (p. XI).

quizá esta sea la muerte definitiva y la que más nos aterroriza, pues ella tiene implícita la pérdida de sentido y a su vez el pánico al vacío absoluto de la inexistencia. Por ello, ante esa angustia los seres humanos hemos desarrollado una estrategia: creamos símbolos que nos permiten poner a la muerte en el lenguaje y permanecer en la ilusión de tener un saber acerca de ella (Redeker, 2018) y es allí donde aparecen las mitologías, las religiones, ciertas explicaciones filosóficas y también los relatos que nos consuelan y gracias a los cuales nos preguntamos por la suerte de los muertos en general, pero sobre todo, por el destino particular de nuestros seres queridos fallecidos.

A pesar del consuelo que nos brindan los símbolos y los relatos, debemos reconocer que nuestras preguntas sobre el destino de nuestros muertos y las posibles respuestas que llegamos a darles no son más que una cuestión nacida de nuestra angustia como supervivientes, de nuestra resistencia al vacío del sin sentido y la inexistencia, y que por lo tanto todo lo que surge de allí no son más que imaginarios.

El simbolismo de la muerte se sobreañade a la muerte; este proviene de nosotros, los vivientes: no es la muerte la que nos hace señas, somos nosotros los que asustados ante la ausencia de signos –lo que es la verdadera nada, el lugar donde no hay signos– la simbolizamos. (Redeker, 2018, p. 19)

Nos encontramos de esta manera con la imposibilidad de saber de forma real y objetiva qué son y en dónde están nuestros seres queridos fallecidos, y en este sentido, Paul Ricoeur (2008) nos propone hacer el duelo de las representaciones e imaginarios que tenemos sobre los muertos y la muerte misma. El camino más sensato para hacerle frente a la muerte es aceptar que nacimos mortales y recordar la vida de nuestro ser amado, pues inevitablemente «el fin, en el sentido de la finitud, nos remite a un más acá, el de nuestro mundo de la vida, el único que aún tenemos» (Ricoeur, 2008, p. 12) y el único que conocemos. Además, si bien la muerte de un ser querido es algo que innegablemente acaba con la vida de *otro*, también es un hecho que me concierne íntimamente a mí, no solo porque me interpela de manera inevitable en tanto que devela mi propia mortalidad y constituye una urgencia de encontrar sentido de vida, sino porque también es algo que me ocurre:

Sobre la *muerte del prójimo* lo primero que cabe afirmar es que constituye un acontecimiento que me pasa a mí en cuanto que yo soy quien me quedo solo de él. Bien es verdad que no es del todo cierto que me quedo solo porque mi prójimo «se va», sino más bien lo que sucede es que él «se queda» pero ya no como prójimo –próximo–, sino como «algo» ya lejano, pues a él, al muerto, también le ha pasado algo, justamente aquello que no sé. La muerte, en tanto que pérdida, ausencia o soledad, resulta siempre incomprensible y enigmática. (Bonete, 2007, p. 98)

Es por ello que, aunque la pregunta por la muerte no cesa y está presente en mi día a día, aunque se hace imposible no pensarla, no simbolizarla e intentar otorgarle sentido en un más allá, *Impermanente* como obra y gesto creativo no pretende hablar de la muerte en sí, sino que busca acercarse a ella a través del dolor que implica la pérdida de un ser querido, pues finalmente, es desde mi propia experiencia de dolor el único lugar desde el que puedo hablar con la certeza de quien habla sobre eso que conoce y no con la duda sobre aquello que ni siquiera puede llegar a imaginar.

Impermanente es también un juego de palabras: *In-permanente*. En esta expresión que es la negación de lo perenne y lo perdurable, está implícito precisamente lo que se quiere anular: aquello que permanece, lo eterno. Como ya lo expresaba Bonete (2007) cuando un ser querido muere no «se va» sino que «se queda» de otra forma, esa forma particular en la que lo hace es su ausencia. En la vida cotidiana de los dolientes la ausencia deviene una realidad paradójica, pues el vacío y la lejanía de quien ya no está se hace evidente en cada instante, remarcando y perpetuando insistentemente la presencia del otro. Resulta imposible no darse cuenta en todo momento de la falta de ese otro ser y es por ello que el muerto es siempre un *presente ausente*.

La *muerte biográfica* no se da a la par con la muerte del cuerpo, pues una persona además de su psique y su corporalidad, es un ser que está insertado en el mundo viviendo, eligiendo, construyendo su propia vida, es decir, es un ser proyectivo que tiene la capacidad para incluir en lo que está haciendo lo que todavía no es, es un ser futurizo y a su vez un ser argumental, porque además de sus planes de futuro también está apoyado en su historia y su memoria de vida (Bonete, 2007). Al morir una persona, son los relatos en torno a ella y su proyecto de vida en

relación a nosotros, lo que permanece, por ello «resulta del todo inimaginable concebir como no existente a la persona que amamos, pues, a pesar de la muerte, sigue existiendo dentro de nuestro proyecto de seres personales vivientes» (pp. 109-110), en ella seguimos depositando parte de nuestra vida, necesitamos de su mirada y su presencia para desarrollarnos como seres plenos, y por ello, un futuro en la cual no estará presente es irreal e incomprensible. Aunque podría afirmarse que esto es algo positivo, pues en cierto modo logra una pretendida inmortalidad humana a través del amor de otros que siguen manteniendo viva a la persona en su memoria², para los dolientes, al menos en los primeros momentos después de la muerte, esta es una situación insostenible.

La pérdida de mi madre me ocasionó una herida vital significativa, tanto que resulta imposible no pensar y sentir su muerte como una brecha, como una profunda cicatriz que dividió mi vida en un antes y un después. Si la muerte de un ser querido se presenta a los supervivientes como una ruptura de la realidad ya conocida, de la historia de vida, de los pensamientos, emociones y visiones que se tienen sobre sí mismo y sobre el mundo, lo cual imposibilita seguir viviendo como hasta entonces se estaba haciendo, entendemos que hay una necesidad de reconstruir, o mejor aún, construir una nueva manera de ser en el mundo, por lo que se podría decir que el duelo es entonces un proceso creativo (Díaz, 2019). Es precisamente de esta necesidad creativa inherente al duelo que surge *Impermanente* como un espacio de intercambios, transformaciones y especulaciones creativas en el que doy paso a la expresión de mis emociones, a la manifestación de mis vivencias y a la evocación de la memoria de mi madre para así lograr resignificar el dolor de su partida.

Si bien esta obra tiene como origen una vivencia absolutamente personal, la muerte de un ser querido y el duelo por su pérdida son situaciones universales y por ello nos conciernen a todos. Ya sea desde el dolor que nos ha generado una experiencia similar, o desde el miedo a esa experiencia desconocida que aún no llega pero de la que tenemos certeza sucederá, podemos identificarnos con el dolor de alguien que ha perdido a un ser amado. Por ello *Impermanente* no

² En Ricoeur (2008) esta idea es análoga a la de trasladar mi deseo y alegría de vivir a quien me sobrevive, lo cual conlleva también una mirada positiva sobre la muerte propia en tanto que puedo tener la confianza de permanecer «vivo» en los otros.

es sólo para mí, sino también para otras personas que, a través de hacerse partícipes de esta experiencia estética que les propone adentrarse en la angustia ocasionada por la ausencia de alguien próximo que ha muerto, quieran acercarse a la vivencia del dolor y mirar la muerte a través de ella. Con esto, más que encontrar respuestas, busco generar preguntas que ayuden a cuestionarse por el sentido que adquiere la vida después de que se toma conciencia de la inminencia de la muerte, y de esta manera, encontrar nuevos significados a la pérdida y construir otras formas de ser que permitan continuar viviendo.

Otra forma de habitar, otra forma de mirar

Faltaban pocos minutos para la media noche que daría comienzo al 29 de octubre y me encontraba de vuelta en casa. Ni siquiera en la sala de velación la ausencia de mi madre se había hecho tan presente como hasta el instante en el que crucé el umbral de la entrada. Allí en la sala, como en una noche cualquiera, estaban apilados los materiales y herramientas de trabajo de mi madre, inmutables, indiferentes a mi dolor, como si nada hubiese ocurrido. Me perturbaba estar en medio de aquel lugar tan familiar y saber que todos esos objetos seguían existiendo, pero que mi madre, mucho más importante que cualquiera de esos artefactos, se había extinguido y que jamás volvería a cruzar la puerta que yo acababa de cerrar. Las sillas, los cojines, el televisor, sus herramientas ya no serían usados nuevamente por ella, nunca más volvería a estar en el lugar en el que había estado desde siempre y que le era tan propio. Aquellos objetos, aquel lugar, eran el recordatorio insoportable de la ausencia permanente de mi madre, tanto que por un momento preferí que estuvieran destruidos, hechos polvo... solo de esa manera podrían reflejar el dolor que yo estaba sintiendo en ese momento. Si quería seguir viviendo en mi casa debía aprender a habitarla de nuevo.

La pérdida de un ser querido trae consigo un gran impacto afectivo y cognitivo, pues se presenta como un acontecimiento que fractura la realidad externa, lo que inevitablemente repercute en la realidad interna, emocional y mental de los dolientes. Tal situación vital exige que haya un proceso de adaptación en el que las personas que han sufrido la pérdida puedan

aprender a vivir en un mundo donde ya no está el ser querido fallecido, pero esto no ocurre de forma inmediata, y en ese tiempo de tránsito en el que se pasa de la antigua manera de relacionarse con el mundo, a otra completamente nueva en coherencia con lo que ha ocurrido, hay una ambivalencia hacia el ser querido: sentimos tristeza por su partida, lo extrañamos, lo amamos, queremos que esté de vuelta a nuestro lado, y al mismo tiempo, debido al dolor que nos causa el que nos haya dejado solos, experimentamos ira y resentimiento hacia él, y estas emociones ambivalentes también se trasladan hacia la realidad, las circunstancias y la vida misma. La memoria de un ser querido fallecido resulta entonces contradictoria, pues es a la vez consuelo y tortura, y su ausencia es un recuerdo constante de una presencia ya perdida, pero a la que nos negamos rotundamente a dejar ir. Esta presencia de la muerte manifestada en la ausencia se evidencia de manera especial en los lugares que se habitaron junto a ese ser amado y de forma más específica, en la casa, pues allí es donde quedan las huellas materiales de su paso por el mundo y los recuerdos de su ser y hacer cotidianos, que, en últimas, son la vida en su expresión más sencilla y esencial.

Para Heidegger (1951) el hombre es en cuanto habita, pero este habitar está íntimamente ligado al construir en el sentido de «hacer posible un estar». Quien desea habitar un lugar debe primero hacer posible un estar, porque habitar no es solamente alojarse o «sentirse en casa» – expresión más cercana a «estar habituado» a un lugar–, también es necesario poder permanecer allí en un estado de paz. Durante el duelo la casa deja de ser ese lugar de resguardo en el que se puede permanecer en paz, pues tanto los distintos espacios, como las rutinas y costumbres que se vivían en ella antes de la muerte del ser querido, recuerdan de manera dolorosa e incisiva la pérdida. La casa misma, junto con los hábitos que en ella se tenían, pierden sentido, y aunque por momentos representan consuelo debido a la ambivalencia que entrañan, también generan una gran angustia existencial. Por ello, para poder volver a habitar el mundo y la propia casa, y lograr nuevamente ser-en-el-mundo y estar-ahí en paz, se hace necesario embarcarse en un *proceso de duelo* que permita reconstruir el sentido de la vida.

Si bien el concepto de duelo tiene diversas acepciones, retomaremos la definición empleada por Worden (2013) quien lo describe como «el proceso de adaptación por el que pasa una persona que ha sufrido una pérdida» (p. 55). Este es un proceso activo en el que el doliente, a

través de un trabajo con sus emociones, cogniciones y acciones, debe hacerse cargo de reestructurar su vida y construir nuevos sentidos, para así otorgar nuevos significados a la pérdida, reubicar simbólicamente al ser querido fallecido y encontrar nuevas maneras de habitar un mundo en el que éste ya no está. Pero en el contexto actual en el que la realidad de la muerte y por consiguiente, del dolor que ella conlleva, se niegan y se olvidan ¿Sí es posible hacer dicha adaptación?

En la época en la que vivimos los valores sociales dominantes son el éxito, el progreso, el bienestar, el confort, la salud, la alegría... Este es el resultado del fuerte predominio de «una serie de elementos ideológicos clave en la cultura dominante de las sociedades occidentales de nuestros días: el individualismo, el productivismo, el liberalismo, el pensamiento unidimensional y el sobrevivencialismo» (Tizón, 2004, p.31). De alguna manera se admite que la vida siempre debe ser dichosa, o por lo menos debe parecerlo, hay un deber moral y una obligación social de ser feliz, pues si no se consigue la felicidad se está atentando contra la razón de ser de la sociedad moderna (Ariès, 2000). El duelo al implicar un estado de ánimo profundamente doloroso, el desinterés por el mundo exterior y las cosas que no tengan que ver con el ser querido fallecido, y generar abatimiento, tristeza y sinsentido, va en contravía a los principales propósitos de la sociedad.

Una persona en duelo ya no es útil para los valores dominantes de la modernidad, su tristeza es una amenaza para una productividad que no espera, y es por ello, que un tiempo de luto y el proceso de duelo que le sigue, se consideran innecesarios y vergonzosos. En la época actual el duelo se convierte en tabú y la muerte es ahora una muerte prohibida (Ariès, 2000). «Un resultado de toda esa presión ideológica converge sobre la actitud social ante los duelos en nuestras sociedades, dando lugar a la presión hacia su ocultación y aislamiento» (Tizón, 2004, p.36). Dicho de otra manera, refuerza nuestra tendencia humana natural a la negación de un hecho que de por sí ya resulta muy doloroso y hace que este proceso, para el que se necesita tiempo por suponer la profunda elaboración y una aceptación cognitiva y emocional de la pérdida, se haga aún más difícil.

La actitud ante el duelo en nuestra sociedad es análoga a la actitud que tenemos ante la muerte. Hay una fuerte tendencia al sobrevivencialismo que hace que la muerte se niegue y se esconda de la conciencia cultural, pues, por el progreso técnico y científico sobre todo en lo que concierne a los descubrimientos y nuevas prácticas médicas, ésta se percibe no como una realidad natural e ineludible a todo ser vivo, sino como «un problema de exclusiva índole intelectual, susceptible de ser dominado, superado» (Mejía, 2018, p.XXVII). El progreso social fundado en el crecimiento económico «requiere que los individuos olviden la muerte, para que no dispersen su energía de trabajo en la reflexión sobre sus límites existenciales» (Redecker, 2018, p. 1) y es por ello que a nivel social y cultural se han ido eliminando los símbolos de la muerte, por ejemplo, la muerte abandonó la casa para trasladarse al hospital y a las empresas funerarias que se ocupan de ella y la esconden de quienes no necesitan darse cuenta de ella y con cada vez más frecuencia, los cuerpos no se sepultan si no que se incineran, en un afán de acabar rápidamente con la evidencia de algo que resulta profundamente incómodo. ¿Pero qué es lo que perpetúa esta actitud ante la muerte, a pesar de que ella sigue apareciendo inevitablemente ante nosotros?

«Vivimos en una época en que la velocidad y las imágenes han reemplazado la reflexión y la realidad» (Mejía, 2018, p. XXI). Estamos constantemente bombardeados por imágenes: en la televisión, en internet, siempre al alcance de nuestras manos en los smartphones... nos vemos inmersos en su mundo y se nos hace imposible separarnos de ellas. La proliferación y el constante flujo de imágenes al que nos vemos expuestos, hace que se conviertan en nuestro paisaje cotidiano, y en ese sentido, también en nuestra realidad. Esta excesiva cercanía ocasiona igualmente que las imágenes pierdan su significado, pues una imagen, para poder ser realmente vista, comprendida y asimilada debe permitir cierta distancia y un tiempo para ser leída, de manera que sea posible una comunicación directa con el universo simbólico de su espectador. Las imágenes de hoy ya no nos dicen nada, han proliferado de tal manera que, aunque las vemos todos los días, y siempre están allí, ya nunca las miramos de forma atenta.

Esto nos lleva a vivir en un estado de desimbolización, según Redecker (2018) la simbolización «es un distanciamiento por medio de la figuración, un alejamiento que instauro el sentido» (p.36), pero al estar todo el tiempo sumergidos en el mundo de las imágenes se destruye

la posibilidad de lo simbólico y ellas se desimbolizan, es decir ya no actúan como íconos ni son puertas que conducen al encuentro de otros sentidos, sino que se rebajan al estatus de mercancías fantásticas producidas por la industria. «Entre más vivimos inmersos en las imágenes, más conforman ellas nuestra atmósfera, nos rodean y nos enlazan, menos vivimos en el seno de los símbolos y, en consecuencia, menos podemos soportar la muerte o alguna otra forma de negatividad» (p. 36) porque la muerte sólo puede ser abordada a través del símbolo. Al ser una realidad a la que en sí misma no podemos conocer, siempre hablamos de ella desde lo imaginario y es así como se nos hace comprensible y tolerable, la muerte es entonces un símbolo, y si no puede ser un símbolo, entonces ya no es. Por ello ha desaparecido de la conciencia cultural de nuestra sociedad actual.

Si a ello le sumamos que la muerte está todo el tiempo presente en las imágenes vacías que nos rodean, su realidad pierde aún más sentido, pues su excesiva presencia hace que no tenga ningún significado más allá de la pantalla:

Si las imágenes de la muerte se multiplican en las pantallas, en las de los videojuegos, en las del cine, y de la televisión, si ellas campean allí de manera omnipresente, en ese mismo momento la muerte se retira tanto de la ciudad como de la vida íntima de los seres humanos para quienes ella ya no simboliza nada. (Redecker, 2018, p. 37)

Además, en estas imágenes no se representa a la muerte, es decir, no se la muestra desde un alejamiento que dé cabida a pensarla como un hecho real que me puede ocurrir, sino que se presenta como una ficción más entre las tantas que se nos muestran diariamente en las pantallas. Todo el tiempo se nos muestra y se nos habla de la muerte en las noticias: accidentes, homicidios, atentados, desastres naturales, imágenes en las que los muertos pasan a ser solo una cifra; en el cine de acción que se transmite con frecuencia en televisión vemos morir a una gran cantidad de personas con imágenes desmesuradamente violentas, pero podemos pasar al siguiente canal y encontrar que el actor que acaba de morir en la película que estábamos viendo continúa vivo en otra diferente; en los videojuegos se pueden «perder muchas vidas» y quitar otras cuantas a nuestro compañero de juego, pero aun así no hay ningún inconveniente para seguir jugando instantes después de «morir» y nosotros permanecemos intactos en nuestra silla.

La muerte se convierte en algo irreal, en una ficción, en un problema reversible que se puede superar, o en algo que le pasa a otro desafortunado. Los límites entre la realidad y la ficción de la muerte se vuelven indistinguibles, pues hemos perdido la capacidad de simbolizarla y «la ausencia de la simbolización de la muerte la vuelve insoportable, razón por la cual, con el fin de escapar a lo insoportable, nuestra cultura la expulsa de la vida colectiva, obligándola al eclipse» (Redecker, 2018, p. 37).

Esta situación representa un gran problema para la humanidad, precisamente porque la deshumaniza. Si hay algo que sea propiamente humano es la incertidumbre, el flujo constante entre la vida y la muerte que «impulsa al hombre a construir desde el vacío, de allí su tragedia pero también su grandeza» (Mejía, 2018, XXII). Es la consciencia de la muerte y el sabernos finitos, lo que le da sentido a nuestra vida, pero al estar sumidos en una ilusión de infinitud, al haber dejado de creer en la muerte, también dejamos de creer en la vida. Es así como quedan relegadas nuestra condición humana, nuestra razón de ser y la capacidad de habitar nuestro mundo porque «vivir este entramado entre la vida y la muerte ha sido siempre el hábitat de la existencia humana» (Redecker, 2018, p. 36).

Por esta razón se hace tan necesario construir una nueva forma de mirar y sobre todo, de mirar de nuevo a la muerte simbolizada, porque es así como podremos volver a habitar nuestro mundo humano en lugar del fantástico universo de las imágenes. En el caso del duelo esa nueva forma de mirar, como implicación atenta y encuentro simbólico con lo que se mira, es un proceso activo a través del cual se construye sentido, se reconoce la realidad de la pérdida y se crea una nueva realidad en la comprensión del dolor que ha dejado la muerte de un ser querido. Es así como surge *Impermanente*, una videoinstalación narrativa e interactiva, un espacio que permite al espectador alejarse de la vertiginosidad de la vida diaria e involucrarse de manera estrecha con la obra a través de una mirada consciente y atenta que está dada también por la implicación activa de su corporalidad en el espacio, pues es gracias a nuestro cuerpo y nuestra *existencia encarnada* que realmente habitamos el mundo.

Por *encarnación* entendemos no solo la condición material del cuerpo, sino «la condición existencial en la cual el cuerpo es la fuente subjetiva o el fundamento intersubjetivo de la

experiencia» (Csordas, citado en Battán, 2012, p. 31), pues desde una perspectiva fenomenológica no hay distinción entre el sujeto que piensa y el cuerpo como objeto o herramienta que vehicula el sentido de su experiencia, ya que en realidad en el ejercicio de nuestra percepción y experiencia de vida somos sujetos hechos carne con el mundo, es decir, somos un ser-en-el-mundo. En palabras de Battán (2012) «es por nuestros cuerpos que tenemos un mundo y que existen los otros. No existe el cuerpo, tampoco la conciencia, sino más bien *subjetividad encarnada*» (p. 35).

Paradójicamente, aunque la excesiva cercanía con las imágenes impide un alejamiento necesario en relación a ellas para que ocurra la experiencia de lo simbólico, al mismo tiempo ocasiona un alejamiento de nuestros cuerpos y en consecuencia de nuestro mundo material y la conciencia que tenemos de él, a los cuales necesitamos sentirnos estrechamente ligados para habitar plenamente el mundo y vivir las experiencias estéticas que él nos ofrece. Es por ello, que al involucrar el cuerpo del otro en la obra, el espectador puede mirar de otra manera, ya no situando su experiencia en un ver poco atento al que ya está habituado, sino implicando su corporeidad en la videoinstalación y por lo tanto en los relatos que se cuentan. Finalmente es el espectador quien hace la imagen (Aumont, 1992) y quien en última instancia le otorga su sentido, por ello es tan importante para la configuración de la obra artística, la cual solo cobra relevancia en la mirada y la lectura de otro. En *Impermanente* es él en su relación particular con la obra quien la activa de forma efectiva en sus recorridos, permitiendo que los relatos emerjan en el espacio y lo hagan partícipe de la experiencia del dolor que se produce tras la muerte de un ser querido. Esta videoinstalación narrativa es entonces una obra artística para habitar el dolor.

Capítulo 2

El duelo: entre relatos e imágenes

Para emprender la travesía que implica la realización de *Impermanente*, me es necesario, en primer lugar, preguntarme ¿Cómo crear una obra artística que me permita condensar la experiencia de duelo, y que tanto desde sus características formales como su abordaje conceptual, sea coherente con la naturaleza de esta experiencia?

Para resolver esta inquietud debo primero comprender la situación vital por la que estoy atravesando sin limitarme únicamente a mi experiencia personal, pues «aunque el duelo es un fenómeno universal la experiencia del duelo no lo es» (Worden, 2013), por lo que tener una mirada más amplia sobre mi interés temático y fortalecerlo con la revisión de otras experiencias de vida que, en esencia, son similares a la mía, aunque en sus particularidades se perfilen como significativamente diferentes, abre nuevas posibilidades creativas y enriquece la construcción de la obra, razón por la cual también me cuestiono ¿Qué es el duelo? ¿Cómo se vive? ¿Cómo se expresa?

El primero en definir y conceptualizar el duelo fue el reconocido psicoanalista Sigmund Freud (1981) quien en el texto *Duelo y Melancolía* publicado en el año 1917, lo describe como la «reacción normal a la pérdida de un objeto amado o de una abstracción equivalente» (p. 2091), como por ejemplo la libertad o los ideales. Si bien este fue el punto de partida, este concepto ha sido revisado, reevaluado y replanteado de diversas maneras a lo largo del tiempo, y de forma análoga a como sucede con muchas otras disciplinas y su terminología, en la psicología encontramos distintas corrientes teóricas que lo abordan de manera muy diferente, construyendo diversos modelos tanto para su definición como para su tratamiento en el ejercicio práctico.

Por ello tomaremos inicialmente la definición realizada por Jorge Tizón (2004), quien lo aborda desde una perspectiva muy amplia. Tizón sostiene que cuando hay una pérdida de cualquier naturaleza, se experimenta una respuesta emocional y mental en la que se vivencian con gran intensidad diversidad de sentimientos y pensamientos, que incluso, son contradictorios.

Esta «situación mental, más o menos duradera, pero siempre penosa para la persona que la sufre, es la que llamamos *situación de duelo* o *proceso (emocional) de duelo*» (p. 23). Este proceso además implica una *elaboración*, que puede entenderse como una «serie de procesos psicológicos, el trabajo psicológico que, comenzando con el impacto afectivo y cognitivo de la pérdida, termina con la aceptación de la nueva realidad interna y externa del sujeto» (pp. 20-22). Lo que supone que con el tiempo se supere la tristeza, la ambivalencia hacia lo perdido y la recomposición del mundo interno del doliente.

Como vemos, la definición de Tizón entiende el duelo como una respuesta emocional y cognitiva que requiere de un proceso psicológico activo para su resolución. Quien también propuso un modelo de duelo en el que el doliente debe responsabilizarse activamente de su proceso, fue William Worden (2013). Este autor concibe el duelo como un proceso de adaptación ante la pérdida, y puesto que se trata de un proceso y no de un estado transitorio de resolución espontánea, implica el esfuerzo y el cumplimiento de unas tareas por parte de quien ha sufrido la pérdida. Las cuatro tareas que Worden propone para llevar a cabo el *trabajo de duelo* son: aceptar la realidad de la pérdida, trabajar las emociones y el dolor de la pérdida, adaptarse a un medio en que el fallecido está ausente y recolocar emocionalmente al fallecido para seguir viviendo. Cada una de estas tareas exige ciertas acciones concretas que implican un trabajo psicológico con el que finalmente se logra aliviar el dolor y reconstruir el significado de la vida, entre dichas acciones encontramos, por ejemplo, la realización de rituales funerarios, el reconocimiento y la expresión de las emociones, asumir el desempeño de nuevos roles en el contexto familiar, y realizar acciones simbólicas que permitan recordar al fallecido, como escribir cartas o hablar con otros sobre él.

Además de proponer esta serie de tareas, Worden (2013) reconoce que el principal proceso que afrontan quienes han sufrido la pérdida es la reconstrucción del significado de vida. «Esta reconstrucción se lleva a cabo, básicamente, mediante el empleo de narraciones o de historias personales. Cuando se producen sucesos imprevistos o incongruentes como la muerte de un ser querido, el superviviente necesita redefinirse a sí mismo y reaprender maneras de participar en el mundo sin el fallecido» (p. 20). Esta idea está estrechamente relacionada con los planteamientos de Paul Ricoeur (1999), quien sostiene que el hombre vive como el narrador de su propia

historia, quien, para otorgar sentido y sensación de unidad a una existencia azarosa y discordante, organiza los acontecimientos que le ocurren como relatos subjetivos que se cuentan a manera de una historia ordenada cronológicamente, por ello la vida y la identidad personal se entienden como una construcción activa que está en constante transformación, y que cambia con la inclusión de los nuevos acontecimientos que día a día se suman a la construcción de una historia de vida, a la vez que moldean la idea de quiénes somos, así como nuestra visión del mundo y la realidad. Desde esta perspectiva de la vida como narración y construcción activa, Victoria Díaz (2019) basada en el psicoterapeuta Robert Neimeyer expone un *modelo narrativo del duelo*.

Según este modelo, cada persona construye distintas narrativas que, mediante el entramado de una historia unificada, brindan coherencia a los aspectos de la experiencia humana que son incongruentes, satisfaciendo así una necesidad de orden y estabilidad. Estas narrativas y sobre todo la *narrativa primaria* o dominante, que es la que cumple la función por sobre todas las demás de otorgar significado y sentido de vida, se fragmenta con la pérdida significativa que implica la muerte de un ser querido y «hace que quien ha perdido sienta una dolorosa ruptura de su historia personal» (Díaz, 2019, p. 52). Este acontecimiento, a su vez, invalida el soporte sobre el que se había construido la identidad y genera cambios drásticos en la visión que se tiene sobre sí mismo y el mundo, lo que también puede entenderse como «una distorsión del hilo narrativo» que introduce «cambios en la visión que la persona tiene del pasado, del presente y del futuro» (Neimeyer, citado en Díaz, 2019, p. 52). Siendo así, el duelo es un proceso personal en el que el doliente, a través de la creación de una nueva narrativa, puede reconstruir su mundo particular de significados, su historia de vida y atribuirle sentido a la pérdida. La construcción de esta narrativa, además, no es un proceso solitario, porque cuando se presenta un quiebre en las rutinas y los hábitos de vida se ven interrumpidos «se movilizan afectos que arrojan a los sujetos fuera de su cotidianidad y los empuja a la búsqueda de un sentido por medio de las preguntas, del diálogo con los otros, de las construcciones simbólicas» (Díaz, 2019, p. 83). Es en la compañía, en el diálogo y en la expresión de lo vivido con un otro, que la memoria narrativa puede emerger para construir un sentido de la pérdida, comprender el pasado y ordenar el caos que deja la muerte de un ser querido.

Por esta razón, para la realización de *Impermanente* realicé una *investigación narrativa* que me permitiera conocer la experiencia de otras personas que estuvieran atravesando un duelo y al mismo tiempo, en la identificación con ellos y sus relatos, comprender mejor mi propia experiencia. La *investigación narrativa* es una metodología de investigación cualitativa usada por las ciencias sociales, que con cada vez más frecuencia reconocen el valor de los *relatos de vida* como una fuente válida de conocimiento, así como la importancia de comprender los fenómenos desde una perspectiva narrativa. El relato de vida, que es el objeto de estudio de la investigación narrativa, es la narración subjetiva que recoge un aspecto importante de la vida de una persona y su énfasis está puesto en lo particular de la experiencia individual de la persona que narra, por eso, el principal método usado por la investigación narrativa es el diálogo directo con quien cuenta el relato, pues solo así se puede acceder a la experiencia del mundo que el otro tiene y narrar a través de su relato oral. En este sentido, la entrevista es el principal método de recolección de datos en este tipo de investigación, pero es una entrevista en la que ya no hablamos de un entrevistado y un entrevistador, sino de un narrador y un oyente, y en la cual se le otorga un papel mucho más activo al otro. La actitud de escucha del investigador y una selección adecuada de preguntas, permiten que el narrador cuente su historia particular con soltura y que no se limite solamente a responder generalidades «se trata de enmarcar la entrevista, en general, mediante una pregunta abierta acerca de cualquier historia que el narrador tenga para contar sobre cualquier cuestión a mano» (Chase, 2015, p.79).

Para la investigación diseñé una [entrevista semiestructurada](#) con preguntas que me permitieran conocer aspectos muy específicos del duelo del otro, pero que no se convirtieran en ningún momento en pasos obligados durante el diálogo. Las entrevistas finalmente acontecieron como una conversación íntima y abierta, en la que el otro podía narrar sin interrupción ni limitaciones su experiencia, expresar sus emociones y verbalizar sus ideas y creencias en torno a lo que había vivido. Así pude darme cuenta de los aspectos que sus duelos tenían en común con el mío, de lo universal en lo particular, a la vez que me fue posible comprender mi experiencia en la de los demás. Las entrevistas de una investigación narrativa son un encuentro de subjetividades, en ellas ya no es posible hablar de un sujeto y un objeto de investigación, pues estos límites se diluyen «cuando se comprende que el objeto de investigación es otro que puedo

ser yo mismo» (Moreno, 2017, p. 224). Además, si el producto de este método de investigación es una narración, la manera en la que puede analizarse y comunicarse este conocimiento sin distorsionar su naturaleza original es «narrando el relato», por ello, el investigador en el proceso de comprensión de este texto narrativo, se convierte en un lector-narrador al que se le hace una necesaria comprensión de sí mismo para la comprensión del relato del otro. Por esta razón, las entrevistas y la revisión de los relatos de otros, me ayudaron a esclarecer asuntos en mi propio duelo que ya estaban ahí, pero que no hubiese podido comprender sin la narración de una experiencia análoga a la mía hecha por otro.

24:36

S: ¿Y cómo es convivir con esos espacios? ¿Es difícil, siempre es ese esfuerzo de que no se lo traguen los recuerdos?

D: No. Hay que hacer el esfuerzo para que no lo pesque, porque lo pesca la añoranza. Eso hace enfrentar la realidad porque eso también en sano eso hay que mirarlo desde el lado que es bueno, porque usted también tiene que vivir su realidad y ser consciente de que alguien lo acompañó hasta aquí y que ya sigue usted solo.

S: Y de alguna manera ¿Usted diría que en esa ausencia está la presencia?

D: Sí, eso, sí. Pero la presencia ya está ausente, la presencia la manejo yo. Osea, yo soy el que la traigo en mi mente, traigo esa presencia. Lo que le dije ahora, la traigo desde allá del pasado y la pongo aquí en el presente. No es malo, pero dejarse llevar mucho sí lo es, osea, eso tiene que tener una medidita más o menos e incluso hay que liberarse si se está quedando atrapado en esas remembranzas, en esas añoranzas, hay que tratar de hacer una actividad donde te despegues ¿cierto? algo que te libere de estar constantemente retrotrayéndote al pasado.

Figura 2. Fragmento de entrevista realizada a Dairo Roldán, comentada y revisada a través de una clasificación por colores en la que se subrayan los elementos estéticos que me evocaron sus palabras. En esta imagen están subrayadas las categorías emoción (fucsia), idea (naranja) e imagen (azul).

Estas [entrevistas](#) no solo fueron analizadas en un sentido narrativo, además de relatos sobre experiencias particulares del duelo, en ellas también me interesaba encontrar cómo se representaba estéticamente el duelo, cómo se veía, cómo se oía, cómo se sentía, qué metáforas

aparecían, para así empezar a traducirlo al lenguaje audiovisual. Por esta razón, señalé en ellas las palabras que me evocaran, o que directamente describieran imágenes, sonidos, espacios, objetos, acciones, tiempos, emociones e ideas, lo cual empezó a darme insumos y pequeñas pistas de cómo podía expresarse formalmente un duelo, así como a sugerirme ideas para la escritura del guion narrativo.

De igual forma, por esta necesidad de encontrar cómo se expresaba el duelo audiovisualmente, elegí un corpus de seis películas teniendo como criterio principal que su argumento tuviera como tema central la vivencia del duelo y que incluyera a la casa como escenario, símbolo y metáfora de este proceso vital. Del mismo modo, busqué que en esta selección hubiera diversidad de manifestaciones de la experiencia del duelo, tanto en el tipo de relaciones que los personajes en duelo tienen con la persona fallecida, así como en la representación que se hace de la casa y la relación que los personajes establecen con ella. La diversidad en el corpus me permitió tener una visión más amplia del fenómeno y en ese sentido, también encontrar lo esencial del duelo, lo general en lo particular. Las películas seleccionadas fueron *Trois couleurs: Bleu* (1993) de Krzysztof Kieślowski, *La stanza del figlio* (2001) de Nanni Moretti, *The tree of life* (2011) de Terrence Malik, *Manchester by the Sea* (2016) de Kenneth Lonergan, *A ghost story* (2017) de David Lowery y *Estiu 1993* (2017) de Carla Simón.

Al igual que con las entrevistas, más que hacer un análisis textual de la configuración del relato o de elementos socioculturales, realicé un análisis de la imagen por medio de la construcción de [ensayos audiovisuales](#) que me permitieron encontrar puntos comunes en la forma en la que se representa el duelo. A pesar de la diferencia en los argumentos y acontecimientos específicos que hay entre las películas, fue posible encontrar similitudes en las imágenes en movimiento realizadas para representar elementos como la [casa](#), la [cotidianidad](#) de los dolientes, además de [metáforas](#) y abstracciones que, por no asociarse directamente al fenómeno del duelo, sorprenden por su parecido y recurrencia.



Figura 3. Fotogramas de las películas *The tree of life* (2011), *A ghost story* (2017) y *Trois couleurs: Bleu* (1993), en las que los personajes son vistos a través de su reflejo. La imagen poco definida y visualmente cargada de elementos que la hacen confusa, remite al estado psíquico que atraviesan los personajes en el duelo.

En este proceso de investigación no fueron menos importantes otras prácticas que fui realizando de forma espontánea, como pequeñas terapias personales para buscar alivio a mi dolor y que aunque inicialmente no estuvieron enmarcadas dentro del proceso académico, nutrieron de forma significativa el proyecto en el momento de la creación, pues con ellas ya estaba comenzando a poner en relatos, imágenes y sonidos, mi experiencia de vida. Entre estos apoyos metodológicos estuvo la escritura de un diario personal, que también suscitó la creación de algunos dibujos, y que me ha ayudado a expresar mis emociones, mis pensamientos y a clarificar mis ideas respecto a mi duelo y mi historia de vida. Muy ligado a este diario, estuvo la búsqueda de archivos personales y familiares, sobre todo fotografías y tarjetas escritas por mi madre, que me ayudaron a evocar mis recuerdos para tejerlos en mis relatos de duelo.

Asimismo, realicé la lectura de algunos textos literarios que se configuran como memorias de duelo y en los que los autores narran de manera sentida la vivencia de su dolor tras el fallecimiento de un ser querido. Con estos textos, al igual que con las entrevistas, logré identificarme de manera profunda, incluso porque algunos de ellos, como Piedad Bonet en *Lo que no tiene nombre*, o Paul Auster en *La invención de la soledad*, hablan directamente de su proceso de creación en torno al duelo, de lo que significa la escritura del texto que se tiene en el momento entre las manos y del gran reto emocional que implica llevar a cabo la creación de una obra desde un dolor y una herida profundas. Desde esta perspectiva, gracias a la lectura de sus

obras, pude encontrar claridad respecto a mi papel como creadora inmersa en un difícil proceso cognitivo y emocional y entender cómo esa pulsión y misión creativa se veía afectada por la misma situación que le daba su origen. En este sentido, otro de esos asuntos personales que me han permitido encontrar respuestas tanto a cuestiones de mi propio duelo como a la creación de la obra, ha sido estar realizando un proceso de psicoterapia, en el que hay un constante diálogo en torno al duelo como proceso creativo y a la creación misma como una estrategia para abordarlo.

Por otro lado, y de forma paralela al desarrollo de esta investigación con énfasis en mi proceso emocional y personal, y en la temática del duelo, la cual es objeto de estudio de este proyecto, traté de responder a la pregunta ¿Qué aspectos técnicos se deben contemplar para desarrollar una obra que permita expresar la experiencia de duelo? ¿Qué posibilidades, tanto desde lo formal y lo conceptual, brinda la videoinstalación en este sentido? ¿Es posible narrar el proceso de duelo con la creación de una videoinstalación? Para ello busqué referentes en la videoinstalación y el videoarte, y posteriormente, ante la escasez de obras de carácter narrativo entre estos últimos, indagué por los relatos lineales digitales no-lineales y la forma en la que configuran el relato. Aunque las obras rastreadas no trataran la temática del duelo, busqué que sí pudieran darme pistas para la construcción técnica y formal de *Impermanente*, al tiempo que me permitieran analizar los aspectos fundamentales que se ponen en juego a nivel formal y conceptual en la creación de la propuesta.

Los resultados de esta investigación narrativa, audiovisual y conceptual, se presentan a continuación, tejidos en el relato de lo que ha sido mi viaje para atravesar el dolor que quedó en mí tras la pérdida de mi madre. La escritura en torno a un proceso de creación sumamente íntimo que me es necesario realizar, y el desarrollo de la obra *Impermanente*, en la que la narración audiovisual y la inauguración del espacio plástico de la videoinstalación condensan mi experiencia vital, hacen parte del arriesgado camino que tomo para comprender lo que he vivido, resignificarlo en la construcción de otros sentidos y encontrar un nuevo lugar en el mundo, desde el cual, pueda seguir escribiendo el relato de mi vida.

Capítulo 3

Relatar en el espacio: hacia una videoinstalación narrativa

Ahora, después de haber indagado por el duelo con una mirada analítica e interpretativa tanto desde mi propia experiencia como desde la experiencia de otros, y luego de haber conocido diversos relatos, imágenes y teorías que se desarrollan en torno al mismo para intentar comprenderlo, es necesario retornar a las preguntas que me había planteado inicialmente y cuyas respuestas marcan el camino para crear *Impermanente*: ¿Qué aspectos técnicos se deben contemplar para desarrollar una obra que permita expresar la experiencia de duelo? ¿Qué posibilidades, tanto desde lo formal y lo conceptual, brinda la videoinstalación en este sentido? ¿Es posible narrar a través de la videoinstalación? Y si es así ¿De qué manera se logra hacerlo?

En la búsqueda realizada fue posible encontrar que, aunque el duelo es una experiencia subjetiva y que por lo tanto suele manifestarse de múltiples maneras, hay dos elementos comunes a todas las vivencias y que se configuran como unidades a la vez conceptuales y formales que deben tenerse en cuenta para el desarrollo de la videoinstalación narrativa *Impermanente*. Estos componentes, revisados de manera individual y posteriormente articulados de forma coherente en una propuesta plástica, son la base para la creación de una videoinstalación que permita a sus visitantes experimentar la vivencia del duelo a través de los relatos desplegados en el espacio y que además logre vincular emocionalmente al otro gracias a sus componentes de inmersión e interactividad. Estos dos elementos son el **espacio** y la **narración**.

El espacio es precisamente allí donde el hombre puede *estar-ahí*, en él es posible habitar y *ser-en-el-mundo* (Heidegger, 1951). El espacio físico, como ya vimos anteriormente, está profundamente ligado con el proceso de duelo, pues los lugares en los que se ha habitado con el ser querido fallecido se convierten en espacios simbólicos en los que persiste *la presencia-ausencia* de esa persona. En él y gracias al vínculo emocional que los humanos establecemos con los lugares en los que se despliega nuestra experiencia de vida, emergen los recuerdos, los relatos y las imágenes en torno al dolor, y se expresan los sentimientos generados por la falta de quien ya no está. El lenguaje artístico que se corresponde con este aspecto del duelo es la **instalación**,

pues su elemento formal por excelencia es el espacio. Aquí, el espacio actúa no solo como contenedor de la obra sino que es la obra misma, lo que propicia dinámicas de recepción particulares en las que el espectador, con su corporalidad y su movilidad, es un ente activo que pone en funcionamiento la obra haciendo parte de la misma. En este proyecto en particular, la actitud dinámica del visitante y su libertad de recorrido, permite que este haga una lectura propia de la videoinstalación, a la vez que promueve la subjetividad en la recepción e interpretación del siguiente elemento a revisar: la narración.

La narración es la que aporta cohesión y orden a los acontecimientos de la vida, narramos para comprender la existencia y para crear una identidad que nos permita movernos en el mundo (Ricoeur, 1999). El duelo también se vive a través de los relatos, los cuales tienen sobre todo la función de evocar al ser querido fallecido. Estos relatos son completamente subjetivos, pues además de develar la fragilidad de la memoria y hacerse desde los imaginarios individuales, también se ven atravesados en todo momento por los cambios sensoriales, cognitivos y perceptuales propios del duelo, en los que hay una sutil pero evidente distorsión de la realidad, pues tanto la concepción de la temporalidad como de la espacialidad se transforman. El lenguaje artístico que permite una dimensión narrativa ligada a la imagen es el medio **audiovisual**, en tanto que permite una temporalidad que es inherente al discurrir de la vida y el duelo y que, por sus antecedentes históricos en el cine, se ha convertido en un medio narrativo por excelencia. Sin embargo, para este proyecto la narrativa no se siguen los lineamientos de un argumento clásico cinematográfico, es decir, aquellos que tienen un orden cronológico y una espacio-temporalidad bien definida, si no que está compuesta por varios hilos argumentales que remiten a situaciones simbólicas y se presenta fragmentada en el espacio, por lo cual es imposible mantener una linealidad en ella. Esto posibilita la variabilidad y la transformación de la narrativa a través de las múltiples lecturas que pueda darle el espectador-participante.

Un tercer elemento de este proyecto es el **espectador-participante**, que aquí podría hacer referencia al individuo al que la vida le acontece. A pesar de que este elemento no fue objeto de un estudio profundo en este proyecto –pues el objetivo dista de ser la realización de un estudio de audiencia o recepción por parte del público–, sí fue tenido en cuenta como parte fundamental en el desarrollo formal y conceptual de los otros dos elementos, ya que en la videoinstalación

narrativa el espectador-participante es indispensable para la obra, pues es quien da sentido a las narraciones sugeridas a través de su interacción con el dispositivo videoinstalación, transformando, recreando y reinterpretando los relatos que se encuentran fragmentados y distribuidos en el espacio. De esta manera, y a través de las dinámicas que establece con el espacio en su corporalidad y sus recorridos, se convierte en activador e incluso en el narrador de la historia subjetiva que crea al entrar en contacto con la videoinstalación y al mismo tiempo se ve inmerso en un universo audiovisual en el que se hace partícipe del proceso de duelo. Es de la unión de estos tres elementos, su interacción y sus implicaciones estéticas que surge la **videoinstalación narrativa**.

En el proceso de investigación realizado para su desarrollo encontré valiosos referentes que aportaron elementos al proyecto desde aspectos temáticos, sígnicos, conceptuales y técnicos, pero a pesar de ello, no fue posible hallar obras³ que, de manera integral, pudieran dar cuenta de la existencia de un medio híbrido en el que el espacio, lo audiovisual y lo narrativo convergieran de la forma en la que se había planteado para la realización de *Impermanente*, es decir, propuestas en las que el relato –entendido como una secuencia narrativa mínima en la que se plantea una situación inicial que se ve perturbada para establecer una situación final– se desplegara en el espacio físico inmersivo configurándose como una narración compleja y abierta, en estrecha relación con los elementos significantes instalados, que se desarrollara y activara como consecuencia directa del recorrido del espectador-participante y que pudiera verse transformada por el accionar y las decisiones del mismo al interior del dispositivo.

En vista de esta situación y con el objetivo de comprender un poco mejor los lineamientos formales y conceptuales de los elementos y lenguajes artísticos que componen la videoinstalación narrativa, y hallar herramientas que dieran luz sobre cómo proceder para

³ Es importante mencionar que el rastreo de obras en este proceso de investigación se vio limitado por la naturaleza misma del medio a investigar, pues como se menciona a lo largo de este texto, la videoinstalación crea unas dinámicas específicas entre el espectador y la obra que están medidas principalmente por la presencia corporal del espectador en el espacio instalado de la obra, activándolo e incluso transformándolo. Al no haber tenido la posibilidad de experimentar por mí misma estas obras, mi concepción sobre ellas se ve condicionada por los registros audiovisuales y fotográficos hechos por terceros, y por las reseñas y textos críticos de otros autores, por lo que es necesario hacer la salvedad de que en otras circunstancias, las lecturas e interpretaciones de las obras que se consignan aquí podrían ser diferentes, más fieles y cercanas a la experiencia que se configura ellas.

desarrollar este proyecto, hice una breve revisión de los antecedentes de la videoinstalación. Entre la multiplicidad de propuestas desarrolladas a lo largo del tiempo por esta práctica artística en la que lo audiovisual encuentra su expansión, me fue posible rastrear algunas obras con cierto despliegue narrativo que se acercaban más al grado de narratividad propuesto por el proyecto, y gracias a ellas conseguí esbozar las posibilidades narrativas de la videoinstalación. Posteriormente indagué por propuestas más recientes en las que la videoinstalación, de la mano de los nuevos dispositivos tecnológicos, logra expandir sus límites más allá de la pantalla, el monitor y la proyección rectangular, para abrazar la posibilidad de crear entornos inmersivos con un alto potencial interactivo, pues la inmersión e interactividad también son elementos de interés para este proyecto. En seguida, para resolver el interrogante de cómo trasladar la narración – específicamente el relato– al espacio físico, indagué por las narrativas digitales no lineales, las cuales, al estar fragmentadas y no necesitar de un orden estricto, me dieron pistas sobre mi inquietud y me condujeron al hipertexto, un concepto cuyos antecedentes pueden localizarse siglos atrás, pero que solo encontró su realización efectiva recientemente gracias a los desarrollos informáticos. Todo ello me permitió hacer un nuevo planteamiento en torno al concepto de *narración espacial* para finalmente, describir la *videoinstalación narrativa* y desarrollar una propuesta para su escritura.

La videoinstalación y el videoarte

Para comprender mejor la videoinstalación y sus orígenes se hace necesario revisar los dos elementos que la componen: la instalación y el video.

De primera impresión el concepto *instalación* puede resultar ajeno a las prácticas artísticas, pues de una u otra manera, remite a los quehaceres técnicos de campos como la construcción, la electricidad o la fontanería y que a priori, poco tienen que ver con el arte y el aura de sacralidad de la que, incluso hasta el día de hoy, suele revestírsele en algunos contextos. Sin embargo, esto no está del todo alejado de su significado original que se deriva del verbo *instalar* y cuya

definición es tan amplia que puede referirse a una gran multiplicidad de asuntos de muy diversa índole, incluidos los mencionados anteriormente. Para este caso, definiremos la palabra *instalar* como «colocar en un lugar o edificio los enseres y servicios que se hayan de usar» (Real Academia Española, 2014, 23º ed.), esta acepción que puede parecer algo tosca si se piensa en función del arte, está acorde con los inicios de este término en el medio artístico, pues en el año 1962 el artista conceptual Dan Flavin lo usó por primera vez para caracterizar sus obras artísticas realizadas con tubos de neón coloreados e instalados eléctricamente, que al ser colocados en las paredes de la galería en diferentes ubicaciones, distorsionaban visualmente la percepción del espacio y creaban diversos ambientes, haciendo del espacio tridimensional el soporte de la obra de arte.



Figura 4. Flavin, D. (1969) *Sin título*. Instalación realizada con tubos de neón ubicados en el espacio de la galería.

A pesar de que sólo hasta ese momento las intervenciones artísticas en el espacio reciben un nombre formal en el mundo artístico, es desde principios del siglo XX que representantes de las distintas vanguardias como el cubismo, el futurismo, el surrealismo y el dadaísmo, empiezan a hacer un conjunto de aportes y propuestas que replantean la comprensión del arte, impugnan el objeto artístico y reconsideran los límites del arte y su relación con la vida. Así, propuestas que van desde el collage bidimensional con algunos elementos volumétricos (*Nature morte a la chaise canée*, Pablo Picasso, 1912) o exposiciones en las que el plano pictórico se rompía para

dialogar con carteles y objetos dispuestos en el lugar (*Misa Internacional Dadá*, 1920), hasta arriesgadas intervenciones que invadían el sitio de exhibición e interconectaban distintos elementos presentados en el mismo (*First papers of surrealism*, Marcel Duchamp, 1942) (Figura 5), se apropian cada vez más del espacio tridimensional y transgreden sus fronteras, vinculando así el espacio del arte con el espacio de la vida, y transformando el arte en «un arte sin límites, sin parcelaciones, sin acotaciones de ningún tipo, un arte festivo y total, capaz de involucrar todo tipo de manifestaciones y propuestas» (Larrañaga, 2001, p. 14). La instalación se convierte de esta manera en un recurso cada vez más popular entre los artistas, por ser esa forma a la vez total y diversa, capaz de abarcar todos los demás lenguajes artísticos y en la que además, el espectador deviene un ente visiblemente activo que también hace parte de la obra. Es así como el arte coincide con la vida y «los espacios de representación comienzan a ser lugares que se recorren, formas que pueden tocarse, objetos con los que nos podemos relacionar o usar de diferentes maneras» (Larrañaga, 2001, p. 17), tal y como se hace en la cotidianidad.

Para acercarnos a una definición más puntual de la instalación artística retomaremos a Lorena Rodríguez (2008) que en su texto *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros de análisis* la define como «una organización en un espacio expositivo de elementos diversos (objetuales y/o audiovisuales) para ser recibidos por parte del público como una obra artística unitaria, incluyendo el espacio de la experiencia estética» (p. 237). Siendo así, una instalación es una propuesta plástica en la que el espacio físico es el centro y el contenido de la obra, y en ella el espacio mismo se resignifica gracias a un conjunto de mecanismos –los objetos y elementos que se instalan– que se ponen al servicio del espectador –ahora usuario, por ser un ente activo que pone en funcionamiento la instalación– y que posibilitan la emergencia de nuevas dinámicas a través de las cuales se configura una experiencia estética. De modo más específico, una videoinstalación es una instalación en la que la imagen en movimiento está incluida dentro de los elementos desplegados en el espacio real transitable, que puede o no tener objetos o componentes de otro tipo, pero donde la imagen audiovisual es sin duda el centro de articulación de los demás elementos.

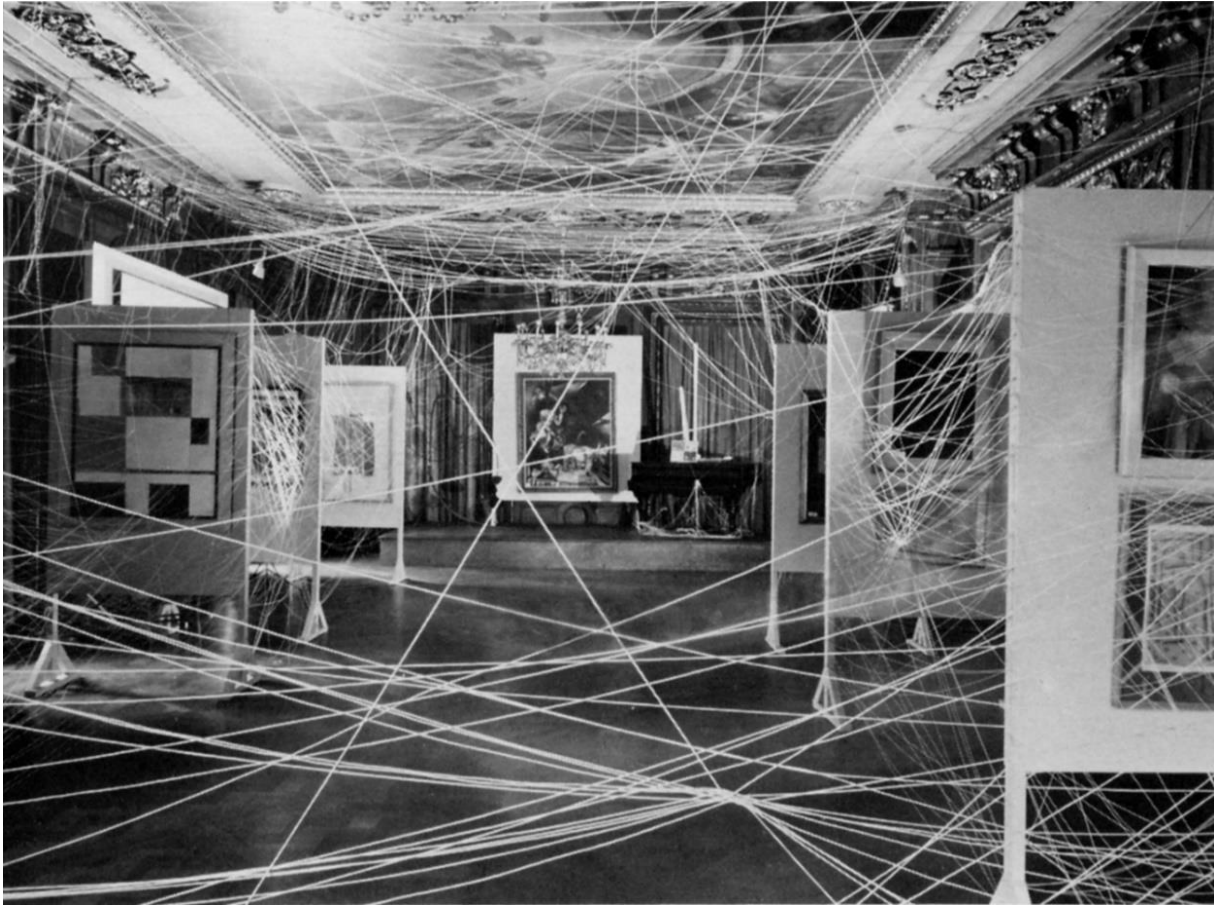


Figura 5. Intervención realizada por el artista Marcel Duchamp en la exposición *First papers of surrealism*, realizada en el año 1942 en Whitelaw Reid Mansion, una residencia histórica ubicada en Manhattan. Esta intervención espontánea que invadía e interconectaba el espacio fue uno de los antecedentes más importantes de la instalación.

Aunque fue en la década del 60 que la videoinstalación tuvo su auge y en los años 80 cuando logró una verdadera expansión en el circuito artístico, sus primeras manifestaciones se remontan hasta finales del siglo XIX y principios del siglo XX, momento en que las artes plásticas desde la tradición fotográfica en conjunto con los aportes del cine, desarrollaron una línea experimental de propuestas que buscaban crear un espacio envolvente en que la imagen fuera protagonista. Entre ellas encontramos el proyecto *Policinema* de Lazlo Moholy-Nagy, que consistía en proyecciones múltiples sobre una pantalla cóncava, o el sistema de proyección para el filme *Napoleón* (1927) de Abel Gance, que estaba compuesto por una pantalla en tríptico a la que denominó *polivisión*. Estas obras de aparición temprana presentadas en exhibiciones artísticas, y en las que la imagen fotográfica y/o cinematográfica tomaba la forma de

multiproyecciones o proyecciones panorámicas de incluso 360°, demuestran que «la imagen en movimiento ha tenido desde muy pronto la voluntad de desplegarse en el espacio, de multiplicarse para romper con la unicidad de las formas de proyección institucionalizadas» (Rodríguez, 2008, p. 240), voluntad que encontró su desarrollo definitivo en los años 60 con la videoinstalación.

En cuanto al video, a mediados de los años 50, la aparición de la videograbación se configuró como un hecho fundamental en la historia de la televisión, pues con ella también surgió la posibilidad de registrar, almacenar y reproducir la información audiovisual de forma electrónica y de hacer procesos de edición, copiado y transferencia de información de una cinta de video a otra, de manera similar a como se hacía con el montaje cinematográfico desde varios años atrás. Este hecho, sumado a las ventajas económicas y de portabilidad que brindaban equipos más compactos, permitió la emergencia de nuevas tecnologías y herramientas de grabación que podían ser adquiridas por el ciudadano común y ya no únicamente por las productoras y estudios profesionales de televisión.

Fue así como en la década del 60, varios artistas pudieron hacerse a cámaras de video para desarrollar una nueva forma de expresión que buscaba transgredir la televisión y los medios masivos de comunicación, resignificando el uso que se les daba tanto a estos medios como a los dispositivos mismos en los que estaban sustentados. En Estados Unidos, los artistas provenientes del movimiento Fluxus (un grupo internacional «anti-arte» caracterizado por declararse en contra del objeto artístico como mercancía y de las instituciones que se auto proclamaban artísticas) comenzaron a hacer experimentaciones formales que derivaron en lo que hoy conocemos como videoarte y videoinstalación. Por su interés en desacreditar y contravenir el arte tradicional, sus propuestas subversivas e irónicas eran deliberadamente difíciles de asimilar para el público del arte del momento, pues en sus inicios, no existían mecanismos a través de los cuales pudieran comerciarse ni entrar en los circuitos artísticos habituales tales como galerías o museos, ya que hibridaban medios y lenguajes artísticos que requerían no solamente de la contemplación pasiva de la obra por parte del espectador, sino necesariamente de su presencia e incluso su participación. Fue así como se crearon lenguajes y propuestas que utilizaban el happening, el performance, la música en vivo, el teatro, la danza contemporánea, el video experimental, la

instalación y la convergencia de diversas expresiones formales en una misma obra, lo que generó una ruptura en las estrategias de exhibición del audiovisual y del arte tradicionales.

Se considera por una anécdota contada casi a modo de leyenda, que el padre del videoarte fue el músico y artista coreano Nam June Paik. En 1965 Paik graba desde un taxi con una videocámara Sony Portapack la visita del papa Pablo VI a la catedral de San Patricio en Nueva York, y en la noche de ese mismo día exhibe el video en el Café A Go-Go, de Bleeker Street durante un evento llamado «Monday Night Letter» organizado por el grupo Fluxus. Posteriormente, edita y transforma esta cinta que sería parte de una exposición que inaugura un mes después y en la que exhibe sus videos experimentales. Desde muy temprano, Paik descubre las posibilidades expresivas propias del video, interviniendo el proceso tanto de captura y grabación como de posproducción. Su interés no es tanto lo que se registra en la cinta de video, sino la imagen electrónica con su textura, valores cromáticos e intensidad lumínica. Él no se limita solamente al uso del video, sino que también se apropia del televisor como objeto artístico para la creación de una amplia gama de obras en las que hace que la imagen audiovisual se expanda trasladándose al espacio, configurando así videoinstalaciones en las que el video como imagen electrónica y el espacio activado y recorrido por el espectador son el eje central de las obras. Entre sus videoinstalaciones más reconocidas se encuentran *Moon is the Oldest TV* (1965-1992), *TV Buda* (1974) (Figura 6), *Fish Flies on Sky* (1975), *Electronic Superhighway* (1995) y *TV Garden* (2000).

A la par que Nam June Paik, Wolf Vostell, artista alemán también perteneciente al movimiento Fluxus, comenzó a realizar experimentaciones con el medio del video. A diferencia de Paik, Vostell se interesaba por la televisión como un aparato de manipulación social y política y sus obras tenían un fuerte contenido de denuncia de la guerra y sus dolorosas consecuencias. En 1958 creó una instalación llamada *La habitación negra*, que incluía tres piezas de video exhibidas en televisores ubicados en una habitación de paredes pintadas de negro, en los que se evidenciaban y criticaban las atrocidades del holocausto nazi. Posteriormente realizó la instalación *TV-Dé-coll/age* (1963) (Figura 7), en la que retoma el dé-collage, técnica que había sido creada anteriormente por él mismo para la realización de obras en el campo de las artes plásticas que consistía en hacer lo opuesto al collage, es decir, separar, deshacer y desprender

cosas que anteriormente estaban unidas, generando una estética de la destrucción que tenía un claro objetivo conceptual de mostrar la violencia imperante en la sociedad contemporánea. En *TV-Dé-coll/age*, Vostell ubica en el espacio seis televisores colocados encima de archivadores, así como un teléfono y un semillero con brotes de plantas que morían por el «efecto nocivo de la televisión». En esta instalación, Vostell alteró al azar las imágenes mostradas en los televisores con el fin de obtener imágenes borrosas y distorsionadas que estaban acompañadas de sonidos ruidosos, chocantes y disonantes.



Figura 6. Paik, N. J. (1974), *TV Buda*. Registro fotográfico de la videoinstalación.



Figura 7. Vostell, W. (1963). TV-Dé-Collage. Registro fotográfico de la videoinstalación.

Muchos más artistas provenientes de diferentes disciplinas se dedicaron durante las décadas del 60 y el 70 a la creación artística con medios electrónicos y audiovisuales diferentes a los cinematográficos, pero no se limitaron a la experimentación técnica y meramente visual de estos medios, si no que a través de la voluntad de juego y la curiosidad por las posibilidades que podían brindarles estos dispositivos, indagaron por lenguajes, formas cinematográficas y procesos de producción novedosos. Estos artistas no sólo expandieron el cine al llevarlo al soporte electrónico, si no que encontraron otras formas de expresión que ampliaron las fronteras de lo audiovisual al trasladarlo al espacio y establecer relaciones entre los medios electrónicos y las exploraciones espaciales que las artes plásticas ya habían hecho con las propuestas de las vanguardias de principios del siglo XX. Entre los principales exponentes del videoarte y la

videoinstalación de la época encontramos, además de los ya mencionados, a Bruce Nauman, Vito Acconci y Bill Viola.

Estas manifestaciones estéticas, al establecer nuevas dinámicas entre el espacio artístico, la imagen en movimiento y los visitantes, plantearon retos para la exhibición de las obras y preguntas en torno a la recepción de las mismas, lo que dio pie a un proceso de búsqueda de lugares en los que el videoarte y la videoinstalación pudieran ser mostrados. En lo que respecta a la videoinstalación, sus orígenes también son explicados desde una necesidad de visibilización y difusión del videoarte, que al no pertenecer al campo del cine y querer distanciarse de él, y estando cerca de la televisión por sus orígenes técnicos, pero lejos en cuanto al cumplimiento de requisitos para la programación televisiva, encontró en las artes plásticas el espacio idóneo para su acogida. Fue por esto que justamente las instituciones artísticas, como galerías y museos, acogieron estas prácticas videográficas y posibilitaron la experimentación con nuevas formas de mostrar la imagen en movimiento, permitiendo que el video se expandiera hacia el espacio y que este se incluyera en la obra misma, fortaleciendo la videoinstalación. Aunque, de cierto modo resulta contradictorio que el videoarte y la videoinstalación se insertaran en los circuitos artísticos tradicionales por los ideales rupturistas que tuvieron en sus inicios, hay que reconocer que las propuestas instaladas necesitan de dichos contextos para garantizar su continuidad, pues frecuentemente tienen altos costos de producción y grandes necesidades técnicas y espaciales que solo pueden ser cubiertas con el apoyo de las instituciones de arte. De hecho, fue gracias a este proceso de institucionalización que prácticas como la videoinstalación encontraron su expansión alrededor de la década del 80.

También es importante señalar que en el año 1970 fue Gene Youngblood, periodista, historiador y teórico de las artes electrónicas, el primero en avalar académicamente al video y las imágenes digitales y electrónicas como una forma de arte con su libro *Expanded Cinema*, marcando un hito en la historia del arte y estableciéndose como una primera conceptualización sobre lo que actualmente conocemos como media art, arte electrónico o arte y tecnología. En él Youngblood (1970) además de reseñar distintas experiencias de dilatación del medio cinematográfico –como proyecciones múltiples, creación de ambientes, light-shows, espectáculos multimedia en vivo, y por supuesto el arte por ordenador y a la imagen en

movimiento electrónica—, concibe al video como un medio a través del cual se puede hacer un nuevo tipo de cine y señala los cambios que la expansión tecnológica puede producir en la percepción, la conciencia, la sociedad y en el cine mismo, configurando una especie de manifiesto que justifica y defiende el uso de nuevos medios para la creación artística.

La videoinstalación, en cuyo origen convergen la corriente instalacionista de las artes plásticas y la voluntad experimental del cine expandido, se convirtió entonces en una alternativa plástica que negaba el espacio tradicional de exhibición del cine para crear un nuevo entorno en el que el espectador podía recorrer libremente la obra, interactuar con ella y decidir cómo hacerlo. De esta manera se generó una ruptura con el cine, pues además de proponer una dimensión espacial que rebasa los límites de la pantalla en lo audiovisual, retoma los postulados del videoarte y prescinde de las narrativas utilizadas por el cine, liberando al espectador de sumergirse en una falsa impresión de realidad y de limitarse a un único punto de vista. «La relación entre la obra y el espectador cambia significativamente, pues se enriquece y se hace más compleja en la medida en que el espectador hace parte del destino y la configuración final de la obra» (Osorio, 2006, p. 28), de tal manera que es la presencia y la mirada de este último, la que termina de construir, activar y dar sentido a la obra de arte. Por ello, al hablar del público de la videoinstalación ya no hablamos de espectadores sino de usuarios, participantes o visitantes, porque este deja de ser un ente contemplativo e inmóvil para empezar a ser parte físicamente activa y material de la obra, diluyendo las fronteras entre el arte y la vida.

Posibilidades narrativas de la videoinstalación.

Si la videoinstalación es el lenguaje plástico que acerca el arte a la vida y actúa como un dispositivo estético que puede contener a todas las demás expresiones y lenguajes artísticos, se hace factible pensar que, por su flexibilidad, diversidad de manifestaciones y amplitud de posibilidades, también permite la inclusión de la narración como una forma de representar los relatos a través de los cuales comprendemos la vida y con los que damos coherencia a nuestra experiencia vital en el transcurso del tiempo. Sin embargo, al revisar las distintas propuestas que

se han realizado haciendo uso de esta práctica artística, es muy difícil encontrar piezas que involucren a la narración como un componente decisivo de la obra, y las pocas que lo hacen, continúan teniendo un carácter marcadamente experimental, debido a lo cual, lo que se narra difícilmente es accesible a un público que carezca de un contexto previo e incluso, cuando incluyen relatos más claros, se perfilan como creaciones tímidas en las que lo narrativo no tiene mucha contundencia o no logra articularse con el espacio físico, convirtiéndose más que en videoinstalaciones, en obras audiovisuales exhibidas en un contexto museístico.

Este hecho realmente no es una sorpresa, pues la videoinstalación entendida como una derivación del videoarte, precisamente buscó desde sus orígenes un alejamiento de la narración cinematográfica y una ruptura con la ilusión fílmica y el pacto ficcional que sumergía al espectador en la irrealidad, propiciando así la libertad tanto de quien visualizaba la obra como de sus creadores, que ahora exploraban sin límites las múltiples potencialidades estéticas de la imagen en movimiento. Si consideramos las premisas y motivaciones conceptuales de estos desarrollos artísticos, hablar de una *videoinstalación narrativa* resulta contradictorio, pero a pesar de ello no se puede negar el gran potencial que la videoinstalación tiene, por ser un medio total, para abarcar también a la narración como uno de sus elementos fundamentales. Por esa razón, hacer una revisión del concepto de narratividad desde una óptica amplia que permita entender la narración no sólo como un relato lineal y definido, sino como un fenómeno en el que existen varias capas, matices y posibilidades de expresión, posibilita comprender cómo lo narrativo siempre ha estado presente de forma muy particular en la videoinstalación y las demás prácticas videográficas, y por qué no, llevar los relatos a un lugar que históricamente se les ha negado: el espacio físico de la videoinstalación.

Debido a las motivaciones que dieron origen al videoarte y la videoinstalación, y a la manera en que se fue configurando su expresión formal a lo largo del tiempo, hay una idea ampliamente extendida de que las obras videográficas no son narrativas, pues no presentan una historia narrada en orden cronológico, que muestre personajes con conflictos y objetivos definidos y que tenga acción dramática para hacer avanzar una trama; en síntesis, se cree que si no hay un relato que contar tampoco hay narración. Aunque en el lenguaje coloquial es común usar ambas palabras como sinónimos, la idea de que hablar de relato es equivalente a hablar de

narración está errada, pues la narración es un fenómeno mucho más complejo que involucra más elementos que al relato en sí, y en el que se pueden vislumbrar niveles o *capas de narratividad* (Rodríguez, 2008). Para entender mejor esta idea retomaré a Lorena Rodríguez (2008), quien a través de un estudio juicioso de los conceptos de relato y narración, y apoyada en la disciplina de la narratología y una revisión de sus diferentes teorías, propone una definición de *narratividad* mucho más amplia, en el que las obras audiovisuales experimentales son vistas también como obras de carácter narrativo.

La narratología es una disciplina semiótica que se encarga del estudio estructural de los relatos, así como de su comunicación y recepción. Desde una etapa muy temprana, el cine en el afán de buscar legitimidad como medio artístico, comenzó a valerse del cinematógrafo – inicialmente concebido por el público como una atracción de feria– para contar relatos, tomando como referentes a las «artes nobles» de finales del siglo XIX que tenían tendencias fuertemente narrativas y entre las que se encontraban el teatro y la novela. Fue a partir de la necesidad de comprender las implicaciones de este nuevo medio, que surgió lo que se conoce como *narratología cinematográfica* o *narratología fílmica*, como una rama de la narratología dedicada a estudiar el fenómeno de la narratividad en el cine y la imagen en movimiento, y que reconoce en estos medios la capacidad de vehicular una serie de significaciones y, por tanto, de propiciar una intención comunicativa concreta que se configura en el texto fílmico, el cual se constituye como su objeto de estudio. Dado que, a pesar de las marcadas diferencias formales, es innegable que hay una estrecha relación del dispositivo videográfico con el cinematográfico en el sentido que «existe en ambos una coincidencia básica: el hecho de que compartan la capacidad de crear, organizar y difundir obras audiovisuales caracterizadas por comprender cinco *materias de expresión* –imágenes en movimiento, textos, voces, ruidos y música–» (Rodríguez, 2008, p. 176), y que la bibliografía de estudios narratológicos sobre el video es escasa, Rodríguez parte de esta base común y retoma las teorías de la narratología fílmica para la comprensión narrativa del video y sus expresiones derivadas.

A modo general se puede hablar de dos tipos de narratología que responden a intereses y objetivos de estudio diferentes: la *narratología temática*, que es la encargada de estudiar el relato desde el punto de vista de la historia contada, y la *narratología modal* que se centra en el análisis

de cómo se cuenta o se transmite un contenido narrativo. La **narratología temática** o del contenido, es la que se basa exclusivamente en estudiar la estructura del relato, entendido este como «un discurso cerrado que viene a ‘irrealizar’ una secuencia temporal de acontecimientos» (Gauderault y Jost, citados en Rodríguez, 2008, p.182), y en el que se plantea una situación inicial que se ve perturbada para establecer una situación final, resultado de las peripecias generadas por dicha perturbación. Aquí podemos identificar una fase inicial, un desarrollo y una fase final, lo que también se conoce como *secuencia narrativa mínima*. Es importante destacar que ninguno de estos autores condiciona el relato a la ficción ni a la transformación dramática de personajes, que es lo que ha causado en cierto modo la confusión en torno al relato y la narración. Muestra de ello es la definición que Aumont (Citado en Rodríguez, 2008) hace de *enunciado narrativo*, como un conjunto de «elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para formar un todo coherente y la mayor parte del tiempo entrelazado», y que aunque describe la secuencia narrativa mínima, al estar limitada a la ficción, excluye otras posibilidades de narración fuera del relato clásico aristotélico.

La **narratología modal** o de la expresión, estudia los diversos modos de comunicación narrativa y cómo estos se desarrollan en relación a las distintas *materias de expresión* de cada medio, constituyendo un campo heterogéneo capaz de contener intereses y manifestaciones estéticas muy amplias. Esta rama de la disciplina además se ocupa del análisis de la *narratividad intrínseca* a dichas materias de expresión, la cual solo depende de dos condiciones mínimas: que exista una sucesión de elementos y que estén en relación de transformación. La unión de estos dos elementos –sucesión y transformación– constituye un *grado básico de narratividad* que puede ser encontrado en la mayoría de expresiones videográficas, haciendo de ellas obras de carácter narrativo. De hecho, Gaudreault (Citado en Rodríguez, 2008) propone otra definición de *enunciado narrativo* mucho más amplia que la de Aumont, y lo describe como un enunciado que, sin cumplir con la secuencia narrativa mínima, es decir, sin poder ser denominado como relato en el sentido tradicional, sí es narrativo por incluir sucesión y transformación, planteando una narratividad al margen de la narración de una historia o en la que son posibles formas no-lineales de enlazar unos acontecimientos con otros.

Para clarificar esta idea vale la pena ahondar en los términos de sucesión y transformación, propuestos por Gaudreault (Citado en Rodríguez, 2008). La *transformación* puede entenderse en el sentido de modificación, y requiere del cumplimiento de dos condiciones entre dos elementos sucesivos en el tiempo para que exista: que no sean del todo iguales y que no sean del todo diferentes, pues en ese caso estaríamos hablando de un elemento completamente distinto y no de el mismo que se ha modificado con el tiempo. Siendo así, también podemos comprender la transformación como un proceso de dos fases –inicio y fin– en la que dos elementos –que en realidad son el mismo– tienen en común una síntesis entre diferencias y semejanzas (Rodríguez, 2008). Lo que permite esta transformación es la *sucesión* de estos elementos en el tiempo. Sólo con cumplir estos dos requisitos la imagen en movimiento presenta un grado básico de narratividad.

Desde una perspectiva más amplia y enfocada en los aspectos formales, puede decirse que toda imagen en movimiento cuenta con una narratividad intrínseca, pues todo plano actúa como un enunciado narrativo que presenta una continua sucesión de imágenes fijas a través de la cual se genera la ilusión de movimiento, estando así presentes y de forma inherente en este medio, la sucesión y la transformación: «A menos que se niegue a sí mismo, sólo puede muy difícilmente y de forma completamente excepcional sustraerse del orden de lo narrativo» (Gaudreault, citado en Rodríguez, 2008, p.188), por lo que puede afirmarse casi de manera general, que el audiovisual, sin importar su carácter experimental, cumple con un grado básico de narratividad. Sólo se plantean dos tipos de enunciados no narrativos: donde hay falta de diferencia, es decir, donde la imagen está completamente inmóvil y no ocurre nada; y donde hay falta de semejanza, como cuando se suceden planos en un montaje aleatorio sin ningún nexo que los una. Sin embargo, estos dos casos también pueden tener excepciones, porque finalmente es el espectador en el proceso de recepción quien interpreta la obra, pudiéndole otorgar algún tipo de sentido narrativo. Por ello, sólo un filme no-representativo, es decir, en el que un espectador no pueda reconocer nada de la imagen, ni percibir relaciones en el tiempo de sucesión, sería un filme no narrativo.

Con este planteamiento revisamos la dimensión narrativa del videoarte y las piezas audiovisuales experimentales. Pero ¿qué pasa con la videoinstalación y sus posibilidades

narrativas? Para dar respuesta a esta pregunta vamos a volver brevemente a Gauderault que expande su tesis proponiendo dos niveles de narratividad intrínseca (Citado en Rodríguez, 2008). En primer lugar, está el *enunciado narrativo de primer nivel*, que obedece a cada plano como sucesión de fotogramas sin corte y donde se vehicula la primera movilidad posible en la imagen en movimiento, esto es, la representación de objetos y sujetos en la articulación de fotogramas propiciada por el *rodaje*, y gracias al cual se desarrolla la operación narrativa de la *mostración*. El *enunciado narrativo de segundo nivel* es configurado por una segunda articulación entre planos que permite la movilidad de segmentos espacio-temporales, la cual se realiza a través del *montaje*, el cual corresponde a la operación narrativa llamada *narración*. El montaje es el proceso filmográfico en el que se hace una *puesta en serie* –articulación de los planos en una cadena temporal– a través de actividades técnicas como la sincronización, los encadenamientos o el trucaje, y que, por ser una actividad consciente, voluntaria y con una intencionalidad estética definida por parte del realizador, configura la narración en un nivel más complejo.

Al hablar de videoinstalación, Rodríguez (2008) plantea que esta práctica artística puede concebirse como un tipo de montaje, parecido al montaje fílmico, y en ese sentido, una obra artística que involucre al espacio físico a través de un espacio «montado», es una obra con potencial narrativo y que, además, se perfila como dispositivo escénico. El concepto de montaje no es ajeno a las artes plásticas y en este contexto remite a la organización de una serie de elementos en el espacio que se «montan» o disponen en el lugar de exhibición para otorgar sentido a la muestra y a las obras que se exponen, de forma similar a como se hace en el cine y el video. Esta operación «organiza un conjunto de unidades espacio-temporales para formar la obra en función de un orden prefijado» (p. 247), lo que implica establecer una relación de espacio-tiempo entre las distintas partes. Si en el montaje fílmico se realiza una *puesta en serie*, en el montaje de una videoinstalación podemos hablar de *puesta en espacio*, en la que además del espacio de representación, se ponen en juego al interior de la obra el espacio de producción y el espacio de recepción⁴ de la obra, dando vuelta al dispositivo tradicional de la imagen en

⁴ Rodríguez (2008) plantea tres nociones de espacio en la imagen cinética:

1. Espacio de representación, que es el espacio contenido en el encuadre de la imagen, el que se ve en campo.

movimiento y transformando las relaciones jerárquicas que usualmente proponen las obras videográficas.

La inclusión de estas otras dimensiones del espacio en la obra crea nuevas dinámicas que otorgan al espectador un papel vital en la configuración de la obra, pues es quien la activa y ahora, ya de forma explícita. El espectador es el destinatario de la obra y un elemento ineludible e inherente al texto videográfico, que depende de la existencia del receptor para tener sentido. La recepción nunca es un proceso pasivo, pues en ella un espacio textual dado, con un sistema de relaciones y significados compilados, es decodificado por el espectador para crear y dar sentido al texto, razón por la cual, en todo proceso que implique la lectura de una obra de cualquier tipo –incluso en el cine, a pesar de la inmovilidad corporal del espectador–, estamos hablando de un proceso semióticamente activo que deriva en múltiples lecturas y de esta manera, en múltiples textos. Cada nueva lectura genera un texto diferente en la relación que el espectador establece con la obra, en relación a los libros, Borges (1980) lo describe así: «Cambiamos incesantemente y es dable afirmar que cada lectura de un libro, cada relectura, cada recuerdo de esa lectura, renuevan el texto» (p. 102).

Si bien el espectador siempre es un ente activo, en la videoinstalación este papel se acentúa debido a la manera en la que se relaciona con la obra: a través del tránsito de su cuerpo por el espacio, dejando de lado la actitud contemplativa tradicional y adoptando un comportamiento exploratorio en la que recorre e *interactúa* a la vez con la imagen en movimiento y el espacio físico. Esto desmonta la imposición de un punto de vista único, modifica y particulariza el tiempo de recepción de la obra y pone al espectador en una situación de protagonismo, ampliando aún más la gama de posibles lecturas que se hacen de la obra y permitiendo la emergencia de una nueva forma de narración, en la que el espectador-participante está ahora

-
2. Espacio de producción, que corresponde al lugar de la cámara que está fuera de campo y desde donde se muestra la imagen.
 3. Espacio de recepción, que se refiere al espacio en que se encuentra el espectador.

En la obra videográfica monocanal, tanto el espacio de producción como el de recepción están irremediamente ausentes de la imagen de la obra, aunque existen numerosas estrategias que pueden señalar su existencia, entre las que se encuentra la videoinstalación como la más significativa, pues los incluye en el interior de la obra.

activamente involucrado en el proceso de creación y recepción por medio de la transformación que su recorrido hace sobre el montaje artístico inicial propuesto por el autor.

Ahora bien, si la videoinstalación es un montaje de diversos elementos –imagen en movimiento, sonido, objetos, espacio– dispuestos de manera particular en el espacio con el fin de crear un sentido, el cual, en última instancia lo otorga un espectador-participante que actúa como un ente activamente involucrado en la obra, es posible ver que este tipo de práctica videográfica no está alejado del todo alejada de una obra cinematográfica en cuanto a su configuración narrativa. Siendo así, podríamos plantear que los elementos dispuestos en la videoinstalación no tienen que tener un carácter exclusivamente experimental con un grado básico de narratividad, sino que es posible crear una obra en la que el espacio, la imagen en movimiento y los demás componentes, se organicen de tal manera que se acerquen a un grado de narratividad más alto de lo usualmente se presenta en este tipo de configuraciones artísticas. Si bien, por la manera en la que el espectador-participante recibe este tipo de obras no es posible mostrar un relato cerrado en el sentido clásico del término, sí se puede alcanzar un umbral de narratividad en el que una secuencia narrativa mínima, planteada como un relato abierto –ya sea de ficción o no–, se presente fragmentada en el espacio, ubicada audiovisualmente en relación simbólica a los demás elementos dispuestos en la obra y que pueda ser leída por el espectador-participante de forma no lineal. Esto amplía la diversidad de lecturas posibles que en la interacción con el espectador-participante, hace del relato un fenómeno subjetivo y permite una integración de la narración con el espacio tridimensional real.

Acercamientos al relato.

Como ya vimos, es posible incluir el relato, o al menos una secuencia narrativa mínima con unas condiciones particulares, en el espacio físico de la videoinstalación, pero aunque este dispositivo expresivo ha sido utilizado de forma recurrente por los artistas convirtiéndose en una constante formal del arte contemporáneo, el contenido de este tipo de obras continúa teniendo una naturaleza muy apegada a sus orígenes, es decir, se aleja del cine argumental y propone

piezas audiovisuales con un carácter principalmente experimental o con un discurso más cercano a la poesía o al ensayo que al relato en sí. Por ello, encontrar obras en las que la videoinstalación cuente con una intención visiblemente narrativa –entendida ahora como el desarrollo de relatos al interior de la obra– y el usuario pueda descubrir a través de su recorrido y la experiencia proporcionada por la imagen en movimiento instalada en el espacio, relatos o fragmentos que tengan sentido narrativo en sí mismos y remitan a historias, suele ser una tarea difícil. Sin embargo, las ideas provenientes del videoarte de los 60 que le dieron origen a la videoinstalación no han sido una limitante para que a lo largo del tiempo del tiempo diversos artistas se hayan atrevido a realizar nuevas exploraciones con el medio, generando hibridaciones, enlaces y a su vez rupturas al configurar obras en las que hay un acercamiento al relato, ya sea desde lo documental, los relatos mínimos o las narraciones interactivas.

Ejemplo de esta clase de obras es *Beyond Pages* (1995) (Figura 8) del artista japonés Masaki Fujihata, que por ser una de las pioneras en el arte interactivo digital se ha convertido en una obra maestra de gran reconocimiento. En esta videoinstalación interactiva encontramos una habitación que se asemeja a un estudio. Sobre el escritorio está lo que podríamos llamar un «libro luminoso», se trata en realidad de la proyección de la simulación del interior de un libro, junto al que se encuentra un lápiz óptico con el cual el usuario puede escribir y pasar las hojas para ver diferentes contenidos que se animan con cada acción. Lo que convierte a esta instalación en una pieza realmente innovadora para su época, es que no se limita a la interacción en la interfaz bidimensional que supone el libro digital, si no que va más allá haciendo que los objetos reales de la habitación, como una puerta, un reloj o una lámpara, se muevan o sean contenedores de cortas narraciones proyectadas en sus superficies. De esta manera, Fujihata permite la emergencia de una realidad mixta en la que lo digital converge con la realidad del entorno físico a la vez que convierte al usuario en pieza fundamental de la obra, como interactor y activador de la misma.

Entre los artistas que han servido a la vez de referencia formal y temática para este proyecto está Bill Viola, uno de los videoartistas pioneros y con mayor reconocimiento de la actualidad. Ha hecho un importante aporte para el desarrollo del medio a través de la exploración de las distintas posibilidades de la imagen videográfica, las cuales incluyen la significativa

dilatación del tiempo al interior del video mismo, videoinstalaciones multicanal y espacios sonoros. Las principales temáticas abordadas en su obra giran alrededor de las experiencias y condición humana, tales como la identidad individual, la memoria, la conciencia, la espiritualidad, los ciclos de la vida, el nacimiento y la muerte. Entre las obras de este artista a destacar como referentes para el presente proyecto se encuentran *The passing* (1991), en la que reflexiona sobre el proceso de duelo, la muerte y la vida, a partir de una circunstancia que sin duda tuvo gran relevancia para la realización de sus obras posteriores: la muerte de su madre. En ella se puede apreciar la construcción autobiográfica de un autor-narrador, en la que las experiencias de vida propias han sido registradas como videos domésticos y devienen en material audiovisual que utiliza para la realización de la obra. Sin embargo, la obra no se limita al simple registro de un entorno familiar, pues en ella también se incluyen imágenes con un sentido simbólico en las que se ve al propio artista inmerso en el agua, en momentos de insomnio, desplazándose y grabándose a sí mismo, lo que deja entrever un relato realizado como un diario fílmico en el que también se plasman los estados mentales y reflexiones personales del propio artista respecto a los sucesos que le acontecen.

De *The passing* también es interesante recalcar que aunque tuvo su origen como un audiovisual monocanal, encontró evolución y expansión en otras piezas como *Nantes Triptych* (1992) y *Heaven and Earth* (1992) (Figura 9), en esta última una videoinstalación retoma las imágenes y temáticas trabajadas en las piezas anteriores, pero en esta ocasión proponiendo una forma de exhibición que trasciende la proyección tradicional para crear una propuesta en la que dialogan y se miran frente a frente la vida y la muerte. Debido a que esta pieza puede describirse como si se tratara de un objeto y está contenida en un espacio muy reducido, podría calificarse como video escultura más que como videoinstalación, sin embargo, la forma en como está pensada hace que el espectador tenga que asumir un papel activo y establecer una corporalidad específica con la obra para poder apreciarla. Por ello, *Heaven and Earth* comienza a generar dinámicas propias de la videoinstalación en la relación que propone con el espectador, pues él también debe mirar cara a cara a la vida y la muerte para ser testigo y partícipe de lo que la obra quiere comunicarle. Otra obra que resulta de especial interés por tener una apropiación del espacio más decidida, aun cuando no se relacione con el tema del duelo y la muerte es *The sleep*

of reason (1988) (Figura 10), en la que también se intuye una construcción narrativa gracias a las dinámicas espaciales que genera la imagen en movimiento, que en este caso se transporta de una pantalla pequeña y contenida al espacio de la galería, para luego volver a ella, guiando la mirada del espectador en una danza entre lo interior y lo exterior, entre la realidad y el mundo psíquico.



Figura 8. Registro de la obra *Beyond pages*. Realizada en 1995 por el artista Masaki Fuhijata, esta videoinstalación interactiva fue pionera de la interactividad digital en las obras artísticas de carácter espacial.



Figura 9. Imágenes de la obra *Heaven and Earth*, realizada en 1992 por el videoartista estadounidense Bill Viola.



Figura 10. Registro de la videoinstalación de *The sleep of reason*, realizada en 1988 por el artista norteamericano Bill Viola. Por su juego visual y temporal entre la pantalla del televisor y la imagen proyectada en el espacio, genera dinámicas de mayor narratividad e implica al espectador en el cambio que le exige a su mirada para hacerse partícipe de los distintos momentos de la videoinstalación.

En el año 1999, el artista norteamericano Doug Aitken presenta en la Bienal de Venecia la obra *Electric Earth* (Figura 11), la cual estaba compuesta por tres salas con múltiples pantallas, donde cada una correspondía a un momento de un relato desplegado en espacio, de forma que la narración empujaba al espectador a seguir adelante. Esta videoinstalación sumerge al espectador en un relato estructurado de un hombre joven de descendencia afro, al que seguimos de cerca en la cotidianidad de su vida en la gran ciudad de Los Ángeles. Por la forma en la que se muestra el personaje y los detalles de su entorno circundante –luces fluorescentes y parpadeantes, la rueda de un carrito de compras girando o aviones volando sobre su cabeza– enmarcados en primeros planos y proyectados en gran formato, la experiencia se vuelve abrumadora y envolvente, y el relato cobra relevancia no solo por la historia, sino por la experiencia inmersiva y sensorial que logra transmitirse con la videoinstalación. Esta estructura de múltiples salas para organizar un relato que sigue siendo esencialmente abierto, es de relevancia referencial para el proyecto *Impermanente*, ya que en él se incorpora una estrategia similar con el fin de dar continuidad al relato pero manteniendo la posibilidad del recorrido libre del espectador.



Figura 11. Registro fotográfico de la videoinstalación *Electric Earth*, realizada en el año 1999 por el artista Doug Aitken como propuesta para la Bienal de Venecia de ese mismo año.

Krzysztof Wodiczko, artista polaco, es otra de las personas que, valiéndose de los nuevos medios, en especial del video mapping a gran escala en plazas y edificaciones públicas, logra llamar la atención del usuario para involucrarlo en sus piezas audiovisuales. En obras como *The Hiroshima Projection* (1999) proyecta a modo de documental y sobre una construcción que logró mantenerse en pie después de la bomba nuclear de agosto de 1945, las manos gesticulantes de víctimas sobrevivientes que dan sus testimonios sobre los padecimientos que vivieron como consecuencia del ataque, articulando historias que conciernen a la memoria colectiva con el espacio público para así evidenciar hechos que, por su relevancia política y social, deben despertar el interés y ser conocidos por los espectadores que transitan por ese lugar y habitan la ciudad.

En 2002 y como parte de la Documenta 11 realizada en Kassel, Alemania, la artista y cineasta finlandesa Eija-Liisa Ahtila, presenta la obra *Talo/ The house* (Figura 12). Se trata de una videoinstalación compuesta por tres proyecciones –una frontal y dos restantes ubicadas a cada lado de la sala– que nos sitúa en una casa en medio de un bosque, en donde Elisa, una mujer que padece psicosis, vive e intenta seguir sus rutinas cotidianas a pesar de su enfermedad. Gracias a las tres proyecciones en las que se desarrolla este relato y en las que se muestra simultáneamente distintos puntos de vista de una misma escena, la autora consigue crear una sensación profunda de intimidad entre el espectador y la protagonista, pues en esta experiencia el espectador se implica e identifica con el personaje al presenciar al mismo tiempo la vida de la mujer que ve en pantalla, lo que ella está viendo en primera persona, lo que ella experimenta en su imaginario subjetivo y al ser testigo del monólogo tanto externo como interno que ella comparte y que, durante la experiencia, se convierte también en parte de su propio pensamiento.

En esta obra, las alteraciones de la percepción que Elisa sufre debido a su enfermedad, los cambios en el espacio, el tiempo, en las sensaciones visuales y auditivas que ella experimenta, también se ven reflejados en el tratamiento estético y la narración audiovisual, y en tanto que transforman el tiempo y el espacio de Elisa, de la imagen audiovisual, del espacio físico de la galería y del espectador, podemos hablar de una obra que lleva el relato fuera de la pantalla y lo expande en los distintos niveles narrativos de la obra. De esta manera Ahtila se vale de la videoinstalación para abordar temas como el aislamiento, la identidad, la pérdida, las relaciones humanas, las emociones, y lleva aquellos asuntos que se desarrollan «en el mundo interno» de lo

humano, al «mundo externo» de la imagen y el espacio de la exhibición, logrando que el público de la obra se haga partícipe de una experiencia profundamente íntima.



Figura 12. Registro fotográfico de la videoinstalación *Talo/The house* (2002) de la artista Eija-Liisa Ahtila, que muestra la disposición en el espacio de las proyecciones en la que se ven los planos de un entorno doméstico.

Amar Kanwar, artista y cineasta indio, asume como parte de su quehacer artístico el compromiso social de visibilizar las problemáticas de las poblaciones más vulnerables de su país y los países vecinos. En sus obras de carácter documental aborda temas políticos relacionados con los derechos humanos, la justicia, el poder y recoge los testimonios de quienes han sido víctimas de la violencia, conectando así, a través de narrativas complejas, objetos significantes y símbolos, historias personales con procesos sociales y políticos que tienen un alcance colectivo más amplio. Del año 2004 al año 2008 realizó el proyecto *The torn first pages* (Figura 13), una videoinstalación de 19 canales que desarrolla la historia de Ko Thon Htay, un librero arrestado por arrancar como acto de protesta la primera página de todos los libros que vendía, ya que para el momento y bajo el régimen militar birmano, debían incluir por orden del estado eslóganes y propaganda política.

Las 19 piezas audiovisuales de esta instalación se retroproyectan sobre hojas de papel como si se tratase de un libro compuesto por imágenes en movimiento que ha sido fragmentado y repartido en el espacio físico. Como parte de esta fragmentación, la obra se divide en tres grandes estructuras a modo de capítulos que se organizan como constelaciones de significado, las cuales el espectador puede visualizar libremente y en el orden deseado, pues cada una de las piezas tiene coherencia narrativa de forma individual. Kanwar se vale del found-footage, el material de archivo y el reportaje para dar testimonio de los hechos que narra en su trabajo, pero al mismo tiempo «desrealiza» la imagen y el relato contenido en la obra, pues la forma en que muestra y dispone las imágenes y relatos es una reafirmación de la distancia con el referente. Aquí la realidad no solo se presenta, se *representa*, y en ese sentido, a pesar de que el material de partida sea documental, deviene ficción y se transforma en espectáculo (Balsom, 2013).

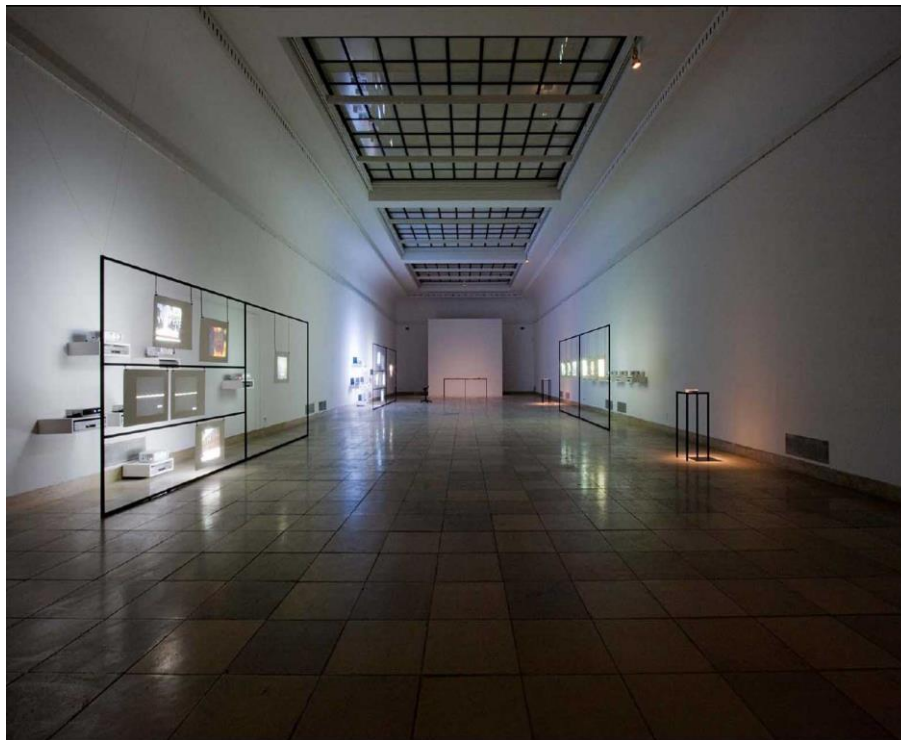


Figura 13. Registro fotográfico de la videoinstalación *The torn first pages* (2004-2008) del artista Amar Kanwar. La imagen corresponde a una vista general de la obra en la que se pueden apreciar las tres estructuras –formales y narrativas– en las que se subdivide la videoinstalación, así como el montaje técnico de la obra.

En el año 2006, el reconocido director de cine Jean-Luc Godard fue invitado a hacer una exposición retrospectiva de su trabajo en el Centro Pompidou de París. Aprovechando las posibilidades estéticas del espacio y desenvolviéndose más como artista que como cineasta, Godard realizó una maqueta proyectual de nueve salas con diversos modelos de objetos, máquinas e instalaciones, en las que se mostraba un recorrido histórico por el cine y su memoria personal en el contexto de la galería. Si bien la exhibición no pudo realizarse como se proyectó inicialmente, Godard convirtió sus *Historia(s) del Cine* en una obra transmediática que trascendía los límites de la pantalla cinematográfica para expandirse en el espacio, creando nuevas formas de visualización del cine en el espacio museal e ideando una videoinstalación con intenciones narrativas.

Estas videoinstalaciones, en las que es posible ver formas y estrategias creativas muy diversas, tienen en común el desarrollo de una narrativa que supera el grado básico correspondiente a la narratividad inherente a toda pieza audiovisual, mostrando así la posibilidad que tiene esta forma de expresión, como medio total, de dar cabida a los demás medios artísticos, y en ese sentido, la potencialidad para desarrollar elementos narrativos y relatos que puedan ir más allá de la pantalla bidimensional para expandirse en el espacio físico y hacer al espectador partícipe de la experiencia propuesta por la obra. Sin embargo, como se había mencionado anteriormente, es necesario aclarar que no todos los discursos que se muestran en estas obras corresponden a la estructura del relato: algunos de ellos, por su carácter político y por la forma en la que son abordados y presentados por los autores, se acercan más al ensayo o al discurso expositivo –como es el caso de *The torn first pages*–, y otros, por su desarrollo mínimo del relato y por el amplio uso de metáforas, imágenes y sonidos experimentales que se alejan referencialmente de lo ‘real’, se acercan más al discurso poético –como *Heaven and earth*–, por lo que, si bien se constituyen como referentes valiosos para *Impermanente* y aportan elementos significativos al proyecto desde diversos aspectos, no puede decirse que desarrollen plenamente los aspectos planteados para la realización de esta obra o para configurarse como una videoinstalación narrativa tal y como se entiende en esta investigación.

De igual manera, es importante evidenciar que muchas de las obras mencionadas se quedan cortas en cuanto a la apropiación del espacio de exhibición por parte de los elementos

audiovisuales de la videoinstalación, razón por la cual, la potencialidad de expansión del sonido y la imagen en movimiento y su vinculación estrecha con el espacio físico no llega a realizarse plenamente o se realiza de forma muy tímida, pues con frecuencia lo único que cambia de estas obras respecto a una proyección audiovisual en un espacio museal es la disposición de las imágenes en el espacio, pero aún se conservan los límites rectangulares de las pantallas, lo que limita la capacidad de inmersión que ofrecen las obras al espectador.

Sobre la posibilidad de inmersión y participación por parte del espectador que tienen las videoinstalaciones y sobre su expansión al espacio físico de exhibición, Duchement (2014) afirma que son características que dependen de la configuración del espacio interno de la obra, y menciona principalmente dos categorías o tipos de instalaciones: las frontales o pictóricas, que pueden verse manteniendo un solo punto de vista e invitan al espectador a permanecer relativamente estático –entre ellas *Talo/ The house*, y *The sleep of reason*–, y las que tienen características escultóricas, que cuentan con un diseño espacial más complejo, proponen al espectador diferentes puntos de vista y requieren de su actitud dinámica para recorrer la obra y hacer una lectura completa de la misma –como en el caso de *Electric earth* y *Beyond pages*–. En contraste con las obras de configuración pictórica, estas últimas, se ajustan más a la idea expansión y aumenta el efecto de inmersión, en tanto que la dispersión física de los elementos de la obra en el espacio, promueve la interacción del espectador y su implicación corporal en la misma. Sin embargo, en obras que son más envolventes como *Electric earth*, el hecho de que aún sean visibles los bordes de las pantallas –como límite y encuadre de la imagen–, permanece una sensación de separación entre el espacio tridimensional y la imagen audiovisual que en él se muestra. Por ello es necesario hablar de un tercer tipo de videoinstalación: la videoinstalación inmersiva e interactiva, que borra los límites entre el espacio físico real y el espacio de la obra, inaugurando un espacio nuevo que se proyecta sobre el espacio preexistente, para así sumergir completamente al espectador-participante en el universo espacial y audiovisual de la obra.

Inmersión e interactividad.

Podría decirse que, de manera implícita, el arte siempre ha sido un medio interactivo, pues exige del espectador la percepción consciente de las obras. ¿Pero esto es suficiente para definirlo como tal? ¿Qué es lo interactivo? Según la definición de la RAE la interacción es «la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos» (Real Academia Española, 2014, 23ª ed.), lo que nos da indicios de que el concepto de *interacción* es mucho más amplio y abarca ámbitos que van mucho más allá de las propuestas artísticas, la creación y la comunicación a través de nuevos medios. De hecho, según Malcolm McCullough (2004), teórico de computación urbana y profesor en diseño de interacción, esta, al tratarse de la «estructura y el contenido de la comunicación entre dos o más “seres” interactivos gracias a la cual pueden comprenderse el uno al otro», es una actividad que hace parte de la naturaleza humana y define la forma en la que nos comunicamos, se verbal o no verbalmente. Por ello podría decirse que todo diálogo y acto comunicativo en el que las partes se «transforman» la una a la otra al compartirse información – así sea de forma efímera y solo a nivel cognitivo–, es una manifestación de interacción. Sin embargo, en este caso nos interesan las formas más visibles de interacción en el contexto de las artes, y específicamente de la videoinstalación, en las que la interacción está basada en los intercambios entre lo «físicamente real y lo artificial» (Kwastek, 2013), entre el espectador-participante, el espacio de exhibición y la imagen construida audiovisualmente.

Como ya lo hemos mencionado, la instalación y la videoinstalación nacieron como medios interactivos, pues parte fundamental de este tipo de obras es la relación que establecen con el espectador-participante. En las palabras de Katja Kwastek (2013), historiadora e investigadora en arte y nuevos medios, las obras que se desarrollan en el espacio físico están desde sus inicios configuradas artísticamente como propuestas interactivas que toman y revelan su Gestalt⁵ sólo en la realización –vivencia e interpretación– por parte de su destinatario. De esta manera se hace

⁵ El término *Gestalt* proviene del idioma alemán y puede ser entendido como *forma, figura y/o estructura*. La teoría que lleva el mismo nombre plantea que la mente termina de configurar los elementos que llegan a ella a través de la percepción y la cognición, siguiendo unas pautas o leyes específicas. Con esta expresión, Kwastek posiblemente está haciendo referencia a la ley de cierre, según la cual, la mente añade los elementos faltantes a una figura incompleta con el fin de completarla.

evidente la necesidad de la interacción para la realización completa de la obra, y aunque ésta no se pueda reducir sólo al momento de realización por parte del destinatario dejando de lado el trabajo del autor, hay que reconocer que la acción que él ejerce es inseparable de la entidad manifiesta del sistema –u obra– creado por el artista. Precisamente, el interés deliberado de introducir al espectador-participante en la obra como una forma de desafiar al sistema-arte y a las concepciones que hasta el momento se tenían lo que debía ser la obra de arte, fue lo que llevó inicialmente a los artistas a crear instalaciones, piezas de videoarte y demás obras cercanas a los medios participativos que hemos mencionado con anterioridad. Pero es necesario reconocer que según cómo se configuren las obras se puede hablar de distintos niveles de interacción e inmersión en las mismas, y en este apartado abordaremos aquellas obras que por la forma en como hacen partícipe al espectador de su estructura y desarrollo creativo, pueden ser consideradas principalmente interactivas e inmersivas.

Si hay algo que pueda darnos pistas sobre este tipo de propuestas es el rol del cuerpo del espectador al interior de la obra. De acuerdo a Raivo Kelomees (2017), artista e investigador en arte y nuevos medios, en las videoinstalaciones que expanden la experiencia cinemática, llevando la imagen en movimiento al entorno físico real, se presentan cinco diferentes tipos de interacción que a su vez denotan diferentes niveles de la misma. A saber:

1. Aquella que ocurre en la interrelación que se da entre las imágenes y sonidos reproducidos por las diferentes pantallas dispuestas en una obra, y en donde la narrativa y los demás elementos comunicativos que ellas muestran se transfieren de una pantalla a otra.
2. La que se da en la conexión entre lo audiovisual y la actividad que sucede en el escenario físico de la obra, donde los «actores» del espacio físico y la pantalla-espacio actúan en colaboración o como antagonistas entre ellos.
3. En la que el espectador-participante está influenciando y direccionando el contenido de la pantalla, es decir, en la que los entornos que rodean al público se transforman gradualmente en los entornos a los que el espectador-participante ha dado forma.

4. Aquella en la que el espectador-participante está «en la imagen», es decir, en la que su corporalidad es reproducida al interior de la imagen audiovisual.
5. Y finalmente, en la que la fisiología y corporalidad del espectador-participante influencia o direcciona el contenido de la pantalla, ya no desde su inserción como ente conceptual que configura la obra, sino desde los datos biológicos que transforman el entorno audiovisual instalado.

Haciendo una revisión histórica del desarrollo de la videoinstalación, podemos encontrar que desde momentos muy tempranos se hicieron obras que presentaban interacciones como las descritas en el tercer y cuarto punto, donde el cuerpo del espectador-participante hacía parte de la imagen audiovisual mostrada en la obra y transformaba el entorno creado por la misma. Como muestra de ello tenemos al artista Dan Graham, quien en 1974 presenta la videoinstalación *Present Continuous Past(s)* (Figura 14), la cual está compuesta por una habitación abierta de tres paredes, con dos paredes-espejo que están adyacentes a una tercera sin espejos, en la cual se encuentran empotrados un monitor y una cámara de video. En esta videoinstalación, la cámara graba tanto al espectador que está frente a él como a la sala completa y por consiguiente, a la «sala virtual» que se refleja en los espejos. El monitor reproduce la imagen de lo que graba la cámara, pero no lo hace en tiempo real, sino con un retraso de ocho segundos, intervalo tras el cual se introducen en la pantalla cuerpos humanos discontinuos. Este montaje visual, que transforma el tiempo y el espacio poniéndolos simultáneamente en diálogo con el referente de la realidad del cual proviene, produce un efecto peculiar de desequilibrio en el espectador-participante, quien se ve obligado a moverse cuidadosamente a través del espacio e interactuar con sus múltiples versiones de «un pasado continuo» (Mondloch, 2010).

Otro de los artistas pioneros en involucrar el cuerpo y la imagen del espectador en la obra a través de los circuitos cerrados de televisión, fue Peter Campus, que en 1972 presentó la obra *Interface* (Figura 15) en el museo Kölnischer Kunstverein, en Alemania. A diferencia de Graham, campus elige una pantalla diferente al monitor y proyecta la imagen sobre una gran pieza rectangular de vidrio. En esta obra, la imagen del espectador es capturada por una cámara ubicada detrás del vidrio y sobre la superficie se muestra la proyección en tiempo real, pero espejada con respecto a la ubicación del usuario, por lo que el espectador-participante puede ver

en esta pantalla leve de forma simultánea a su propia imagen reflejada y a su doble fantasmagórico, posicionado como un opuesto a él. Dependiendo de cómo se ubique el espectador-participante, la imagen reflejada y la imagen proyectada pueden coincidir, estar superpuestas, distantes, o configurando composiciones semejantes a las que serían posibles con un otro yo encarnado, remitiendo así a la complejidad de la construcción de la identidad y promoviendo un sentido crítico del sí mismo, temas que son abordados con frecuencia por este artista en su trabajo.



Figura 14. Registro fotográfico de la obra *Present Continuous Past(s)* (1974) del artista Dan Graham.



Figura 15. Imagen de la obra *Interface* del artista Peter Campus. En ella se muestra el registro de un montaje posterior a 1972, año en el que se presentó la obra por primera vez.

Una obra en la que también adquieren relevancia la relación con el otro y cuestiona la noción de intimidad en el mundo de las telecomunicaciones es *Telematic Dreaming* (1992), de Paul Sermon (Figura 16). Esta videoinstalación está compuesta por dos interfaces que se ubican en locaciones separadas, cada una de las cuales es una videoinstalación dinámica que se interconecta con la otra a través de un sistema de teleconferencia. En ambos espacios hay una cama doble y cámaras que registran a los participantes que hace uso de las camas de manera simultánea, pero la imagen que reciben del otro que está en la otra sala es diferente. El espectador-participante de la cama A, ve al espectador-participante de la cama B acostado a su lado, pero este último ve al otro de forma distinta: a través de unos monitores que se ubican alrededor de la cama B, en los que se muestra la imagen en tiempo real de la persona acostada en la cama A junto a la proyección de sí mismo. Las interacciones del cuerpo de los participantes de esta experiencia son las que determinan el tiempo y el espacio de la obra, constituyéndose a la

vez como causa y efecto del devenir de la misma. Gracias a las dinámicas que esta obra propone, la imagen generada por la telepresencia actúa como un espejo que refleja a una persona dentro del reflejo de otra persona.



Figura 16. *Telematic dreamings* (1992) por Paul Sermon. Videoinstalación con sistema de teleconferencia.

En 1989, el artista Jeffrey Shaw en compañía de Dirk Groeneveld, exhibió la videoinstalación interactiva *Legible City* (Figura 17), en la que se proponen dinámicas de interacción distintas a la inserción de la imagen del espectador de la obra y se amplía la capacidad de interacción e inmersión en el universo virtual propuesto. En esta instalación el espectador es realmente un participante, pues la obra se compone de una bicicleta estática que sirve como interfaz física y permite al usuario controlar, gracias al manillar y los pedales, la dirección y la velocidad que toma el componente audiovisual que está dispuesto en la pantalla panorámica que se ubica frente a él. En esta pantalla se pone en marcha la simulación audiovisual de una ciudad compuesta por gráficos digitales 3D, los cuales han sido generados por un software de creación visual, pero aquí el entorno urbano –que está construido según los planos de ciudades reales como Manhattan, Ámsterdam y Karlsruhe– no se compone de

edificios, parques y monumentos, sino que todos ellos han sido reemplazados por letras que forman palabras y frases a lo largo de las calles. La experiencia del usuario al interior de esta obra se constituye como un viaje de lectura, que se modifica con cada elección que hace al tomar alguna de las rutas propuestas, recombina los textos y encontrando múltiples conjunciones de significado.

Shaw, en 1993, presentó en la MultiMediale 3 en Karlsruhe, Alemania, una obra que seguía la misma lógica de *Legible City*. En *The virtual museum*, una videoinstalación que venía desarrollando desde 1991, el artista muestra la versión en realidad virtual de la galería en la que se monta la videoinstalación. Una reproducción exacta del espacio de exhibición es mostrada en un monitor ubicado sobre una plataforma circular motorizada, en la que también hay dispuesta una silla para sentarse cómodamente frente al monitor. Aquí el espectador-participante gira controladamente a medida que recarga su peso corporal sobre los costados de la silla, para así navegar con su mirada en el entorno visual que coincide con el entorno físico. La forma en la que se desarrolló esta obra es un acercamiento temprano a lo que hoy en día conocemos como realidad aumentada, una tecnología que permite hacer coincidir el mundo físico externo con el mundo virtual y digital a través de la interfaz del monitor.



Figura 17. Registro de la videoinstalación *Legible City* (1989) del artista Jeffrey Shaw. En la imagen se muestra al espectador montando una bicicleta, que sirve como interfaz natural para la interacción con la pieza audiovisual proyectada en la pantalla.

Gracias a las obras mencionadas, en las que el cuerpo del espectador-participante tiene un papel mucho más activo en la configuración final de la obra, nos es posible percatarnos que el concepto de interacción y de inmersión están íntimamente ligados. Mientras más participativa sea la actitud del visitante dentro de la obra, este se ve más inmerso en la experiencia propuesta por la misma, pues de cierto modo se vuelve uno con la obra. Este tipo de vinculación con la videoinstalación la encontramos de forma casi literal en obras más recientes, como *Pulse Index* (2010) de Rafael Lozano-Hemmer. Se trata de una videoinstalación interactiva que a través de un sensor ubicado en la entrada de la sala, graba las huellas digitales y toma el pulso de los participantes, para inmediatamente proyectarlos en un corto loop de video de tamaño aumentado sobre la pared de la sala de exhibición. A medida que llega un nuevo participante, las imágenes tomadas con anterioridad se reducen para ubicarse en una cuadrícula de huellas que llena la totalidad del espacio, creando un efecto envolvente. Sin participantes la obra queda reducida al cubo blanco de la sala de exhibición.

Otra obra en la que se emplean los datos biométricos de los participantes como origen y transformador para la creación de la imagen en movimiento que se despliega en el espacio, es la videoinstalación interactiva *Aura* (2017) (Figura 18), del estudio holandés Nick Verstand. En ella se traducen a color, forma, luz, sonido y movimiento, las emociones de los participantes, las cuales son interpretadas a partir de los datos proporcionados por sensores biométricos que miden variables como el pulso, las ondas cerebrales y la respuesta de la piel. La concepción de la luz como medio, el uso de esta como metáfora de la materialización del espacio psíquico interno en el espacio físico externo, así como la forma en la que se emplea el sonido, detonan fuertes respuestas emocionales en los participantes, lo que retroalimenta y transforma la obra, al tiempo que los hace parte de sí misma.

Si bien la mayoría de estas propuestas se presentan como obras principalmente experimentales que se alejan del interés central de esta investigación, es decir, del desarrollo de una narrativa en el espacio físico, por la inclusión que hacen del espectador en su estructura de manera tanto física, visual, como emocional –en tanto que al participante le es posible una identificación con la obra por «verse en» ella–, dan pie a la comprensión del concepto de inmersión que llevan implícito muchas de las videoinstalaciones interactivas más recientes.

Como sabemos, la instalación en sus inicios tenía como principal objetivo establecer una ruptura con la ilusión narrativa impuesta por el cine y con las ideas predominantes de lo que se consideraba arte, pero paradójicamente, al incluir las pantallas como uno de sus elementos principales, la ahora videoinstalación reintroduce lo virtual y con ello el espacio ilusionista que las propuestas anteriores habían intentado dejar atrás (Mondloch, 2010). Precisamente es ese restablecimiento de la ilusión por parte de lo audiovisual lo que propicia a la videoinstalación la posibilidad de convertirse en una experiencia inmersiva, pues la cualidad ilusoria que tienen la mayoría las imágenes producidas a lo largo de la historia –incluyendo aquellas grabaciones aleatorias realizadas por los primeros videoartistas– por el hecho de representar o mimetizar algo ya existente en la realidad, o por lo menos, de evocar otras cosas que están más allá de sí mismas, actúa como detonante para la creación de un espacio virtual ilusorio que se superpone al espacio real, en el que el espectador participante puede sumergirse en la fascinación de estar experimentando algo que lo transporta a un lugar que trasciende el espacio físico de la galería, a pesar de que establezca relaciones claras y visibles con él.

Afortunadamente, la ilusión que opera en la videoinstalación no supone un abandono de la reflexión crítica y la actitud consciente que tanto artistas como participantes, tienen al acercarse a la videoinstalación (Mondloch, 2010), pues ahora la inmersión en estas obras no obedece a un engaño del que somos víctimas ingenuas, sino a un ejercicio lúdico, en el que intervienen lo emocional, lo cognitivo y en el que emerge la experiencia estética. La ilusión presente en la videoinstalación y las simulaciones que proponen los medios de creación digital se convierten en la «alucinación consensuada» entre el autor y los usuarios. (Shanken, 2013). Este consenso es parte fundamental de la experiencia inmersiva propiciada por la videoinstalación, pues en un momento en el que es imposible engañar a un espectador bien informado, la inmersión se trata de la implicación voluntaria sensorial, emocional y cognitiva. (Kwastek, 2013), y del efecto de *fluir* –*flow*– con, en y dentro de la misma. Por ello, los proyectos de videoinstalación inmersiva más ambiciosos apelan no solo a la visualidad de los participantes, sino a todos los demás sentidos – audición, tacto, olfato, propiocepción– a través de la interacción de elementos de hardware y software que se despliegan por medio de interfaces naturales intuitivas y físicamente íntimas (Grau, 2003), lo que magnifica la impresión de estar inmerso conscientemente en un entorno

artificial que afecta la propia corporalidad y en consecuencia, el ser-en-el-mundo del visitante de la obra.

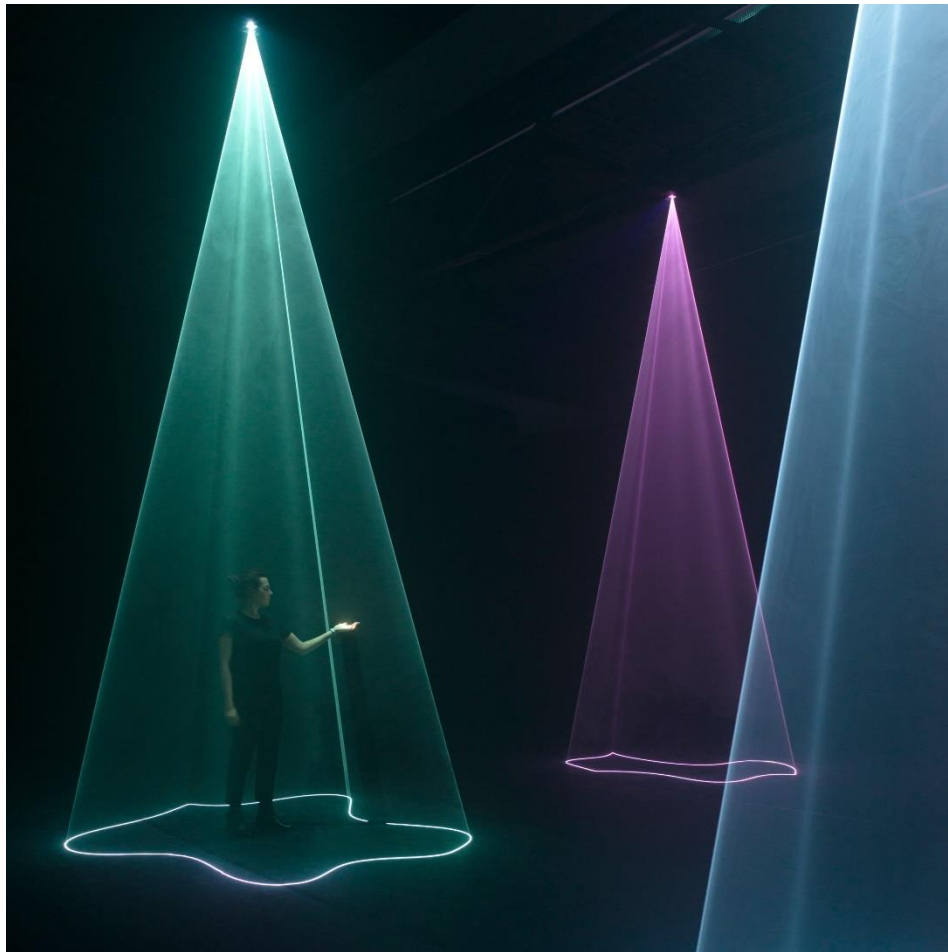


Figura 18. Imagen de la videoinstalación inmersiva e interactiva *Aura* (2017), del estudio Nick Verstand.

La artista suiza Pipilotti Rist crea videoinstalaciones inmersivas en donde realiza un gran despliegue de elementos que favorecen la implicación real y emocional del público en la obra, que demandan el uso de todos los sentidos para ser experimentadas. Una de estas obras es la exhibición individual *Open my glade*, realizada en 2019 en el Museo Louisiana de Arte Moderno de Dinamarca. Esta obra ocupa una sección completa del museo y se subdivide en diferentes

videoinstalaciones que están ligadas entre sí tanto formal como conceptualmente, pues se trata de obra creadas para un sitio específico que combinan el trabajo textil y videoproyecciones de colores vibrantes, en un entorno diseñado como un espacio doméstico. Algunas de ellas son *Reversed Eyelid* (2019), y *4th Floor to Mildness* (2016). Para *Reverse Eyelid* (Figura 19), Rist trabajó de la mano de la empresa textil danesa Kvadrat, que fabricó unos paneles acústicos con diseños de colores intensos que amplían la vista microscópica de la estructura orgánica que está al interior de nuestros párpados. Con ellos se recubrieron las paredes de un «apartamento» de 45 metros de largo, en donde se emplazan objetos propios de una casa junto con proyecciones de imágenes solarizadas del interior del cuerpo humano. La artista al colocarnos como espectadores-participantes «detrás del párpado», nos encoge y nos sumerge en el interior del cuerpo humano, evocando la relación entre el mundo emocional intangible que está «al interior del cuerpo» y la casa como espacio íntimo, al tiempo que transforma la imagen del cuerpo en paisaje.



Figura 19. Videoinstalación *Reverse Eyelid* (2019) en la muestra individual *Open my glade* de Pipilotti Rist.

En *4th Floor to Mildness* (Figura 20), otra de las obras que hacen parte de esta exposición, Rist nos invita a acostarnos en las camas dispuestas en la videoinstalación para ver la proyección de un video que muestra el fondo de las aguas fangosas de un río situado a las afueras de Zúrich. Esta obra tiene referencias sutiles e inteligentes a temas sociales y políticos, pero más allá de eso, su relevancia radica en el cuestionamiento y la meditación profunda que hace de lo que significa ver. Por la posición que exige la obra al espectador-participante para ver las proyecciones que, a su vez, se ubican de manera poco convencional en el espacio —en el techo y emulando las formas de un río que fluye—, así como por la imagen mostrada que se acerca a lo abstracto, pone a prueba la mirada de los participantes, así como la relación completa del cuerpo con la obra.



Figura 20. Videoinstalación *4th Floor to Mildness* (2016) de la artista suiza Pipilotti Rist.

Otra obra que parte de un espacio natural y cotidiano, como lo es una habitación, para crear identificación con el espectador-participante y sumergirlo en su dinámica, es la videoinstalación inmersiva e interactiva *Self on the Shelf* (2018) de Laia Cabrera e Isabelle Duverger. Gracias al uso de proyecciones basadas en videomapping, ilustración, animación y con un diseño de sonido pensado para la obra, las artistas logran transformar la habitación de un niño en un espacio surreal a medida que diversos mundos virtuales invaden el espacio real. Esto ocurre gracias a la interacción directa del espectador-participante, quien debe encontrar al interior de espacio algunos puntos negros o sensores, que al ser tocados actúan como detonantes de la transformación audiovisual del lugar.



Figura 21. Registro de uno de los momentos de la videoinstalación inmersiva e interactiva *Self on the shelf*.

Finalmente, es importante destacar el papel que tiene el museo en la producción de videoinstalaciones inmersivas e interactivas, que, por sus requerimientos técnicos, altos costos y

la necesidad de trabajo en equipo, se presenta como la institución que logra condensar lo necesario para la realización y exhibición de estas obras. Shanken (2013) explica las dinámicas en que ha generado esta situación en el mundo artístico:

La estética, la técnica y los retos financieros que imponen los medios electrónicos han exigido a los artistas realizar tareas y formar alianzas poco convencionales. Estas exigencias han motivado la creación de comunidades de individuos con intereses similares, pero sobre todo han catalizado las colaboraciones entre artistas e ingenieros. (...) Estas alianzas caracterizan la producción de importantes obras de arte electrónico, así como muchas de las exposiciones históricas y contemporáneas que divulgaron la idea de unir arte y tecnología. (p. 100)

Como resultado de estas alianzas podemos ver la emergencia en los últimos años de espacios acondicionados técnicamente para presentar obras que permiten una inmersión total, como es el caso del Museo de Arte Digital de Tokio, creado por la compañía constructora japonesa Mori, en asocio con TeamLab Borderless. En él se exhiben de manera permanente una serie de videoinstalaciones inmersivas e interactivas de grandes dimensiones (Figura 22), que se proyectan en todas las superficies del espacio físico, y que se interconectan entre ellas sin marcar límites claros entre las diferentes salas. Al eliminar por completo los bordes de la pantalla rectangular, la obra le permite al espectador-participante sumergirse, interactuar y transformar sutilmente, universos virtuales audiovisuales que remiten a entornos naturales y que se presentan como experiencias de alta implicación sensorial, emocional y lúdica para el visitante.

En esta misma línea encontramos uno de los centros de arte digital más grandes del mundo: Les Bassins de Lumières. Abierto al público en el 2019 en un espacio de la ciudad e Burdeos que durante la Segunda Guerra Mundial se usaba como base submarina, este museo digital presenta exhibiciones a manera de muestras audiovisuales con límites temporales y aforo definidos, de experiencias inmersivas basadas en los grandes artistas de la historia de la pintura, la historia de la ciudad y la historia natural. Las obras de Gustav Klimt y Paul Klee, así como experiencias poéticas que remiten al océano y al pasado del mismo lugar de exhibición, se muestran como

imágenes en movimiento y sonidos envolventes invadiendo y superponiéndose en el espacio monumental de esta construcción.



Figura 22. Registro de la experiencia audiovisual inmersiva e interactiva en TeamLab Boederless en el Museo de Arte Digital de Tokio.

Como hemos visto a lo largo de este capítulo, actualmente la videoinstalación es un medio ya establecido en las prácticas artísticas contemporáneas, pues al ser una forma expresiva que permite la convergencia de múltiples manifestaciones, medios, dispositivos, lenguajes y temáticas, se perfila como el dispositivo idóneo para materializar ideas e intereses de muy diversa índole. Gracias a la gran versatilidad que tiene por ser un medio total, se ha conseguido realizar por medio de ella algunas obras en las que el relato, de uno u otro modo, incursiona en la

dimensión espacial videoinstalación, y otras en las que, aunque prescinden de la narración, logran sumergir por completo al espectador-participante en el universo audiovisual que la experiencia artística propone. Sin embargo, a lo largo de todo este rastreo no encontré ninguna obra en la que lo narrativo –como el desarrollo de un relato en una secuencia narrativa mínima– y lo inmersivo convergieran en una misma propuesta, de la forma específica en la que se ha planteado al inicio de este capítulo. Por ello se hace necesario explorar aún más la potencialidad estética de esta expresión formal para lograr articular la dimensión espacial y corporal que ofrece, con la dimensión temporal y narrativa proveniente del cine, y lograr así formalizaciones mucho más cercanas al umbral entre lo inmersivo y la narración como secuencia narrativa mínima, que permitan al relato invadir el espacio y ser explorado libremente por el espectador-participante, generando a su vez la posibilidad de vivir una experiencia estética que actúe como mimesis de la experiencia vital cotidiana, y específicamente de aquella vivida durante el duelo, en la que el universo virtual de la memoria y las emociones, se superpone al espacio físico real de la casa, consiguiendo así borrar los límites entre la vida y el arte.

El hipertexto y los relatos digitales no-lineales

Después de explorar las posibilidades narrativas de la videoinstalación y comprobar que efectivamente se pueden crear obras en las que el relato se desarrolle en articulación con el espacio real tridimensional, surge la necesidad de encontrar claridad respecto a cómo tiene que estructurarse el relato para que la videoinstalación narrativa llegue a una formalización en la que se generen las dinámicas propuestas anteriormente, es decir, que se configure como una obra en la que gracias a los recorridos y la interacción con el espectador, sea posible contar una historia que se ha desplegado previamente en el espacio, y que por sus características y por la forma en que se presenta, suscite múltiples lecturas. Sobre esta inquietud, la teoría del hipertexto y su aplicación en la creación de relatos digitales no-lineales tales como los videojuegos, las películas interactivas y los documentales en web, en donde el espectador es quien decide el destino del relato, pueden aportar elementos muy valiosos.

El término *hipertexto* surge por primera vez en 1965, en una comunicación que Theodor Nelson, filósofo, sociólogo y pionero en las tecnologías de comunicación estadounidense, envió a la conferencia nacional de la Association for Computing Machinery de Estados Unidos. En aquel texto titulado *The Hipertext* propuso lo que sería al mismo tiempo un tipo de escritura electrónica, una nueva tecnología informática y un modo de edición. Él lo explicó de esta manera:

Con hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que sea lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario. (Nelson, citado en Landow, 2009, p. 25)

Nelson también consideraba su nuevo sistema de escritura como parte de un engranaje social más amplio que descentralizaba la autoridad –que para efectos artísticos y específicamente tratándose de una videoinstalación narrativa, podría entenderse como el autor de la obra– y le otorgaba un mayor poder a los individuos –para este caso, los usuarios o espectadores-participantes–. Si bien este término surgió solo hasta la década del 60, coincidiendo con los

orígenes de la videoinstalación, la idea de una escritura abierta e interconectada viene desde mucho tiempo atrás⁶, registrándose los primeros antecedentes en la edad media con la invención del códice. La razón de que esta idea haya tardado tanto en reconocerse como un concepto con nombre propio, se deba quizá a que sólo hasta esa época fue posible contar con un soporte idóneo para materializarla, esto es, los dispositivos tecnológicos y plataformas digitales que en ese momento llegaban a un punto de desarrollo mínimo para lograr este propósito.

El hipertexto como concepto es bastante amplio, y a la par que la videoinstalación, su origen y su desarrollo son múltiples, y pertenecen a dos grandes ramas del conocimiento: la literatura y la informática, que a pesar de sus diferencias tienen en común el uso del lenguaje –ya sea de las palabras o de los códigos informáticos– como base para su existencia. El lenguaje le permite al hombre una comunicación efectiva con sus semejantes «la posibilidad de expresar con palabras nuestras emociones y pensamientos permite además el recuerdo, y eso nos convierte precisamente en seres racionales» (Díaz y Salaverría, 2003, p.83), pero la conversación verbal es fugaz, y en un afán de luchar contra el olvido, la escritura surge como una estrategia que permite conservar nuestros recuerdos, nuestras ideas y nuestra experiencia de vida más allá del tiempo, y transmitirlos superando los límites de nuestra naturaleza efímera. Sin embargo, la escritura en sus inicios sólo fue posible en soportes fijos que, al igual a como ocurre con el libro de papel, limitaban el ejercicio de lectura a la linealidad y se quedaban cortos en su capacidad para relacionar los conocimientos que contenían, de forma que pudieran dar pie a un universo de conexiones complejas en el que cada cosa tuviera que ver con muchas otras, tal como lo hacen la mente y la memoria humana. Es de la necesidad estética de acercar la escritura a la experiencia

⁶ Miguel Herrero (2015) en su libro *Hiperficción* hace un recorrido histórico y conceptual por la idea del hipertexto en los relatos ficticios, retomando obras artísticas, literarias y cinematográficas que fueron precursoras de los relatos digitales no-lineales, en auge en la actualidad y entre los que se incluyen las obras multimedia y transmedia, los videojuegos y los relatos desarrollados a través de la realidad aumentada. Como antecedentes, por ejemplo, menciona los textos *Los senderos que se bifurcan* de Jorge Luis Borges, *Rayuela* de Julio Cortázar, *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust, movimientos artísticos como el surrealismo y el dadaísmo y algunas películas de David Lynch y Christopher Nolan. Si bien las obras realizadas en todos estos formatos desarrollan el relato realmente en forma lineal, como una sucesión de fragmentos que deben ser leídos y visualizados solamente de esta manera, el relato al interior de ellas ya tiene implícitas ideas como la multiplicidad y la no-secuencialidad cronológica y argumental.

humana real y del menester técnico de organizar esta información de forma en la que se pueda acceder a ella de la misma manera en la que lo hace el pensamiento, que surge el hipertexto.

Landow (2009) define el hipertexto como un tipo de texto electrónico «que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisequencial» (p.25) y que además hace una ruptura con la secuencia fija, un principio y un fin determinados, la magnitud definida de una historia y la noción de unidad de la misma. La estructura que propone el hipertexto es similar a la del *rizoma*, concepto desarrollado por Deleuze (2008) con el que propone una «imagen del pensamiento» basada en el rizoma botánico, que es una estructura subterránea de algunas plantas herbáceas, la cual se comporta a la vez como tallo, rama y raíz, en la que los brotes pueden ramificarse desde cualquier punto, creciendo indefinidamente y de forma horizontal, mientras abarca grandes áreas de terreno. Esta estructura es diferente a la de un árbol, pues éste presenta un único tallo o tronco que se constituye como un eje central a partir del cual se ramifican otras estructuras y que por lo tanto, representa una organización jerárquica. Deleuze sostiene que en la sociedad occidental el modelo de pensamiento ha tratado de instaurarse como algo rígido, jerárquico, arborescente, pero el pensamiento no funciona de esta manera, y ni siquiera el cerebro, el órgano en el que se produce, es una materia ramificada, ya que peculiaridades como la discontinuidad de sus células y el funcionamiento aleatorio de la sinapsis —a través de la que se hacen las conexiones y la transmisión de mensajes—, «convierten el cerebro en una multiplicidad inmersa en (...) todo un sistema aleatorio de probabilidades» (p. 35). Por ello, en la búsqueda de una estructura más flexible, abierta y que refleje esa potencialidad de transformación, propone el rizoma como un nuevo sistema o estructura cuyas características explica de la siguiente manera:

A diferencia de los árboles o de sus raíces, el rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera. Cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; el rizoma pone en juego regímenes de signos muy distintos e incluso estados de no-signos. El rizoma no se deja reducir ni a lo Uno ni a lo Múltiple. No es lo Uno que deviene dos, ni tampoco que devendría tres, cuatro o cinco, etc. No es un múltiple que deriva de lo Uno, o al que lo Uno se añadiría. No está hecho de unidades sino de dimensiones, o más bien de direcciones cambiantes. No tiene ni principio ni fin, siempre tiene un medio por

el que crece y desborda. Constituye multiplicidades lineales de n dimensiones, sin sujeto ni objeto, distribuibles en un plan de consistencia del que siempre se sustrae lo Uno. Una multiplicidad de este tipo no varía sus dimensiones sin cambiar su propia naturaleza y metamorfosearse. (Deleuze, 2008, p. 48)

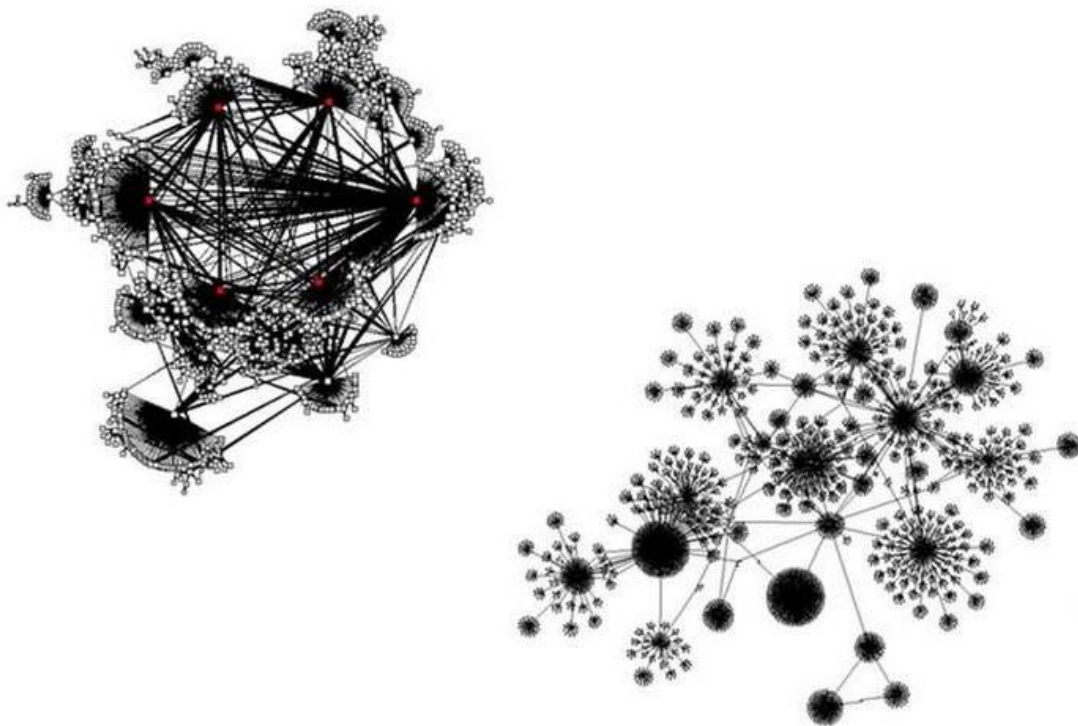


Figura 23. Gráfico en el que se muestran dos estructuras rizomáticas. Estas son muy similares a los modelos hipertextuales actuales con los que se explica visualmente el funcionamiento de internet y otros procesos comunicativos. En ellas son visibles las interconexiones entre núcleos de información, en las que no es posible establecer una jerarquía clara.

Esta idea hace eco en muchas áreas del conocimiento, entre las que evidentemente está la literatura, que a través de la escritura también busca formas más cercanas al pensamiento y a la aleatoriedad que supone la experiencia humana. En S/Z Roland Barthes (2004) describe un texto ideal que coincide con lo que hoy es el hipertexto electrónico, en el que encontramos bloques de texto e imágenes unidos por enlaces y trayectos, en el que abundan las redes que los

interconectan, que es abierto, inacabado y permite comenzar y acabar su lectura por cualquiera de los bloques, no teniendo principio ni fin determinado. Parece que esta idea de acercar la escritura aún más a la naturaleza de lo humano ha obsesionado a varios intelectuales, creativos e inventores a lo largo de la historia, pues los desarrollos de dispositivos que pudieran materializar una escritura de este tipo se registran desde una época muy temprana, incluso desde antes de la aparición de la imprenta. Ejemplo de ello son las máquinas pre-hipertextuales desarrolladas en el renacimiento, como *el teatro de la memoria* de Giulio Camillo y *la noria* de Agostino Ramelli⁷, que a grandes rasgos, pretendían reunir todo el saber universal, construir una representación del mundo y además, permitir la lectura simultánea e interconectada de varios textos, constituyéndose como precedentes de los materiales multimedia de la actualidad. Pero finalmente fue Vannevar Bush con la invención del Memex quien materializó la idea del hipertexto, y dio pie al desarrollo y la expansión del mismo en los sistemas informáticos tal y como los conocemos el día de hoy.

El Memex fue propuesto en 1945 por el ingeniero y científico canadiense Vannevar Bush, quien se dio cuenta que la gran información generada por las crecientes actividades de investigación científica y académica ya no estaba siendo almacenada de forma que pudiera encontrarse eficazmente, limitando el acceso al conocimiento y relegando al olvido muchos de estos productos del saber: «El conjunto de la experiencia humana está creciendo a un ritmo prodigioso, pero los medios que empleamos para desplazarnos por este laberinto hasta llegar al punto importante del momento son los mismos que utilizábamos en la época de las carabelas»

⁷ El *teatro de la memoria* fue ideado por Camillo en el año 1532, época en la que también se desarrollaba la ciencia de la memoria o *mnemotecnia* y en la que algunas personas de la Europa cristiana volvían su mirada a la Cábala, que surgió en 1200 como método combinatorio para interpretar las escrituras del Talmud y que es a su vez una descripción del mundo. En la Cábala se cree que el mundo está formado por diez *sefirot* o emanaciones divinas que podían combinarse de 22 de maneras diferentes, número que corresponde a las letras del alfabeto hebreo. Teniendo como inspiración a la Cábala, Camillo inventó un dispositivo en madera compuesto por muchos casilleros en los que había imágenes y textos. Los materiales dispuestos podían girar y combinarse a partir de entre 49 y 343 *lugares de la memoria*, concediendo margen de acción al usuario que podía adentrarse de forma aleatoria en la exploración de la máquina y sus contenidos.

La *noria* o *rueda de libros* fue planteada por Agostino Ramelli en un texto del año 1588. Esta máquina se mostraba como una solución para personas estudiosas muy ocupadas y «permitía la lectura simultánea de varios libros en el punto en que se dejaban abiertos, mediante un complejo sistema de ruedas dentadas, lo que permitía una lectura de varios volúmenes a partir de ideas relacionadas entre sí» (Díaz y Salaverría, 2003, p. 86).

(Bush, citado en Landow, p. 33). Su preocupación por encontrar un método adecuado para la recuperación, el almacenamiento, ordenamiento y etiquetado de la información lo llevaron a la construcción del Memex⁸ (Figura 24), una máquina conceptual a la que Bush concebía como «un accesorio personal y ampliado de su propia memoria» (p.34) que podía almacenar enormes cantidades de información superando las limitaciones del papel y exigiendo un nuevo tipo de usuario, más autónomo y con habilidad de crear caminos y enlaces que lo lleven de una parte a otra. El Memex es uno de los precursores de Internet y del computador moderno, y a su vez, logra un acercamiento al modo en que la mente humana funciona, es decir, por asociación de ideas según una red de conexiones personales que puede llegar a ser compleja y difícilmente predecible.

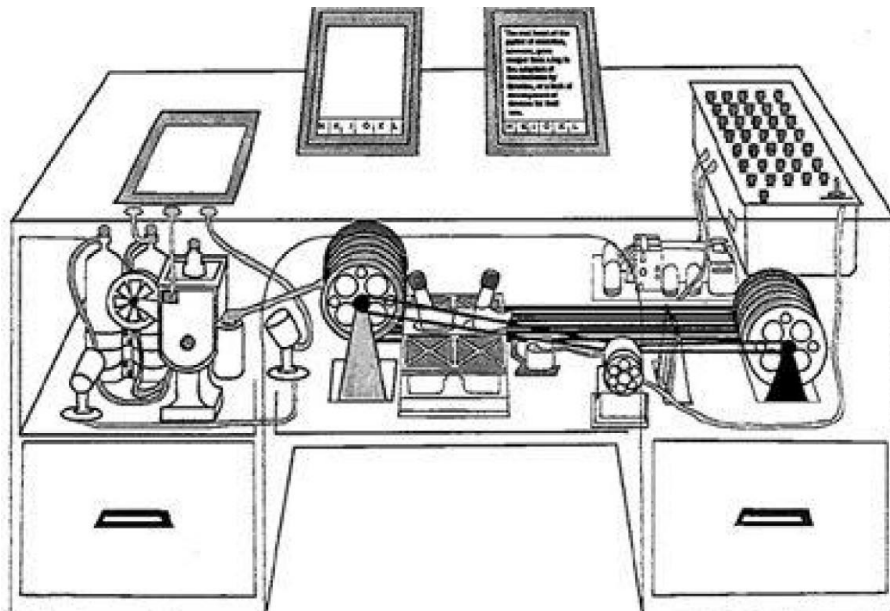


Figura 24. Gráfico técnico del Memex en el que es posible apreciar sus mecanismos internos y funcionamiento.

⁸ En su forma física, el Memex es un escritorio con superficies traslucidas que hacen el papel de pantalla, la información que podía almacenar iba desde textos de todo tipo, hasta libros, comunicaciones personales e imágenes que se condensaban en archivos microfilmados. La información podía encontrarse gracias a un teclado, palancas y botones que activaban un mecanismo de motores con el que se encontraba de forma rápida los archivos de microforma, y además, también contaba con un sistema de fotografía seca (o en su defecto, con lápices) que permitían al lector hacer anotaciones personales en los márgenes de los archivos.

Posteriormente, con el desarrollo de la ciencia informática, del perfeccionamiento de los ordenadores y el surgimiento de internet, hay una creciente popularización de estas tecnologías en la década de los 80 y los 90, que gracias a sus sistemas operativos con interfaces gráficas y facilidad acceso y uso para todo tipo de personas, se imponen como un estándar y una nueva necesidad comunicativa a nivel social. Este panorama hace más fácil el desarrollo de los sistemas hipertextuales, que encuentran su lugar de expansión en la World Wide Web (creada por el científico Tim Berners-Lee), una propuesta de hipertexto global que funciona como una extensa red que agrupa e interconecta masivos volúmenes de información con la que se reúne casi todo el conocimiento humano y que hasta el día de hoy sigue siendo el sistema de internet más utilizado por los usuarios a nivel global.

Pero ¿Cómo se aplica el hipertexto al relato? Existe una teoría literaria del hipertexto a la que muchos autores como Landow, Nelson, Foucault, Barthes y Derrida han hecho importantes aportes y que aborda las posibilidades que con este tipo de escritura se inauguran para la literatura, y además «explica las estrategias retóricas que esa nueva narrativa debería desplegar» (Díaz y Salaverría, 2003, p.100). A rasgos generales y haciendo una compilación de los conceptos más importantes propuestos por los diferentes autores (Landow, 2009), esta teoría define al hipertexto como una estructura narrativa multilineal y multiseccional, compuesta por unidades de información independiente llamadas *lexias* y que están enlazadas por *nexos*, *tramas* o *redes* en una estructura abierta e interconectada. Finalmente, el *montaje* de la obra definitiva corresponde al lector y no al autor. El ser «un texto en progreso» (Díaz y Salaverría, 2003, p.100) con múltiples posibilidades y trayectos de lectura, además de descentralizar la obra y el proceso creativo otorgando al lector (lector-autor) un papel más activo, es la característica fundamental y la gran potencialidad del hipertexto. Sin embargo, todos estos autores coinciden en que, precisamente por el grado de libertad que ofrece, se hace necesario que el relato hipertextual tenga un cierto grado de jerarquización y un criterio de orden con el fin de que el mensaje o relato a comunicar sea coherente y no solo un azar aleatorio, caótico y sin ningún sentido. El relato hipertextual exige entonces «reconfigurar la narrativa» (Landow, 2009) y proponer una alternativa a la narración clásica aristotélica que impone el cumplimiento de una secuencialidad, un orden cronológico y un principio y un final bien definidos.

Espen Aarseth (Citado en Díaz y Salverría, 2003), teórico del *cibertexto* – que se define como el texto desarrollado en los entornos virtuales y que tiene su fundamento en el hipertexto– propone una poética para los nuevos relatos digitales basada ya no en la estructura del relato, sino principalmente en cuatro posibles actividades del lector:

1. Una actividad exploratoria, mediante la cual se decide cuál de los posibles itinerarios se va a seguir.
2. Una actividad de representación, en que el lector adopta el papel de uno de los personajes.
3. Una actividad de configuración, en que parte del armazón de la obra ya está definido por el autor y es de obligatorio cumplimiento.
4. Finalmente, una actividad poética, mediante la cual el lector da sentido a la obra final, que en cierta medida él, mediante sus elecciones, construye. (p.102).

A su vez, Janeth Murray (1999) en su texto *Hamlet en la Holocubierto*, propone tres rasgos básicos de la narrativa digital: la inmersión, descrita como la experiencia de trasladarse a un lugar ficticio; la actuación, que consiste en tener el poder de realizar acciones significativas y ver la consecuencia de nuestras decisiones y elecciones; y la transformación, como la capacidad de cambiar y moldear la obra.

Tanto en la propuesta de Murray como en la de Aarseth se describe la narrativa hipertextual en relación directa con el usuario, el cual es concebido como elemento fundamental y como un ente con gran libertad y capacidad de transformación de la obra, pues es quien a través de sus acciones define radicalmente su destino y configuración final. Sin embargo, no podemos olvidar la necesidad de, en cierto modo, limitar su actuar para que el relato tenga coherencia y su experiencia de lectura de la obra no sea caótica y completamente azarosa. Para ello, las teorías hipertextuales han propuesto estructuras flexibles y abiertas en las que es posible organizar la información, de manera que permitan libertad y distintos grados de interactividad al

usuario, pero que también hagan posible una lectura con sentido y que logre comunicar la idea original del autor.

Entre estas estructuras (Figura 25), además de las ya muy conocidas formas lineales en las que la narración se desarrolla de forma consecutiva, encontramos estructuras multilineales, estructuras paralelas, arbóreas, reticulares y mixtas, las cuales, en mayor o menor medida según sus características, permiten cierto control del relato y al mismo tiempo, la libertad del usuario quien se ve impelido a explorarlas y moldearlas a su gusto. Con ellas el autor puede decidir controlar o no las entradas –inicio del relato– y salidas –fin del relato– del usuario a la experiencia narrativa, la cual puede ser abierta o cerrada según la configuración elegida. Gracias a estas estructuras es posible crear relatos con una única entrada y múltiples finales o viceversa, un recorrido con numerosas alternativas, solo un par, o completamente aleatorio, una experiencia narrativa en la que el usuario puede volver sobre sus elecciones, o en la que se vea obligado a avanzar.

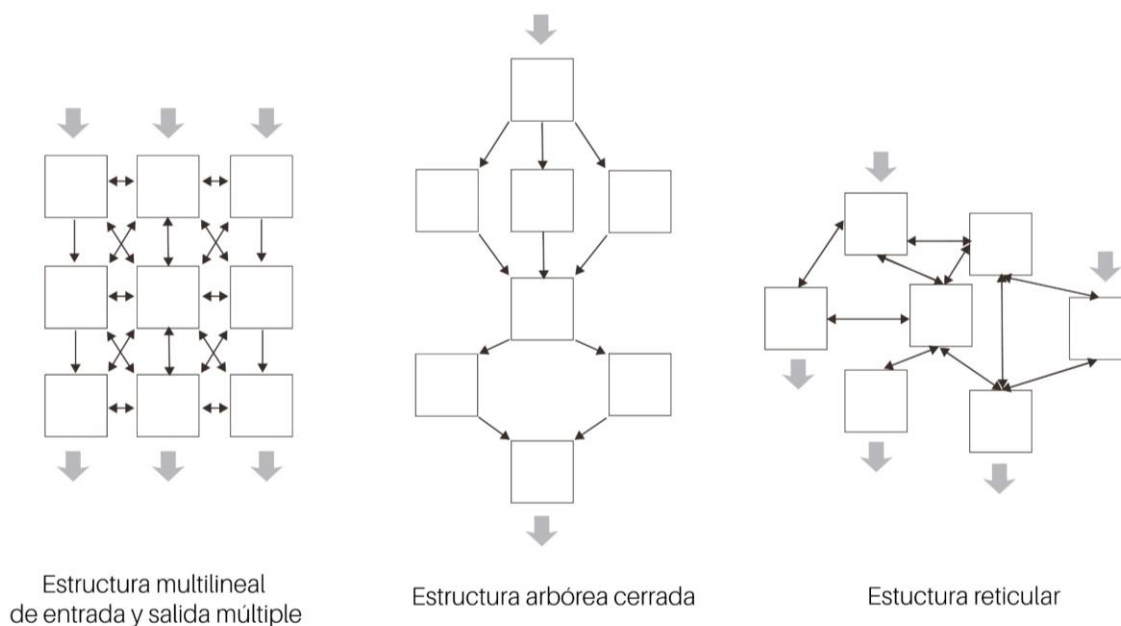


Figura 25. Gráfica ilustrativa de algunas estructuras hipertextuales. En ella, cada cuadrado corresponde a una lexia, unidad narrativa o escena, las flechas grises a las potenciales entradas y salidas del relato, y las negras a los recorridos e interacciones posibles.

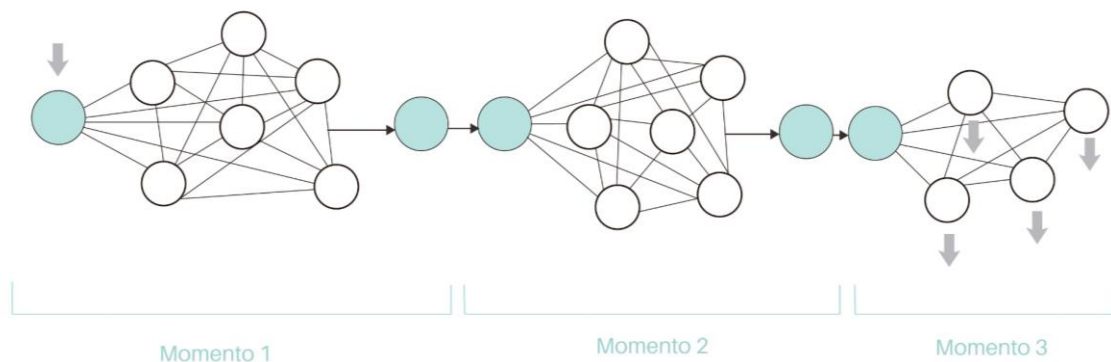


Figura 26. Gráfica ilustrativa aproximada de la estructura narrativa de *Impermanente*. El relato se desarrolla en un modelo hipertextual mixto que se divide en tres momentos cuyas entradas y salidas son invariables, acercándose a una estructura arbórea. Sin embargo, al interior de cada momento el relato se desarrolla con la dinámica propia de una estructura reticular, que permite al espectador-participante hacer recorridos aleatorios. Igualmente, todas las escenas del tercer momento, a excepción de la primera escena o escena de entrada, son posibles salidas de la experiencia.

Estas estructuras son la estrategia y los cimientos sobre los cuales se organiza la narrativa de los distintos relatos interactivos en web –ya sean ficcionales o de no ficción–, videojuegos, y piezas audiovisuales interactivas, en las que se evidencia que para el hipertexto el tiempo ya no tiene un valor determinante como sí lo es para la narrativa clásica, y por ello, el relato ya no se despliega en una línea de tiempo sino que «es más bien un mapa donde elegir el siguiente desplazamiento» (Díaz y Salaverría, 2003, p.100), abriendo la posibilidad a múltiples tramas y convirtiéndose en una «estructura de posibles estructuras» que puede recorrerse libremente.

La narración espacial

Una vez revisadas las estrategias y posibilidades narrativas de la videoinstalación, el hipertexto y los relatos digitales no-lineales, surgió en mí la siguiente pregunta: ¿Cómo narrar en el espacio real tridimensional? Esta pregunta requería de una obligatoria resolución para la

realización de *Impermanente* y el cumplimiento de los objetivos que se habían propuesto desde el inicio, es decir, crear una obra artística en la que se desplegara el relato en el espacio físico instalado. En la búsqueda realizada para responder a esta inquietud llegué a la necesidad de abordar el concepto de *narración espacial*, un concepto que emergió gracias a los cruces conceptuales suscitados por la investigación previa y del que hasta ahora no había tenido noticias. Sin embargo, con el fin de encontrar si ya había sido planteado en otros contextos y de qué manera se definía y comprendía, me dispuse a rastrearlo para conocer las posibilidades que me podía brindar y desde qué punto de vista debía trabajarlo en función de las necesidades del proyecto.

Efectivamente, en un rastreo con escasos resultados me encontré con este mismo término, pero con acepciones e implicaciones muy diferentes a las que yo buscaba plantear para el desarrollo de mi obra. En primer lugar está por supuesto la definición que hace referencia a los relatos ficcionales del espacio exterior y las odiseas de navegantes y seres de otras galaxias, como es el caso de *Star Wars* o *Star Trek*. Entre otras definiciones que se acercaban más a la propuesta de una videoinstalación narrativa encontré las experiencias narrativas e interactivas geolocalizadas, entre las cuales podemos poner como un claro ejemplo al videojuego *Pokemon Go*, un juego de realidad virtual que requiere que el usuario recorra el espacio físico urbano para encontrar personajes, enfrentarse a retos con otros jugadores e ir logrando sus objetivos. Entre esta categoría también es posible reseñar a los diarios de viaje digitales, en los que los recorridos que hace el viajero y los destinos a los que se dirige se pueden marcar en un mapa digital gracias al uso de la herramienta GPS de los dispositivos móviles. Casi todas las experiencias de este tipo están alojadas en grandes servidores que posibilitan la interacción entre usuarios y la cooperación y competencia entre las personas que interactúan con la aplicación.

Como narraciones espaciales también encontramos a los relatos sonoros tridimensionales, entre las cuales hay unas exploraciones muy interesantes a nivel artístico y que generalmente se desarrollan con dispositivos de audio de alta tecnología, generando ambientes sonoros envolventes en salas de museos y galerías. La videoinstalación narrativa también se apropia de

este elemento formal, pues el diseño de sonido⁹ es un componente fundamental del relato y de la experiencia inmersiva que propone este dispositivo y que es de vital importancia para lograr la implicación emocional del espectador-participante en la experiencia de la obra. Sin embargo, indagando un poco más sobre esta definición, encontré que entre los «relatos sonoros tridimensionales» se suelen incluir experiencias tan sencillas como las audioguías para los recorridos en los museos, lo que demuestra que en general, no hay consenso en el uso de este término.

Finalmente, pude hallar un abordaje del término que se acercaba mucho más a las particularidades de la videoinstalación narrativa y a los términos estudiados previamente. La autora española Blanca Montalvo (2003), en su tesis doctoral *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*, desarrolla a profundidad este concepto el cual define de la siguiente manera:

Por *narración espacial* nos referimos a un tipo de narrativa, del grupo de las narraciones no-lineales, desarrollada en un soporte digital que relaciona imagen (en movimiento o estática) y sonido (hablado/escrito o música) en múltiples líneas narrativas, seleccionadas y/o modificadas por el usuario, quien las experimenta como multilineales o multisequencial en una estructura de carácter enciclopédico. (p. 5)

Para ella este tipo de narrativas están basadas en el hipertexto, y al traspasar los límites de la narración tradicional ponen en funcionamiento nuevas reglas y experiencias, definidas por el nivel y modo de interactividad desarrollada por el usuario. Posteriormente a través del estudio de caso de varios referentes con diversos soportes (digitales, audiovisuales, multimediales e interactivos) aborda distintas estructuras narrativas entre las que se encuentran las rizomáticas, las ramificadas y las algorítmicas, y a partir de los cuales sustenta el modelo de análisis

⁹ En la fase de desarrollo en la que se encuentra *Impermanente*, el diseño de sonido está contemplado en la escritura de los distintos guiones. En el guion narrativo, por ejemplo, se describen los sonidos que junto con las imágenes dan cuerpo a las escenas, se detallan las características de los mismos y se especifican sus transformaciones en relación a las proyecciones y su desplazamiento por el espacio tridimensional. En el guion museológico se describe cómo en algunas escenas éste cambia sus características de reproducción en la interacción con el espectador, y en el guion de dispositivos tecnológicos los circuitos técnicos para la formalización de la obra incluyen dispositivos de sonido. Finalmente, tanto en la exposición como en el teaser, se hizo una breve exploración del diseño sonoro de algunas escenas de *Impermanente*.

propuesto. Sin embargo, su desarrollo de este concepto en miras a una videoinstalación narrativa se queda corto, pues entiende la espacialidad como una característica abstracta y virtual que define la forma en la que se dispone la información para el consumo de un usuario, y no como un concepto aplicable a un lugar físico real, lo que hace que el uso del término siga limitándose a referenciar los relatos contruidos para soportes digitales.

Debido a la falta de consenso en este término, y a que el concepto tal y como ha sido desarrollado por Blanca Montalvo no considera el espacio físico, propongo una nueva definición de la *narración espacial* basada en su tesis. En este caso y con el propósito de crear una videoinstalación narrativa, con *narración espacial* nos referimos a un tipo de narrativa no lineal que se despliega en el espacio real tridimensional a través de la proyección de imágenes – estáticas o en movimiento–, la reproducción de sonido y la ubicación de significantes objetuales, que se fragmenta en unidades narrativas con significado completo –o escenas– para situarse en relación a los elementos físicos de un espacio previamente montado, el cual es recorrido por un espectador-participante que en su interacción con los objetos y el espacio mismo activa las unidades narrativas, generando así lecturas múltiples del relato.

La definición de *narración espacial* que propongo y que incluye al espacio físico real tridimensional, define en parte el mecanismo de funcionamiento de lo que se conoce como *interfaces naturales*, que son aquellas formas de comunicación y expresión que «explotan la dinámica natural por la cual las personas se comunican normalmente y así facilitar la interacción hombre-máquina» (Rico, 2009, p. 45). Generalmente estos dispositivos hacen uso de objetos y sistemas interactivos que se ubican en el espacio físico y se relacionan con el espectador-participante a través de los movimientos naturales de su cuerpo, potenciando la relación de los usuarios con su entorno y promoviendo de esta manera nuevas formas de asimilar la información. Si en estas interfaces naturales la información dispuesta es de carácter narrativo y supone una experiencia inmersiva para el espectador-participante, podríamos afirmar que se trata de una videoinstalación narrativa.

La videoinstalación narrativa

Una videoinstalación narrativa es un dispositivo audiovisual instalado, inmersivo e interactivo, que desarrolla una *narración espacial*. Para decirlo en otros términos, es una videoinstalación en la que los relatos se despliegan en el espacio físico real tridimensional, fragmentándose y ubicándose en distintos sectores y objetos dispuestos en la obra –cuya elección para cada escena obedece a relaciones estética y conceptualmente significativas–, los cuales se activan gracias al recorrido y la acción de un espectador-participante. Es este último, en su relación particular con la obra, quien la activa de forma efectiva, haciendo que los relatos emerjan y se reproduzcan a través de videoproyecciones, videomappings y sonidos en una puesta en espacio que sumerge al visitante en la experiencia perceptiva y narrativa, permitiendo así, según las elecciones que haya tomado en su trayecto por obra, lecturas múltiples y subjetivas de un mismo relato, cuya construcción se ha hecho previamente de manera que pueda configurarse como multilínea y multiseccional.

De este dispositivo, además del despliegue de la narración, son propias entonces características como la interacción, la aleatoriedad, la multiplicidad y la inmersión completa en la experiencia artística. La **interacción**, como se dijo anteriormente, está dada por la acción subjetiva de un espectador-participante, quien hace posible que la obra se configure finalmente como tal. Para afirmar que una obra es efectivamente interactiva, esta debe estar condicionada al accionar de su visitante, y este es el caso de la videoinstalación narrativa, pues sin un espectador-participante que recorra libremente el lugar y active con su corporalidad los dispositivos electrónicos que reproducen las imágenes en el movimiento, la obra sólo sería una creación en potencia que no podría alcanzar su desarrollo ni su existencia final.

La **aleatoriedad** está dada por el libre recorrido que el espectador-participante hace en el dispositivo artístico, pues es precisamente esa libertad la que permite que sus decisiones sean imprevisibles, subjetivas, y que se generen dinámicas donde el relato contenido en la videoinstalación narrativa llegue a un desenvolvimiento aleatorio. Y en ese sentido, gracias a la emergencia azarosa de estos relatos, a su configuración no-lineal y diversa, y a las posibles interpretaciones subjetivas que el espectador-participante haga del relato, podemos hablar de la

multiplicidad como una cualidad inherente a la videoinstalación narrativa. Las características anteriormente mencionadas, junto con el acondicionamiento estético del espacio y el montaje artístico en el mismo, la puesta en funcionamiento del ensamblaje tecnológico que propicia la experiencia, y el cuerpo del espectador-participante como elemento fundamental y centro de su vivencia subjetiva en la obra, configuran a la videoinstalación narrativa como un dispositivo **inmersivo** que requiere de la presencia activa y atenta de un espectador-participante para llegar a ser en su máxima expresión.

Este tipo de obra, por constituirse a la vez como formato y dispositivo estético abierto, permite muchas posibilidades creativas en cuanto a la configuración del relato, el diseño espacial y las estrategias de interacción con el espectador-participante. Como ejemplo de ello y para el caso específico de *Impermanente*, las dinámicas de la videoinstalación narrativa se restringieron a una experiencia semicontrolada, pues mi intención como autora en relación a la temática del duelo es presentarlo como una experiencia que puede resignificarse, y si bien es un proceso en el que no es posible hablar de una resolución completa, su vivencia sí se percibe de manera diferente con el paso del tiempo, por lo que fue necesario marcar algunos puntos fijos en el trayecto del espectador-participante, que a pesar de tener libertad en la mayoría de su recorrido, obligatoriamente debe visualizar ciertas escenas que dan sentido a la idea que quiero presentar. Por ello, aunque en esta obra el relato no sigue un orden estricto y las escenas pueden reproducirse en múltiples combinaciones según el recorrido del espectador, la obra se divide en tres grandes espacios que obedecen a lineamientos narrativos y conceptuales correspondientes a distintos momentos del duelo, y en donde la primera y última escena de cada espacio se reproduce en todas las interacciones posibles sin excepción alguna, cumpliendo la función de invitar al espectador al siguiente espacio para así hacer avanzar la trama.

Con esta breve descripción de las dinámicas particulares de la videoinstalación en *Impermanente*, se puede apreciar que, partiendo de una definición amplia de videoinstalación narrativa y cumpliendo con la formalización de sus características generales, es posible hacer propuestas de gran diversidad temática y formal, por lo cual el gran potencial estético de este dispositivo para la realización de distintas obras plantea una importante pregunta y es ¿Cómo

escribir para narrar en el espacio? ¿Cómo se debe realizar el desarrollo y la reproducción de una videoinstalación narrativa?

La necesidad de una **escritura para la narración espacial** me llevó a proponer un [modelo compuesto por tres diferentes tipos de guiones](#) (Ver en el Anexo B. La videoinstalación narrativa: manual de escritura), cada uno de los cuales corresponde en mayor o menor medida a uno de los elementos temáticos y conceptuales abordados por la videoinstalación narrativa – narración, espacio, espectador-participante, y además de ellos, aspectos puramente técnicos– y que si bien actúan como documentos individuales, están interconectados y estrechamente relacionados entre sí, presentándose incluso límites permeables entre uno y otro. De igual manera su proceso de creación fue simultáneo y aunque inicialmente se partió de la construcción del relato con el guion narrativo, para hacer ajustes en el argumento fue necesario considerar el diseño espacial y las posibilidades técnicas reales que se requerían para llevar a cabo la reproducción de ciertas escenas. Por ello, podría decirse que la escritura de estos guiones, al igual que la obra, es una escritura abierta, circular e hipertextual. Los guiones que conforman el desarrollo de una videoinstalación narrativa son el *guion narrativo*, el *guion museológico* y el *guion de dispositivos tecnológicos*.

Guion narrativo.

El guion narrativo corresponde al elemento de la **narración** que aborda la videoinstalación y, a rasgos generales, puede definirse como un guion literario cinematográfico adaptado para responder a las necesidades de un montaje en el espacio. El guion cinematográfico es un documento escrito que contiene el argumento para la realización de una película. En él, con una escritura detallada y descripciones objetivas y precisas, se exponen las imágenes, las acciones, escenarios y personajes que se verán en pantalla, por lo que se constituye como una herramienta fundamental para la producción fílmica y el primer paso para la realización de una obra audiovisual tradicional.

Para la videoinstalación narrativa el guion narrativo mantiene en esencia las mismas normas de escritura y el mismo formato del guion tradicional, salvo por las siguientes características:

1. Además de los elementos de formato que se presentan en todo guion (encabezado de escena, párrafo de descripción, encabezado de diálogo, acotaciones, diálogos y transiciones) hay uno adicional con el título del dispositivo audiovisual que se activa, sea éste *Proyección, Televisor, Pantalla, Juego de Luces, etc.* Este elemento se ubica debajo del párrafo de descripción y tras el título se describe la escena a reproducir, que, por lo general, incluye diálogos y nuevas descripciones, que deben escribirse con la misma sangría del título (un espacio más respecto al párrafo de descripción).
2. El párrafo de descripción en este caso se ocupa de describir la escena real que se presenta en el espacio físico tridimensional, previa, simultánea o posteriormente a la reproducción de la escena en formato audiovisual.
3. No encontramos el elemento que describe las transiciones de una escena a otra, pues en la videoinstalación narrativa no se presenta dicha secuencialidad.

Más allá de estas particularidades, es importante señalar que, si bien no hay una secuencialidad fija a la hora de la reproducción de las escenas, pues ello depende del libre accionar del espectador-participante en la videoinstalación, sí se conserva la numeración que está al inicio del encabezado de escena, ya que en este caso dicha información funciona como un código de identificación que permite relacionar las escenas del guion narrativo con las características espaciales y técnicas expuestas en los demás guiones. También cabe destacar que a la hora de realizar la escritura de este guion se debe pensar en las escenas como unidades narrativas independientes, que puedan generar sentidos en la correlación aleatoria con las demás, y todo ello sin olvidar la interconexión con los otros guiones y los aspectos formales que trabajan, es decir, la manera como se dispondrían en el espacio y si su ubicación en el lugar elegido las hace técnicamente viables.

6 INT. SALA - NOCHE

La sala está en penumbra. En el único rincón iluminado de la habitación hay una mesilla con tres portarretratos que contienen fotografías de celebraciones familiares. En todas se ve al PADRE (37), el HIJO (5) y la HIJA (7) de una familia. Sólo en la fotografía del centro se ve a la MADRE (34) acompañada de los otros tres integrantes.

PROYECCIÓN:

En la pared ubicada detrás de la mesilla, la SOMBRA DEL PADRE (37), la SOMBRA DE LA HIJA (7) y la SOMBRA DEL HIJO (5) se sientan a la mesa. La Sombra de la hija espera en silencio frente al pastel mientras La Sombra del padre y la Sombra del hijo cantan.

SOMBRA DEL PADRE y SOMBRA DEL HIJO

Cumpleaños feliz
Te deseamos a ti
Cumpleaaaaños, cumpleaños...
Cumpleaños feliz...
Que los cuuuumpla feliz
Que los vueeeelva a cumplir
Que los siiiiiga cumplieeendo...
Hasta el año tres mil
Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis
¡sieteee!

La Sombra de la hija inhala y sopla la única vela del pastel. La Sombra del padre se levanta, se ubica detrás de la Sombra de la hija, la abraza y la besa en la cabeza.

Figura 27. Fragmento del guion narrativo de *Impermanente*, en el que es posible apreciar las diferencias de formato respecto a un guion cinematográfico tradicional.

Guion museológico.

La museología es una disciplina que hace parte de las humanidades y que estudia los museos, su historia, su papel en la construcción social del conocimiento, además de las técnicas de preservación y catalogación del patrimonio artístico, científico y cultural. Un *guion museológico* puede definirse como un documento técnico que hace parte de la reproducción del montaje de una exposición y que junto con el texto curatorial, expone la idea y el hilo narrativo

de la exposición. Este guion «comprende los objetos y sus descripciones, de manera que quede claro cómo contribuyen a la narración total» (Cortés y Rodríguez, 2009) y además incluye la ficha técnica precisa de cada obra y/u objeto, y el breve texto que la pieza llevará a manera de ficha curatorial, la cual comprende un corto texto expositivo que describe la obra desde su aspecto contextual y conceptual y sirve como apoyo para la comprensión por parte del visitante.

A menudo el término *guion museológico* se usa como sinónimo de *guion curatorial*, pues la labor de un curador está en estrecha relación con los objetos de estudio y acción de la museología. La elección de nombrar el guion museológico así y no de otra manera, obedece a su cercanía lingüística con otro de los documentos usados en la reproducción de una exposición: el *guion museográfico*, que se concibe como una extensión del guion curatorial y «se adapta a un espacio y tiene todas las especificaciones relativas a los requerimientos de montaje y a su ubicación en la sala» (Cortés y Rodríguez, 2009). El *guion museológico* de la videoinstalación narrativa es un documento adaptado que también contiene elementos de este otro tipo de guion y que, al estar en un punto intermedio entre dos de los documentos tradicionales para el montaje en el museo, recibe un nombre que pueda asociarse a ambos.

El *guion museológico* de la videoinstalación narrativa corresponde tanto al abordaje del elemento del **espacio** como del **espectador-participante**. Es un guion adaptado que comprende la exposición de los lineamientos conceptuales y estéticos de la obra, aclaraciones sobre las dinámicas de interacción y una descripción detallada organizada en tablas que comprende: el objeto y/o punto de interacción con su ficha técnica, características físicas y ubicación en el espacio; la descripción de la interacción del espectador con el objeto y/o punto de interacción y la ubicación y especificaciones de la escena a reproducir; y por último, un recuadro que asocia la escena del guion narrativo con los objetos y/o puntos de interacción.

Guion de dispositivos tecnológicos.

El *guion de dispositivos tecnológicos* es el documento que responde tanto al elemento del **espacio** como a los **aspectos técnicos**, los cuales son fundamentales a tener en cuenta en una obra como la videoinstalación narrativa, que debido a su naturaleza interactiva y a que se perfila como una interfaz natural que propicia una experiencia inmersiva, necesita de forma casi obligatoria el diseño de sistemas electrónicos y el uso de dispositivos tecnológicos para garantizar su adecuada formalización. Este documento está compuesto por una serie de gráficos técnicos, en principio basados en planos arquitectónicos y que muestran las características del espacio, los objetos y/o puntos interactivos dispuestos en él, las áreas de interacción con cada objeto, los lugares de proyección de cada escena, además de la distribución aproximada de los circuitos tecnológicos interactivos que ponen en marcha el funcionamiento de la videoinstalación. Adicionalmente, también se incluye el diseño de dichos circuitos, que están diseñados a manera de diagramas de bloques. Estos diagramas son esquemas técnicos en los que se representa gráficamente el funcionamiento de un sistema y comúnmente suelen ser usados en distintas áreas de la ingeniería. Como dato curioso, la forma en la que su estructura es representada tiene una estrecha relación con los esquemas gráficos de estructuras hipertextuales, y además ambas describen las conexiones y trayectos entre diferentes unidades funcionales.

Para el caso específico del desarrollo de *Impermanente*, se contó con el apoyo de un ingeniero electrónico, quien después de leer algunas de las escenas y entender las dinámicas de interacción que la imagen audiovisual y los objetos físicos establecían con el espectador-participante, propuso un circuito base compuesto por la interconexión de un sensor de proximidad, un procesador Arduino, un PC y diferentes salidas de audio, video y luz (proyectores, televisores, luces LED, etc.), a partir del cual con algunas modificaciones mínimas fue posible diseñar todos los circuitos de la videoinstalación. En el guion la ubicación de estos circuitos es aproximada, pues su posicionamiento exacto depende de muchos otros factores que intervienen en el montaje y que sólo pueden ser controlados in-situ, tales como la disponibilidad y ubicación de la alimentación eléctrica. Por ello, sólo se ponen aspectos generales que sirvan como guía para el montaje de la videoinstalación.

Capítulo 4

Travesía por el dolor: Proceso de creación de *Impermanente*

La palabra travesía se asocia culturalmente con un viaje que se emprende a modo de aventura, que implica un riesgo y está lleno de peripecias, un viaje de hombres valientes que al final de un trabajoso recorrido, consiguen llegar a su anhelado destino. Etimológicamente esta palabra está ligada al latín *transversus* ‘atravesado’, el cual a su vez está compuesto por el prefijo *trans* ‘de un lado a otro’ y la palabra *versus* ‘dado vuelta, girado, volteado’, este último término se asocia también con la raíz indoeuropea *wer* cuyo significado es ‘dar vueltas’. Siendo así, podríamos decir que una travesía es un viaje que tiene por objetivo ir de un lado a otro, pero cuyo trayecto no es posible hacerse en línea recta, sino en el que es preciso desviarse, pues al tener baches y dificultades, el mismo camino obliga al viajero a retornar sobre lo andado y corregir la ruta si quiere continuar. Otra forma de entender una travesía es como un viaje en el que se avanza hacia adelante para salvar la distancia existente entre un punto A y un punto B, pero en el que se tiene la mirada siempre vuelta hacia atrás.

El proceso de creación de *Impermanente* así como mi duelo por la muerte de mi madre, dos situaciones que están estrechamente relacionadas, han sido auténticas travesías en los dos sentidos que acabo de exponer. Viajes que inicialmente se presumían seguros y se vislumbraban como un camino claramente marcado hacia un objetivo preciso, se han visto transformados por obstáculos inesperados, encuentros fortuitos e intuiciones inapelables, hallazgos que aunque imprevisibles, han sido sumamente valiosos y que me han obligado a virar en el camino, a reconsiderar cosas que antes pasaban desapercibidas, a pausar(me) y escuchar(me) en el silencio, a permitirme la quietud para sentir mis propias emociones y descubrir mis pulsiones creativas. Estos acontecimientos vistos bajo otra óptica, más que entorpecer el proceso de creación lo han enriquecido.

Este camino sinuoso es el que aparece ante quien quiere crear a partir de su dolor, pues enfrentarse a una herida para sanarla siempre supone, en principio, escarbarla, revisarla y por lo tanto lastimarla; implica también tomar dos posiciones diferentes que en ciertos momentos son

contradictorias: la posición de quien atraviesa la experiencia dolorosa y necesita sobre todo del silencio y la quietud para sanarla, y la del creador activo que se compromete con la realización de su obra. En su texto *La invención de la soledad*, unas memorias de duelo escritas para resignificar la muerte del padre, Paul Auster (1982) narra de la siguiente manera las vicisitudes de crear en torno al dolor:

Poco a poco comienzo a comprender el absurdo de la tarea que he emprendido. Tengo la sensación de que intento llegar a algún sitio, como si supiera lo que quiero decir; pero cuanto más avanzo, más me doy cuenta de que el camino hacia mi objetivo no existe. Tengo que inventar la ruta a cada paso, y eso hace que nunca esté seguro de dónde me encuentro. Tengo la impresión de que me muevo en círculos, de que vuelvo constantemente atrás o de que voy en varias direcciones a la vez. Incluso cuando consigo avanzar un poco, no estoy muy seguro de hacerlo en el rumbo correcto. El hecho de que uno vague por el desierto no quiere decir que necesariamente haya una tierra prometida. (...) Ha habido una herida y ahora me doy cuenta de que es muy profunda. Y el acto de escribir, en lugar de cicatrizarla como yo creía que haría, ha mantenido esta herida abierta. (...) En lugar de enterrar a mi padre, estas palabras lo han mantenido vivo, tal vez mucho más que antes. (pp. 32-33)

Este fragmento, encontrado en una de las muchas lecturas personales que hice con el fin de nutrir mi comprensión del duelo y encontrar en los relatos de otros el reflejo de mi propio relato, me conmovió profundamente, pues me sentí identificada con cada una de las palabras empleadas por Auster para describir el proceso personal y emocional, profundo y sincero, en el que se embarcó y gracias al cual pudo crear su obra. De algún modo, el proceso de Auster también es el mío, pues su experiencia se replica en mis vivencias y en las dificultades que he tenido para crear mi propia obra. En medio de todo el mar de emociones y pensamientos que ha implicado este viaje, de las resistencias psicológicas a tocar nuevamente una herida sangrante que no para de doler y a pesar de todas las contrariedades que me hacían querer abandonar un proceso tan doloroso, surgió *Impermanente*, cuya travesía creativa relataré en las siguientes páginas.

Un espacio para el dolor

En una sociedad que niega la muerte, que prohíbe el luto, en la que expresar las emociones es algo mórbido y vergonzoso, que obliga a ser feliz, bello, saludable, o cuando menos, parecerlo (Ariès, 2000) es difícil encontrar un espacio para el dolor. Ahora no se permite manifestar el dolor, el llanto alarma y debe calmarse, pero no necesariamente por la empatía con la persona que sufre y el deseo sincero de ayudar a aliviar su malestar, sino porque se quiere interrumpir y ocultar a la brevedad algo indigno de ver y mostrar. La tristeza del afligido y la expresión emocional de su dolor se han convertido en tabú, pues van en contra de los principios vitalistas de la sociedad actual que exige una actitud optimista y estar siempre en movimiento, sin pausa, avanzando hacia el futuro sin la licencia de mirar hacia el pasado.

El proceso de duelo exige detenerse, sentir el dolor y volverse hacia atrás para poder dar paso a un proceso que «implica crear cosas, crear relaciones, crear un vínculo con uno mismo» (S. Acosta, comunicación personal, 22 de agosto de 2018), con el mundo y re-crear el vínculo con el ser querido fallecido para así poder volver nuevamente a mirar hacia adelante. Al atravesar la experiencia de vida y situarnos en el mundo como seres encarnados, solo somos en la medida en que habitamos los lugares que nos son propios, por lo que ellos son inseparables de nuestra experiencia. Debido a esto:

Es muy recurrente que los espacios tengan relación con el estado mental de las personas (...) los espacios donde acontece la muerte tienen un significado en el proceso de duelo y muchos de los procesos de duelo implican reconstruir la relación con esos espacios, resignificarlos. (S. Acosta, comunicación personal, 22 de agosto de 2018)

Recuerdo claramente la intervención que hizo una mujer en la reunión de un grupo de apoyo a personas en duelo al que asistí algún tiempo: «solo en mi casa me siento bien, porque en mi casa puedo llorar tranquila». Pareciera que, en la época actual, sólo en la intimidad del hogar es posible expresar el dolor profundo que ocasiona la pérdida de un ser querido, por ser para la mayoría de las personas un lugar seguro que acoge su manifestación emocional sin que sean objeto de juicios ni recriminaciones. Por esta razón es que la casa, como ese lugar físico,

emotivo, poético y simbólico que acoge al dolor y en el que se puede encarnar el dolor, es el escenario de *Impermanente*.

La casa.

La casa es por excelencia el lugar de la familia, de la intimidad y la cotidianidad. En ella «se revela una adhesión, en cierto modo innata, a la función primera de habitar» (Bachelard, 2016, p. 34) y se manifiesta en paz nuestro ser-ahí. Por ello, la casa no es sólo una estructura física externa que acoge nuestro ser, sino que es nuestro ser mismo. La casa es, en cierto modo, el reflejo de la vida interior de quien la habita y también un instrumento que permite comprender simbólicamente el alma humana, porque es ella el lugar en que habitamos. «Al acordarnos de las “casas”, de los “cuartos” aprendemos a “morar” en nosotros mismos (...) Las imágenes de las casas marchan en dos sentidos: están en nosotros tanto como nosotros estamos en ellas» (pp. 29-30). La casa, si verdaderamente se habita, es inseparable de las personas que viven en ella.

Por eso en el duelo, la casa en la que habitaron las personas fallecidas es el lugar en el que emergen los recuerdos que conciernen a ellas, allí, aún en su ausencia siguen estando presentes: «Sobre todo acá en la sala y acá en la casa... Está mucho acá en la casa, mucho» (S. Roldán, comunicación personal, 9 de septiembre de 2018). «Uno siempre recuerda cómo se movían, dónde se mantenían, en el lugar preferido, en la silla preferida, lo que hacía en su casa... » (D. Roldán, comunicación personal, 4 de agosto de 2018), porque los espacios y los objetos de la casa, de uno u otro modo, son la huella material de un habitar, la evidencia de que en un tiempo diferente, el otro pudo ser-ahí en el mundo y por esa razón, el acontecimiento de su existencia, al menos en los primeros momentos del duelo, se vivencia no como algo que alguna vez fue y ahora ha desaparecido, sino como una falta, una ausencia o un vacío que continúa y permanece en el presente, y que por lo tanto, sigue y seguirá habitando la casa:

Yo no sé qué vaya a pasar con esa casa, es que eso está lleno de cosas de ella, o sea, por todos lados, es impresionante, eso no tiene ni un espacio más (...) a la final esa siempre va a ser la casa de la abuela (O. Osorio, comunicación personal, 8 de septiembre de 2018).

Precisamente la percepción de esta ausencia-presencia de la persona que murió, convierte a la [casa](#) durante el duelo en un lugar paradójico, porque ese lugar propio que debe acoger, brindar seguridad y «certidumbre de ser», se transforma también en el lugar donde se encuentra la soledad, el dolor y el recuerdo de la muerte (Londoño, 2006). Así lo expresa Roland Barthes (2009) en *Diario de duelo*, un texto que comenzó a escribir después de la muerte de su madre en el que consigna sus impresiones, reflexiones y emociones en torno a una cotidianidad interrumpida por la ausencia y el dolor:

Nudo en la garganta. Mi desgarradura se activa al hacer una taza de té, un pedazo de carta, al poner en su sitio un objeto como si, cosa horrible, yo gozara del departamento arreglado, «para mí», pero este goce se pega a mi desesperación. (p. 40)

Esa ausencia incisiva de la persona que ha muerto es revelada como una fuerte presencia gracias a una cotidianidad que sigue siendo la misma de siempre, pero que pierde su sentido sin el ser amado que hacía parte de ella. En el afán de aliviar el dolor de esta realidad paradójica, la casa con frecuencia es transformada por los dolientes, los espacios cambian para otorgar significados diferentes tanto al lugar en sí, como a la pérdida, pues ordenar y remover afuera, es una forma de hacerlo adentro, ya que la casa, al ser símbolo de la intimidad, aunque sea un lugar externo, es inseparable de nuestro lugar interno: «Lo de dentro y de fuera son, los dos íntimos, están prontos a invertirse, a trocar su hostilidad» (Bachelard, 2016, p. 256). Por ello no es poco común encontrar creencias y relatos en los que para «buscar la paz del fallecido» se hace necesario deshacerse de los objetos y cambiar de ubicación las cosas y espacios de la casa que le pertenecían:

Prácticamente ellos se mueren y uno debe salir de todo lo que haya de ellos (...) para no tener tanto recuerdo y fuera de eso, no sé si será cierto, será realidad, pero dicen que se debe salir de todo eso para que ellos descansen, porque si no dizque están en el aire

volando hasta que no tengan nada de ellos por ahí (...) Usted debe, si no los va a regalar, al menos removerlos, cambiarlos de puesto para que ellos se puedan ir tranquilos. (B. Montoya, comunicación personal, 17 de agosto de 2018)

Debido a una creencia similar, Viviana relata la mudanza que hizo dentro de su propia casa hacia la que era antiguamente la habitación de su madre:

(...) Entonces llegaron unas tías y me pasaron toda la ropa mía para el closet de ella y también me pasaron un espejo de mi pieza para la pieza de ella. Y yo entraba allá y yo me sentía horrible (...) Porque yo sentía como si yo hubiera estado esperando que ella se muriera para yo meterme allá. O como si yo hubiera... no sé, como si le estuviera invadiendo el espacio... Entonces lo que les dije fue «yo necesito sentirme tranquila», entonces lo que yo hice fue pintar la pieza de blanco. Yo pinté la pieza de blanco... (V. López, comunicación personal, 4 de octubre de 2018)

A pesar de que la excusa para transformar el lugar donde habitaba el fallecido y sigue habitando el doliente es la búsqueda de tranquilidad de quien ha muerto, es el doliente el que busca tranquilidad en la reconstrucción de estos lugares y en la resignificación del vínculo que tiene con la casa y a su vez con el fallecido. En las películas que abordan el duelo, vemos cómo los personajes, inmersos en una cotidianidad que ha adquirido otro tiempo y se hace lenta, angustiada, casi insoportable, acomodan los objetos y divagan por la casa, esperando consuelo, buscando la presencia de su ser querido y una respuesta a su incesante dolor (Figura 28). En estas imágenes su propia figura se ve anulada, casi siempre los vemos de espaldas, a contraluz o en planos generales que hacen énfasis en mostrar una casa que los contiene, pero que a la vez los sobrepasa. Allí esos personajes ya no tienen importancia como individuos, porque su ser ha pasado a ser la casa a la que intentan habitar, y su duelo y la búsqueda de una paz interior, en realidad está situada en la casa misma. Al recorrer los espacios de la casa y ordenar los objetos que hay en ella, recorren y ordenan su propia alma.



Figura 28. Fotogramas de las películas *The tree of life* (2011), *Trois couleurs: Bleu* (1993), *Manchester by the Sea* (2016) y *A ghost story* (2017).

En estas secuencias fílmicas se evidencia cómo la experiencia de habitar necesita de la corporalidad y la espacialidad. El cuerpo, fundamental en la experiencia de vida encarnada, en el ser-ahí, es inherente a la experiencia del duelo, ya que las emociones y el dolor no son asuntos

meramente abstractos, sino que «se pasan por el cuerpo» y se expresan y vivencian en relación al espacio físico real. Por esta razón, *Impermanente* tiene como medio la videoinstalación, pues en ella, el espacio real tridimensional acoge el cuerpo del espectador-participante quien en su recorrido, activa los relatos que se despliegan en el espacio y genera nuevas dinámicas, formas particulares de mirar y múltiples lecturas de una obra sobre una experiencia vital que se vivencia de manera sumamente subjetiva. Es así como el proceso a través del cual el espectador-participante pone en funcionamiento el dispositivo de la obra, es análogo a la manera en cómo se desarrolla la experiencia de duelo en relación al espacio de la casa, y desde mi posición como autora, el hacer coincidir la subjetividad del espectador-participante en la obra, con la subjetividad del doliente en la experiencia de duelo, aporta coherencia y relevancia a la temática que aborda la videoinstalación narrativa, a la vez que acerca al espectador-participante a la vida y a la experiencia de duelo en sí. En *Impermanente* el espacio de la casa está representado por tres habitaciones seleccionadas con una intención conceptual y simbólica que, a su vez, cumplen la función de dividir la narración en tres grandes momentos, pues dado que los relatos no siguen un orden cronológico por estar dispersos en el espacio, se hace necesario garantizar un desarrollo narrativo de la experiencia que pueda propiciar al espectador-participante la posibilidad de hacer una lectura del duelo y de la muerte, no como un fenómeno exclusivamente negativo, sino como un proceso que permite reflexionar y aprender del dolor para darle un nuevo sentido a la vida. Estos espacios son la sala, la habitación de la madre y el armario.

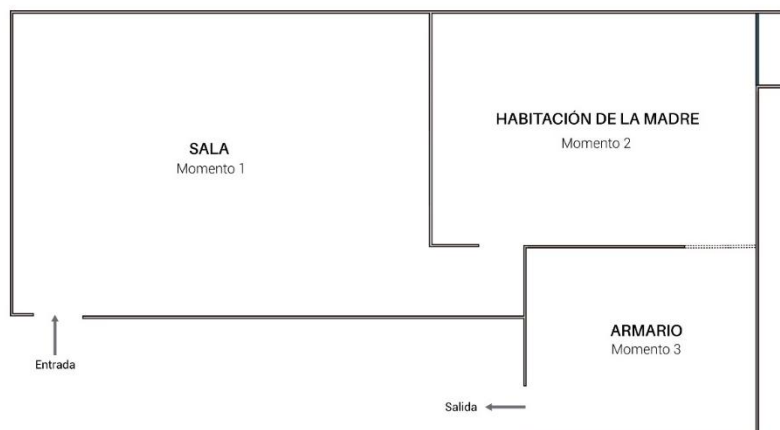


Figura 29. Gráfico del esquema espacial básico –donde se muestra el lugar de ingreso y salida a la experiencia– de la videoinstalación narrativa *Impermanente*.

El primer momento es la **sala**, un espacio que, si bien conserva su naturaleza íntima por pertenecer a la casa, es el lugar más público y social de la misma, y por esta razón allí inicia el recorrido en la videoinstalación narrativa, como una invitación a adentrarse poco a poco en una experiencia privada. Este espacio hace referencia a los primeros momentos del duelo, en los que predominan el anhelo por el fallecido, la incertidumbre, la desesperanza, se viven sentimientos de soledad, sinsentido y anhedonia, es por ello que la oscuridad y la falta de color se emplean metafóricamente como estrategia para generar una experiencia no solamente narrativa sino también sensorial que permita al espectador-participante adentrarse en el estado psicológico de esta primera fase en el proceso de duelo. En las escenas de este espacio las acciones son desarrolladas por sombras y salvo por las fotografías, no se revela la identidad física de los personajes.

El segundo momento es la **habitación de la madre**, en él, el espectador-participante se encuentra con un espacio mucho más íntimo y que ha sido iluminado por la tenue luz de la lámpara de una mesa de noche, empezando a otorgar claridad sobre el lugar y sobre la experiencia vivida. En este espacio el espectador se hace partícipe de la intimidad de la familia, la cual ya comenzaba a vislumbrarse con algunos de los fragmentos narrativos presentados en la sala. Las escenas aquí permiten conocer la identidad de los miembros que componen el núcleo familiar y muestran el desarrollo de un conflicto dramático que gira en torno a la enfermedad y la muerte de la madre, la relación con su hija y las metáforas audiovisuales que expresan el dolor generado por la pérdida. De igual manera, hace referencia a un momento del duelo en que se reconstruye la visión que se tenía sobre el ser querido y se trabaja de forma activa para lograr encontrar un nuevo sentido de la realidad. Por eso aquí podemos encontrar imágenes muy diversas que corresponden a distintas experiencias que se dan con frecuencia en el duelo: sueños, recuerdos, anhelos y además de ello, metáforas audiovisuales que exploran los recursos estéticos de forma experimental, brindando una experiencia sensorial y una mirada simbólica de esta experiencia vital.

El tercer y último momento es el **armario** y hace referencia a la búsqueda y encuentro de claridad en medio del duelo, y por tanto, a la resolución del mismo. Para Bachelard (2016), los cajones y los armarios son órganos de la vida psicológica secreta y modelos de una profunda

intimidad, «son objetos mixtos, objetos-sujetos, tienen, como nosotros, por nosotros, para nosotros, una intimidad» (p. 111). El espacio del armario es un espacio que no se abre a cualquiera y allí reina un cúmulo de recuerdos que guarda la memoria secreta de la casa y la familia. Este espacio representa el aprendizaje que se da después del recorrido a través de la vivencia del dolor y que se integra psíquicamente en el descubrimiento de otros relatos, y nuevos sentidos que resignifican la pérdida y permiten continuar con la cotidianidad en una nueva vida. Cuando el espectador-participante entra al lugar a través de la puerta de un armario empotrado en la pared, se halla en un cuarto pequeño sin mobiliario el cual está sumido en una oscuridad total que, poco a poco, es iluminada por pequeñas proyecciones en las que se muestran escenas que resuelven a nivel dramático asuntos que se habían dejado abiertos en los otros espacios y aclaran con una mirada poética los conflictos que se tienen en el duelo. Las escenas que se proyectan en este espacio no se desvanecen, y por ello, al final de la experiencia el espectador-participante se encontrará en un cuarto completamente iluminado.

Curiosamente, al iniciar el proyecto, empleé la metáfora del túnel haciendo referencia a «la luz al final del túnel» que las personas que han vivido experiencias cercanas a la muerte manifiestan haber visto. El duelo puede verse también como una experiencia análoga a la muerte misma, pues en cierta forma, con el fallecimiento del ser querido, también hay una muerte del mundo tal y como se conocía hasta entonces, y en esa visión del mundo también está incluido el sí mismo. Sin embargo, representar esta metáfora de forma estricta hubiera implicado que el armario tuviera una luminosidad cegadora, como si al final del duelo se viviera una experiencia mística y reveladora que lo resuelve todo. En mi vida cotidiana y en las conversaciones con mi psicoterapeuta, pude darme cuenta de que no ocurre de esta manera. Él me dio una imagen que transformó la concepción de este último espacio al decirme que en el duelo no había tal cosa como una epifanía que pusiera fin al dolor, más bien es un proceso en el que sí hay un «darse cuenta» de muchas pequeñas cosas, pero que más que vivirse como una luz prístina que lo aclara todo de una vez, se sentía como pequeñas lucecitas que se iban encendiendo poco a poco para otorgar sentido a la experiencia dolorosa y a una vida en la que ya no está el ser querido fallecido.

Finalmente, es de esa manera que se va iluminando el espacio del tercer momento, con pequeños focos de luz dentro de los cuales se proyectan escenas esclarecedoras para el argumento de duelo narrado a lo largo de los espacios de la videoinstalación, y por lo tanto, para mi propio proceso de duelo. Precisamente al tratarse de un proceso, puedo reconocer que mi duelo aún no ha terminado, y por eso es que este lugar también está diseñado como un espacio que continúa en construcción, su relato sigue abierto y en consecuencia, está dispuesto a albergar nuevas escenas, las cuales iré encontrando a medida que atraviere mi experiencia de vida. Así irán iluminando poco a poco el armario, que guarda en su oscuridad el secreto de un dolor que aún no se logra entender, y de esta manera aclararán mi comprensión sobre mi experiencia de duelo y revelarán el sentido de una nueva vida sin mi madre.

Los objetos.

Descubrí que no hay nada tan terrible como tener que enfrentarse a las pertenencias de un hombre muerto. Los objetos son inertes y sólo tienen significado en función de la vida que los emplea. Cuando esa vida se termina, las cosas cambian, aunque permanezcan iguales. Están y no están allí, como fantasmas tangibles, condenados a sobrevivir en un mundo al que ya no pertenecen. (Auster, 1982, p. 12)

Los objetos, más que ser útiles con una función práctica específica, son símbolos que otorgan sentido a nuestra existencia. Carlos Mario Yori (1998) retoma una anécdota contada por Gadamer en la que se refiere a un antiguo vocablo griego que hoy equivale a la palabra *símbolo*. En ese entonces, dicho vocablo se usaba para designar el fragmento de una vasija que el anfitrión de una casa ofrecía a su huésped, para que así en un futuro, si lo quería, pudiera regresar a la misma casa. El símbolo no es otra cosa que una «unión fragmentada que implica un regreso» (Yori, 1998, p. 215) que contiene en sí el saber de a dónde pertenece y que permite a partir de él retornar en lo andado. El símbolo permite «avanzar retrocediendo» mientras se afianzan los lazos con aquello a lo que pertenece.

Por ello los objetos son de suma importancia en el proceso de duelo, pues en tanto símbolos del ser fallecido al que pertenecieron, son la presencia, la huella tangible y el testimonio de la existencia de quien ya murió y que permanece en el mundo aún después de su muerte. Sin embargo, y del mismo modo que ocurre con la casa, al no estar presente el cuerpo físico de la persona que les otorgó su sentido, se vuelven presencias con un significado emocional ambivalente para el doliente y el significado de los objetos cambia por constituirse como otra forma de la presencia de la ausencia: «Muy teso porque están las cositas de ella ahí pero ella ya no está. Pues, eso me pareció muy... Sí porque está la silla de ella, están como las cobijas, los cojines...» (O. Osorio, comunicación personal, 8 de septiembre de 2018). A nivel simbólico, los objetos de una persona no están separados del ser al que pertenecieron y seguirán perteneciendo, «las cosas nos significan y así como nosotros “nos somos”, ellas “nos son”. Sin ellas no sólo andaríamos a la deriva sino que literalmente sería imposible desplegar nuestro ser-en-el-mundo» (Yori, 1998, p. 216).

El ser humano está implicado necesariamente con las cosas y las cosas pasan a ser parte integral del ser-ahí que es el hombre, pues al otorgarles a través de su uso cotidiano un valor no sólo utilitario sino también emotivo y cargarlos de afectividad, se convierten en la expresión de su ser-en-el-mundo gracias a la cual el ser humano se define como tal. La afectividad con el mundo en general y con las cosas que él contiene es lo que nos permite encontrarnos y sentirnos en el mundo (Yori, 1998). Por esta razón «el objeto cotidiano también deviene cosa por todas las asociaciones de experiencia que en él se condensan y que van más allá de sus límites. Se accede a otra forma de su independencia doméstica al proponerse propulsor de diferentes sentidos» (Larios, 2018, p. 98).

Pero no sólo el objeto doméstico es el que está cargado simbólicamente y afectivamente. El objeto de uso personal, tal vez con mucha más frecuencia, también está conectado biográficamente al ser querido fallecido y es el que los dolientes suelen conservar cuando ya no habitan la misma casa en la que compartieron su experiencia de vida con la persona que murió. Tal es el caso de Luis, quien relata que aún conserva algunos de los objetos personales de su padre:

Yo tengo de él un reloj, una cadena con una medalla de la Virgen del Carmen creo que es, y una estampa... sí, es como una imagen, una lámina con una oración, pero yo no soy creyente pues, yo la conservo porque era de mi papá y mi papá creía en eso y como que vos le das cierta aura de protección, protegía a mí papá, me protege a mí, así yo no crea en la virgen. Entonces como que eso lo conservo y de vez en cuando lo veo. Él tenía una colección de billetes viejos, yo también la guardé... Y como que esos son los objetos, que más por el valor es porque me lo recuerdan a él, ... (L. Gallego, comunicación personal, 17 de abril de 2019)



Figura 30. Fotogramas de la película *The tree of life* (2011) donde se muestra un punto de vista subjetivo de la madre del fallecido, quien recorre la habitación y observa los objetos que le pertenecían. Estos objetos dan cuenta de quién y cómo era la persona muerta, y a los espectadores nos permite hacernos una idea de un personaje que hasta ese momento de la película no hemos visto en pantalla.

En muchas ocasiones el objeto se vive trascendiendo sus relaciones lógicas e incluso simbólicas directas y por ello el doliente le otorga otros significados que van más allá de su valor estético, utilitario o monetario, adquiriendo en cierta forma el significado y la función de «sustituto» de la presencia del ser querido, consiguiendo así la capacidad de evocarlo y brindar sensación de compañía, pero sin perder su esencia particular y la carga simbólica que le es propia.



Figura 31. Fotogramas de las películas *A ghost story* (2017) y *La stanza del figlio* (2001), en las que se muestra a las dolientes interactuando con las prendas de la persona fallecida.

«La alteridad es más fácil de encontrar en los objetos que hemos inventado y utilizado que en el rostro de otro» (Garcés citada en Larios, 2018, p. 11). Las cosas guardan la memoria de lo que somos y lo que hemos hecho, son otra forma de lenguaje que puede contar historias y a su vez nos revela como historias. A través de ellos en la «transacción continua» que como humanos tenemos con el mundo creamos nuevos significados y actualizamos nuestros relatos e ideas para habitar y habitar-nos, realizándose así un «proceso continuo de estabilización del ser» que otorga unidad e identidad a nuestra experiencia en un flujo de cambio, construcción y reconstrucción activa. Los objetos, como un otro, también son «seres que pueblan la tierra» y que nos permiten una relación de intersubjetividad en la que podemos transformarlos, pero en la que de igual modo nos vemos transformados por ellos y su significado (Cardona, 2015).

Debido a su capacidad evocadora, a su potencial narrativo y su naturaleza simbólica, los objetos en *Impermanente* actúan como los puntos de interacción que el espectador-participante activa para dar paso a las escenas que presentan los recuerdos que durante el duelo se tienen del ser querido fallecido. Tanto el recuerdo, como establecer nuevos vínculos con los objetos que pertenecieron a la persona que ya no está, son parte importante del proceso de duelo, y por ello para esta videoinstalación narrativa me apropié de ellos como un recurso estético que pudiera mediar entre el visitante y la imagen audiovisual que contiene los relatos y que emerge en la

interacción con la obra. Los objetos presentes en *Impermanente* pertenecen, casi que en su totalidad, al mobiliario básico de una casa. Las sillas, el sofá, el televisor, la cama, son objetos a los que la mayoría de personas estamos habituados y por lo tanto, hacen parte de la experiencia natural de habitar, pero aún en su sencillez y en su carácter aparentemente ordinario, suelen ser el detonante de un sinnúmero de recuerdos en los dolientes:

Recuerdo es las dinámicas que ella tenía con los espacios. Recuerdo por ejemplo que ella se acostaba en el sofá de la sala a ver televisión, o a descansar (...) Pues, así como con las dinámicas de ella en los espacios, cómo se relacionaba ella con los espacios. Es lo que más recuerdo. (S. Roldán, comunicación personal, 9 de septiembre de 2018)

Si bien todos los objetos en la obra tienen su propia historia y una razón de ser, para este proceso de creación resultó de especial interés la [silla mecedora](#) que pertenece al relato de las escenas 3 y 13. Su elección que en un inicio fue intuitiva y hasta caprichosa, resultó ser la manifestación inconsciente de un gran vínculo afectivo y biográfico con la silla mecedora que hizo parte de mi infancia y que representa aspectos importantes de la relación con mi madre y de mi historia familiar. A través de la búsqueda de un archivo fotográfico personal pude descubrir y constatar las dinámicas de vida que se habían dado en torno a este objeto tan sencillo pero con un significado muy dicente, pues es un objeto que está muy cercano a la madre como símbolo, ya que está diseñado para acunar-se, arrullar-se, mecer-se y, por consiguiente, es una representación del seno materno, el amor maternal y sus primeros cuidados con los que nos sentimos seguros y habitando el mundo en paz.

Lo que ocurrió con la silla mecedora en este proceso creativo es sólo una muestra de las muchas veces que la obra me reveló por sí misma asuntos de vital importancia en mi proceso de duelo, y en las que a través de la intuición logré construir imágenes que, al menos a nivel personal, tenían más significado del que inicialmente me había propuesto.



Figura 32. Fotografías de mi álbum familiar en las que se puede ver a mi madre sentada en la silla mecedora mientras me carga –también en su vientre–.

Los recuerdos.

Una de las manifestaciones del duelo en sus primeros momentos es la añoranza, la cual se define como el intenso deseo de buscar y recuperar a la persona perdida (Worden, 2013). Una de las formas en que se presenta la añoranza es a través del recuerdo de la persona fallecida y de las vivencias que se compartieron con ella, pues recordar es de cierto modo adueñarse de aquello que se rememora. Como ya lo hemos mencionado en repetidas ocasiones a lo largo de este texto, es a través del relato de la experiencia dolorosa que el doliente rememora a su ser querido, a la vez como una manifestación del anhelo de su presencia corporal y como parte del proceso activo que implica la reconstrucción del vínculo con él, sin embargo, el ejercicio de evocación del pasado no se limita solamente a la construcción de relatos de vida que dan orden a la experiencia caótica de la pérdida, por lo que podríamos preguntarnos, además de narrar ¿De qué otra manera solemos recordar? En *Lo que no tiene nombre*, un desgarrador testimonio en el que Piedad Bonnett (2013) cuenta la dolorosa pérdida de su hijo, y el cual considero importante traer aquí por su carga afectiva y por la claridad que aporta en cuanto a algunos aspectos de la vivencia del duelo, encontramos la respuesta a esta pregunta:

Imágenes. Es todo o casi todo lo que nos queda de aquel muerto que tanto quisimos, que aún queremos. Después de conocer la noticia todo el mundo ha acudido a buscar fotografías de Daniel, en un gesto desesperado que quiere hurtarle su ausencia a la muerte. También yo, días después, ya en la soledad de mi casa, me dedico a repasar mis álbumes. Y en ellos veo al niño que habla o simula hablar por teléfono, al adolescente de huesos firmes, pelo largo y mirada divertida, al veinteañero de quijada angulosa que se asoma a la cámara con una sonrisa cómplice (...) Y me rebelo contra esas imágenes, porque lo petrifican, lo fijan, lo condenan a una realidad estática que amenaza con suplantar las otras, las vivas que todavía conserva mi memoria: Daniel despeinado y en pijama silbando mientras se hacía el desayuno, Daniel bajando las escaleras con su chaqueta nueva porque iba a una fiesta, Daniel riéndose, incrédulo, acompañando su sorpresa con un ¡no! hiperbólico, Daniel mirando, tímido e incómodo, las visitas que llegaban a mi estudio a invadir el espacio familiar, Daniel bailando, con un entusiasmo no libre de torpeza, o despidiéndose antes de entrar al avión con los brazos un poco rígidos y la mirada huidiza porque no quería mostrar sus emociones.

La fotografía, qué paradoja, recupera y mata. Muy pronto esas veinte o treinta fotografías se tragarán al ser vivo. Y habrá un día en que ya nadie sobre la Tierra recordará a Daniel a través de una imagen móvil, cambiante. Entonces será apenas alguien señalado por un índice, con una pregunta: ¿y este, quién es? Y la respuesta, necesariamente, será plana, simple, esquemática. Un mero dato o anécdota. (pp. 35- 36)

En este fragmento escrito por Bonnett, se hace visible el vínculo con los espacios habitados por ella y por su hijo Daniel, pues el recuerdo por ser parte de la experiencia de vida, que es una experiencia situada y encarnada, está también muy unido a ellos. Los lugares habitados son memorables por excelencia y hacia ellos se vuelca nuestra memoria. Pero más importante que remarcar la cercanía de la memoria con los lugares del habitar, el texto plantea la idea del recuerdo como imagen y sobre todo, como imagen móvil, viva y cambiante, que la imagen fija de la fotografía no logra condensar. ¿Es el recuerdo entonces una especie de imagen que uno se hace del pasado, y reproduce como una película en el presente? Para Ricoeur la imagen está estrechamente ligada a la imaginación, que es el acto mágico «destinado a mostrar el objeto en el

que se piensa, la cosa que se desea, de modo que uno pueda tomar posición de él» (Sartre, citado en Ricoeur, 2003, p.78), y en este sentido es también un encantamiento que anula la ausencia y la distancia con el objeto que se imagina, nos transporta a otro lugar distinto a la realidad y en consecuencia, también la anula dando paso a un «no-ser-ahí»:

La imaginación y la memoria poseen como rasgo común la presencia de lo ausente y, como rasgo diferencial, por un lado, la suspensión de cualquier posición de realidad y la visión de lo irreal, y, por otro, la posición de una realidad anterior. (Ricoeur, 2003, p. 67)

Precisamente es en la capacidad que tiene la memoria de situarse en el pasado, en una realidad anterior, que ésta encuentra una diferencia respecto a la imaginación, porque si recuerdo un acontecimiento de mi vida pasada no lo imagino y lo creo desde lo irreal, sino que lo evoco, me acuerdo de él, lo traigo del pasado y en consecuencia «no lo planteo como dado-ausente, sino como dado-presente en el pasado» (Sartre, citado en Ricoeur, 2003, p.78). A la memoria se accede entonces a través de los recuerdos y estos últimos son imágenes de un pasado ausente, pero que habitan en un presente continuo que se repite cada vez que lo evocamos. El recuerdo acontece y debido a ese acontecer, a ese estarse dando nuevamente como un hecho presente y único cada vez que tiene lugar, es mutable, variable y múltiple: «Un primer rasgo caracteriza el régimen del recuerdo: la multiplicidad y los grados variables de distinción de los recuerdos. La memoria está en singular, como capacidad y como efectuación; los recuerdos están en plural: se tiene recuerdos» (Ricoeur, 2003, p. 42). En ese sentido, cada vez que recordamos a un ser querido fallecido lo traemos nuevamente al aquí y ahora, vuelve a estar presente aún en su ausencia, pero por ese recuerdo estar aconteciendo podemos decir que es un recuerdo único, sólo se da una única vez y cada vez que creemos evocarlo nuevamente, en realidad estamos creando otro recuerdo único que, aunque parecido a los otros, es singular en sí mismo.

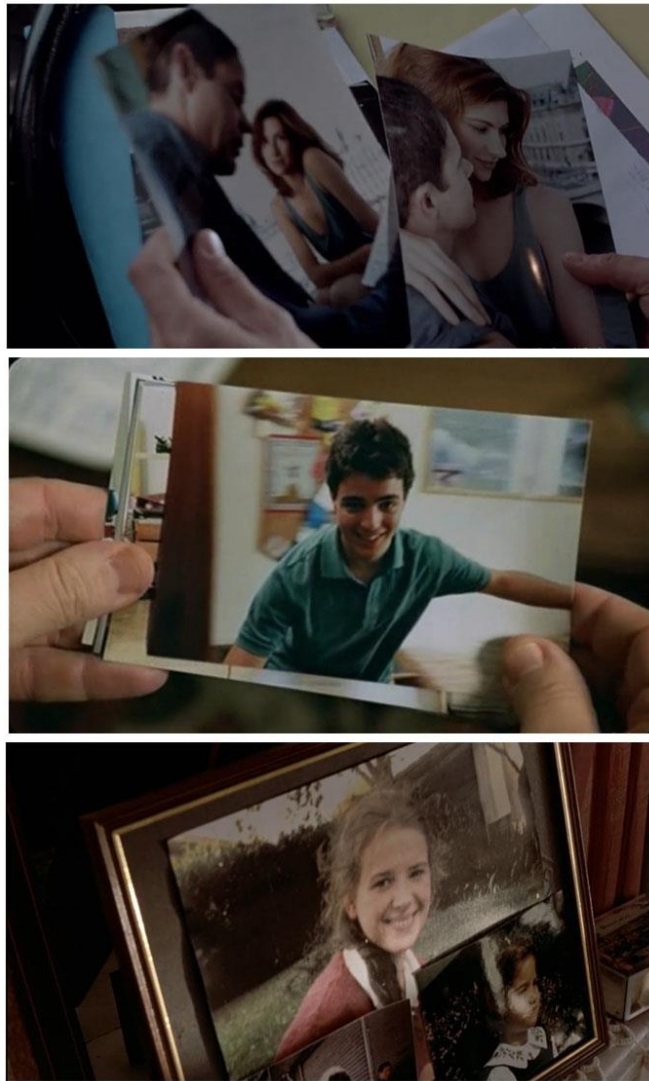


Figura 33. Fotogramas de las películas *Trois couleurs: Bleu* (1993), y *La stanza del figlio* (2001), donde se muestra un punto de vista subjetivo de los personajes en duelo observando las fotografías de sus seres queridos.

Es así como a pesar de las diferencias, la imagen-recuerdo resulta tan cercana a la imaginación, y la memoria, que está hecha de relatos y de imágenes subjetivas basadas en acontecimientos pasados, más que presentarse como un hecho fijo, es una re-creación activa y profundamente subjetiva de nuestra historia de vida. La memoria en forma de recuerdos cobra gran importancia en los procesos de duelo, pues las imágenes del ser querido, imágenes vitales, dinámicas, de una persona que permanece viva en otro tiempo, emergen constantemente invadiendo el presente del doliente, ya sea por un ejercicio voluntario de memoria o porque algo en el mundo externo hace traerlos de regreso:

Cada rato los recuerdo, o sea, hay muchas cosas que pasan en el diario vivir, en la forma de vivir que hace recordarlos a ellos (...) Uno trata de no... uno trata que el pasado no lo arrastre a uno a vivir allá, porque es una tendencia muy recurrente que uno quisiera estar yendo al pasado a recoger información, a tener como una evidencia, como unas remembranzas constantes (...) y hay cositas que son como una especie de anzuelo. Actitudes, objetos... (...) Algunos cuadros de la casa, algunos cuadros que tienen unas imágenes, con fotos... (D. Roldán, comunicación personal, 4 de agosto de 2018)

Por ello en *Impermanente*, para recrear esta experiencia del duelo en la que los recuerdos aún vivos del ser querido emergen en relación al espacio habitado, la imagen en movimiento hace su aparición dando lugar a escenas en donde se representan los acontecimientos pasados del habitar cotidiano de una familia, reproduciéndose en un tiempo presente ante la mirada del espectador-participante. Gracias a la previa interacción del visitante con aquellos lugares, objetos e imágenes que sirven de «anzuelo» a la memoria, y a su mirada atenta, se abre la posibilidad de que la imagen brote, habite el lugar, transforme el espacio de la obra y narre un relato de vida. Y es precisamente el movimiento dado por la imagen audiovisual el que permite volver a traer a la vida al ser querido fallecido de forma análoga a como lo hace la memoria, mostrando ante nosotros la imagen que acontece de un ser que sigue viviendo en un pasado-presente, pero que irrevocablemente necesita de alguien que lo evoque y lo vea para hacer posible su existencia.

Weibel (2012) hace alusión a la era audiovisual como la era de la ausencia, pues a diferencia de la pintura o la escultura, la imagen audiovisual es una imagen inmaterial que no permanece en el tiempo, sino que desaparece dejando únicamente una huella en la memoria de quien la ha observado. Es por esta razón, que el empleo de la imagen audiovisual, y de modo más específico, de la imagen proyectada, la cual se hace visible gracias a la luz cuya naturaleza constituye a la vez presencia y ausencia¹⁰, es fundamental para la configuración de *Impermanente*, pues este medio está íntimamente ligado con lo efímero del acontecer del

¹⁰ Este tema se desarrolla con mayor profundidad en el apartado que aborda las metáforas en el proceso de duelo.

recuerdo y lo inmaterial del ser querido que ha muerto, así como con la subjetividad de quien evoca, ve e interpreta una imagen evanescente que está en constante transformación.



Figura 34. Registro del teaser en formato videoinstalación exhibido en la exposición individual *Impermanente*.

Si bien la imagen en movimiento se almacena como archivo en un medio magnético o electrónico y puede volver a reproducirse, sólo existe efectivamente cuando hay alguien que la observa, pues tal como dijo Aumont (1992), es el espectador quien hace la imagen y solo cuando éste le brinda su mirada atenta la imagen puede adquirir una existencia. De forma similar ocurre con la memoria de un ser querido que ha muerto: sólo cuando alguien lo evoca es que vuelve a vivir en el pasado-presente de nuestros recuerdos. La videoinstalación narrativa se convierte así en un dispositivo coherente con la vivencia del duelo, ya que gracias a sus características formales y las dinámicas conceptuales que se despliegan en ella, logra sumergir al espectador-participante en las escenas que representan una ausencia-presente, pues las imágenes móviles y

fugaces que la componen logran habitar por un momento el espacio de la obra del mismo modo en que él lo está haciendo, e igualmente, pone en marcha la subjetividad de su experiencia estética, pues en su recorrido particular se encuentra con las escenas en un orden aleatorio y singular, visibilizando lo variable que llega a ser un recuerdo, lo cambiante que puede ser un relato de vida y lo efímera y borrosa que puede ser la memoria.

Los relatos.

El proceso de duelo es una experiencia universal que se vive y se asume de forma sumamente personal e íntima. La manera en que el duelo se vivencia, obedece a cómo hemos percibido y comprendido nuestra propia experiencia de vida y al lugar que nuestro ser querido fallecido ocupaba y sigue ocupando en ella. Desde una postura hermenéutica, y como ya lo hemos visto anteriormente, esta experiencia de vida se configura como un relato que recoge todo aquello que nos acontece en la cotidianidad. Estas vivencias, que se muestran inicialmente como fragmentos de vida disgregados que acontecen en el flujo del tiempo, logran reunirse en una única trama que configura ese relato primario al que llamamos «historia de vida», el cual da sentido de cohesión y uniformidad tanto a la vida misma como a nuestra identidad y a la noción que tenemos de realidad. Con la muerte de un ser querido, el hilo narrativo que habíamos construido se rompe, porque era gracias al vínculo, a los proyectos que compartíamos con esa otra persona y a la intersubjetividad que nos brindaba en su mirada, que podíamos llenar muchos de los espacios vacíos de aquel relato que otorgaba sentido a nuestra existencia. Es por ello que cuando sufrimos una experiencia disruptiva de tal magnitud, nuestro relato de vida necesita reconstruirse a través de un proceso creativo en el que sea posible encontrar una nueva forma de narrar lo sucedido, para así, lograr poner en orden nuestra vida y encontrar nuevamente sentido en medio del caos en que todo ha quedado sumido.

Ricoeur (Citado en Díaz, 2019) retoma de Aristóteles el concepto de *mythos*, con el cual se refiere a «una historia bien construida» y que se establece como un proceso activo e integrador que llega a su plenitud en el receptor vivo o el espectador de esta historia narrada, que para este

caso específico, sería esa gran trama personal que se constituye como el núcleo de nuestra historia de vida. Igualmente, el autor afirma que la existencia de ese gran relato que es el *mythos*, sólo es posible gracias a la *mimesis*, una actividad creadora que imita y representa la experiencia viva para producir, no una réplica exacta de la misma, sino una historia nueva. El *mythos* cuenta con una disposición de los hechos característica que tiene por objetivo acentuar la concordancia de un todo y otorgar plenitud al poema o relato a través de una sucesión de acontecimientos que pueden estructurarse en un principio, un medio y un final, gracias a lo cual se crea un eje a la trama que la hace verosímil. Sin embargo, Ricoeur es consciente de que en la experiencia viva no existe tal concordancia, y por ello, muestra cómo en la *tragedia* la construcción de la trama encuentra un modelo entre la concordancia y la discordancia, haciéndola más compleja y acercándola a la vida misma por incluir la noción de cambio que le es intrínseca. La tragedia, por ser la forma literaria y dramática que desarrolla una trama en la que sus protagonistas se ven inmersos en cambios inesperados que transforman su destino dichoso en infortunio, podría verse muy cercana a la experiencia de duelo, pues en ella, la fortuna del superviviente cambia hacia un estado de desgracia después de la muerte de su ser querido. Aunque desde un sentido superficial esto podría ser cierto, lo que hace cercana la tragedia a la vivencia del duelo y sobre todo al duelo como proceso creativo mediado por el relato, no es tanto la forma específica en cómo se organiza su trama sino la *catharsis* que se da en ella, pues finalmente la vida sigue desarrollándose como una sucesión de fragmentos y el gran relato al que llamamos «historia de vida» es una ilusión necesaria para comprender nuestra existencia y otorgar coherencia al caos vivencial dejado por la muerte de un ser querido.

La *catharsis* puede definirse como la purificación emocional, mental y espiritual de las emociones trágicas que son propias de la obra y que emergen en el espectador. Estas emociones son fundamentalmente dos: la compasión, motivada por la desdicha del personaje, y el temor, propiciado por la suposición de una desdicha semejante para sí mismo o para otro cercano (Díaz, 2019). En el desarrollo de la obra, estas emociones alcanzan su plenitud en el espectador, y la pena inherente a ellas consigue transformarse en placer, ocurriendo esta purgación. Este proceso se inicia con la construcción de la trama que realiza el autor, la cual tiene como función «hacer necesarios, verosímiles, los incidentes discordantes generadores de las emociones trágicas, para

así purificarlos, depurarlos en la experiencia del espectador o lector» (Díaz, 2019, p. 121) quien se une al relato vivenciándolo como propio en la identificación con el personaje trágico. Así, el dolor del otro y también la compasión por la pérdida ajena, logran resonar en él, produciéndose la catarsis de sufrimientos que, aunque podrían ser propios, pueden vislumbrarse desde la distancia de una experiencia de otro gracias a la representación dada por la obra.

En el duelo, el relato cumple una función mimética, pues a través de su composición, recrea la historia vivida «en el esfuerzo por poner orden al caos», hallar respuestas a la perplejidad que genera la desaparición del otro que me es semejante y reconstruir el sentido de una vida que ha sido fracturada por la pérdida (Díaz, 2019). Por esta razón, el relato del doliente no es una narración fáctica de lo acontecido, sino el reflejo de la experiencia subjetiva de quien narra su vivencia. En este sentido, la narración en sí misma puede comprenderse como un proceso dinámico que organiza y representa la experiencia creativa, pues a través de ella se hace un trabajo simbólico que permite ir más allá de la experiencia viva como un hecho estrictamente real e inmodificable, para producir nuevos significados en torno a lo vivido. Asimismo, no es solo el espectador o lector de esta historia de vida en quien opera la catarsis con la consecuente «comprensión de la proposición del mundo abierta por la obra» (Díaz, 2019, p.127), también el autor, como creador y como el primer espectador de su propia obra, logra resignificar su historia personal en la configuración de un relato en el que, uniendo los fragmentos de una vida fracturada por la discordancia de la muerte, consigue otorgar sentido al dolor de la pérdida por la desaparición de un ser amado, transformar su reflexión existencial sobre la muerte y crear nuevas posibilidades de ser-en-el-mundo, tanto para otros como para sí mismo.

En *Impermanente* el relato está construido a partir de mi propia experiencia de vida como una suerte de mimesis y en él se muestran las vivencias que compartí con mi madre y todo el dolor que me ha ocasionado su pérdida, el cual se hace evidente, en la cotidianidad de una casa en la que ya no es posible encontrar la presencia física la persona amada. Este relato, que traduce mi experiencia en la configuración de varias escenas, no es una copia exacta de la realidad que he vivido, sino que en su lugar, se constituye como una reunión de fragmentos que me permiten narrar y comprender mi historia a través de la ficción. Mi propia obra actúa para mí como un

espejo en el que se refleja mi vida y que captura mi estado psíquico, mental y emocional entregándomelo de vuelta, en un proceso continuo de comprensión y reelaboración del dolor y de transformación tanto de mí misma, como de la obra en sí.

Podría decirse que el relato de *Impermanente*, visto de modo global, sigue una estructura narrativa tradicional, pues está dividido en tres diferentes momentos que se desarrollan en distintos lugares de una casa y permiten al espectador hacer un recorrido en orden secuencial por la narración. Esta decisión la tomé precisamente porque como autora, mi intención es que el espectador-participante, en su trayecto por la obra, logre hacer una catarsis y consiga comprender que el duelo no es una experiencia exclusivamente fatal y dolorosa, sino que es un proceso activo en el que el dolor se va transformando poco a poco gracias a la construcción de nuevos sentidos que hacen posible seguir viviendo, pero ya de otra manera, con una nueva mirada existencial sobre el mundo, sobre la muerte y sobre la vida. Sin embargo, a pesar de que la estructura general del relato está diseñada para crear este efecto catártico y está organizada en tres momentos, no podemos decir que la obra contiene un relato unificado e invariable, o que dicho relato sea clásico en su totalidad, pues dentro de cada momento del mismo las escenas se presentan como unidades narrativas fragmentadas con sentido completo, que pueden ser reproducidas y vivenciadas en un orden aleatorio sin depender de una sucesión cronológica, ya que su disposición en la obra obedece más bien a una lógica emocional¹¹ de la experiencia de duelo. Esta decisión creativa respecto al relato de *Impermanente* está relacionada con el siguiente planteamiento, expuesto por Victoria Díaz:

La experiencia viva porta una narratividad potencial conformada por fragmentos no articulados que ofrecen puntos de anclaje al relato; así, el hombre está inmerso en historias

¹¹ Tal y como se menciona en el apartado de 'La casa', el relato de *Impermanente* se divide en tres momentos que corresponden a estados psíquicos, cognitivos y emocionales que hacen parte del duelo, y si bien en este proceso puede haber, más o menos, transformaciones ligadas a una temporalidad que podrían denominarse como fases o etapas, la vivencia de las mismas es sumamente personal. Por eso los hechos presentados en el relato no están ordenados en orden cronológico, sino bajo una lógica emocional que se expresa en la trama de las escenas, así como en las características del sonido y las imágenes que la componen, y que se agrupan en los distintos momentos o espacios físicos de la videoinstalación narrativa.

que le suceden antes de que todo relato sea contado y que sirven de antecedentes a la configuración de la narración. (Díaz, 2019, p. 123)

Precisamente, el hecho de que la experiencia de vida ocurra en un continuo acontecer de hechos fragmentados que deben ser narrados por quien los vive para poder otorgarles sentido, hace que cualquier vivencia sea percibida y narrada desde la subjetividad. Es por ello que la muerte de otro y el duelo que ella conlleva, es experimentado por los dolientes como un hecho individual y diferente para cada uno, incluso cuando su proceso de duelo se deriva del fallecimiento de una misma persona en común. «Relatos hay tantos como seres humanos, porque cada paciente viene con su narrativa (...) Entonces uno encuentra tantos relatos como personas» (S. Acosta, comunicación personal, 22 de agosto de 2018). Siendo así, resulta imposible hablar de una *verdad* o una *realidad única*, pues al indagar sobre un mismo hecho común a un grupo de personas, encontramos varias miradas y múltiples relatos que pueden interpretarse como la construcción de diversas realidades. En la intención de hacer la obra más cercana a la vida, la videoinstalación narrativa surge como ese dispositivo que permite al espectador-participante construir su propio relato a partir de su experiencia particular en la interacción con la obra, haciendo posible de esta manera, la emergencia de lecturas múltiples sobre la vivencia de un mismo acontecimiento.

Respecto a las posibilidades estéticas y narrativas que presentan el uso de nuevos medios y dispositivos como la videoinstalación, Peter Weibel menciona la narración rizomática navegable (Weibel, 2012b) la cual está basada en el hipertexto, y en la que la linealidad y la cronología como parámetros clásicos de narración dejan de ser relevantes para dar paso a propuestas narrativas no-lineales, asincrónicas, no cronológicas e incluso ilógicas, allí, el espectador se ve obligado a dar sentido por sí mismo a aquello que ve. En este tipo de «trama multiforme», un punto del relato puede ser conectado con cualquier otro, abriendo la posibilidad a la existencia de múltiples relatos que ni siquiera los creadores de los dispositivos pudieron llegar a imaginar inicialmente. De igual manera, Le Grice (2001) va hacia la esencia misma de los medios digitales y señala cómo los software, la materia prima de este tipo de medios, están contruidos intrínsecamente por una multiplicidad de códigos, rutas y posibles desenlaces basados en el

cambio entre variables, es decir, desde su concepción y programación, contemplan la existencia de diversidad de opciones y la transformación de las misma. A través de los sistemas digitales programables es posible crear obras que son al mismo tiempo múltiples y singulares, pues aquí, gracias a la *permutación* –variación del orden de los elementos en distintas combinaciones–, la multiplicidad no es la copia de un único original, sino que representa la diversidad de posibilidades provenientes de un único sistema.

El tipo de narración que posibilitan los nuevos medios es una alternativa que está aún más cercana a la vida misma que el modelo de trama aristotélico, pues se desarrolla bajo el azar y la impredecibilidad que le es intrínseca a la cotidianidad de la vida, y además, logra que de una experiencia singular, surjan múltiples versiones y posibilidades creativas. Igualmente, esta estrategia narrativa hace que la experiencia inmersiva del duelo en la videoinstalación pueda vivirse como un relato que está ocurriendo en un tiempo presente, en el ser-ahí del espectador-participante que se ve impelido por la obra a interactuar con los espacios y objetos desde su corporalidad, ya que sólo con la disposición activa del visitante, los relatos de un pasado-presente pueden seguir emergiendo y ser hilados, reinterpretados y enriquecidos con las múltiples experiencias e interpretaciones subjetivas de quienes se hacen partícipes de ellos y que en última instancia son quienes pueden otorgarles sentido.

Para la construcción de las [escenas](#) que configuran el relato de *Impermanente* tuve como referencia principal mi propia historia de vida, pero también, la conciencia de que la naturaleza de la experiencia de duelo es subjetiva y de que la vida misma se desarrolla en un flujo de fragmentos que acontecen y que cobran sentido solo al ser narrados. Por ello, para la escritura del guion narrativo, además de seguir un proceso lógico de creación de relatos e imágenes que otorgaran sentido y coherencia a una narración global –del que también surgieron muchas escenas que no tienen antecedentes biográficos directos–, retomé mi diario personal, en el que consigno algunos recuerdos de mi madre, mis vivencias emocionales en torno a su pérdida y las reflexiones que hago de mi propio duelo y adicionalmente, revisé las fotografías del archivo familiar y los relatos que ellas me sugerían. Pero no me quedé sólo en mi propia experiencia, pues en el afán de encontrar aquello universal en un suceso esencialmente personal y subjetivo,

también me apropié de elementos de las experiencias de otros que, de una u otra manera, lograban resonar con la mía. En la unión de los fragmentos de vida relatados por otros –tanto en películas como en la narración verbal de experiencias íntimas, obtenidas a través de las entrevistas– con los fragmentos narrativos de mi propia vida, logré construir el relato de *Impermanente*.

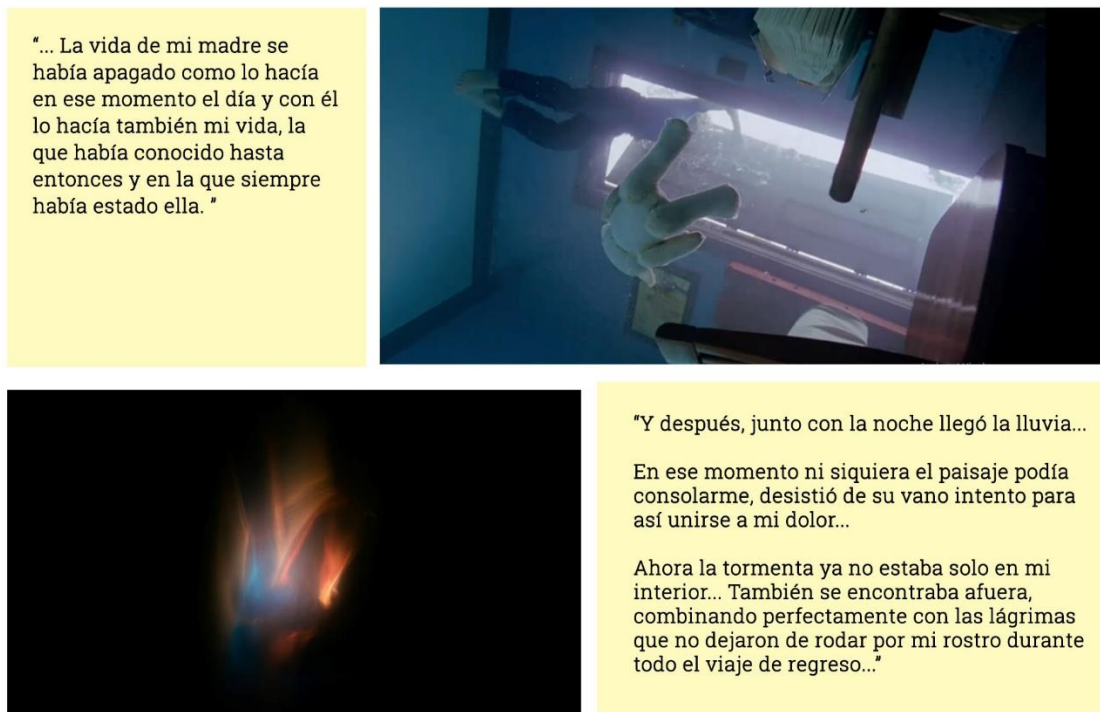


Figura 35. Fragmentos de mi diario personal y fotogramas de la película *The tree of life* (2011), que sirvieron de referencias para la escritura de la Escena 5 del guion narrativo.

Los pájaros, la luz y la muerte: las metáforas en el proceso de duelo

En el proceso de creación de *Impermanente* tuve claro, casi desde el principio, que varios elementos tendrían que hacer parte de la obra: la casa como lugar del duelo, los objetos como una presencia alternativa del otro, los recuerdos como vivencia presente del pasado y los relatos como herramienta para comprender y reconstruir la experiencia. Todos ellos se habían hecho

evidentes en mi vivencia del duelo y se visibilizaban en las experiencias y los relatos de los otros, además, por su importancia tanto emotiva como conceptual, no dejaban lugar a dudas en torno a ellos como elementos significantes que debían incluirse en la obra. Sin embargo, poco a poco, y como una intuición sutil, la figura del pájaro empezó a aparecer en mi mente cada vez que pensaba en el ejercicio creativo que estaba llevando a cabo. Esa intuición que al principio sólo eran imágenes vagas y fugaces dejó de ser sutil para convertirse en una idea insistente, en una pulsión creativa muy fuerte que se me hizo ineludible y que me propuse comprender con el fin de saber cómo se relacionaba con el duelo y cómo podía incluirla en *Impermanente*.

Con este objetivo, me dispuse a hacer una revisión de las aves como figura simbólica tanto en la cultura general como en mi historia personal. El primer lugar en el que indagué fue en mi propia casa, allí encontré un diccionario de símbolos que reposa desde hace años en las estanterías de la biblioteca en el cual hallé este significado:

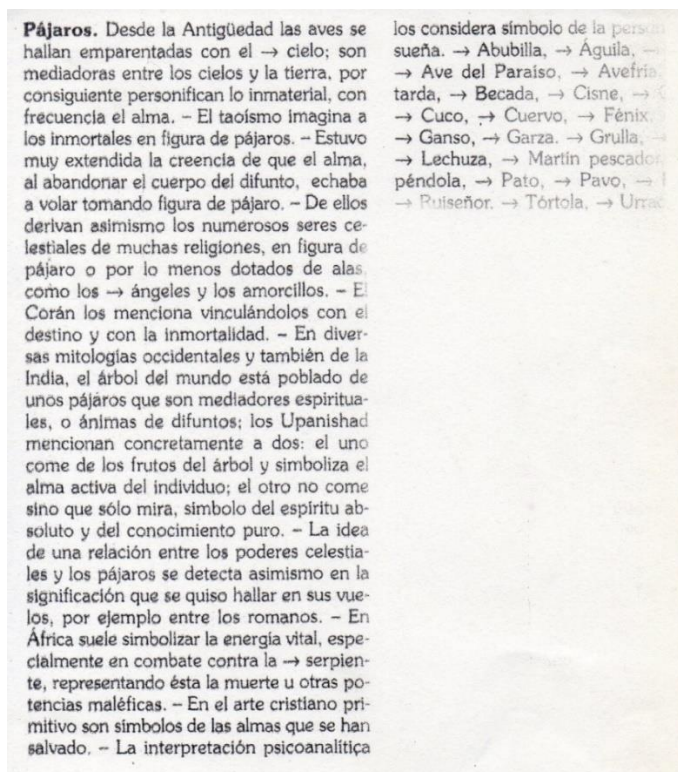


Figura 36. Página de *Enciclopedia de los símbolos* de Becker, U (1997). donde se define simbólicamente la palabra *Pájaros*.

Me sorprendió y me alegró saber que mi intuición sobre las aves no era tan descabellada, pues al estar emparentadas con el alma, la inmortalidad y la energía vital en la cosmología de diversas culturas alrededor del mundo, supe que también podría asociarlas temáticamente y simbólicamente a *Impermanente* como metáfora del fallecido, como otra presencia que remite a la ausencia de quien ha muerto. Esta metáfora, aunque no es tan común como otras que aparecen con más frecuencia, ya había sido empleada en [numerosas ocasiones](#) por otros autores, especialmente por poetas que la hicieron parte de sus creaciones:

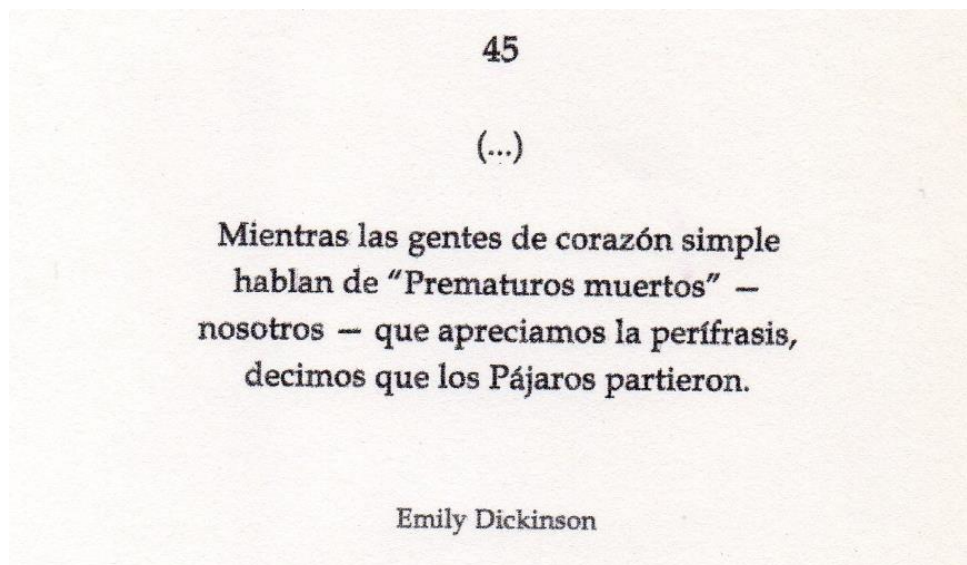


Figura 37. Texto extraído del libro *Poemas a la muerte* (2010) de la autora estadounidense Emily Dickinson.

A partir de sus textos y de nuevas intuiciones y reflexiones, realicé una exploración visual por medio de dibujos. Dejé que las imágenes que surgieron intuitivamente me contaran los relatos que escondían, lo que finalmente me llevó a entender la importancia de las aves en mi historia personal y la relación que ellas tenían con mi madre:

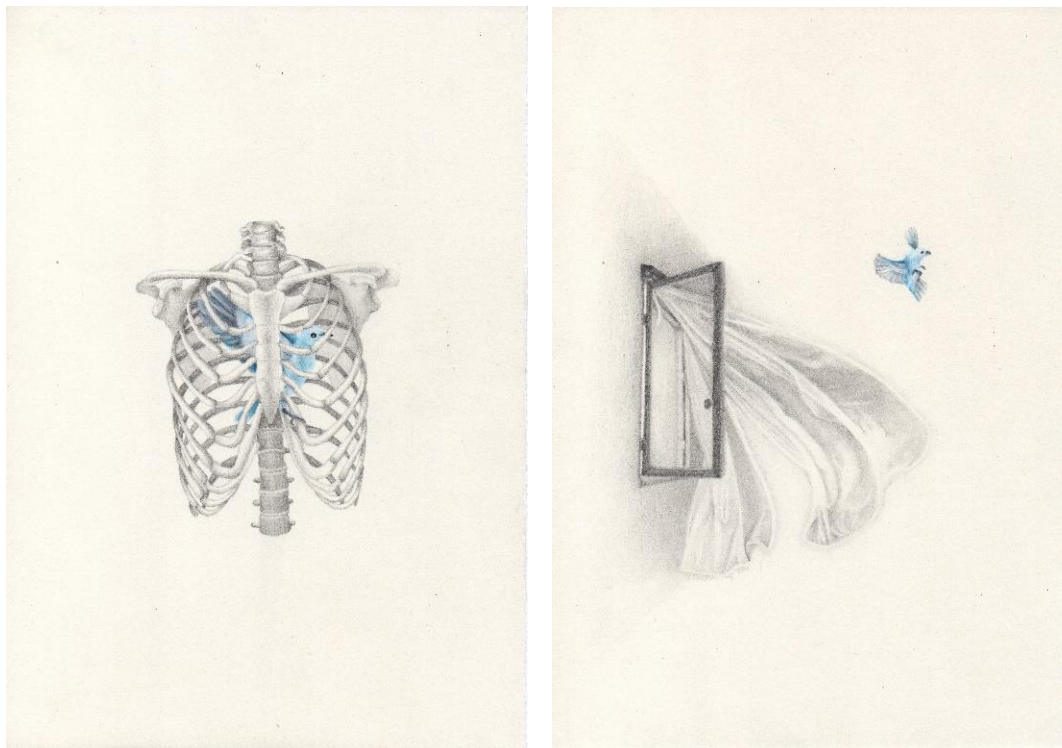


Figura 38. Dibujos de la serie *Los pájaros y la muerte* (2019).

Resultó que las aves tenían gran importancia en mi historia de vida, pues en mis recuerdos, desde muy pequeña, aparece la imagen de mi madre junto con los pájaros. Nuestra casa, junto a la que hay un pequeño bosque, también ha sido el hogar de estos animalitos a los que hemos alimentado y observado con curiosidad, convirtiéndose en parte de nuestra cotidianidad; prueba de ello son sus plumas, que siempre pueden encontrarse en los rincones de la casa, como la huella de su presencia en ella, como el recuerdo de su paso por allí. Quise hacer en mi diario un ejercicio de memoria que me ayudara a encontrar anécdotas puntuales en torno a ellos, historias que pudieran narrarse con imágenes, relatos que me ayudaran a entender por qué desde el inicio los había relacionado con la muerte de mi madre. En el proceso creativo de la escritura surgió este recuerdo que se configuró como el eje narrativo del pájaro en *Impermanente*:

Uno de mis primeros contactos con la muerte, y en los que realmente tomé consciencia de su inevitabilidad fue con la muerte de un pequeño azulejo.

Mi madre, en una ocasión, encontró un azulejo malherido en el balcón de la casa. Seguramente había sido atraído hasta allí por el comedero en el que desde hace muchos años dejamos diariamente banano, agua y agua de panela, a las aves que viven cerca de mi casa. El pajarito, que había ido a comer, estaba tan débil que no pudo regresar, no podía alzar el vuelo y estaba hecho una bolita en un rincón del balcón. Mi madre, siempre bondadosa con los animales, lo tomó y lo cuidó casi por un mes y finalmente cuando se recuperó, pudo liberarlo. Cada vez que el azulejo volvía al comedero, mi mamá se alegraba y lo saludaba, pues lo reconocía por una pequeña mancha oscura que tenía bajo uno de sus ojos.

Poco tiempo después la historia se repitió con otro azulejo. Esta vez, el pajarito estaba en el balcón de la casa, muy débil, pero en él no se veía nada diferente al primer azulejo. Mi madre también tomó a este pequeñito, le brindó todos los cuidados necesarios, pero a pesar de que hizo todo lo que estaba a su alcance para que el pajarito se recuperara, no lo logró. El pajarito murió.

Estos acontecimientos tuvieron un gran impacto en mi vida, impacto del que me percaté sólo gracias al proceso de creación de *Impermanente*. Estos sucesos me mostraron que la muerte es ineludible, no importa cuántos cuidados brindemos a un ser amado en estado vulnerable, cuánto nos esforcemos por evitar que acontezca el final, si ha de llegar, llegará. Gracias a lo sucedido con mi madre y estas aves, y sobre todo, al relato que logré construir a partir de esta experiencia, pude comprender que la muerte de mi madre tras un largo proceso de enfermedad, no ocurrió por mi falta de cuidados, sino porque desde el principio, ya era inevitable. El lograr ver a mi madre en la metáfora del pájaro me ayudó a sanar un poco la culpa –muy propia del proceso de duelo– de no haber hecho más por ella, así como a comprender real e íntimamente esta idea y a integrarla en mi vida.

La metáfora es una de las figuras retóricas más conocidas e importantes del lenguaje. Tal como lo afirma Marta Betancur (2006) la metáfora no tiene solamente una función estética u

ornamental, sino que ayuda en la configuración de conceptos y crea sentido. Desde este punto de vista, en la metáfora también opera un proceso creativo que permite «ver como» (Ricoeur, citado en Betancur, 2006, p.11) en el sentido de que hace posible ver una cosa como otra. No se trata solamente de un ejercicio de sustitución de una cosa por otra, sino que en ese «ver como» la metáfora adquiere una entidad propia de su origen y surgen nuevos sentidos que dan paso a la comprensión, ya sea del texto o del relato, y en consecuencia, de la realidad y el mundo que se configuran a través de ellos:

Las metáforas no son un fenómeno meramente lingüístico, como se consideraba en las teorías clásicas, sino que abren camino a la categorización conceptual de nuestra experiencia vital (...) en consecuencia, ninguna metáfora puede entenderse o siquiera representarse adecuadamente de modo independiente a su base experiencial. (Villegas y Mallor, 2010, p. 8)

Siendo así, las metáforas están profundamente ligadas a la vida misma, y más que cumplir una función lógica en la estructuración de nuestro pensamiento, vivimos inmersos en ellas. El lenguaje y el pensamiento, a través de los cuales otorgamos estructura, coherencia, secuencialidad y sentido a la experiencia de vida, podrían entenderse como una metáfora en sí mismos, pues las palabras que son su base, si son vistas como unidades léxicas, fonemas o representaciones gráficas simples, no tienen significado por sí mismas, ya que su sentido está en ser el vehículo que conduce a lo que designan. Por ello, en efecto, el lenguaje es metafórico, y en cuanto siempre remiten a otra cosa más allá de sí mismas, el símbolo las orienta permanente. Al ser el lenguaje a la vez metáfora y símbolo, y el medio a través del cual logramos comprender la realidad y la experiencia de vida, podemos decir que «vivimos en las metáforas» (Villegas y Mallor, 2010, p. 8). Por estar tan íntimamente ligada a nuestra experiencia de vida, la metáfora también hace parte del proceso de duelo en el que es necesaria para integrar psíquicamente el suceso disruptivo de la pérdida a la experiencia de vida. En el aprender a «ver como» otra cosa la muerte, el dolor y el vínculo con el ser querido fallecido, se encuentra una estrategia para acercarse de forma más amable a un hecho que nos sobrepasa como dolientes. Gracias a ella se hace posible transformar en una imagen cercana y comprensible una vivencia que es

incognoscible para cualquier ser humano, y así crear nuevos sentidos que hagan posible continuar viviendo.

En *Impermanente*, la metáfora de los pájaros, es precisamente la que cumple la función de hacer avanzar la trama. En medio de las escenas de una cotidianidad realista, la aparición de los pájaros como un leitmotiv de la obra, construyen en orden mucho más secuencial que las otras escenas lo que le ocurre a la madre, pero desde una imagen simbólica que también da cuenta sutilmente del estado psíquico y emocional de este personaje y ayudando a comprender finalmente asuntos emocionales difíciles de explicar que son propios del proceso de duelo.

Si bien el pájaro, una metáfora sumamente personal, es la metáfora principal de la obra, las metáforas universales sobre el duelo no se quedaron atrás en este proyecto. Una de ellas es la luz. En varias de las películas que hicieron parte del corpus de referencia audiovisual, la luz aparece como una presencia enigmática, etérea, e intangible, pero que puede verse, sentirse y está ahí, en la casa, como una presencia silenciosa. Desde el principio de este proceso creativo también me inquietó mucho la luz y [su presencia en mi casa](#), estaba allí sobre los muebles de la sala, como una especie de compañía juguetona que aparecía a horas determinadas y por un espacio de tiempo limitado, como mostrando una señal, como queriendo transmitirme un mensaje.

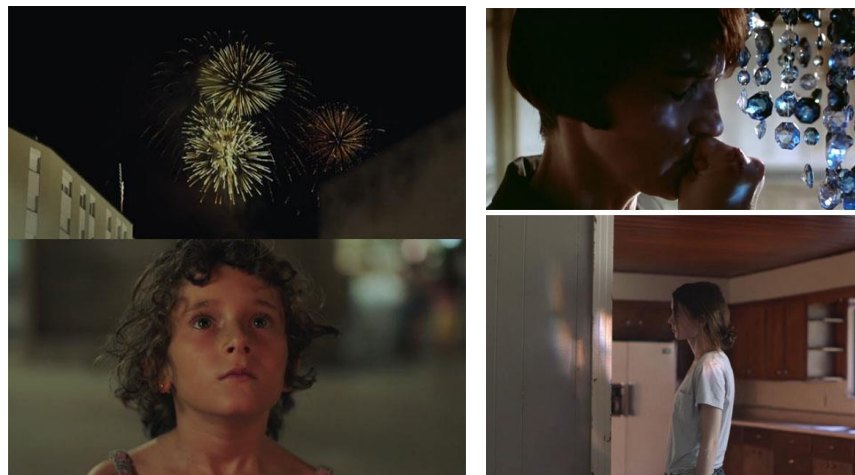
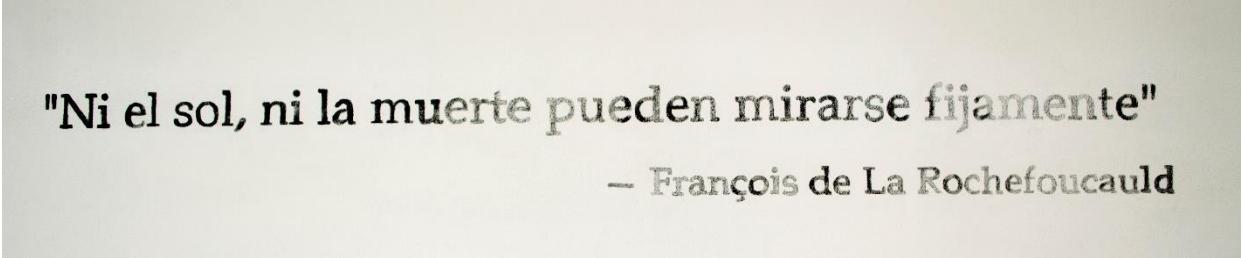


Figura 39. Fotogramas de las películas *Estiu 1993* (2017), *Trois couleurs: Bleu* (1993) y *A ghost story* (2017) en los que se ve a las protagonistas en relación directa con la luz.

Al igual que con las aves, no tenía muy claro el por qué esta imagen de la luz habitando la casa resonaba tanto en mí, así que llevé a cabo un proceso similar al que había realizado anteriormente para comprender de donde surgía la intuición que me llevaba a esta nueva metáfora. En esa búsqueda encontré la siguiente frase:



"Ni el sol, ni la muerte pueden mirarse fijamente"
– François de La Rochefoucauld

Figura 40. Registro de frase dibujada sobre la pared en la exposición *Impermanente* (2019), la cual acompañaba un video con el mismo nombre.

Desde el lenguaje de las palabras, además de dichos populares como «alcanzar la luz», «ver la luz al final del túnel» o sentencias religiosas como «que brille para él la luz perpetua», esta era la primera referencia que encontraba en la que la luz –del sol en este caso– estaba relacionada con la muerte. Esta frase alguna manera me ayudó a comprender mejor el impacto que la muerte de mi madre tuvo en mí, a acercarme un poco más a su naturaleza insondable, e incluso, a verla con ojos más amables, pues aquí, la muerte no es ese abismo oscuro que lo engulle todo, al contrario, es luminosa como la radiante luz del sol; ella nos revela realidades tan diáfanas que nos enceguecen, que nos hieren en su implacable claridad y que por ello, no nos atrevemos a mirar de frente.

La luz no es sólo metáfora de la muerte misma, sino que también es una presencia sutil, leve, efímera, impalpable, que va y viene y que, por no poder mirarse directamente, revela su ser en relación con lo que toca, con lo que ilumina e incluso, en la oscuridad de aquello que deja de iluminar. La luz es también una presencia-ausente como la de un ser querido fallecido, es metáfora de un ser amado que ya no está, y por ello es un elemento de vital importancia en

Impermanente. La luz está presente tanto en la narración que configura las distintas escenas, como en la imagen proyectada que permite su aparición en la videoinstalación. Estas imágenes también son luz, una luz que aparece momentáneamente como un recuerdo y desaparece cuando ya ha evocado en nosotros lo que quería mostrarnos. En *Impermanente* la luz que ilumina los relatos, solo existe cuando la mirada del espectador-participante está ahí para hacerlas emerger y hacerse partícipe de ellas, cuando la luz se apaga, estas escenas sólo existen en los relatos de vida subjetivos del espectador, y por ello, en su cualidad de revelar presencias lejanas en las sombras que proyectan, de no poder mirarse directamente y tener una duración fugaz, están tan íntimamente ligados con la persona querida fallecida y con los recuerdos que nos quedan de ella. La luz es el elemento visible que hace de la obra una experiencia impermanente.

Exposición Impermanente

Después de todo este proceso creativo, los desarrollos conceptuales y estéticos que había logrado realizar en relación al proyecto, y unas cuantas exploraciones formales que me acercaban más a cómo podría ser su realización, sentí la pulsión creativa y casi la necesidad vital, de hacer tangible lo que ya estaba puesto en el papel. Con el objetivo de mirar mi duelo frente a frente, de vivir en la carne la experiencia estética en la que había estado trabajando y poner en el espacio mis relatos, realicé una [exposición](#) del 11 de octubre al 4 de noviembre de 2019 en el parque biblioteca San Javier del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín.

The image is a promotional poster for an art exhibition. The top half features a photograph of two figures in long, light-colored dresses standing in a room with large windows, their forms silhouetted against the bright light. The bottom half is a white and blue text box. It contains the title 'EXPOSICIÓN IMPERMANENTE' in bold, the artist's name 'Sara Roldán', and her contact email. To the right is the logo of the 'SISTEMA DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE MEDELLÍN'. Below this, a blue box contains a descriptive paragraph in Spanish, the dates '11 de octubre al 4 de noviembre', the location 'Sala de exposiciones Parque Biblioteca Pbro. José Luis Arroyave, San Javier', and logos for 'bpb BIBLIOTECA PÚBLICA PILOTO' and 'Alcaldía de Medellín'.

Figura 41. Imagen promocional para divulgación en medios digitales de la exposición *Impermanente*.

En esta muestra exhibí parte del proceso de investigación-creación que comprendía piezas como *Los pájaros y la muerte*, *Ni el sol ni la muerte* y una instalación objetual derivada del guion narrativo. Además, realicé una videoinstalación narrativa, en la que, debido a razones presupuestales y logísticas, fue imposible desarrollar la totalidad de las escenas e incluir características que son fundamentales para la obra definitiva tal y como está planteada en este proyecto, como lo son la interacción, la aleatoriedad dada por la libertad de recorrido del espectador-participante y la inmersión completa en la experiencia artística gracias a especificidades en el diseño del espacio. Por ello, la videoinstalación realizada en esta ocasión, fue una obra de pequeña dimensión en la que retomé tres objetos (la mecedora, la mesilla con portarretratos y el cuadro con el ramo de flores) y cinco escenas del guion narrativo que estaba escrito para ese momento, que se reproducían en bucle y lograban relacionarse con los objetos instalados en el espacio. Si bien esta obra no da cuenta plenamente de los objetivos contemplados en el proyecto global, en ella sí es posible hacerse una idea del argumento, de las atmósferas propuestas y de la emotividad de la que está cargada la obra, y por ello, se constituyó como un teaser en formato de videoinstalación de *Impermanente*.



Figura 42. Registro fotográfico del teaser en formato videoinstalación en la exposición *Impermanente*.

Más que como una obra terminada, esta videoinstalación fue concebida desde el principio como una exploración creativa pero ahora llevada al espacio físico de la sala de exposiciones, pues tenía la necesidad de saber, así fuera con una muestra a pequeña escala, si lo que había planteado a lo largo de este proceso realmente podría funcionar en el espacio, y adicionalmente, sentía el menester existencial de crear efectivamente, de forma visual y tangible, algo que me permitiera seguir atravesando mi proceso de duelo y poner fuera de mí todo lo que había estado pidiendo a gritos salir de mi alma. Gracias a este teaser en formato videoinstalación hice varios hallazgos importantes, tanto para mi proceso emocional y psicológico, como para la obra misma, que sufrió algunas transformaciones después de esta puesta en espacio.

Uno de estos descubrimientos fue posible porque, en parte por el azar y en parte por la falta de condiciones técnicas adecuadas, crear en el rodaje las imágenes con la iluminación que se propone en el guion original fue imposible. Las escenas resultaron ser mucho más luminosas de lo que está escrito en el papel, pero de alguna u otra manera, esta eventualidad, me ayudó a mirar hacia atrás y a darme cuenta del largo camino que he recorrido en la elaboración de mi propio duelo. Ya no estoy en ese oscuro momento en el que estaba inicialmente cuando la muerte de mi madre acababa de ocurrir y que se relata en el primer momento del guion narrativo. Allí, el espacio es oscuro y las sombras que se logran percibir con dificultad, apenas dejan comprender lo que sucede alrededor, tal y como sucede en el primer momento que nos vemos enfrentados a la pérdida: sentimos dolor, desesperanza, no comprendemos lo que nos pasa y es imposible mirar más allá de esa situación.

Ahora creo, en definitiva, que esta casualidad no se debe exclusivamente a la falta de recursos técnicos, o a un simple azar, sino que la obra en el momento de su creación logra mostrarse como otro ser separado del artista, como un ente vivo que tiene sus propias demandas y que exige lo que necesita para llegar a ser lo que es al culminarse, por eso, para mí como artista, es de gran importancia dejar ser a la obra, permitirle que emerja de forma auténtica a través de la decisión consciente de no controlar excesivamente un proceso vivo que genera sus propias dinámicas y que arroja resultados muchas veces mejores de lo que teníamos pensado inicialmente. De esta manera es que mis procesos creativos, en esa relación espontánea con la obra, logran convertirse en un espejo que me revela asuntos de mí misma que no había

descubierto, estados psíquicos que estaban ocultos en el inconsciente, y que al revelarse, se convierten en la ruta para saber cómo seguir trabajando en una obra que muestra por sí misma las transformaciones que necesita.

En este rodaje varias escenas se dieron espontáneamente. Las actrices, que no se conocían antes, lograron crear una conexión emocional que les permitió jugar con y en el espacio, brindándome nuevas ideas e imágenes inesperadas. De allí surgieron diferentes acciones que derivaron en escenas que antes ni siquiera alcanzaba a esbozar, como la del baile con la madre, o la última escena del armario en la que la madre y la hija juegan con las plumas que caen en cámara lenta desde arriba. Estas escenas se incluyeron finalmente el guion, enriqueciéndolo, completando el relato y acercándolo un poco más a la mirada sobre el duelo que busco crear, donde se muestra como una experiencia que puede resignificarse y gracias a la cual se construyen nuevos sentidos de vida.

No sólo el rodaje, sino también el montaje de la videoinstalación con sus requerimientos técnicos, me condujo al descubrimiento de nuevas metáforas, entre ellas, la de la cortina como ese velo que separa sutilmente lo que está más allá de lo que está más acá, y que, sin embargo, deja entrever la imagen borrosa de lo que puede ser un recuerdo, un anhelo, un temor, una herida... Las cortinas son la muerte que nos separa del ser querido y que a la vez nos lo revela desde la distancia, dejándonoslo ver de otra manera (Figura 32). En el guion narrativo de *Impermanente* las cortinas aparecen en una de las escenas como una extensión de la casa: son refugio y protección, que tras un cambio de fortuna, se tornan en una amenaza que secuestra y lastima; en otras escenas las cortinas son la representación el dolor, de un «no querer ver», la barrera sutil que transforma en secreto y negación una verdad ya conocida.

De forma anecdótica, también fue muy interesante y hasta sorprendente para mí ver cómo lo que planteé inicialmente, más como suposición teórica que como un hecho real en cuanto a la relación del espectador con una obra que retrata el duelo, se hizo visible en la experiencia de los visitantes de la exposición. No esperaba encontrar tan claramente las reacciones de personas conmovidas con la experiencia, pero mucho menos, el miedo que muchas otras sintieron hacia la obra que quería mostrarles una realidad que, efectivamente, se niega a nivel social y es

depositaria del temor de las personas. Tanto el encargado de la sala, como algunas personas que pude encontrar en visitas espontáneas a la exposición, manifestaron que ciertos visitantes sentían miedo, muchas veces inexplicable y otras veces porque les parecía «ver fantasmas» al mirar las proyecciones, aun cuando la exposición no tenía un tono de terror ni en el contenido audiovisual ni tampoco en los objetos y los dibujos exhibidos. Estos sucesos evidencian que, efectivamente, la muerte y el dolor que ella genera son temas prohibidos en nuestra sociedad, y dejan manifiesta la necesidad de mostrarlos a otros a través del arte, porque solo cuando somos conscientes de que la muerte no nos es ajena y que somos seres finitos, es que podemos otorgar a la vida propia como experiencia y a la vida de otros como derecho, el valor que verdaderamente le corresponde.

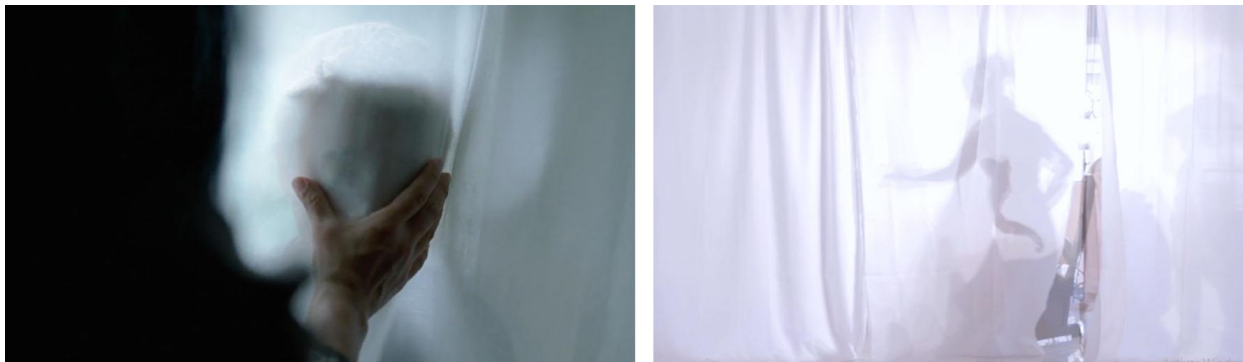


Figura 43. A la izquierda, fotograma de la película *The tree of life* (2011), a la derecha, fotograma de *Impermanente*.

Sobre esta experiencia también es importante que las fotografías incluidas en la instalación eran fotografías reales de mi madre y de mi historia familiar. Esta decisión tuvo como motivación principal hacer un homenaje a mi madre, pues por las fechas de la exhibición se cumplían tres años de su muerte. A nivel personal, emplear las imágenes reales, me confrontaba aun más con la realidad de su pérdida, pero también y como consecuencia de ello, suponían un impulso para mi proceso, en la transformación que implica crear desde el dolor. Asimismo, desde una perspectiva artística, estas imágenes, aunque son sumamente personales, por tener en

su esencia una carga biográfica tan fuerte y ser la memoria que evidencia la existencia humana desde la simplicidad de su cotidianidad, se convierten en un símbolo universal al que los espectadores logran acceder, reconociéndose a sí mismos en ellas y permitiendo que les transmita lo que tiene que decirles en la vivencia de la experiencia estética.

Puedo decir, en definitiva, que en la realización y el montaje de la exposición me encontré con la gran satisfacción de que *Impermanente*, aunque es un proyecto aún en curso, se perfila como la obra que quiero llegar a realizar, pues ya desde su expresión más mínima –dada en este primer ejercicio de formalización–, consigue transmitir a sus espectadores lo que quiero compartirles como autora, pero sobre todo, como humana, sobre una experiencia tan íntima, importante y transformadora en mi vida.

Conclusiones

Una luz para el camino

Después de esta travesía por mi propio dolor, por mis emociones, mis sentimientos, mi historia personal y familiar, por los recuerdos de mi madre y los relatos compartidos con ella... Luego de ir y regresar por caminos oscuros en búsqueda de algo que pudiera ayudarme a sanar la herida y reconstruir una vida fracturada por la pérdida, y aún, a pesar de las dudas y los asuntos que todavía necesitan resolverse, puedo decir que he encontrado una claridad que no tenía al comienzo de este viaje: Estoy en medio de un proceso. La palabra «proceso», que inicialmente era un mero formalismo para describir mi vivencia, ha cobrado un sentido real, pues ahora gracias a lo que me ha enseñado la experiencia, sé que realmente estoy recorriendo un camino cuyo fin no está determinado.

La obra que he estado creando todo este tiempo es parte de ese trayecto, y en ocasiones, es el trayecto mismo. Las imágenes y los relatos que la conforman son los reflejos vivos de mi dolor, un dolor impermanente, que fluye con la vida, que se transforma en el tiempo y el espacio, y por ello, más que una obra, este proyecto es un obrar. Es un lugar viviente, dinámico, que continúa abierto a cambios y nuevas posibilidades, y al mismo tiempo, es un espacio reposado y silencioso en el que puedo habitar confiadamente mi dolor. *Impermanente* es una pregunta por la existencia, por el dolor, por la vida y por la muerte, pero es también la respuesta a ello. Gracias al proceso de creación en el que me embarqué para su realización, he podido ir encontrando poco a poco, a través de la reconfiguración de mis relatos de vida y la construcción de imágenes poéticas que emergen en estrecha relación con mi experiencia, un nuevo sentido para una vida sin mi madre.

En medio del dolor y la oscuridad que me dejaron su muerte, este ejercicio creativo ha sido ese pequeño destello de luz que ha hecho posible vislumbrar los fragmentos de un camino desconocido y seguir avanzando por la vida lentamente, paso a paso, resignificando la pena con cada pisada. *Impermanente* me ha permitido ver de nuevo, mirar de otra forma, iluminar con

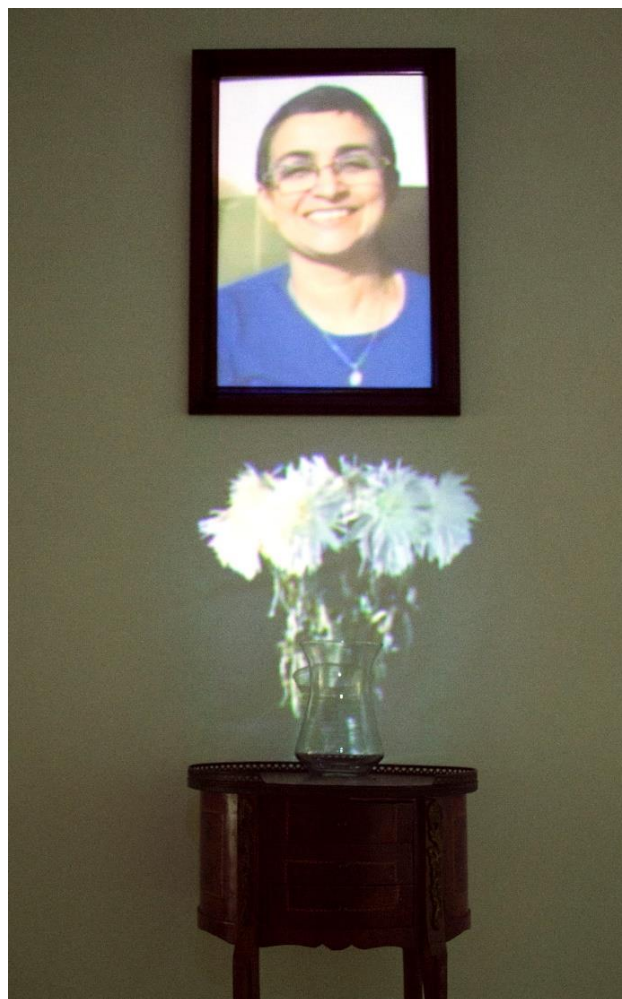
sutileza las tinieblas del dolor de una experiencia de vida rota por la muerte de mi ser más amado.

La pérdida trae consigo la necesidad inherente de reconstruir sobre las ruinas de una vida demolida, para así, poder habitar nuevamente una casa, una vida y un mundo que ya no son los mismos y resultan hostiles. Es a través de la realización de procesos creativos conscientes que esta necesidad encuentra satisfacción, y en el acercamiento a otras maneras de narrar la experiencia dolorosa, que se llega a la construcción de nuevos significados de vida.

Impermanente como acontecimiento creativo, es una ventana que hace posible ver desde otra perspectiva la realidad de la pérdida y un espejo para comprenderse a sí mismo en ese proceso, pero además, consigue ir más allá, pues propone no solo la creación de relatos que otorgan otros significados a la experiencia, sino también una transformación de la manera en la que esta se mira.

Después de la muerte de un ser querido, las maneras que se habían aprendido para relacionarse con el mundo y desenvolverse en él ya no funcionan, ya no tienen sentido, por ello, deben buscarse otras formas de hacerlo. Es en ese menester de encontrar un nuevo medio para relacionarse con el mundo, con sus imágenes y sus relatos, y de mirar diferente la realidad de la muerte y de la pérdida, que surge la videoinstalación narrativa, como una alternativa que permite representar la experiencia de una forma más cercana a la vida misma y en esa cercanía con ella, pero a la vez en la distancia simbólica que implica ver a través de imágenes, metáforas y relatos un suceso ya vivido o una situación temida, que la obra logra resignificar el dolor y construir nuevos sentidos de vida. Al hacer realmente partícipe a su visitante de la experiencia estética, por la libertad que le brinda para interactuar con la obra desde su corporalidad, posibilita la inmersión del espectador-participante en el espacio poético y en las imágenes que ahora puede mirar y vivenciar atentamente y que lo llevan al encuentro subjetivo con relatos de vida, que aun siendo de otros personajes, se convierten en sus propios relatos, los cuales interpreta, hila y reconstruye desde su propia experiencia. Es en esta mimesis de un momento disruptivo de la experiencia de vida, creada por la videoinstalación narrativa, donde ocurre la catarsis que transforma y resignifica el dolor y donde se da la creación de un nuevo vínculo con el ser querido fallecido.

Mi madre sigue presente en su ausencia, pero gracias a *Impermanente* ya no está presente sólo como dolor, sino como un relato que se construye y se reconstruye, como imágenes que surgen de mis recuerdos y se develan en las escenas de una obra que sigue esperando por nuevos fragmentos de ella. Está presente como sonidos de un pasado cotidiano, como la luz que de forma efímera revela nuevas realidades, como un ave que vuela libre por los cielos de mi memoria. Sigue estando en los objetos que la evocan, en un lugar, en una casa, que se parece nuevamente y cada vez más, a ese refugio que acoge y que se puede habitar en paz. Gracias a *Impermanente* la memoria de mi madre ha dejado de ser esa herida abierta y profundamente dolorosa, para comenzar a ser el recuerdo vivo de su amor, que continúa habitando en mí y en quienes la conocimos, y que, como un homenaje a su vida, se ha transformado en esa pequeña luz que alumbra el camino de una vida que espera por ser vivida.



Referencias

- Ahtila, E.L. (2002). *Talo / The House*. [Videoinstalación de tres canales]. Luxemburgo, The Contemporary Art Museum of Luxembourg MUDAM. Recuperado de: <https://www.mudam.com/collection/eija-liisa-ahtila>
- Aitken, D. (1999). *Electric Earth*. [Videoinstalación, videos (color y sonido), ambiente arquitectónico]. Los Angeles, The Museum of Contemporary Art. Recuperado de: <https://www.303gallery.com/public-exhibitions/doug-aitken-electric-earth?view=slider#17>
- Anruba, E. (Ed.). (2007). *Filosofías del dolor y de la muerte*. Granada: Editorial Comares.
- Ariès, P. (2000). *Historia de la muerte en occidente. Desde la edad media hasta nuestros días*. Barcelona: Acantilado.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Auster, P. (1982). *La invención de la soledad*. Recuperado de <https://www.lectulandia.co/book/la-invencion-de-la-soledad/>
- Bachelard, G. (2016). *La poética del espacio*. Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica.
- Balsom, E. (2013). *Exhibiting cinema in contemporary art*. Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Barbagallo, A., Fabrizio, F., Galluzzo, V., Luccarini, L. y Moretti, N. (productores) y Moretti, N. (director). (2001). *La stanza del figlio* [cinta cinematográfica]. Italia y Francia: Bac Films.
- Barthes, R. (2009). *Diario de duelo*. Recuperado de <https://www.lectulandia.co/book/diario-de-duelo/>

- Barthes, R. (2004). *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Battán, A. (2012). Corporeidad y experiencia: una relectura desde la perspectiva del giro encarnado. *Revista Educación y Pedagogía*, 24(63-64), pp. 29-39.
- Beck, L., Damon, M., Moore, C., Steward, K. y Walsh, K. J. (productores) y Lonergan, K. (director). (2016). *Manchester by the sea* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: B Story, CMP, K Period Media, Pearl Street Films y The A / Middleton Project.
- Becker, U. (1997). *Enciclopedia de los símbolos*. Bogotá: Intermedio editores. Robinbook.
- Betancur, M. C. (2006). *Metáfora y ver como. La creación de sentido de la metáfora*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Bonete, E. (2007). El dolor y la muerte en Julián Marías. En Anruba, E. (Ed.), *Filosofías del dolor y de la muerte* (pp. 91-110). Granada: Editorial Comares.
- Bonnette, P. (2013). *Lo que no tiene nombre*. Bogotá: Alfaguara.
- Borges, J. L. (1980). La poesía. En *Siete noches* (pp. 101-102). Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Cabrera, L. (2018). *Self on the shelf*. [Videoinstalación inmersiva e interactiva, videomapping e instalación sonora]. Recuperado de: <https://www.laiacabreraco.com/selfontheshelf>
- Campus, P. (1972). Interface. [Videoinstalación en circuito cerrado]. París, centro Georges Pompidou. Recuperado de: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000022839&lg=GBR>

- Cardona, J. (2015). *Historia natural de los objetos insignificantes*. Medellín: Fondo Editorial FCSH, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia.
- Cortés, A. M. y Rodríguez, J. F. (Coords.). (2009). *Curaduría en un museo. Nociones básicas*. Bogotá: Museo Nacional de Colombia, Red Nacional de Museos.
- Chase, S. E. (2015). Investigación narrativa. Multiplicidad de enfoques, perspectivas y voces. En Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (Coords.). *Manual de investigación cualitativa, Volumen IV. Métodos de recolección y análisis de datos* (pp. 58-112). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2008). *Rizoma. Introducción*. Valencia: Pre-Textos.
- Díaz, N. y Salaverría, R. (2003). Hipertexto periodístico: Teoría y Modelos. En Díaz, N. y Salaverría, R. (Coords.), *Manual de redacción ciberperiodística* (pp. 82-139). Barcelona: Editorial Ariel
- Díaz, V. E. (2019). *La escritura del duelo*. Bogotá: Ediciones Uniandes. Medellín: Universidad EAFIT.
- Dickinson, E. (2010). *Poemas a la muerte*. Recuperado de: <https://www.lectulandia.co/book/poemas-a-la-muerte/>
- Duchamp, M. (1942). *First papers of surrealism*. [Instalación]. New York, Whitelaw Reid Mansion. Recuperado de: <https://www.archdaily.com/880693/ara-announces-individual-team-and-web-project-grants/59ce5612b22e384e10000090-ara-announces-individual-team-and-web-project-grants-photo>
- Duchement, J. (2014). *La expansión del discurso audiovisual en la instalación artística: El sonido off como significante sonoro*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.

Flavin, D. (1969). *Untitled*. [Instalación. Luces y accesorios]. New York, Paula Cooper Gallery.

Recuperado de: http://www.artnet.com/artists/dan-flavin/untitled-a-H3XGTHE2J_Atcl1aGTDg2g2

Freud, S. (1981). Duelo y melancolía. En Ballesteros, L. (Trad). *Obras completas* (T. 2, pp. 2091-2100.) Madrid: Biblioteca Nueva.

Fujihata, M. (1995). *Beyond pages*. [Instalación, instalación computarizada]. Karlsruhe, ZKM Center for Art and Media. Recuperado de: <https://zkm.de/en/artwork/beyond-pages>

Graham, D. (1974). *Present Continuous Past(s)*. [Videoinstalación. Pared espejada, cámara de video y monitor con delay]. Paris, Centro Georges Pompidou. Recuperado de: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000020624&lg=GBR>

Grau, Oliver. (2003). *Virtual Art: From illusion to immersion*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, The MIT Press.

Green, S., Pohlada, B., Pitt, B. Gardner, D., y Hill, G. (productores) y Malick, T. (director). (2011). *The tree of life* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: River Road Entertainment y Plan B Entertainment.

Halbrooks, T., Johnston, J. M. y Donaghey, A. (productores) y Lowery, D. (director). (2017). *A ghost story* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Sailor Bear, Zero Trans Fat Productions, Ideaman Studios y Scared Sheetless.

- Heidegger, M. (1951). *Construir, habitar y pensar*. Recuperado de <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/Heidegger-Construir-Habitar-Pensar1.pdf>
- Herrero, M. (2015). *Hiperficción*. Alicante: Cinestesia.
- Kanwar, A. (2008). *The torn first pages*. [Videoinstalación]. Ámsterdam, Stedelijk Museum. Recuperado de: <http://amarkanwar.com/the-torn-first-pages-2004-2008/>
- Karmitz, M. (productor) y Kieslowski, K. (director). (1993). *Trois couleurs: Bleu* [cinta cinematográfica]. Francia, Polonia y Suiza: MK2 Productions, CED Productions, France 3 Cinéma, CAB Productions, Zespol Filmowy «Tor», Canal+, Centre National de la Cinématographie y Fonds Eurimages du Conseil de l'Europe.
- Kelomees, R. (2017). Corporeal cinema: Tactility and proprioception in participatory art. En Jaramillo, J., Burbano, A., Londoño, F. y Mejía, M. (Eds.), *ISEA2017 Manizales Bio-Creation and peace. Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Arts*. (pp. 492-501). Manizales: Universidad de Caldas, ISEA International.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of interaction in digital art*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, The MIT Press.
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós.
- Larios, S. (2018). *Los objetos vivos: escenarios de la materia indócil*. Ciudad de México: Paso de Gato.
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Hondarribia: Editorial Nerea.

- Le Grice, M. (2001). *Experimental cinema in the digital age*. London: The British Film Institute Publishing.
- Londoño, O. L. (2006). *El lugar y el no-lugar para la muerte y su duelo*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- McCullough, M. (2004). *Digital Ground: Architecture, pervasive computing and environmental knowing*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, The MIT Press.
- Mejía, O. (2018). *La muerte y sus símbolos. Muerte, tecnocracia y posmodernidad*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Mondloch, K. (2010). *Screens: viewing media installation art*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Montalvo, B. (2003). *La narración espacial: Una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. (Tesis doctoral). Universidad politécnica de Valencia, Valencia.
- Moreno, R. (2017). Hermenéutica y ciencias sociales: a propósito del vínculo entre la interpretación de la narración de Paul Ricoeur y el enfoque de investigación biográfico-narrativo. *Revista colombiana de humanidades*, (49), pp. 205-228.
- Morin, E. (2011). *El hombre y la muerte*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.

Nick Verstand Studio. (2017). *Aura*. [Instalación audiovisual, sensores biométricos]. Recuperado de: <http://www.nickverstand.com/projects/aura/>

Osorio, O. (2006). *El video arte y la video instalación*. (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín.

Pagés, A. (2012). *Sobre el olvido*. Barcelona: Herder.

Paik, N. J. (1974). *TV Buddha*. [Videoinstalación]. Ámsterdam, Stedelijk Museum. Recuperado de: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.ªed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae>

Redeker, R. (2018). *El eclipse de la muerte*. Bogotá: FCE, Luna Libros.

Rico, J. C. (Coord.). (2009). *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. Gijón: Trea.

Ricoeur, P. (1999). *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós.

Ricoeur, P. (2003). *La memoria, la historia, el olvido*. Madrid: Editorial Trotta.

Ricoeur, P. (2008). *Vivo hasta la muerte: seguido de fragmentos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Rimpoché, S. (2015). *El libro tibetano de la vida y de la muerte*. Barcelona: Ediciones Urano.

- Rist, Pipilotti. (2019). *Open my glade*. [Videoinstalación inmersiva]. Copenhague, Museo Luisiana de arte moderno. Recuperado de: <https://southintonorth.net/open-my-glade/>
- Rodríguez, L. (2008). *Arte videográfico: Inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Sermon, P. (1992). *Telematic dreaming*. [Videoinstalación telemática en vivo] Recuperado de: <http://www.paulsermon.org/dream/>
- Shanken, E. (2013). *Inventar el Futuro: arte - electricidad - nuevos medios*. Recuperado de: https://inventarelfuturo.files.wordpress.com/2013/06/shanken_inventar-el-futuro_arte_elec_nm_2013.pdf
- Shaw, J., Groeneveld, D. (1989). *Legible city*. [Videoinstalación interactiva]. Karlsruhe, ZKM-Medienmuseum. Recuperado de: <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/>
- Simón, C. (directora). (2017). *Estiu 1993* [cinta cinematográfica]. España: Inicia Films y Avalon P.C.
- TeamLab Borderless. [Museo digital interactivo e inmersivo]. Tokio, Mori Building Digital Art Museum, Reccuperado de: <https://borderless.teamlab.art/es/>
- Tizón, J. L. (2004). *Pérdida, pena, duelo. Vivencias, investigación, asistencia*. Barcelona: Ediciones Paidós, Fundació Vidal i Barraquer.
- Villegas, M. y Mallor, P. (2011). Recursos analógicos en psicoterapia (I): Metáforas, mitos y cuentos. *Revista de psicoterapia*. 21 (82-83), pp. 5-63.

Viola, B. (1992). *Heaven and earth*. [Videoinstalación]. San Diego, Museum of Contemporary Art. Recuperado de: <http://gabarit.a.g.f.unblog.fr/files/2013/03/billviola6.jpg>

Viola, B. (1988). *The sleep of reason*. [Instalación videosónica]. Pittsburg, Carnegie Museum. Recuperado de: <https://www.kcrw.com/culture/shows/art-talk/bill-viola>

Vostell, W. (1963). *TV-Dé-coll/age*. [Instalación, video]. Madrid, Museo Reina Sofía. Recuperado de: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/6-tv-collage>

Weibel, P. (2012). Cine expandido, video y ambientes virtuales. En La Ferla, J. (Ed.), *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 495-506). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

Weibel, P. (2012). La era de la ausencia. En La Ferla, J. (Ed.), *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 135-152). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

Worden, J.L. (2013). *El tratamiento del duelo. Asesoramiento psicológico y terapia*. Barcelona: Paidós.

Yori, C. M. (1998). *Topofilia o la dimensión poética del habitar*. Bogotá: CEJA.

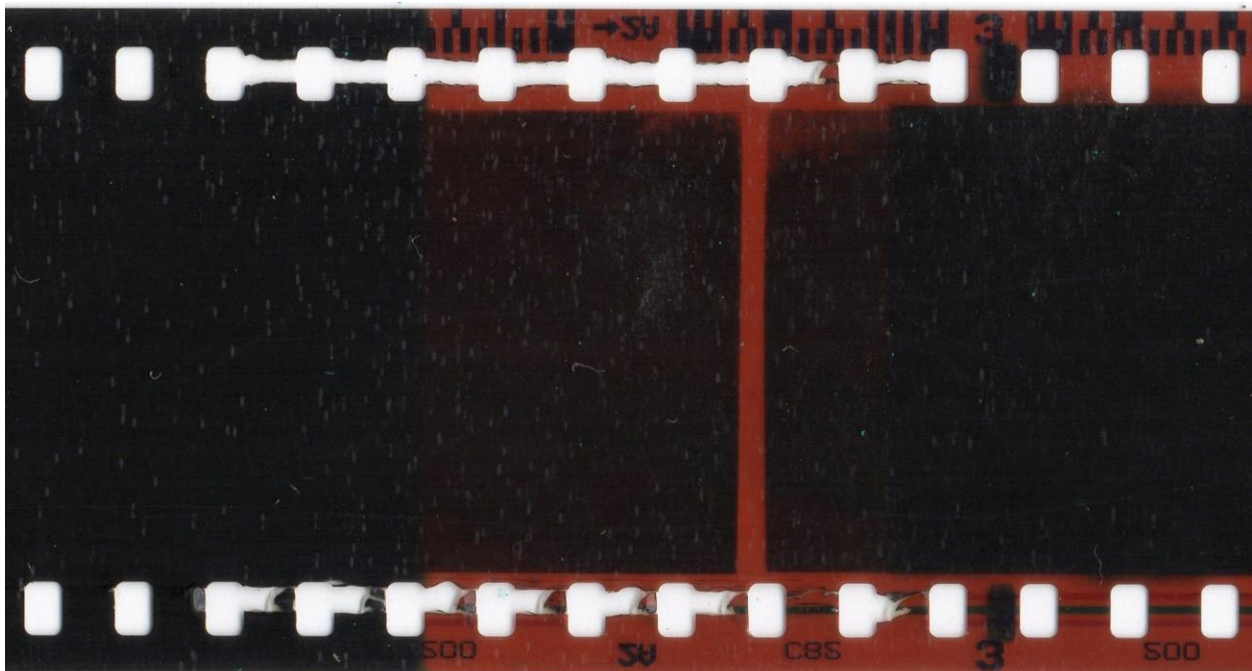
Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. Recuperado de http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf

Anexos

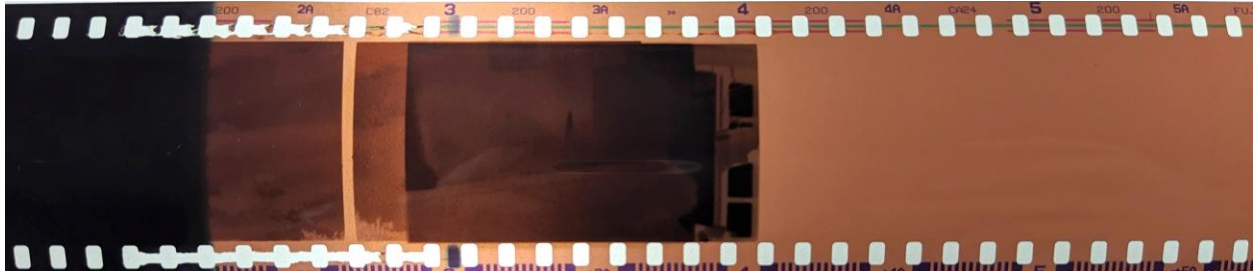
Anexo A. Escrito de sustentación

Una solución para la nada.

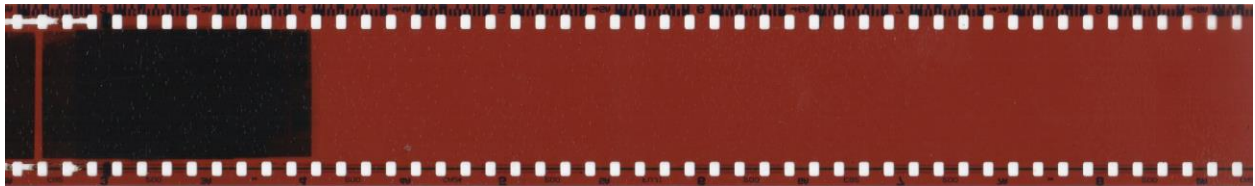
Al comenzar este proceso creativo, en un intento de ponerle imágenes a mi dolor, de hacerlo visible para poder comprenderlo, estuve cargando conmigo mi cámara fotográfica para así capturar todo aquello que en el transcurrir de los días evocara en mí algo de la experiencia vivida con mi madre. Quería hacerlo desde el azar, desde la falta de control que se tiene de las situaciones vitales que nos acontecen, y por ello la elegida para esta labor fue mi cámara análoga. El resultado no pudo ser más diciente:



La película se había rasgado. Y la herida en ella hizo que el avance del carrete se detuviera, que en ella no quedara capturado nada más que un solo fotograma en donde una confusión de imágenes superpuestas e indescifrables, eran el único vestigio de todo aquello que en algún momento pasó ante el lente de la cámara.



Y después de este nudo visual, de este estallido de sucesos condensados en un solo punto incomprensible: nada. Una película vacía, detenida en el tiempo, interrumpida en su posibilidad de alguna vez haber llegado a ser imagen.



Exactamente eso había ocurrido con mi vida. Después de la confusión y la vertiginosidad incomprensible con las que habían sucedido la enfermedad y la muerte de mi madre, mi vida se fracturó en un antes y un después, y aunque en apariencia todo continuaba, aunque en la película había espacio suficiente para capturar más momentos, la herida provocada por su pérdida me impidió seguir hacia adelante en mi propia historia de vida. Había quedado atrapada en el dolor, en un mundo que no era el mío y que ya no tenía sentido.

Sólo había una solución para esa nada: crear. Construir a partir de allí un nuevo mundo, otros sentidos para mi existencia, y también, un lugar simbólico en el que pudiera habitar la memoria de mi madre y desvanecerse el dolor por su partida.

¿Pero cómo crear cuando hay tanto dolor? ¿Qué se necesita crear para sanarlo?

Poco a poco, e intuitivamente, comenzaron a surgir imágenes de esa nada. Al estar en casa, la casa que compartí con mi madre desde la infancia, cada lugar, cada objeto, me transportaba a los tiempos en los que ella todavía vivía, la veía allí como una imagen que mi memoria ponía en el espacio, en el lugar que ella seguía habitando en su ausencia, pero se presencia era también un relato, una imagen en movimiento que narraba los momentos vividos junto a ella. Finalmente eran todos esos lugares y objetos los que, además de las imágenes y la memoria misma, habían quedado como huella, como evidencia de su existencia encarnada en este mundo.





Esto, que al principio fue una intuición personal y una pulsión creativa que sentía como propia, fue encontrando eco y sustento en otras personas, en otros autores, que también habían tenido la necesidad de entender su experiencia de vida como un habitar encarnado, y de expresar el proceso de duelo como el dolor por la ausencia del ser amado que sigue haciéndose presente en los lugares de la casa. Encontré por ejemplo a Bachelard para quien la casa es nuestro rincón en el mundo, el lugar donde se revela de forma innata la función primera de habitar y donde lo íntimo de adentro, del recuerdo y las emociones, coincide con lo íntimo de afuera, la casa misma. También estaba Morin quien ve a la casa como símbolo del vientre materno, el primer lugar en el que estamos encarnados y que nos acoge en su calor y seguridad, haciéndonos posible habitar.

En películas como *La habitación del hijo* de Nanni Moretti es precisamente la habitación de ese hijo perdido el lugar donde su familia logra evocar su memoria, sentir su presencia y también el dolor por su muerte. La habitación del hijo y el hermano fallecido, y la memoria de la

historia familiar en torno a la casa habitada, también son el argumento central de *The tree of life* de Terrence Malick, donde la muerte del ser querido es el detonante y la invitación para recordar la vida compartida en ese lugar primero de nuestra existencia. Y en *A ghost story*, de David Lowery, el fallecido que está en duelo por su propia muerte está ligado íntimamente a la casa, pues ese es su nuevo y único lugar, el lugar donde seguirá existiendo por el resto del tiempo, mientras exista la memoria.

La casa se convirtió para mí en ese lugar emocional ineludible del duelo. Pero necesitaba resignificarla para poder habitarla en paz de nuevo, sin dolor, sin que me atormentaran los recuerdos. Y fue de allí, de la intención consciente de vivir de otra manera lo ya vivido, de mirar la muerte a través de la imagen, del dolor que esta suscita y de una memoria que está conectada profundamente con el espacio, que decidí embarcarme en un proceso de creación que me permitió comprender mi vivencia desde otro lugar simbólico, sanar mi dolor y crear Impermanente.



Anexo B. La videoinstalación narrativa: manual de escritura

Introducción.

En el presente manual se indican los pasos a seguir para la escritura de una videoinstalación narrativa. Para ello, inicialmente, se aborda y explica el concepto de videoinstalación narrativa, aclarando las particularidades, características y elementos que la componen. Posteriormente, como pauta para su diseño y desarrollo, se presenta un modelo de escritura compuesto por tres diferentes tipos de guiones y se explican los pasos para su creación.

¿Qué es una videoinstalación narrativa?

Una *videoinstalación narrativa* es un formato artístico híbrido que se define como un dispositivo audiovisual instalado, inmersivo e interactivo, que desarrolla una *narración espacial*.

Con *narración espacial* nos referimos a un tipo de narrativa no-lineal que se despliega en el espacio real tridimensional a través de la proyección de imágenes (estáticas o en movimiento), la reproducción de sonido y la ubicación de significantes objetuales, y que se fragmenta en unidades narrativas con significado completo (o escenas) para situarse en relación a los elementos físicos de un espacio previamente montado. Este espacio es recorrido por un espectador-participante que en su interacción con los objetos activa las unidades narrativas (escenas) generando así lecturas múltiples del relato¹².

Siendo así, la *videoinstalación narrativa* es una videoinstalación en la que los relatos se despliegan en el espacio físico real tridimensional, fragmentándose y ubicándose en los distintos

¹² Aquí el relato es entendido como un discurso que expone una secuencia temporal de acontecimientos y en el que se plantea una situación inicial que se ve perturbada para establecer una situación final, resultado de las transformaciones generadas por dicha perturbación. Aquí podemos identificar una fase inicial, un desarrollo y una fase final, lo que también se conoce como secuencia *narrativa mínima*.

sectores y objetos dispuestos en la obra (cuya elección obedece a relaciones estéticas y conceptualmente significativas en estrecha relación con las escenas), los cuales se activan gracias al recorrido y la acción de un espectador-participante. Es este último, en su relación particular con la obra, quien la pone en marcha de forma efectiva, haciendo que los relatos emerjan y se reproduzcan a través de videoproyecciones, videomappings y sonidos en una puesta en espacio que sumerge al visitante en la experiencia perceptiva y narrativa, permitiendo así, según las elecciones que haya tomado en su trayecto por obra, lecturas múltiples y subjetivas de un mismo relato, cuya construcción previa por parte del autor se ha hecho de manera que pueda configurarse como multilínea y multiseccional.

Características de una videoinstalación narrativa.

Para que una obra artística pueda ser considerada una videoinstalación narrativa debe contar con las siguientes características:

Interacción: Está dada por la acción subjetiva de un espectador-participante, quien hace posible que la obra se configure finalmente como tal. Para afirmar que una obra es efectivamente interactiva, esta debe estar condicionada al accionar de su visitante, y este es el caso de la videoinstalación narrativa, pues sin un espectador-participante que recorra libremente el lugar y active con su corporalidad los dispositivos electrónicos que reproducen las imágenes en movimiento, la obra sólo sería una creación en potencia que no podría alcanzar su desarrollo ni su existencia final.

Aleatoriedad: Está dada por el libre recorrido que el espectador-participante hace en el dispositivo artístico. Es esta libertad de movilidad la que permite que las decisiones del espectador-participante sean imprevisibles, subjetivas, y que se generen dinámicas donde el relato contenido en la videoinstalación narrativa se desarrolle aleatoriamente.

Multiplicidad: Es una característica que se configura como consecuencia de la interacción y la aleatoriedad, pues gracias a la emergencia azarosa de los relatos, a su configuración no-lineal y diversa, y a las posibles interpretaciones subjetivas que el espectador-participante hace del relato, podemos hablar de la emergencia de múltiples relatos y experiencias estéticas en relación a una misma obra.

Inmersión: Las características anteriormente mencionadas junto con el acondicionamiento estético del espacio, el montaje artístico en el mismo, la puesta en funcionamiento del ensamblaje tecnológico que propicia la experiencia y el cuerpo del espectador-participante como elemento central y fundamental de la vivencia subjetiva de la obra, configuran a la videoinstalación narrativa como un dispositivo inmersivo que requiere de la presencia activa y atenta del visitante, quien se integra con la obra haciéndose partícipe del relato que ella le proporciona.

Elementos formales y conceptuales de una videoinstalación narrativa.

La videoinstalación narrativa está compuesta por tres elementos que actúan a la vez como unidades formales y conceptuales, estos son: el espacio, la narración y el espectador-participante.

Estos elementos deben ser revisados cuidadosamente por el creador de la obra con el objetivo articularlos de forma coherente en una propuesta artística que permita a sus visitantes hacerse partícipes de una experiencia estética que al mismo tiempo propicie la inmersión en los relatos desplegados en el espacio, una experiencia sensorial y audiovisual en estrecha convergencia con la narración y el espacio en el que se desarrolla, la libertad en la interacción con la videoinstalación y la posibilidad de hacer lecturas múltiples de la obra y los relatos allí mostrados.

El espacio: Es el elemento formal por excelencia de la instalación artística. Aquí, el espacio actúa no solo como contenedor de la obra sino que es la obra misma, pues está

configurado como un lugar simbólico que puede narrar y comunicar significados al espectador-participante desde la forma en la que se ha dispuesto y por cómo se han instalado los diversos elementos que contiene y que lo conforman. Que el espacio sea el elemento central de la obra propicia dinámicas de recepción particulares en las que el espectador-participante, con su corporalidad y su movilidad, es un ente activo que pone en funcionamiento la obra deviniendo parte de la misma. Específicamente en la videoinstalación narrativa, es esta actitud dinámica del visitante y su libertad de recorrido, lo que permite la subjetividad en la recepción e interpretación de la narración desplegada en la obra.

La narración: Es el elemento que aporta el hilo conductor a la obra e invita al espectador-participante a seguir avanzando en el recorrido por la experiencia, en la medida que también es él mismo quien hace posible la emergencia de los relatos. En la videoinstalación narrativa, el lenguaje artístico que permite una dimensión narrativa ligada a la imagen es el medio audiovisual, en tanto que permite la temporalidad, la secuencialidad y la transformación que son inherentes a la configuración del relato. Sin embargo, aquí no se siguen los lineamientos de un argumento clásico cinematográfico, es decir, aquellos que tienen un orden cronológico y una espacio-temporalidad bien definida, sino que la narración está fragmentada en unidades narrativas con sentido completo o escenas que se disponen en el espacio en relación simbólica a los objetos allí instalados, y que pueden ser recibidas por el espectador en un orden aleatorio; adicionalmente, puede estar compuesta por varios hilos argumentales, por lo cual es imposible mantener una linealidad en ella. Esto posibilita la variabilidad y la transformación de la narrativa a través de las múltiples lecturas que pueda darle el espectador-participante.

El espectador-participante: Es el visitante de la obra quien se constituye como elemento fundamental de la misma, pues en la videoinstalación narrativa no es sólo un receptor, sino que es quien da sentido a las narraciones sugeridas a través de su interacción con el dispositivo videoinstalación, transformando, recreando y reinterpretando los relatos que se encuentran fragmentados y distribuidos en el espacio. De esta manera, y a través de las dinámicas que establece con el espacio en su corporalidad y sus recorridos, se convierte en activador e incluso en el narrador de la historia subjetiva que crea al entrar en contacto con la videoinstalación y al

mismo tiempo se ve inmerso en un universo audiovisual en el que se hace partícipe de una experiencia sensorial. El creador de la propuesta artística debe tener en consideración al espectador-participante y sus posibles dinámicas en la obra durante todo el proceso de diseño y escritura de una videoinstalación narrativa, pues es él quien le dará su configuración final.

Escribir una videoinstalación narrativa.

La escritura de una videoinstalación narrativa se desarrolla a través de la creación de **tres (3) diferentes tipos de guiones**, cada uno de los cuales corresponde en mayor o menor medida a uno de los elementos formales y conceptuales que la componen (espacio, narración, espectador-participante) y además, a un cuarto elemento solo de carácter formal que trata los aspectos puramente técnicos, los cuales son igualmente necesarios para la realización de la obra.

El conjunto de estos guiones comprende la etapa de desarrollo de una videoinstalación narrativa y aborda en su totalidad los aspectos necesarios para el planteamiento y el diseño de obras con este formato. En ellos se consigna de forma clara el relato y su configuración, las descripciones del espacio y los objetos, se sugieren las características formales de los elementos sonoros y visuales, se plantean las dinámicas de interacción con el espectador y se especifica el funcionamiento de los dispositivos técnicos. Estos documentos son la base para la creación de una videoinstalación narrativa, y a partir de su construcción, el proyecto podrá continuar su realización en las etapas de preproducción, producción, postproducción y montaje final en sala.

Si bien estos guiones actúan como documentos individuales, están interconectados y estrechamente relacionados entre sí, presentándose incluso límites permeables entre uno y otro. Por esta razón se sugiere que el proceso de creación de todos los guiones se haga de manera simultánea teniendo en cuenta la coherencia entre el relato a contar, el espacio elegido, los objetos que actúan como significantes simbólicos y la pertinencia de la imagen y el sonido a través del cual se desarrollará toda la experiencia.

La búsqueda de esta coherencia entre los distintos elementos de la videoinstalación narrativa hace que el proceso de escritura sea desde el inicio un proceso de reescritura, pues un ajuste en cualquiera de los guiones implica la revisión y corrección de los otros dos guiones. Por

ejemplo, el diseño del espacio es susceptible de modificaciones si se ha ajustado el relato, lo que a su vez hará que deban revisarse y replantearse la disposición de los dispositivos tecnológicos. Igualmente, si quiere incluirse un nuevo objeto, es posible que deba modificarse el relato para que este tenga coherencia dentro la obra. Por ello el proceso debe ser cuidadoso y minucioso para que todo coincida adecuadamente.

Los guiones que conforman el desarrollo de una videoinstalación narrativa son el **guion narrativo**, el **guion museológico** y el **guion de dispositivos tecnológicos**. A continuación, se presenta cada uno de ellos y se explica cómo crearlos:

Guion narrativo.

El guion narrativo corresponde al elemento de la narración que se aborda en la videoinstalación narrativa y, a rasgos generales, puede definirse como un guion literario cinematográfico adaptado para responder a las necesidades de un montaje en el espacio. El guion cinematográfico es un documento escrito que contiene el argumento para la realización de una película. En él, con una escritura detallada y descripciones objetivas y precisas, se exponen las imágenes, las acciones, escenarios y personajes que se verán en pantalla, por lo que se constituye como una herramienta fundamental para la producción fílmica y el primer paso para la realización de una obra audiovisual tradicional.

Para la videoinstalación narrativa el guion narrativo mantiene en esencia las mismas normas de escritura y el mismo formato del guion tradicional, salvo algunas excepciones. El guion narrativo se escribe en formato de papel A4 y en fuente Courier New 12 puntos, y estos son los elementos que debe contener:

1. **Numeración de escena**, escrita a la izquierda del encabezado de la escena.
2. **Encabezado de escena**, en donde se describe la locación, si ésta es interior o exterior y si la escena se desarrolla en el día o la noche.

3. **Párrafo de descripción**, que en este caso se ocupa de describir la escena real que se presenta en el espacio físico tridimensional, previa, simultánea o posteriormente a la reproducción de la escena en formato audiovisual.

4. **Encabezado de dispositivo audiovisual** que reproduce la escena, sea éste Proyección, Televisor, Pantalla, Juego de Luces, etc. Este elemento es el único exclusivo del guion para videoinstalación narrativa, se ubica debajo del párrafo de descripción y tras el título se describe la escena a reproducir de manera idéntica a como se hace en un guion literario cinematográfico.

5. **Encabezado de diálogo**, en donde se nombra al personaje que hablará a continuación.

6. **Acotación de diálogo**, con aclaraciones sobre el tono y acciones del personaje. Se escribe entre paréntesis.

7. **Diálogo**, compuesto por el discurso verbal del personaje.

En este guion está ausente el elemento que describe las transiciones de una escena a otra, pues en la videoinstalación narrativa no se presenta dicha secuencialidad. Es importante señalar que, si bien no hay una secuencialidad fija a la hora de la reproducción de las escenas, pues ello depende del libre accionar del espectador-participante en la videoinstalación, sí se conserva la numeración de la escena, ya que en este caso dicha información funciona como un código de identificación que permite relacionar las escenas del guion narrativo con las características espaciales y técnicas expuestas en los demás guiones.

También cabe destacar que a la hora de realizar la escritura de este guion se debe pensar en las escenas como unidades narrativas independientes, que puedan generar sentidos en la correlación aleatoria con las demás, y todo ello sin olvidar la interconexión con los otros guiones y los aspectos formales que trabajan, es decir, la manera como se dispondrían en el espacio y si su ubicación en el lugar elegido las hace técnicamente viables.

A continuación, se muestra una página del guion narrativo para videoinstalación, en donde se especifican los distintos aspectos de formato a tener en cuenta:

Courrier New 12pt.
A4 (21 x 29.7 cm)

1.

Paginación

3.25 cm

2.5 cm

1

INT. SALA - NOCHE

3.5 cm

La sala está en penumbra. En la pared del fondo, iluminado con una luz tenue, hay un retrato de una mujer sonriente de cincuenta años de edad. Debajo del cuadro hay una mesita de madera con patas largas y sobre ella un florero de vidrio que está vacío.

4.5 cm

PROYECCIÓN:

Sobre el florero, un ramillete de flores blancas se deteriora rápidamente hasta marchitarse. La imagen de la mujer se desvanece dejando visible el fondo del cuadro.

Numeración de escena

2

INT. SALA - NOCHE

La sala está en penumbra. En el único rincón iluminado de la habitación hay una mesilla con tres portarretratos que contienen fotografías de celebraciones familiares. En todas se ve al PADRE (40), la MADRE (37), el HIJO (8) y la HIJA (10) de una familia.

PROYECCIÓN:

En la pared ubicada detrás de la mesilla, las sombras de varias personas, niños y adultos, cantan.

9 cm

SOMBRAS

6 cm

Cumpleaños feliz
Te deseamos a ti
Cumpleaaaaños, cumpleaños...
Cumpleaños feliz...
Que los cuuuumpla feliz
Que los vueeeelva a cumplir
Que los siiiiiga cumplieendo...
Hasta el año tres mil
Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis,
siete, ocho, nueve, ¡¡¡diez!!!
¡¡Eeeeeee!!

Sin justificar

Las sombras aplauden. La SOMBRA DE LA MADRE (37) se hace espacio entre las demás y se ubica al lado de la SOMBRA DE LA HIJA (10) que está frente al pastel. La Sombra de la madre pone su mano en el hombro de la Sombra de la hija y se agacha para hablarle.

40 caracteres como máximo

3.25 cm

Guion museológico.

El guion museológico para videoinstalación narrativa corresponde tanto al abordaje del elemento del espacio como del espectador-participante. Es un documento adaptado que incluye elementos tanto del guion curatorial como del guion museográfico, utilizados tradicionalmente en la preproducción de exhibiciones artísticas y comprende la exposición de los lineamientos conceptuales y formales de la obra, aclaraciones sobre las dinámicas de interacción en la misma, la descripción formal y conceptual de los espacios estéticos en los que se despliega la propuesta y una descripción detallada organizada en tablas conformada por:

1. El **objeto y/o punto de interacción** con su ficha técnica, características físicas y ubicación en el espacio.
2. La **descripción de la interacción** del espectador con el objeto y/o punto de interacción y la ubicación y especificaciones de la escena a reproducir.
3. La **escena** del guion narrativo con su código numérico que está asociada a los objetos y/o puntos de interacción.

En el siguiente gráfico se muestra un fragmento de la primera sección del documento, correspondiente a la **descripción conceptual y formal de la propuesta**. Aquí se consigna claramente el objetivo que el creador tiene con la realización de su obra y cómo este planteamiento conceptual y narrativo se ve reflejado en la configuración formal de la videoinstalación narrativa. Este apartado es similar a la declaración de artista y a la nota de director.

Impermanente es un espacio poético en el cual el espectador se hace partícipe de los relatos íntimos de una familia que ha sufrido la pérdida de uno de sus miembros. A través de la interacción con los objetos y lugares propios de una casa, se evocan los recuerdos, se devela el pasado y emergen las emociones que surgen tras la muerte de un ser querido. Esta videoinstalación narrativa e interactiva propone a cada espectador convertirse en el activador de una historia única y subjetiva que reflexiona sobre la muerte, el sentido de la vida y resignifica el duelo en la reminiscencia de los seres amados que han fallecido.

Posteriormente se hacen las **acleraciones sobre la interacción del espectador-participante en la videoinstalación narrativa**. Aquí se consignan las dinámicas previstas de los visitantes en el recorrido de la obra, si estas serán controladas o no y si hay pautas a cumplir para garantizar una experiencia idónea en la visita al dispositivo audiovisual. Igualmente se especifica cuál y cómo es el funcionamiento de los dispositivos tecnológicos en relación a la experiencia del espectador-participante en la obra.

Aclaraciones sobre la interacción en la videoinstalación narrativa *Impermanente*

- *Impermanente* es una videoinstalación narrativa e interactiva semicontrolada. Esto implica que, para garantizar la mejor experiencia sensorial y narrativa a los espectadores-participantes, el ingreso se hará en grupos pequeños de 5 personas.
- Las escenas se activan gracias a sensores de proximidad ubicados en Objetos y Puntos de Interacción, en su mayoría relacionados de forma estrecha con la narración que activan.
- La activación de las escenas está programada de tal manera que, una vez iniciadas, se reproducen hasta el final sin importar si el espectador-participante sale del área de alcance del sensor.
- Mientras está activa la reproducción de una escena las demás se bloquean, es decir, sólo se reproduce una escena a la vez.
- Una vez se reproduce una escena, no vuelve a reproducirse por el tiempo que el espectador-participante se encuentra en la experiencia, exceptuando la Escena 1.

A continuación, dispuestos en una tabla, se realiza la descripción formal y conceptual de los espacios estéticos en los que se despliega la propuesta junto con los objetos que la componen, la interacción del espectador participante con los mismos y la escena del guion narrativo a la que corresponde:

Primer momento: Sala		
<p>Al entrar en la videoinstalación el espectador-participante se encuentra con una sala de estar en penumbra. La escasa luz del lugar proviene del área específica en donde están activos los relatos que emergen de los diferentes objetos. Este espacio hace referencia a la primera etapa del duelo, en la que predominan la incertidumbre, la desesperanza, se viven sentimientos de soledad, sinsentido y anhedonia, es por ello que la oscuridad y la falta de color se emplean metafóricamente como estrategia para generar una experiencia no solamente narrativa sino también sensorial que permita al espectador-participante adentrarse en el estado psicológico de este primer momento en el proceso de duelo. En las escenas de este espacio las acciones son desarrolladas por sombras y salvo por las fotografías, no se revela la identidad física de los personajes.</p>		
Objeto y/o punto de interacción	Descripción de la interacción	Escena(s)
<p>Retrato y mesa con florero El retrato es un lienzo en blanco de 40 x 60 cm con un marco de madera oscura sobre el que se proyecta la fotografía de la madre sonriendo. La mesa es de madera y tiene patas largas, cuenta con 70 cm de alto y 40 cm de diámetro. El florero es de vidrio liso y transparente.</p>	<p>Al espectador acercarse a 1 m de distancia se desarrolla la escena en la que las flores proyectadas se marchitan al tiempo que se desvanece la imagen de la madre dejando visible el fondo de la fotografía. Cuando el espectador sale del rango del sensor de proximidad (1 m) la escena se reproduce de manera inversa: las flores vuelven a la vida y la madre sonriendo reaparece. Esta escena es un videomapping sobre los objetos y se desarrolla en la pared frontal.</p>	<p>1 (Escena de Salida)</p>

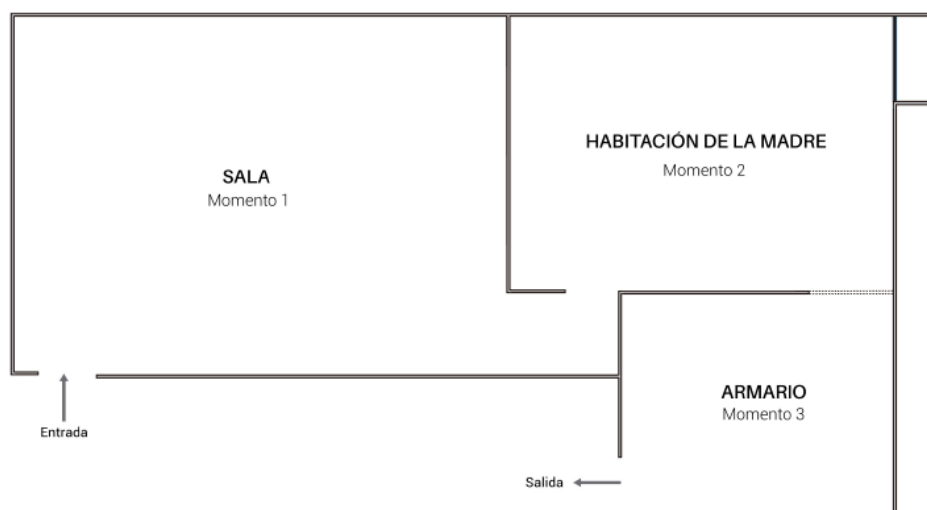
El guion de dispositivos tecnológicos es el documento que responde tanto al elemento del espacio como a los aspectos técnicos, los cuales son fundamentales a tener en cuenta en una obra como la videoinstalación narrativa, que debido a su naturaleza interactiva y a que se perfila como una interfaz natural que propicia una experiencia inmersiva, necesita de forma casi obligatoria el diseño de sistemas electrónicos y el uso de dispositivos tecnológicos para garantizar su adecuada formalización.

Este documento está compuesto por una serie de gráficos técnicos, en principio basados en planos arquitectónicos y que muestran las características del espacio, los objetos y/o puntos interactivos dispuestos en él, las áreas de interacción con cada objeto, los lugares de proyección de cada escena, además de la distribución aproximada de los circuitos tecnológicos interactivos que ponen en marcha el funcionamiento de la videoinstalación.

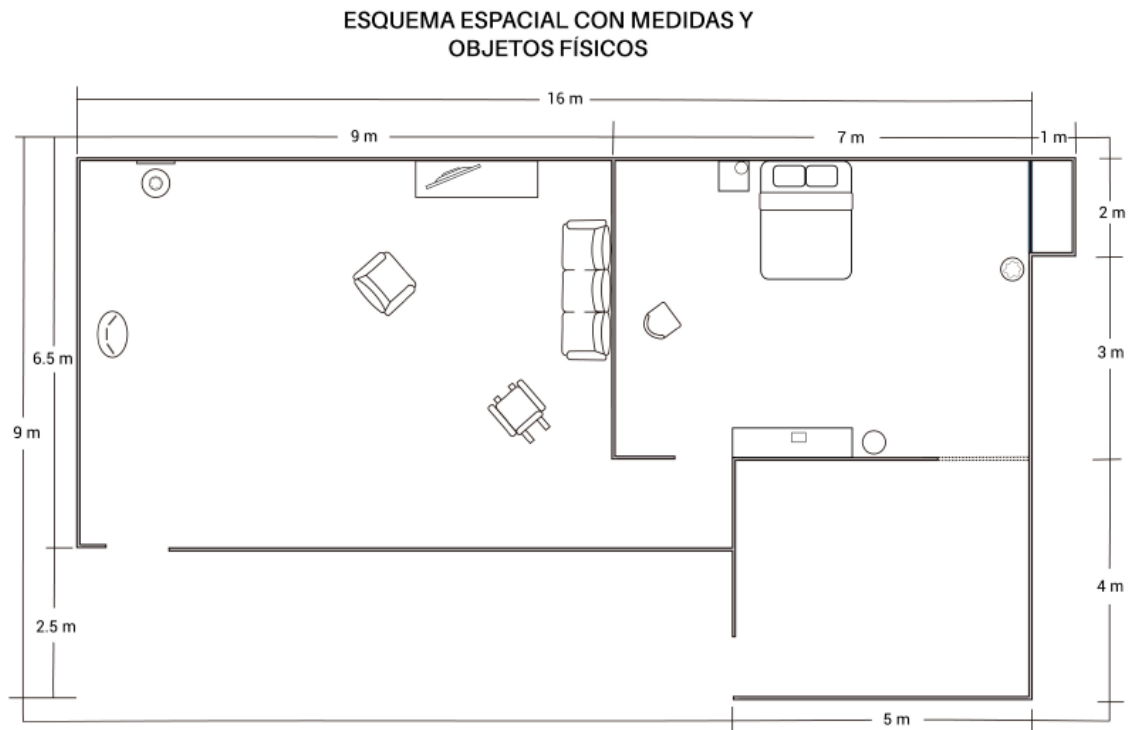
A continuación se especifican uno por uno los elementos que componen este guion:

1. En primer lugar, a través de un gráfico con vista aérea, se presenta el **esquema espacial básico** que tendrá la videoinstalación narrativa, especificando las entradas y salidas a la experiencia.

ESQUEMA ESPACIAL BÁSICO



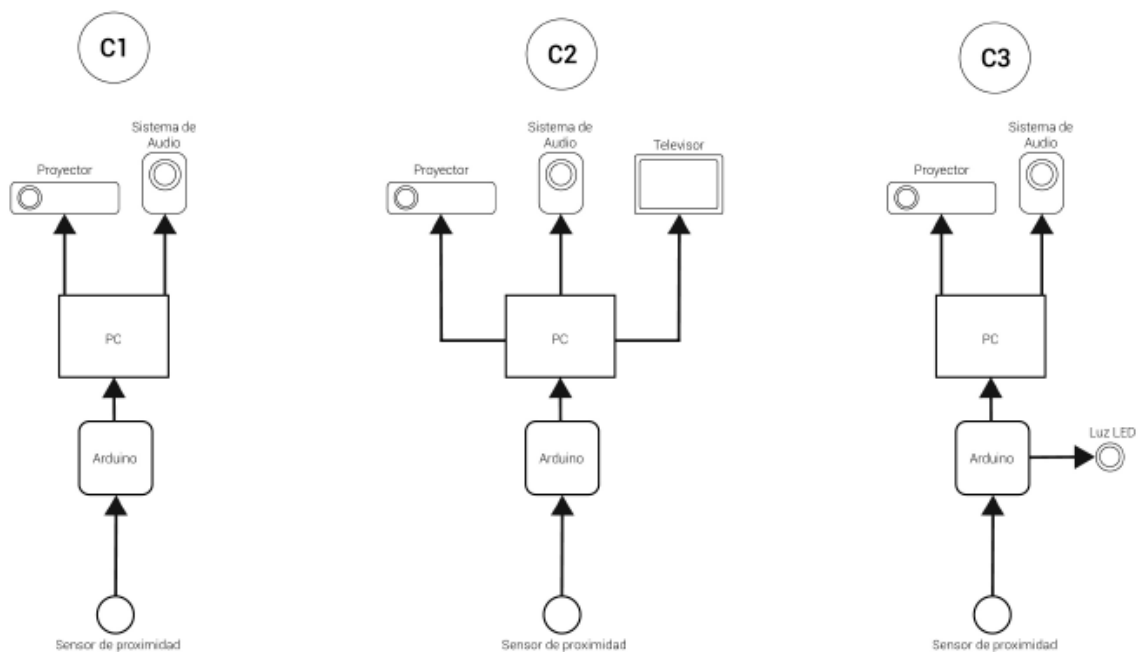
2. Posteriormente se presenta el **esquema espacial con medidas y objetos físicos**, en el cual deben estar incluidas las dimensiones exactas de la videoinstalación narrativa y la ubicación final de los objetos interactivos.



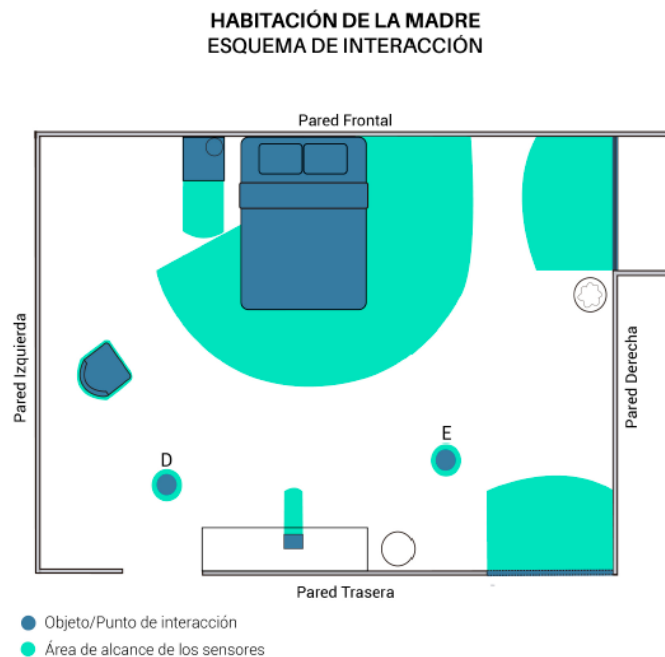
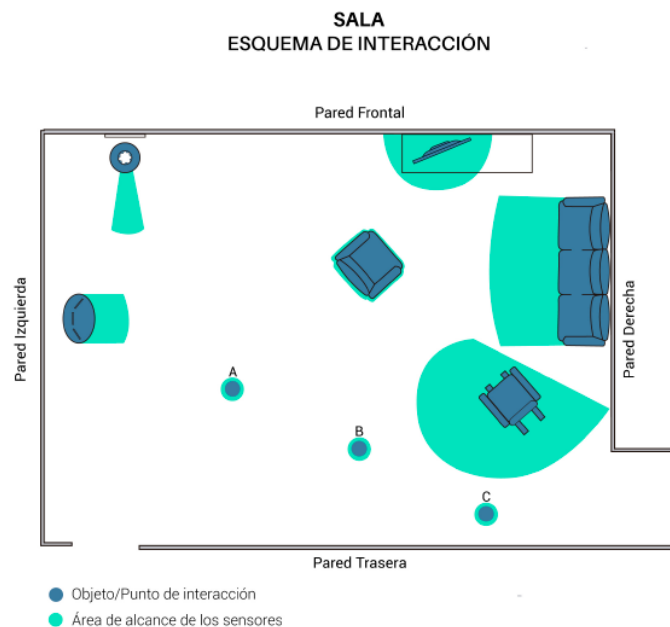
3. Luego, se debe incluir el diseño de los **circuitos tecnológicos interactivos** que ponen en marcha el funcionamiento de la videoinstalación narrativa, los cuales se diseñan a manera de diagramas de bloques. Estos diagramas son esquemas técnicos en los que se representa gráficamente el funcionamiento de un sistema y comúnmente suelen ser usados en distintas áreas de la ingeniería. Para el diseño de estos circuitos se deben revisar nuevamente las dinámicas de interacción que la imagen audiovisual y los objetos físicos establecen con el espectador-participante y determinar las necesidades técnicas que requiere la formalización de la obra.

En el siguiente gráfico se muestran tres diferentes tipos de circuitos nombrados con un código particular, el cual se utilizará en los siguientes apartados del guion para especificar su ubicación en la videoinstalación narrativa. Los circuitos aquí presentados parten de un único circuito base compuesto por la interconexión de un sensor de proximidad, un procesador Arduino, un PC y diferentes salidas de audio, video y luz (proyectores, televisores, luces LED, etc.), que al ser modificado mínimamente da origen a los circuitos a utilizar.

CIRCUITOS DE INTERACCIÓN PARA LA REPRODUCCIÓN DE LAS ESCENAS



4. Se continúa con la presentación un **esquema de interacción** en el que se divide el espacio por sectores (si aplica) para detallar los objetos o puntos de interacción (en este gráfico azul) y el área de alcance de los sensores (en verde). Es importante añadir las convenciones para la comprensión del documento.



5. Después se presenta, separada escena por escena, el **área de proyección** de la misma, especificando su ubicación en el espacio, y la relación de ésta con el objeto interactivo y el área de alcance de los sensores. La escena a la que corresponde el gráfico debe estar enunciada como subtítulo.

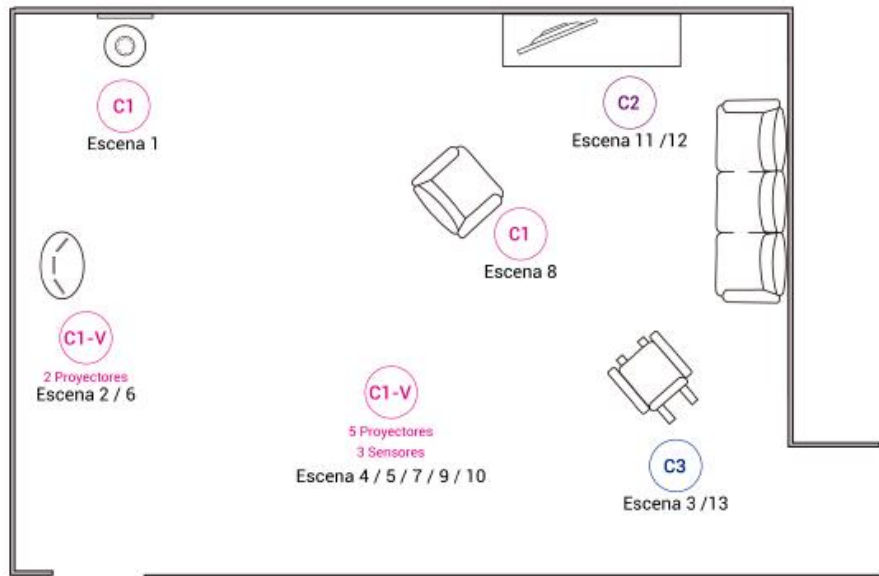


6. Finalmente se muestra el esquema espacial con la ubicación de los **circuitos de interacción**, que en este caso es aproximada, pues su posicionamiento exacto depende de muchos otros factores que intervienen en el montaje y que sólo pueden ser controlados in-situ, tales como la disponibilidad y ubicación de la alimentación eléctrica. Por ello, sólo se ponen como guía general para el montaje de la videoinstalación narrativa.

Para enunciar los circuitos en esta gráfica usamos los códigos que establecimos previamente, poniendo debajo de cada código las escenas que este circuito reproduce.

Es importante recalcar que si un circuito particular es muy similar a los circuitos presentados anteriormente y sólo se diferencia por una cantidad mayor de dispositivos del mismo tipo, se puede crear un código (en este caso C1-V) para enunciar esta situación, especificando debajo del código la variación que tiene con respecto al circuito base (Por ejemplo: 2 proyectores, 3 sensores, etc.).

SALA CIRCUITOS DE INTERACCIÓN



- Debajo de cada circuito variable (C-V) se describe la cantidad de dispositivos que lo conforman y que lo hacen diferir del circuito original.
- La ubicación de los circuitos es aproximada.

Consideraciones sobre el guion de dispositivos tecnológicos.

- Si el creador de la obra considera necesario agregar anexos aclarando aspectos adicionales (como gráficos exactos de circuitos adicionales, distribución más detallada del espacio, entre otros) que no se contemplan en este manual, puede hacerlo.
- Igualmente, pueden incluirse gráficos del diseño visual del espacio y los objetos si así el autor lo requiere, pero se debe tener en cuenta que este aspecto pertenece más de una etapa de preproducción que de desarrollo, que es de la que se ocupan estos guiones. Por ello se sugiere darle un despliegue más amplio a dichos aspectos en un documento distinto, más flexible y acorde para ello, y que permita darle continuidad al proyecto de creación.