

Sin título
[el enunciador]

72min

2 8

C-31:2



Gloria Isabel Ruiz Gualteros
Memoria de grado

Sin título [el enunciador]

Gloria Isabel Ruiz Gualteros

Memoria de grado para optar al título de Maestra en Artes Plásticas

Tutora

Daniela Serna Gallego, Magíster (MSc) en Literatura Comparada

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Artes Plásticas

Medellín

2024

Cita (Ruiz-Gualteros, 2024)

Referencia Ruiz, G. (2024). *Sin título [el enunciador]* [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Antioquia.
Estilo APA 7 (2020)



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz
Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>
Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.
Decano de la Facultad de Artes: Gabriel Mario Vélez Salazar
Vicedecano de la Facultad de Artes: Diego León Gómez Pérez
Jefe Departamento de Artes Visuales: Julio César Salazar Zapata

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales
Medellín - Colombia
2024

Rector de la Universidad de Antioquia

John Jairo Arboleda Céspedes

Decano de la Facultad de Artes

Gabriel Mario Vélez Salazar

Vicedecano de la Facultad de Artes

Diego León Gómez Pérez

Jefe del Departamento de Artes Visuales

Julio Cesar Salazar Zapata

Coordinador Área de Investigación y Propuestas

Fredy Alzate Gómez

Asesora de memorias de grado

Daniela Serna Gallego

Docentes Área Talleres Integrado y Grado

Docentes del Departamento de Artes Visuales

Diseño

Gloria Ruiz

Dedicado:

*A Jonathan Villa por tomar mi mano y mostrarme un camino.
Por el sonido. Por el amor, la ternura, la lealtad, las alegrías...*

*A Daniela Serna por ser roca e ingenio. Por la escucha, la
apertura. Por señalar la línea de horizonte...*

*A Mariana Renthel por ser aire y abrir ventanas a las
inseguridades. Por las conversaciones, la mística y la
alquimia...*

Agradecimientos:

A mí mamá y a mi mamita por ser raíz, sostén y calor...

*A Camilo Pino por ser maestro. Por sostener la tela verde
conmigo, por la luz extraña y por la sutileza...*

A Juan Bermúdez por la sinceridad y el cariño genuino...

*A Ana Fernanda, Viviana, Yar, Daniel, Viviana, Sofía, Walter,
Jhonatan, Sebastián, Lina y Felipe por ser claridad y amistad
dulce. Por compartir formas de creación tan particulares y
maravillosas...*

A Isabella y a Sonia por aparecer en el paisaje...

*A María Vanegas, Maritza Areiza y Sara Muñoz por su
amistad y trabajo. Por acompañar este proceso en sus
formas...*

contenido

contenido

contenido

contenido

+ resumen	10
+ abstract	11
+ enunciación	13
+ videocámara / ojo	16
+ observador / observado	21
+ plano / encuadre	26
+ monitor / proyector	51
+ tiempo real / espacio / montaje	84
+ enunciadora	101
+ referencias	104

lista de
figuras

lista de
figuras

lista de
figuras

lista de
figuras

Figura 1 Ruiz, G. Fotogramas de distintas cámaras	19
Figura 2 Ruiz, G. Mapa conceptual sobre conceptos básicos	27
Figura 3 Vertov, D. El hombre de la cámara	32
Figura 4 Graham, D. Two Correlated Rotations - Time Delay Room	34
Figura 5 Monroy Cuevas, D. Sabemos cómo es el fuego	41
Figura 6 Santamaría, M. D.F.T Discursos para el final de los tiempos	42
Figura 7 Sala, A. Time after time	47
Figura 8 Guimãraes, C. Limbo	48
Figura 9 Ruiz, G. Mapa de relaciones entre conceptos principales	53
Figura 10 Ruiz, G. Sin título [el enunciador]	55
Figura 11 Ruiz, G. Sin título [el enunciador]	56
Figura 12 Ruiz, G. Boceto para videoinstalación	58
Figura 13 Ruiz, G. Boceto para videoinstalación	59
Figura 14 Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real]	62
Figura 15 Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real]	63
Figura 16 Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real]	64
Figura 17 Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real]	65
Figura 18 Ruiz, G. Sin título [ficciones 1]	66
Figura 19 Ruiz, G. Sin título [ficciones 1]	68
Figura 20 Ruiz, G. Sin título [ficciones 2]	69
Figura 21 Ruiz, G. Sin título [ficciones 2]	71
Figura 22 Ruiz, G. Sin título [ficciones 2]	72
Figura 23 Ruiz, G. Sin título [corte, centro de interés, formato, movimiento, plano, encuadre]	73

Figura 24	Ruiz, G. Sin título [corte, centro de interés, formato, movimiento, plano, encuadre]	76
Figura 25	Ruiz, G. Hechos [fragmentos 1 y 2]	77
Figura 26	Ruiz, G. Hechos [fragmentos 1 y 2]	79
Figura 27	Sin título [bajo el mismo cielo]	80
Figura 28	Boceto para videoinstalación	82
Figura 29	Boceto de montaje para secuencia 1	83
Figura 30	Boceto de montaje para secuencia 2	86
Figura 31	Boceto de montaje para secuencia 3	87
Figura 32	Proyección de montaje para las tres secuencias	88
Figura 33	Ruiz, G. Sin título [13 microensayos]	89
Figura 34	Ruiz, G. Sin título [13 microensayos]	93
Figura 35	Ruiz, G. Sin título [13 microensayos]	95
Figura 34	Ruiz, G. Sin título [13 microensayos]	96

Sin título [el enunciador] es un proceso de investigación que combina video, instalación y escritura: un cúmulo de evocaciones, intuiciones y experimentaciones desde y sobre la imagen en movimiento generada en tiempo real. Es pensar una y otra vez en lo mismo.

Este proceso, transformado en memoria, recopilación y discurso, intenta develar un recorrido que no es del todo claro. Surge de una pregunta sobre la televisión y el video y se inscribe en una reflexión sobre los gestos que lo integran y lo que esto nos revela acerca de esa ficción construida que denominamos colectivamente realidad. Es un acontecimiento que se convierte en puesta en escena, montaje: una posibilidad para los cuerpos observadores y observados.

La imagen en movimiento es una pulsión...

Palabras clave: imagen en movimiento, dispositivo, videocámara, tiempo real, gesto, montaje, puesta en escena.

abstract



abstract



abstract



abstract

Sin título [el enunciador] is a research process that combines video, installation, and writing: a cluster of evocations, intuitions, and experiments from and about the moving image generated in real time. It is to think over and over about the same thing.

This process, transformed into memory, collection, and discourse, attempts to reveal a journey that is not entirely clear. It arises from a question about television and video and is inscribed in a reflection on the gestures that make it up and what this reveals to us about that constructed fiction we collectively call reality. It is an event that becomes a performance, a montage: a possibility for observing and observed bodies.

The moving image is a drive...

Keywords: moving image, device, video camera, real time, gesture, editing/arrangement, scene setting/staging

Este es un ejercicio de escritura automática...

enunciación

enunciación

enunciación

enunciación

El círculo, el circuito

Caminar en círculo. El camino es un círculo/circuito que recorro una y otra vez.

Cámaras, monitores, proyecciones. El círculo/circuito de ideas.¹

Durante ese camino circular, la pregunta: ¿cómo hablar de lo mismo de una forma distinta?²

La palabra, el esquema, el plano, el visor.³

Elementos dispuestos para hablar de objetos de captura y visualización.⁴

Visor, pantalla, monitor, experiencia, tiempo percibido, tiempo presente.⁵

Yo soy/yo estoy, tú estás/tú eres, nosotros somos/nosotros estamos.

Nosotros participamos, hacemos parte de. Nosotros somos la pieza, el gesto, la imagen, la palabra, la propuesta. Nosotros, tú, yo.⁶

Enunciación. Continuidad. Automatismo. Visibilidad.

Ejercicios de observación.⁷

Ensayos/ejercicios/experimentaciones que exijan del espectador algo más que su mirada; exijo su presencia. Ser y estar presentes.

Este es un ejercicio de escritura automática.

Este es un ejercicio de pensamiento automático.

Este es un ejercicio de imagen automática.

Este es un ejercicio de observación automática.

Notas al pie:

Acompañando el texto, hay una serie de notas al pie, las cuales propongo [Daniela Serna Gallego] a modo de una escritura doble; una especie de diálogo abierto e impreciso entre la autora y su lectora.

¹ Movimiento constante. No hay un principio, no hay un final.

² Darle el espacio a los acontecimientos cotidianos, a esas historias en minúscula.

³ Artefactos narrativos que permiten construir un relato fraccionado e incompleto, en el que el vacío inserta desvíos, probabilidades y paradojas.

⁴ La imagen en movimiento, la pantalla y la cámara nos convierte en observadores, en objetos y objetivos de observación.

⁵ Nos convertimos en observadores que necesitan ser y estar presentes. Se nos exige nuestra presencia.

⁶ «Persona en plural» interesada más en presentar que en representar.

⁷ Observar: notar, mirar, fijarse, advertir, comprender, darse cuenta, apercibir, reflexionar, clavar los ojos, descubrir, visualizar, cavilar, analizar, estudiar, percatarse, reparar, registrar, apreciar, contemplar, percibir, especular, ver, reconocer, meditar, escrutar, considerar, examinar.

videocámara
/ojo

videocámara
/ojo

videocámara
/ojo

videocámara
/ojo

El cuerpo de una niña permanece estático frente a una pantalla. La impresión de las luces, las formas, los sonidos corretean por su cuerpo. Los ojos anestesiados, el pensamiento absorto: esa pantalla es puerta, ventana, espejo, habitación.

Luego, en forma de regalo, aparece una videocámara [un objetopreciado y posibilitador]. Permaneció guardada durante años, hasta que un conjunto de derivas la conectó, la encendió y le abrió el visor. Ahora, el cuerpo estático de la mujer intenta permanecer siempre detrás de la cámara y frente a la pantalla.

La anestesia pasó, el pensamiento se estiró. La mujer está detrás/frente a la línea de horizonte...

[...]

Si miro con cuidado, soy capaz de ver[me] reflejada en el cristal del mundo.

Mi realidad dibujada en la realidad de otros. La pared tiene dos lados.

La realidad de otros dibujada en mi realidad. La pared tiene dos lados.

A veces intento copiar las formas reveladas por los orificios/ ojos/visores. Los vuelvo palabra.

Los vuelvo pregunta.

Los vuelvo secuencia.

Una forma de acercarse al video y a la producción de la idea de realidad. Preguntas que se fueron revelando conforme el proceso avanza.

Wed Apr 10 2024 16:22:19 MST = UCT-7
Camera Temperature: 32.0
Exposure: 5.0

Haukeliseter Fjellstue
2024-05-20 18:59:45

La imagen se presenta...

Es la imagen de un paisaje. Es la imagen de un cielo. Es la imagen de un grupo de nubes. Es la imagen del sol. Es la imagen de la luna. Es la imagen de un mar. Es la imagen de un río. Es la imagen de una montaña. Es la imagen de un bosque. Es la imagen de un lago. Es la imagen de una playa. Es la imagen de un volcán. Es la imagen de una reserva natural. Es la imagen de un parque eólico. Es la imagen de una estación meteorológica. Es la imagen de una represa. Es la imagen de una línea de horizonte.

La imagen continúa...

Es la imagen de una carretera. Es la imagen de una ciudad. Es la imagen de un edificio de interés. Es la imagen de una iglesia. Es la imagen de un parque. Es la imagen de un puente. Es la imagen de un cruce de carros. Es la imagen de un estacionamiento. Es la imagen de un anuncio publicitario. Es la imagen de un muelle. Es la imagen de un zoológico. Es la imagen de un edificio en construcción. Es la imagen de una bodega. Es la imagen de un puesto de trabajo. Es la imagen de una máquina. Es la imagen de una cafetería.

La imagen no se detiene...

Es la imagen de la entrada de una casa. Es la imagen de un estudio. Es la imagen de un garaje. Es la imagen de una cocina. Es la imagen de una habitación. Es la imagen de una pecera. Es la imagen de una mascota. Es la imagen de un techo. Es la imagen de un jardín. Es la imagen de una persona. Es la imagen de muchas personas.

La imagen es, la imagen está...

Es la imagen de un espacio vacío. Es la imagen de un espacio lleno. Es la imagen de millones de puntos blancos, grises, rojos, amarillos, verdes, negros. Es la imagen de una línea. Es la imagen de un acontecimiento. Es la imagen de ningún acontecimiento. Es la imagen de la realidad. Es la imagen de la no realidad. Es la imagen del presente. Es la imagen del pasado.

Es tú/mi/nuestra imagen.





observador
/observado

|

observador
/observado

|

observador
/observado

|

observador
/observado

Hacer video

Rastreo/busco la fuerza que me empujó hasta acá. Es poco lo que puedo contar y mucho menos lo que puedo justificar. Me gusta la imagen en movimiento; no me gusta contar historias con ella. En el video experimental y/o videoarte cabemos todos, pensaba. Ya no lo creo así.

- ¿Qué hay detrás de la imagen en movimiento?

- *Una puesta en escena; una danza constante entre elementos visibles e invisibles. Un dispositivo y un medio que posibilita su generación.*

Me planteo una primera distinción entre el videoarte y el video experimental. Distinción terminológica de carácter técnico, discursivo, estético y de relación con el espectador.

Me resistía a la idea de una producción de las imágenes. La videocámara, como dispositivo, es un cuerpo extraño. Realizo operaciones sencillas: mostrar, hacer de este cuerpo el/mi objeto de estudio. Hacerlo presente. Estirar y contraer el tiempo en un espacio delimitado. Disponer de objetivos de captura y observación de la imagen. Cámaras, monitores, proyecciones. Hay una intuición sobre lo que es el lenguaje audiovisual, la imagen en movimiento, la experiencia del tiempo.

Ver video

Una tela verde y la desorientación me llevaron a un repositorio de imágenes en movimiento. Imágenes en movimiento provenientes de cámaras esparcidas por el mundo emitiendo continuamente, en tiempo real, en vivo, en directo, live.

La imagen en movimiento está hecha; la imagen en movimiento se está haciendo; la imagen en movimiento se hará. Ya está producida, está allí. Es una imagen singular: "real" por el gesto que la posibilita; ficcionada por la imposibilidad de experimentarla con el cuerpo. Confiar y desconfiar de ella. Una puesta en escena de la realidad, una ficción, un simulacro, un documento [falso/verdadero]. Vivimos una escena en constante desarrollo.

Procuró acercarme a otro gesto distinto al de vigilar. Descarto el concepto de panóptico, no me interesa; aunque se relaciona. Hay una pulsión en observar, mirar, ver, encuadrar. La realidad se confunde con lo visible. La realidad se hace visible al ser percibida por el ojo. Lo visible no es más que lo que el "ojo" crea al mirar.

El encuadre fue [pre]establecido, ¿qué contiene? El lugar del acontecimiento; de algún acontecimiento. ¿A quién pertenecen estas imágenes?

El fuera de campo es lo más importante.

Montar video

Veo transmisiones en directo. Registro algunas de esas secuencias. Almaceno/construyo un archivo caprichoso de fragmentos inconexos: sacarlos de un relato inexistente y aglutinarlos para crear otro a propósito, sin propósito.

Me devuelve el camino. Imagino una especie de montaje audiovisual infinito al que se van agregando fragmentos: capas imperfectamente imbricadas, irregularmente solapadas, sobre un entramado inexistente pero visible. La unión de discursitos breves pegados a una línea temporal. [Ahora sí estoy haciendo video].

Insinuar una narrativa sin generar un relato. Insinuar una narrativa y generar un no-relato. El montaje del video es escritura con imágenes: se decide el orden de los fragmentos, el narrador/enunciador, la duración, el inicio.

El corte determina el ritmo de lectura, el compás interno de todo el relato (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 segundos). Se inserta el plano sonoro, el sonido, el texto, el espacio negro, el azar. Hay orden, no linealidad.

El guion se escribe al final.

Ser/Estar video

Presentar más que representar. Observar, conocer, reconocer, escribir, imaginar la realidad. Observar, conocer, reconocer, escribir, imaginar la ficción.

Me devuelvo en el camino. No es necesaria la separación en dos cuerpos de algo que ha sido siempre el mismo cuerpo de trabajo. Profundidad/largo/ancho. Cuerpo, cuerpos, dispositivos. Ubicar en el espacio, disponer en el espacio, escribir en el espacio.

La presencia de los dispositivos prescribe la lectura de las imágenes que se transmiten: se trenzan, se enredan, se tensan. Hay intersticios entre aquello que sucede al mismo tiempo.

El espacio expositivo es un espacio escénico también: escena del presente inmediato; escena de los presentes inmediatos. La presencia es lo que da sentido a la experiencia.

Ser y estar presentes.

- ¿Qué hay detrás de la imagen en movimiento?

- Estamos nosotras/nosotros.

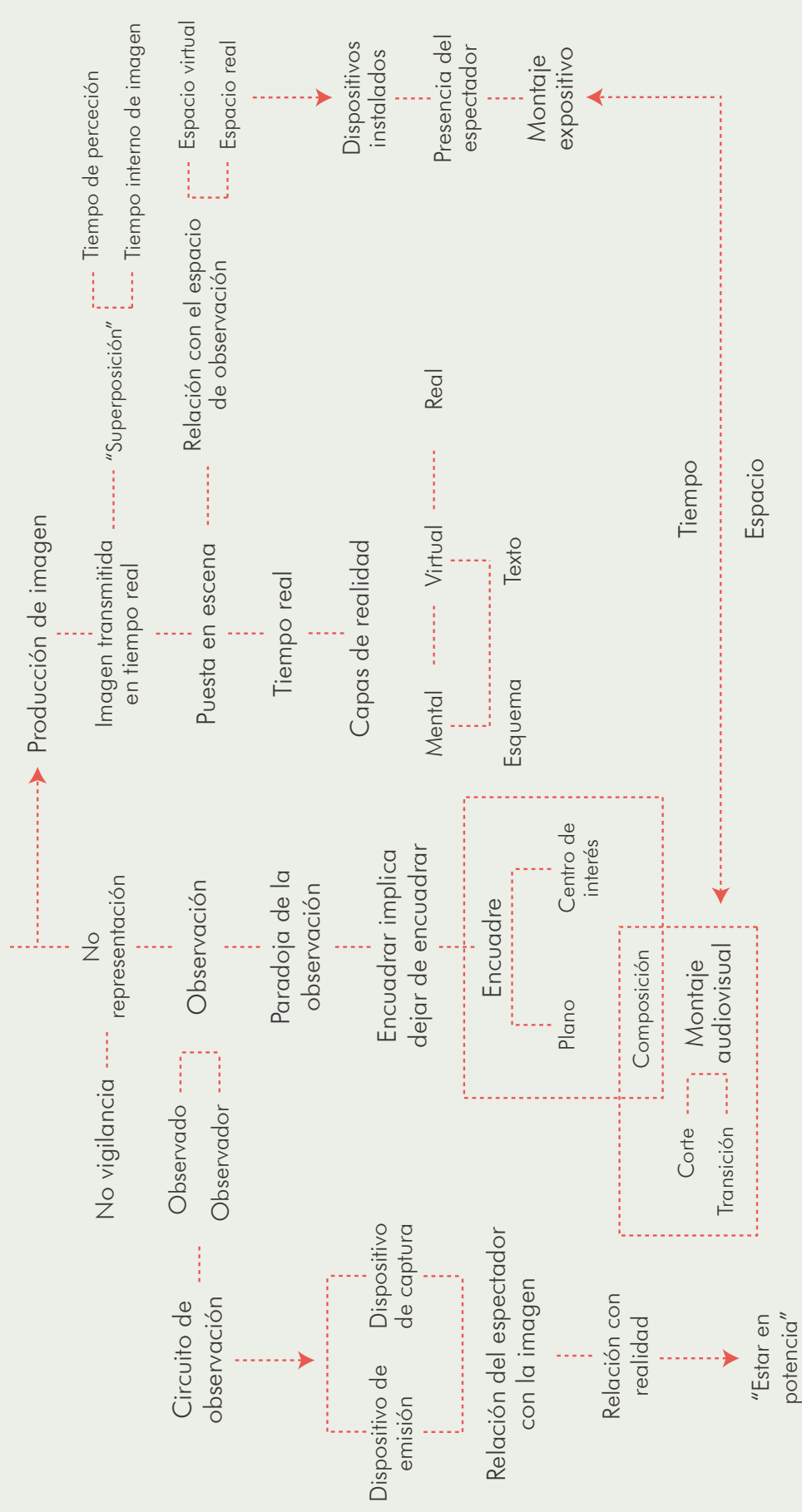
plano /
encuadre

plano /
encuadre

plano /
encuadre

plano /
encuadre

Imagen videográfica



Acercarse a un texto esperando que él te resuelva algo. La cita redondea el concepto; también lo fuerza. En la mayoría de los procesos de investigación en artes, la información pronto se convierte en exceso, en ruido.

Más que un marco teórico es un conjunto de ideas, de estímulos, de oportunidades para aproximarse a esas búsquedas intuitivas y miopes. Pocos textos académicos y proyectos de otros artistas son la compañía de este proceso en particular.

Mi gusto por el video era despreocupado; viene de mi fascinación por la televisión. Aún así, decido no hacer una realización audiovisual. La imagen compromete. He intentado entender el fenómeno del video en el ámbito artístico [videoarte]. ¿Qué hace del video un lenguaje artístico?

Lecturas que permitieron delimitar, cohesionar el plasma etéreo de las ideas, los sueños, los temores...

Hacer video

Imagen capturada. Imagen generada. Enunciación. Enunciación explícita. Enunciación implícita. Imagen simultánea. Dispositivo de captura. Dispositivo de reproducción. Acto de mediación. Circuito cerrado. Autorreferencialidad. Espacio de producción. Espacio de recepción. Imagen videográfica. Texto videográfico.

Ver video

Espacio de producción. Espacio de consumo. Fuera de campo. Dentro del encuadre. Paradoja de la observación. Objeto de observación. Observador. Tiempo experimentado. Movimiento experimentado. Tiempo representado. Movimiento representado. Espacio real. Espacio virtual. Imagen del espacio real [del objeto]. Veridicción.

Montar video

Edición. Montaje. Articulación de imágenes en movimiento. Encuadre. Tiempo real. Tiempo presente. Emisión. Escena cotidiana. Imagen actual. Monitor-espejo. Monitor-ventana. Simulacro de la realidad. Irreal. Ficcional. Imagen virtual. Imagen real.

Ser/Estar video

Sujeto-espectador. Sujeto-actante. Espectador. Espacio habitado. Tiempo de expectación. Tiempo subjetivo. Espacio representado. Espacio de relaciones. Espacio liminar. Posproducción. Video-ensayo. Imagen en tiempo real. Percepción. Apariencia. Pantalla-tamiz. Acto-potencia. Verdad-ilusión. Reproductibilidad. Multiplicación. Multiplicidad. Gesto. Cuerpo.

La cámara siempre estará del lado de la enunciación...

[Rodríguez-Mattalia, 2001]

La experiencia previa con el lenguaje audiovisual no fue suficiente para abordar un proyecto propio de realización audiovisual. Existía un interés por las posibilidades de la manipulación de la videocámara, por las decisiones al componer un plano, por la relación con la mirada y la experiencia de la misma, por la posibilidad de extrañamiento de la realidad que se presenta como imagen.

En esta búsqueda por definir un problema de investigación, descubrí un texto clave: *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis* de Lorena Rodríguez Mattalía [2008]. Este trabajo examina la producción videográfica, caracterizando aspectos clave de su origen y desarrollo con relación a la televisión y el cine. Así, el análisis no se limita a las obras ni a los artistas, sino que también busca contextualizar la producción de la imagen en movimiento y explorar el papel del dispositivo videocámara en este proceso.

Para la autora la videocámara es análoga a la figura del enunciador en los textos escritos. Comprender esta figura se convirtió en un desafío esencial en mi proceso y fue determinante para lo que vino después. Desiderio Blanco [2004] habla del enunciador como una "instancia" implícita que designa el conjunto de operaciones, de operadores y de parámetros que controlan el discurso. La noción de lo implícito, coloca a la videocámara en el lugar de lo invisible: no interviene en la imagen ni en la acción que atestigua; está presente y determina el desarrollo de un discurso audiovisual y la forma en que se relaciona con el cuerpo y la experiencia del espectador. No hay enunciación sin enunciador; tampoco la hay sin enunciatario. Es un juego entre "quien" enuncia y su destinatario.

Surge, entonces, una pregunta en torno a la videocámara, como dispositivo, como cuerpo y como presencia dentro de la creación audiovisual. Interrogantes que son recurrentes en la exploración de la imagen en movimiento tanto en el entorno artístico como en el cine. En *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov [1929], el operario de la cámara documenta [filma] las dinámicas de la ciudad que habita, al mismo tiempo que muestra el mecanismo y el medio

técnico que posibilita esa documentación. El operario, las personas, las acciones, los lugares forman parte de ese "relato" de ciudad que se construye. La videocámara es una testigo no oculta que posibilita que la realidad se manifieste "tal y como se cree que es". El operario puede componer la imagen [de la ciudad] a su deseo.

Rodríguez Mattalía [2008] resume lo desarrollado por Christian Metz en *La enunciación antropeide* [1991], al hablar de formas de hacer sentir la enunciación en el texto videográfico [enunciación explícita]: 1] procedimientos dirigidos al espectador; 2] presencia de objetos relacionado con lo visual; 3] mostración al interior de la imagen de cámaras y objetos conectados a la producción y recepción; y 4] uso de la cámara [plano] subjetiva.

Invisibilidad no es ausencia. Este particular acento en hacer explícita la presencia de la videocámara dentro del discurso audiovisual es un recordatorio, a quien observa, que lo que se ve existe por una entidad externa, una prótesis que determina qué va en el encuadre y qué queda por fuera de campo. Mi interés se centra, entonces, en hablar del dispositivo a través del dispositivo mismo; un ejercicio de carácter autorreferencial.



Dziga Vertov

El hombre de la cámara, 1929

Fuente: [YouTube](#)

Video is a present-time medium. [...] Film is discontinuous...

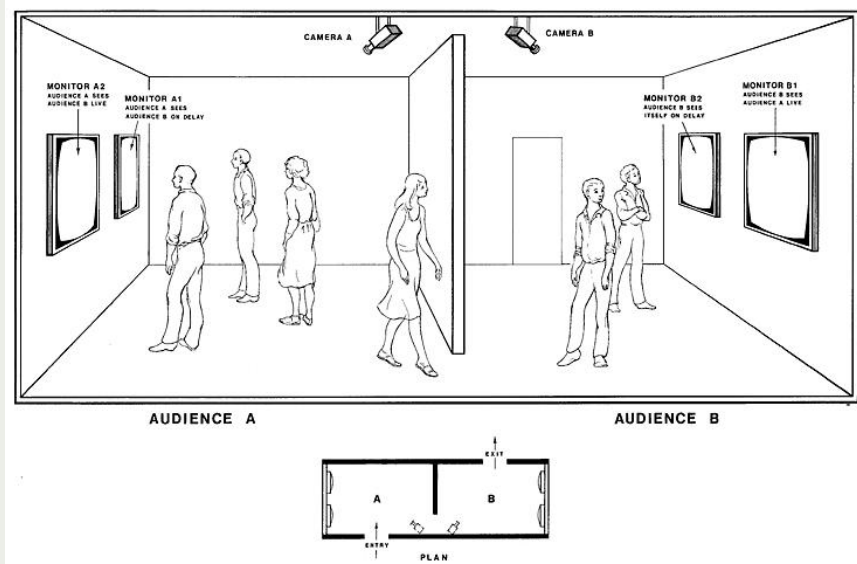
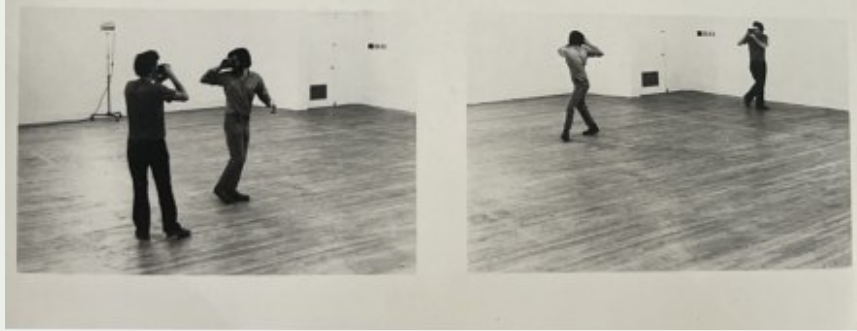
Graham, D. [1978]

Además del cine, muchas de las exploraciones videográficas han indagado en las posibilidades artísticas y discursivas de la videocámara como presencia. Dan Graham [EE. UU, 1942 - 2022] llamó mi atención por sus exploraciones plásticas y teóricas sobre el video, la televisión, la arquitectura y el cuerpo del espectador en la década de los setentas que tiene que ver con la experiencia colectiva de la imagen que se experimenta al mismo tiempo que se produce.

Los circuitos cerrados de televisión [CCTV], escenarios, *performances* crean un medio de encuentro con los espectadores en los que se abren preguntas sobre la continuidad y percepción del tiempo, la relación entre el cristal, espejo y videocámara, los flujos de información como manifestación del poder sobre la imagen, así como ideas en torno a lo público y a lo privado de la imagen capturada y transmitida. Algunas de sus reflexiones y proyectos se encuentran en textos escritos, recopilaciones y libros, como *Video/Architecture/Television: Writings on Video and Video Works 1970–1978*, en los que establece una relación narrativa entre las propiedades de los objetos y elementos conceptuales que aborda en sus proyectos.

La operación es similar a abrir tejidos para mostrar el hueso. Espejos, monitores, visores y acciones [montaje técnico] hacen parte de las estrategias para exhibir mecanismos de generación y visualización de imagen en movimiento. La experiencia queda sujeta a la relación que se establezca con el origen técnico y la permanencia temporal de la imagen. Entonces, con un alcance menor, empiezo a proyectar y elaborar "circuitos" de observación/percepción con videocámaras, monitores, proyectores y espejos. Ejercicios que revelen siempre el gesto que lo posibilita, dirigidos a la experiencia del presente continuo de quienes observan.

El encuentro con este artista me ofreció una ruta de trabajo: hacer y escribir sobre lo que se hace y lo que se proyecta. Más adelante, haría de la escritura una metodología acorde a mis maneras de trabajo.



Dan Graham

Two Correlated Rotations, 1968-69

Fuente: [Alternate Projects](#)

Time Delay Room, 1974

Fuente: [Media Art Net](#)

[...] movimiento y tiempo podían ser vistos y experimentados, pero nunca representados...
[Crary, 2008]

La videocámara en cualquiera de sus formas es el resultado combinado de conocimientos en anatomía y fisiología humana, avances en óptica, acontecimientos históricos, prácticas culturales y discursos de poder vinculados a distintos momentos, que fueron configurando lo visual como la experiencia predominante de conocimiento del mundo y con el surgimiento de modelos de poder y orden. Es un dispositivo en función de lo visual y en función del poder, que ha ido alcanzando un refinamiento tan impresionante que sus usos van desde el entretenimiento hasta la más sofisticada tecnología militar.

En *Las técnicas del observador* [2008], Jhonatan Crary cuenta cómo la invención de la cámara oscura individualiza la experiencia de mirar [la vuelve subjetiva] estableciendo un orden de experiencia en el cuerpo de quien lo utiliza: primero, los ojos, luego los demás sentidos. El aparato se ajustó con la predominancia de lo visual; en la relación con este aparato en desarrollo, el individuo asume tres roles: espectador, sujeto de investigación y observación empírica y elemento de una producción mecanizada. Los cuerpos multiplicados se parecen; su naturaleza se mantiene separada.

Con los años, la cámara oscura llegó a ser un dispositivo de captura de imagen y sonido con distintos grados de autonomía y que opera sin alguien "detrás de la cámara", como en el caso de los circuitos cerrados de vigilancia y la televisión. Una visión sin mirada [visiónica], en la que en apariencia no hay una autoría sobre la imagen producida ni un soporte permanente [Virilio, 1998]; un fenómeno cada vez más presente, en el que los sistemas de captura condicionan la percepción del mundo y de los objetos actantes en él: se "transparenta" la realidad.

Entender estos aspectos fue fundamental para mi proceso: las videocámaras, monitores y cualquier dispositivo vinculado a la producción y transmisión de imagen en movimiento como cuerpos que determinan el rol de los otros cuerpos con los que coincide espacial

y contextualmente. Su disposición en el espacio da la posibilidad de que los roles se intercambien y, con ello, las relaciones de poder: de observador a objeto de observación; de operario a imagen; de individuo a espectro.

Una videocámara encendida es un ojo abierto en constante observación. Hacer presente el dispositivo, exponerlo de manera horizontal con el espectador, crear encuadres generales con planos frontales, fue mi manera de alejarme de la proximidad con la vigilancia y el panóptico; fue mi manera de explorar otras formas de relacionamiento con estos aparatos tecnológicos y sociales para armar otros discursos de objetividad, realidad y poder.

[...] la idea de lo simultáneo es el discurso inmediato de la realidad...

[Zunzunegui, 2010]

De nuevo, me encuentro frente al dispositivo enunciativo como posibilidad estética. La pregunta se centra en la relación entre enunciado y enunciación: ¿qué se dice/muestra y cómo se dice/muestra?. En *Pensar la imagen* [2010], Santos Zunzunegui analiza el caso de las emisiones en directo por televisión. En esta forma del discurso televisivo, el acceso a la realidad se asume como no mediado. La interacción entre sujeto-observador y objeto-observado es directa y posibilitada por una operación técnica completamente autorreferencial.

De manera análoga, las transmisiones en vivo, disponibles en páginas de internet, operan bajo los mismos mecanismos: con un principio de "verdad" asociada a la imagen generada en tiempo real y una idea de "obra de nadie" que acontece al mismo tiempo que se observa [un estar viendo mientras se está viviendo]. Son imágenes "crudas", cotidianas, con las que se conviven en el espacio social e íntimo. Un acceso [gratuito y disponible] a la realidad cercana y lejana. Una imagen que se multiplica en dispositivos de transmisión cada vez más portables.

Los desarrollos tecnológicos acercan cada vez más este tipo de imágenes "reales" [realidad] al cuerpo de quien observa: lugares remotos y alejados geográficamente, grandes extensiones de territorio, detalles excesivos que los ojos no logran ver a simple vista, imágenes macro o micro de lo que nos rodea, todo al alcance de la mano. La línea que divide la representación y la presentación de imágenes en movimiento, pareciera menos evidente, entre más cerca están los dispositivos de captura y visualización del observador.

Una forma concreta de la relación que se establece entre un observador potencial y un conjunto de figuras que se muestran. Productores anónimos y agentes impensados de circulación de imágenes de belleza sutil. Observadores anónimos con múltiples sensibilidades. Caminar un borde entre el abismo de la contemplación y el del control.

Cada forma de vida inventa su mundo y con este [...], un espacio y un tiempo específicos...
[Lévy, 1998]

El cuestionamiento por la idea de veridicción de las imágenes transmitidas en tiempo real, tanto capturadas como producidas por mí, me condujo a pensar en otras categorías posibles de la imagen en movimiento: real, irreal, no-real, virtual, mental. Intentar categorizar fue intentar definir cada una de esas palabras. Comencé con la categoría de virtual que, en su definición más simple, alude a un estar en potencia, no en el acto.

En *¿Qué es lo virtual?* [1998], Pierre Lévy centra su análisis inicial en la distinción entre los términos virtual, real y actual. Concluye que lo virtual no se opone a la realidad, se opone a lo actual. Virtualidad y virtualización son hilos que se entretajan en el entramado de realidad que se construye individual y colectivamente. Fenómenos con los que convivimos cotidianamente. La relación espacio-tiempo no está determinada a ser de una sola manera ni a corresponderse. Hay pluralidad de espacialidades y de duraciones. Hay intersticios, matrices.

No definí nada. Al acercarme a esos intersticios, el contraste comienza a desdibujarse. La imagen virtual puede ser una imagen real también: la imagen en movimiento transmitida en directo es un ejemplo de ello. Sus orígenes y sus formas de circulación hacen que exista en un tiempo [el mismo de quien observa] sin ubicarla en un lugar concreto. La ubicación se construye de un imaginario o de una referencia preliminar, dependiendo del contexto y conocimiento de quien observa. Es captación de la realidad y se asume veracidad en esa captación que está posibilitada por un soporte electromagnético y tecnológico.

La consciencia del sentido de la realidad precede de un contraste [Schultz, 2006], pero el contraste no se reduce a una clasificación binomial. No se trata de la superposición de dos líneas temporales sino del encuentro fracturado de muchas de ellas. De nuevo, es la relación del cuerpo-ojo con el dispositivo y los criterios perceptivos colectiva e individualmente impuestos, absorbidos, aceptados. Mi proceso se suelta dicha pretensión conceptual. Se reserva esta línea de trabajo para otro momento. No obstante, la pregunta se sostiene: ¿cómo se está en el mundo?, ¿cómo se percibe?

La escritura es un hilo que se enreda...

Lo que comenzó como un ejercicio práctico, se convirtió en necesidad vital en este proceso. Verbalizar sensaciones, asignar adjetivos. El texto y la escritura como oposición y facultad de la imagen en movimiento. La palabra crea o deforma. Lo textual construye imagen, la reemplaza, la resiste. Aumenta mi interés por vincular el texto escrito al proceso de pre y posproducción de la imagen, no solo como vehículo de información sino como posibilidad narrativa.

La casualidad me llevó a *Sabemos cómo es el fuego* [2018] de Daniel Monroy Cuevas [México, 1980]. Esta instalación retoma el incendio de la Cineteca Nacional de México, en 1982, durante la proyección de la película *La tierra de la gran promesa* del polaco Andrzej Wajda [1975]. Sobre una superficie negra, una pantalla LED muestra unos textos, similares a los subtítulos blancos utilizados en el cine [el texto del proyecto se puede ver aquí: [Sabemos cómo es el fuego](#)].

A partir de este suceso, el artista despliega una narración en torno a la condición de la imagen en el cine, al auge del capital cultural y a teorías sobre las posibles causas del incendio. El fuego del incendio se confunde con la escena de un incendio en la película. La imagen proyectada se materializa, se desdobra. La imagen virtual se hace real: se destruye un límite. No hay forma de volver: la imagen del fuego es germen y motivo de destrucción.

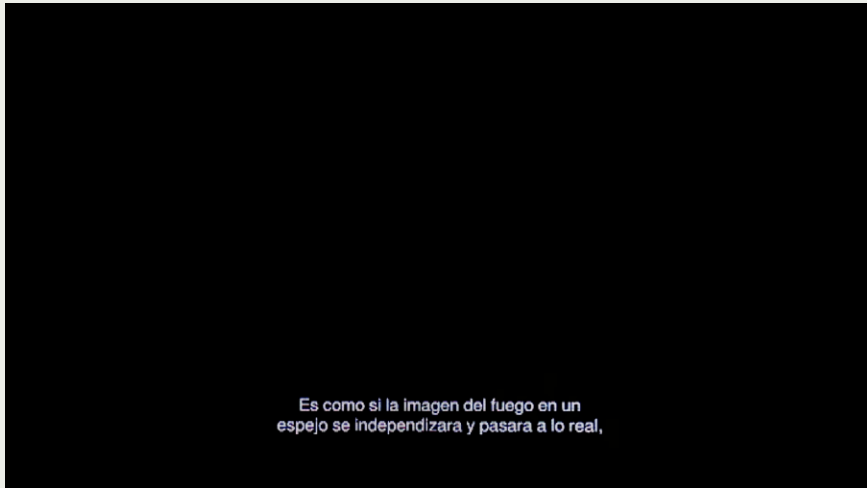
Me interesa la estructura narrativa de la instalación. El texto escrito es el vehículo de la imagen ausente. Un recurso que amplía el crisol de interpretaciones sobre un evento, sin recurrir al documento o a la representación. Las duplas realidad-ficción, observador-lector, presente-pasado se presentan como formas indiscernibles y se entienden a través de un conocimiento experimentado. El narrador, hace preguntas directas al espectador y a la imagen ausente. El subtítulo blanco es un recurso de forma que no requiere del proyector ni de proyección: la imagen transmuta, cambia, rompe.

Tiempo después, encontré otro proceso. *D.F.T - Discurso para el final de los tiempos* [2013] de Mario Santamaria [España, 1985] es un proyecto para página web. Imágenes [re]

transmitidas y textos forman unidades narrativas que se disponen en una línea horizontal que permite el desplazamiento de izquierda a derecha en la página web. Las imágenes son [re]transmisiones en vivo de cámaras de estaciones astronómicas. Los textos son fragmentos de discursos que hablan sobre un evento postapocalíptico que no se revela completamente. Discursos de la ficción, por personajes de ficción, dirigidos a un público real [el proyecto se puede ver aquí: [DFT](#)].

Me llama la atención el juego con el dispositivo de visualización: cada vista a la página web, es la actualización de las imágenes del proyecto; lo textual permanece en tanto el espacio de visualización continúe. El desplazamiento hacia la derecha moviliza en el espacio virtual a quien observa: avanzar, detenerse o devolverse en el tiempo. Ver y leer una imagen apropiada y simultánea. Un relato [re]elaborado que juega con lo posible. La imagen en tiempo real [re]transmitida genera extrañamiento, distancia. No se ubica en un momento histórico concreto, pero sí describe un escenario probable en un lugar concreto e inaccesible.

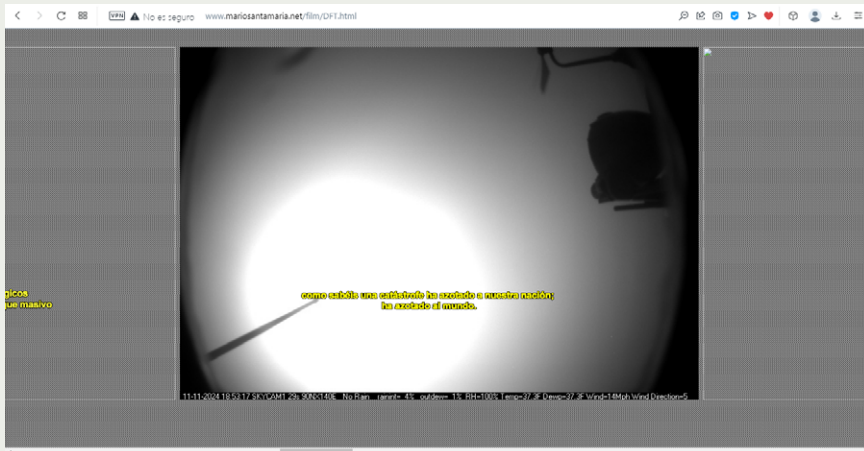
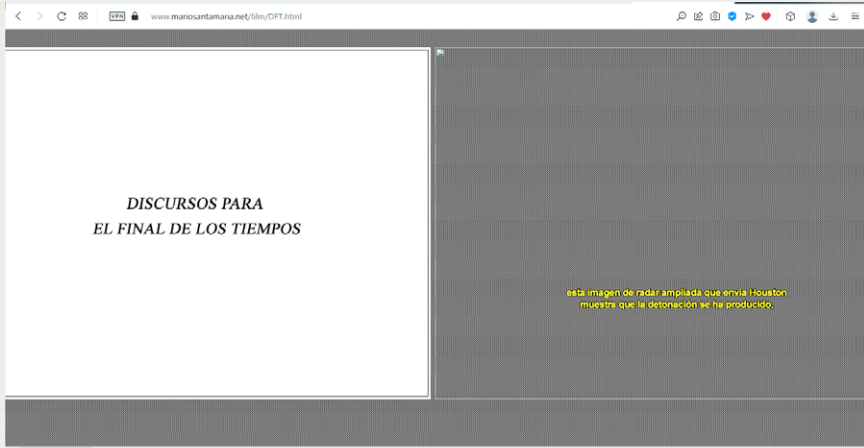
Por supuesto, es común encontrar usos diversos del texto en la creaciones cinematográficas y videográficas. La palabra es tanto insumo vital como condena. En los dos casos, el texto guía a la imagen. Emerge en el proceso de posproducción. Responde al fenómeno óptico y físico del movimiento y la experiencia del paso del tiempo. Amplía lecturas. Abre nuevos imaginarios. Lo textual se presenta como alternativa a la imagen, complemento, reemplazo, resistencia, discurso. Los proyectos en su forma plástica, son simples, accesibles, directos: podía abordarlos desde mis maneras y posibilidades técnicas también. Abandonar un poco esa noción de imposibilidad en todo y escribir de otra forma.



Daniel Monroy Cuevas

Sabemos cómo es el fuego, 2017

Fuentes: [Vimeo](#) y [ESPAC](#)



Mario Santamaría
D.F.T Discursos para el final de los
tiempos, 2013
Fuente: [Mario Santamaría](#)

*[...] video, yo soy
Flusser [1994]*

Muchos textos y manuales detallan el aspecto técnico de la imagen en movimiento [cine, televisión, video, etc.]. Especificaciones técnicas, tipos de planos, movimientos de cámara, tipos de montaje, estrategias de continuidad espacio-temporal, tipos de sonido, efectos, transiciones, en fin. Intentos por ordenar el gesto y asignar roles de trabajo en el ejercicio audiovisual. La especialización se ha ido transformando de acuerdo a la función social y al refinamiento de dispositivos y medios de captura, circulación y visualización de la imagen en movimiento.

¿Qué es y qué se puede hacer con el dispositivo? En *El gesto del video* [capítulo 17, 1994], Vilem Flusser señala que la función específica de un dispositivo no corresponde a los propósitos de uso por parte del usuario. Se presenta un cambio en la figura del observador, quien es ahora capaz de producir su propia imagen, de distribuirla y hacerla circular. Se otorga al portador un grado de expresividad más amplio que el que imaginaron sus creadores. Reconocer esto es fundamental para entender la creación videográfica como proceso artístico.

Probar con lo que se tenga a mano. En este proyecto, la manipulación de la videocámara se reemplaza por acciones distintas: navegar, seleccionar, registrar y almacenar imágenes alojadas en repositorios de transmisiones en directo. Una imagen que permite la visualización de la realidad: no como espejo, sino como ventana. La presentación y la representación suceden de manera simultánea. Se renuncia al control del o de los dispositivos de captura. Hacer video es una operación de almacenamiento de la escena que se capta y elegir el momento en que se corta. Las secuencias transmitidas en directo ofrecen un espacio liminar entre la imagen que controla, la imagen que entretiene, la imagen que documenta, la imagen [extra]ordinaria. Las decisiones técnicas frente a la escena se deciden en el momento de la posproducción con los programas de edición de video. Decisiones respecto al orden, a la duración, al tiempo, a la "narración". Se puede volver de nuevo a las secuencias y rehacer, superponer, reordenar. No solo apunto a reconstruir un acontecimiento pasado sino a recomponer acontecimientos diferentes. Variaciones, especulaciones, digresiones desde y sobre la realidad.

Movimiento e inacción...

La producción de imagen en movimiento es constante. Las emisiones en directo están disponibles. Hay tanto por observar que no parece posible que existan tantos ojos capaces de sostener la mirada frente a todo lo que se presenta. Imágenes que esperan el contacto con algún espectador.

En la búsqueda y captura de transmisiones en directo, encontré que muchas de las imágenes que se emiten en directo, tienden al estatismo. En algunos casos, la velocidad de transmisión de fotogramas es lento y/o discontinuo [por ejemplo, un fotograma por segundo] por lo que el paso del tiempo se experimenta a un ritmo distinto al ritmo que impone la realidad [y al tiempo] propia. Un recordatorio de que la imagen en movimiento continúa siendo persistencia retiniana y velocidad. En otros casos, aunque la transmisión sea fluida, el estatismo está contenido en la inacción de la escena. Hay que esperar a que "algo suceda". Atestiguar algo puede convertirse en un golpe de suerte o el resultado de permanecer frente a la pantalla durante largos lapsos de tiempo.

La creación videográfica encontró en la ralentización de la imagen en movimiento, una estrategia para destacar aspectos de ella: duración, ritmo, repetición, detalle, dimensión, escala, narrativa. En *Dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte: la imagen videográfica que tiende al estatismo*, Rodríguez Mattalia [2014] señala que subvertir el movimiento de las imágenes, permite al observador recuperar una posición desde la que controla o no la asociación de las mismas. No está ni se ve necesariamente representado. Quien observa tiene mayor tiempo para ver lo que se presenta, si decide permanecer. Se convierte en un agente móvil de la imagen.

Ese estatismo implícito en muchas de las imágenes capturadas y almacenadas me condujo a pensar en lo recapturado y almacenado. Toda esa información contenida y diluida en una matriz de observación atenta. Hay una detención en el flujo de acontecimientos que nunca logran desarrollarse, al menos no en la lógica de un inicio y un final concreto. Permanecer y esperar: potenciar eso no solo en la pantalla sino en el espacio expositivo. Poner el cuerpo en situación de espera: se abandona, se ignora o se sumerge en la contemplación por el tiempo que desee.

...

El encuadre supone un punto de observación privilegiado, un elemento discursivo fundamental en todas las formas de la realización audiovisual. El encuadre enmarca, delimita, fragmenta; es una elección anticipada. La escena es una promesa de lo que no se muestra. La mirada está dentro del encuadre pero lo que no se ve hace lo propio: actúa secretamente en forma de pregunta y extrañamiento. El alumbramiento y el desprendimiento de la veladura sucederá [o no]. En la ebullición de imágenes en movimiento, aparecen dos proyectos videográficos:

El primero es *Time after time* [2003] de Anri Sala. Este video monocanal muestra un plano fijo de un caballo que permanece inmóvil, a contraluz. El ocasional paso de algún automóvil altera la aparente invariabilidad de la escena. La penumbra, una carretera y un edificio: tres capas del mismo plano. El enfoque y el desenfoque óptico revelan una u otra imagen. El caballo aparece y desaparece: la figura del caballo se diluye con el fondo, se hacen indistinguibles. La variación de la luz cambia sutilmente.

Me conmueve la simpleza de este gesto videográfico. El germen de la imagen es el encuentro con un acontecimiento sin inicio y sin final: un intermedio entre algo que no se revela nunca. El recurso disponible es la conjetura, la suposición y la imaginación. No hay puesta en escena. El juego entre el enfoque y el desenfoque posibilita la presencia provisional del caballo: la anulación de su imagen, anula la escena total. El sonido ambiente se convierte en el recurso de continuidad temporal: no hay cortes o saltos. Una especie de no relato que da información de algo que no logramos ubicar dentro de una historia.

Por su parte, en *Limbo* [2011] de Cao Guimãraes la propuesta es distinta. El proyecto es un documento audiovisual sobre una población fronteriza entre Uruguay y Brasil. Se trata de una serie de planos fijos de lugares, objetos, actividades y algunos habitantes, que se siguen uno a otro, sin transiciones. No hay música ni voz, solo el sonido ambiente de cada lugar. El movimiento está siempre en los objetivos de observación. Hablar de un lugar sin dar datos sobre él.

Ese proyecto cristaliza mis búsquedas: es un ejemplo de lo que aspiro con mis creaciones videográficas. Esa fuerza contemplativa para buscar reposo en la imagen: mirar un punto fijo sin esperar nada. La anestesia del cuerpo inoculada por la inmovilidad del plano, por la aparente inacción de lo que se presenta. Un silencio que se sostiene. El juego entre los lugares habitados y los deshabitados. La latencia de la vida que se manifiesta discretamente en el movimiento remanente de los objetos. El sol, el viento, el polvo son habitantes permanentes de ese lugar; las personas son habitantes temporales.

A su manera, esos proyectos videográficos son un umbral: ventanas con cristales, más o menos opacos. Sin excesos, ni historias. Hilos sueltos para urdir un tejido complejo de sensibilidad y sensibilización hacia la latente ostentación de la cotidianidad. La realidad es un espectro. Hay en ella lugares y presencias fantasmagóricas que cruzan su línea temporal y se insertan en la línea temporal de quien observa: la videocámara es la puerta. El ritmo de la imagen se acompasa con el ritmo de la vida, sin correspondencia, en disonancia.

Me encontré enredando un tejido básico con esas imágenes que proliferan y se transmiten sin cesar. Algo permanece oculto, crece por debajo del sustrato y aspira emerger brevemente en el gesto videográfico, en mi gesto videográfico.



Anri Sala

Time after time, 2003

Fuente: [YouTube](#) y [Video Data Bank](#)



Cao Guimarães
Limbo, 2011
Fuente: [ikono TV](http://ikonoTV.com)

Montaje y montaje...

*Un hombre
y una mosca
en el espacio
Kobayashi Issa*

Montaje: ubicar dispositivos en el espacio físico. Montaje: ubicar secuencias de imágenes en una línea temporal virtual. Hay una vocación hacia la instalación y la disposición de elementos. Esta es la parte que más se me dificulta abordar: la boca se me llena de aire, pero no soy capaz de emitir ningún sonido. Basta decir: cuerpo-escena-presencia-presente.

Para Ana Claudia García [2012], en *Instalaciones. El espacio resemantizado*, la instalación transforma el espacio expositivo en un espacio practicado, a través de la inmersión del espectador a una escena singular, convirtiéndolo en un campo infinito de exploración artística. Continente, contenido-obra exhibida y espacio de exhibición se pliegan uno sobre otro. Se habilita un lugar "entremedio" de tensión entre el espectador-visitante y la obra: una sensación paradójica, e incluso ambivalentes, porque el espacio tiende a incluir y las pantallas, a alienar. Hay una relación más allá de la visión: el cuerpo es perceptor de la obra; el cuerpo está en un tiempo subjetivo y en un tiempo de expectación.

Imagino el espacio expositivo como una matriz a la que se integran distintos elementos, planeados o no, con el transcurrir del tiempo. La presencia y/o ausencia de cuerpos móviles suponen entradas y salidas de información. Se libera una barrera entre la imagen de la pantalla y el cuerpo: son parte de un sistema "vivo" en constante movimiento. Esos movimientos hacen parte de un acontecimiento: el ejercicio expositivo. No solo lo presenciado y experimentado sino lo que se percibe vagamente o se presiente. Un lugar para "aprender" a leer y estar.

La imagen que se transmite es documentación de la realidad y quien observa no es pasivo, oculto o mediado por otro dispositivo. Hace parte también de esa imagen colectiva

de micromundos vivos, incluso en contra de su "voluntad" y deseo. Se devuelve un poco a ese ejercicio de la creación de la cámara oscura. Todo él, su cuerpo, su presencia está ahí magnificado por un dispositivo.

Intento trazar una línea que atraviese todo el cuerpo de trabajo. Todo tipo de dispositivos (de captura, de salida, de distribución y de visualización de la imagen en movimiento), construye enunciación junto con el espacio escénico y real, del que hace parte el espectador: la imagen se genera y se visualiza en tiempo real. El espectador es actante, no se separa de la escena. Hay una idea de lo que puede suceder de forma única en un lugar: dos espacios que se confrontan y que coinciden en una temporalidad, mediada por el dispositivo.

El espacio expositivo es un texto más para escribir y para leer.

monitor /
projector

monitor /
projector

monitor /
projector

monitor /
projector

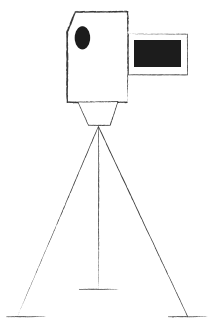
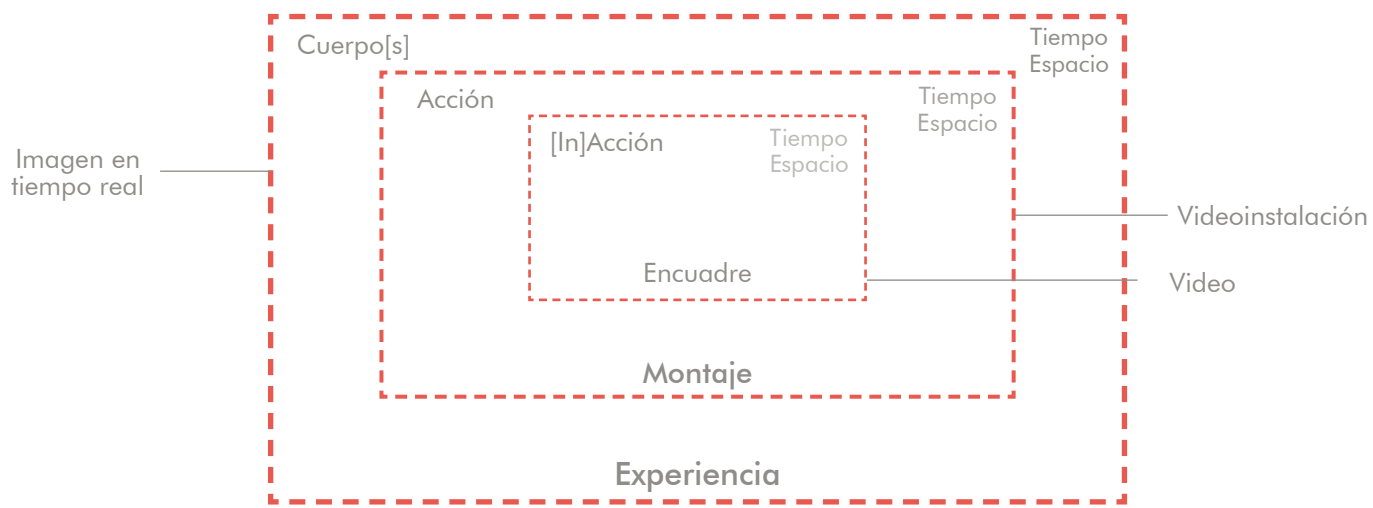
No logro ubicar un único lugar de partida. Justo en este momento, pienso en Mariana Renthel y tres preguntas sobre el proceso creativo: ¿qué me mueve?, ¿qué me estimula?, ¿quién o qué es un maestro? Hasta ahora solo soy capaz de enunciar algunas operaciones; antes no. Se sostiene una dificultad al intentar explicar algo que experimenté más desde el cuerpo como una corriente discontinua entre el pecho y los omóplatos.

He tenido la sensación de transitar un camino circular, en el que avanzo y vuelvo al mismo lugar. Aparentemente he andado la misma ruta una y otra vez. En cada vuelta me encuentro con cosas que han estado allí desde que inicié.

La mayoría de ejercicios y experimentaciones se configuraron desde la intuición, espontánea e improvisadamente. Las ideas se fueron decantando; el cuerpo y la escritura fueron la criba. El sedimento está aún por depurar: las colecciones de imágenes en video [creadas y apropiadas], el montaje y edición de distintas secuencias, la escritura de guiones, la proyección de esquemas, el emplazamiento en el espacio expositivo, la instalación de los dispositivos, los ejercicios de escritura automática, la insistencia en la presencia del espectador-lector en el espacio físico y virtual.

La escritura es el eje fundamental del proceso; los textos manuscritos son la evidencia.

Por ahí comenzó, por ahí continúa...



Sin título [el enunciador]

Instalación de objetos

2017

Tres cámaras, vidrio polarizado y bombillo

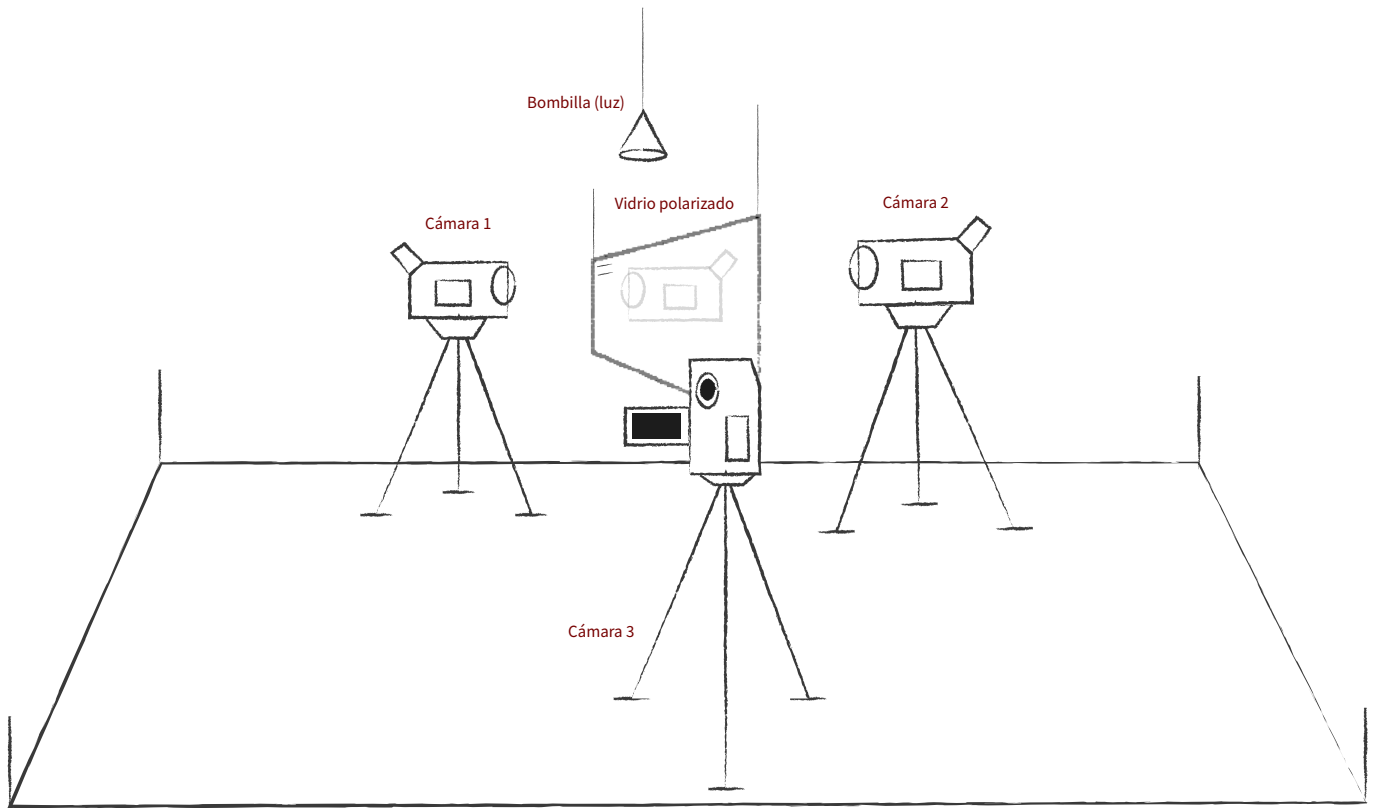
Sin título [el enunciador] es una instalación de objetos que explora la función de los dispositivos de captura de imagen como enunciadores en el discurso videográfico. Como sucede en el discurso textual, el enunciador es una figura implícita [oculta] que media el discurso audiovisual; lo posibilita y lo determina.

El gesto de la instalación se dirige hacia estos dispositivos para hacerlos explícitos como enunciadores y protagonistas de la escena dispuesta en el espacio expositivo.

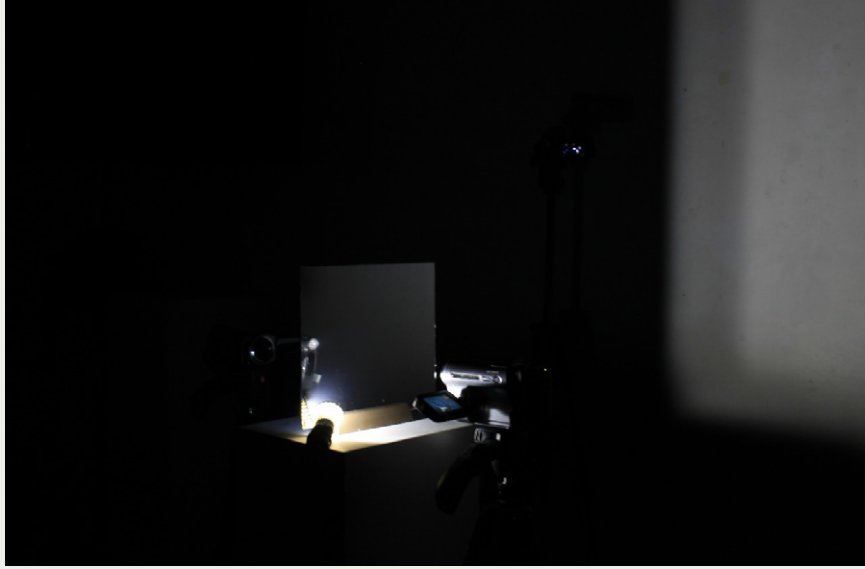
Las tres videocámaras se disponen en un circuito cerrado. Las tres son tanto dispositivo como objetos de observación. La primera cámara captura la imagen de sí misma, reflejada en el cristal polarizado. La segunda cámara captura a través del cristal, la imagen de la cámara uno ubicada frente a ella. Finalmente la tercera cámara captura la imagen de las dos videocámaras enfrentadas.

Todas están encendidas; ninguna registra imágenes. El espectador se ubica fuera del encuadre y de la escena en general. Tres videocámaras que podrían hacer parte de un circuito cerrado infinito en el que solo se muestra la imagen de sí mismas.

[...] la cámara que se dispone para ignorar la otredad y para buscar su propia imagen mediante el mismo mecanismo que la hace invisible [...]



Sin título [el enunciador]
Boceto de montaje
Tres cámaras, vidrio polarizado y bombillo
2017



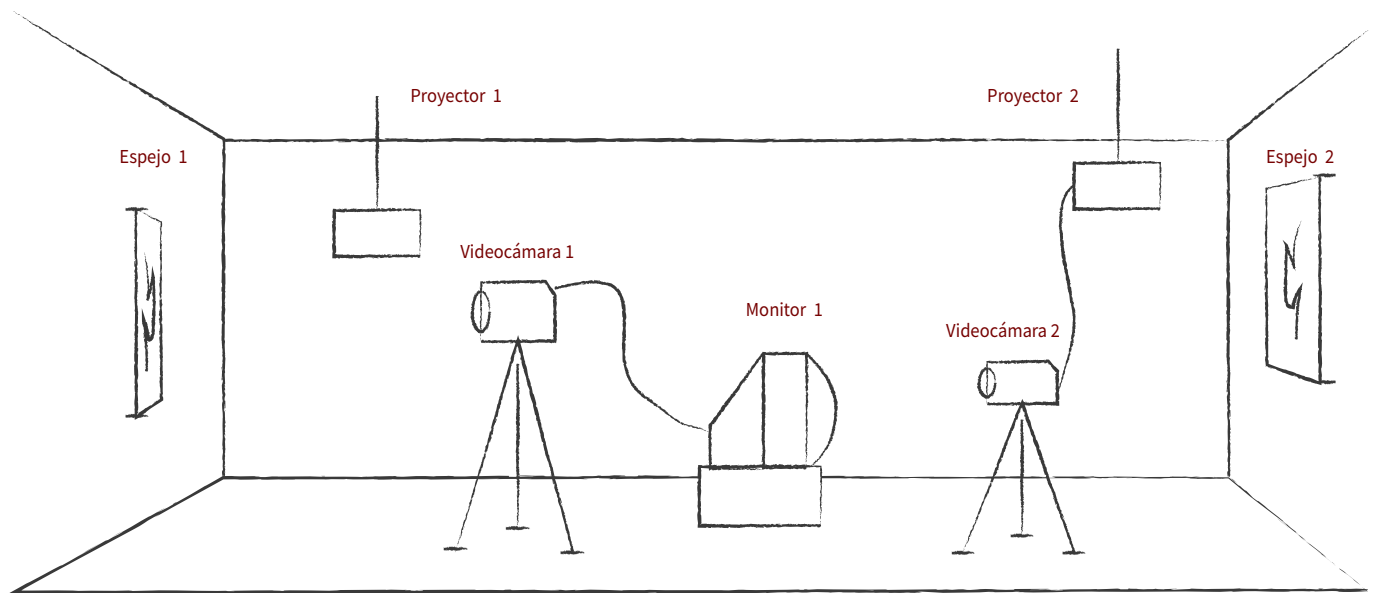
Sin título [el enunciador]
Instalación
Tres cámaras, vidrio polarizado y bombillo
2017

Se agregan los dispositivos para la reproducción de la imagen: el monitor, la proyección, el espejo, los cables. La imagen se transforma en su paso por cada dispositivo. Las ideas del circuito y de la imagen cíclica permanecen; también la de la videocámara como enunciador.

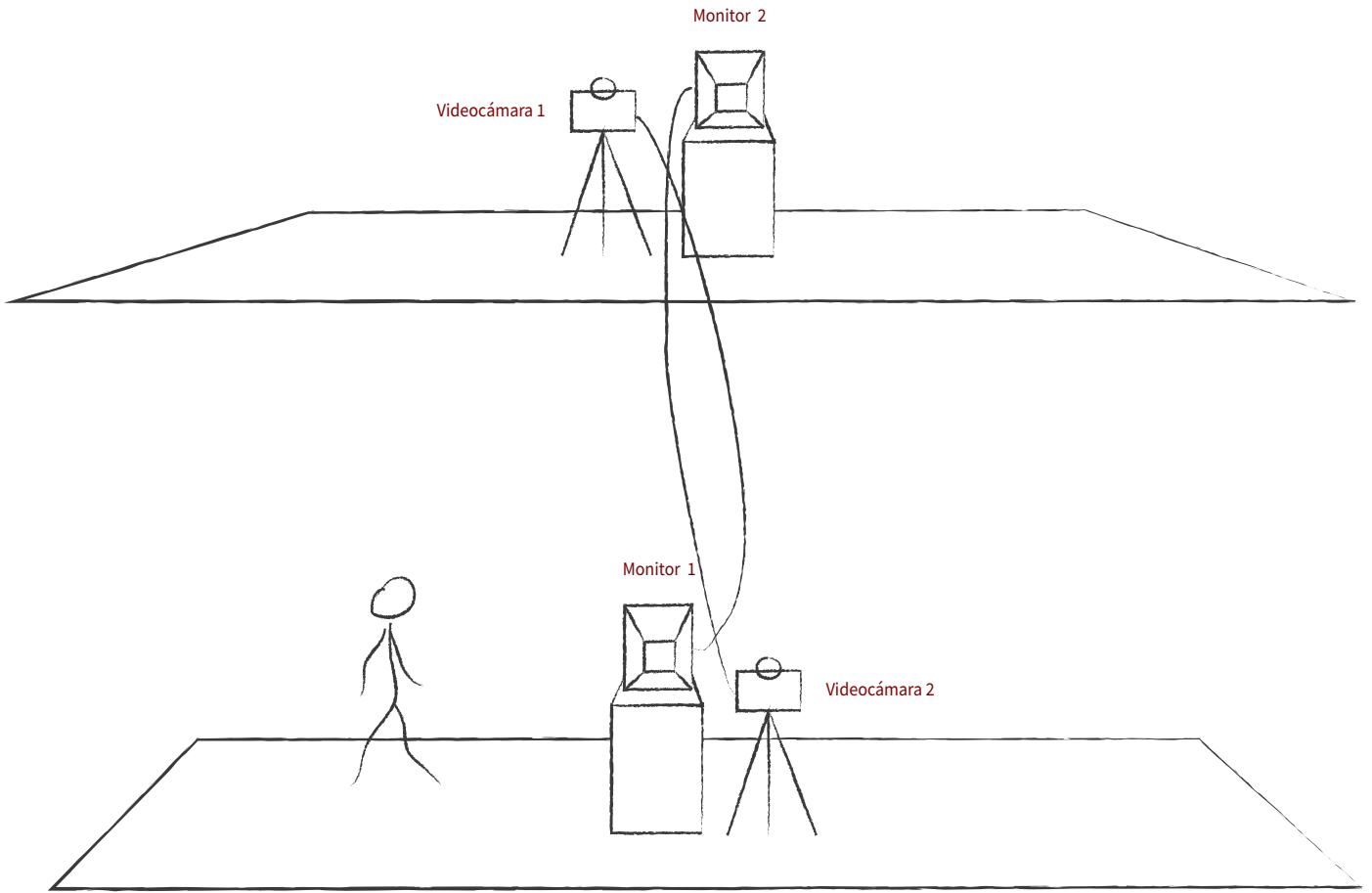
¿Cuál sería la imagen a mostrar? Aparece el espectador en el encuadre. Se asoma la inquietud por el cuerpo y su presencia en el espacio expositivo.

Circuitos con dispositivos de captura y reproducción. Circuitos con el lugar en el que se ubican. La pregunta por el espacio y la escena no es consciente aún; la decisión de no hacer registro sí: la imagen sale de las videocámaras [transmitiendo en tiempo real] pero no queda almacenada en ningún soporte; desaparece tan pronto como la instalación se desconecta.

*Ejercicios que exigen un desarrollo técnico más amplio.
Ejercicios fundamentales para lo que siguió.*



Boceto para videoinstalación
Dos videocámaras, un monitor, dos proyectores, dos vidrios polarizados
2018



Tela verde, proyectores, videocámaras, programas de edición de video. Derivas del proceso, superposición de realidades. Superposición de eventos que suceden al mismo tiempo.

Ensayos en falso tiempo real con dispositivos de captura y reproducción que intentaban presentar, al mismo tiempo, escenarios diferentes: una imagen transmitida en tiempo real -ya fuera en páginas de internet o en otro lugar del espacio expositivo- y un espacio expositivo.

Dos posibilidades: la sobreposición digital a través del efecto croma [chroma keying o pantalla verde] y/o la sobreposición física de imágenes proyectadas.

Ensayos fallidos que condujeron a la pregunta sobre lo irrealizable en el proceso, de lo que existe en potencia, como idea, como proyección, en la imaginación. A la posibilidad del esquema, del texto, del plano, de la instrucción.

Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real]

Transferencia sobre papel

2018

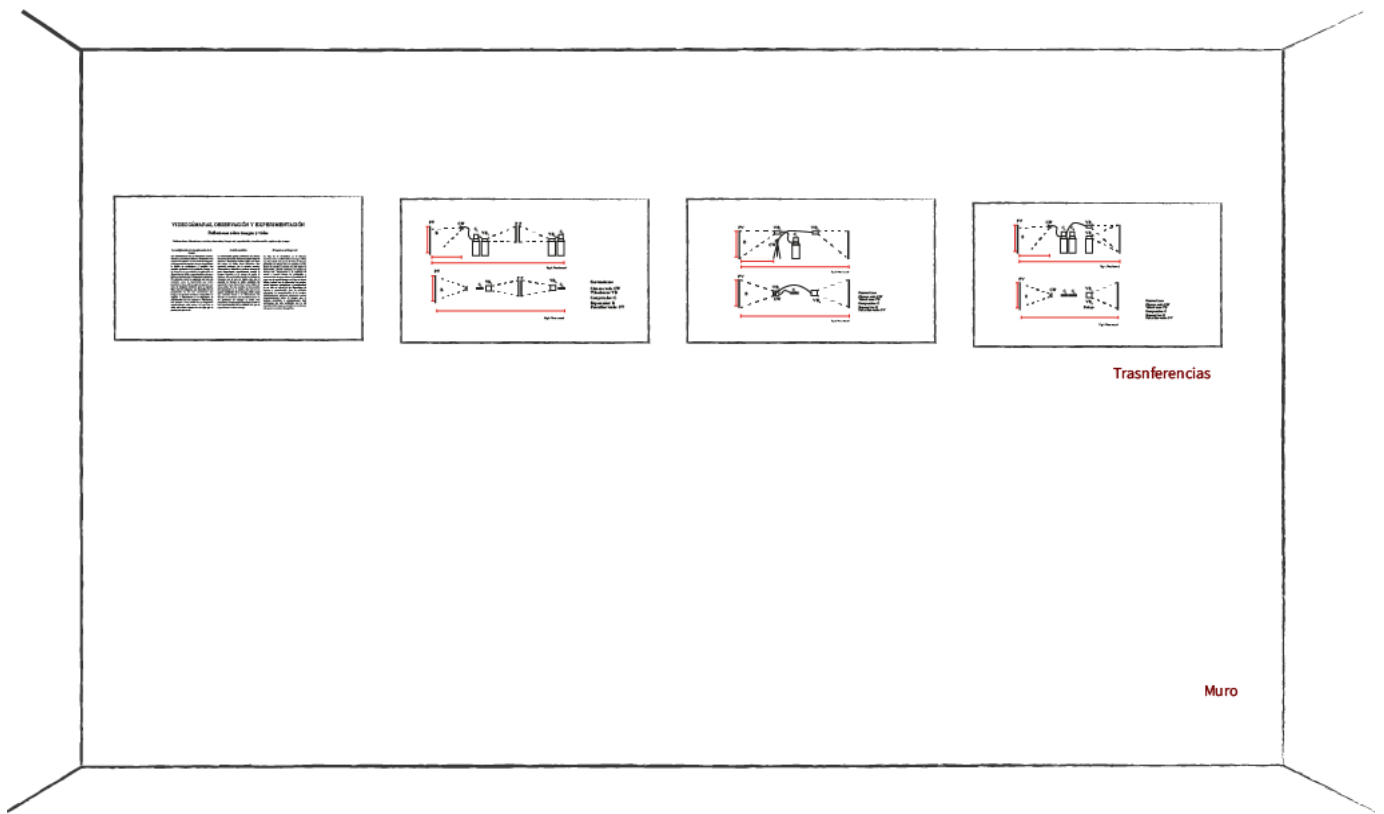
Dimensiones variables

Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real] surge como alternativa a una serie de ensayos irresolutos y de la posibilidad de la representación, a través de esquemas y convenciones, de lo que podría ser una la videoinstalación con dispositivos de captura y reproducción de la imagen. Una propuesta en torno a distintas categorías de la imagen: imagen mental, imagen virtual e imagen real.

Tres esquemas [planos] con indicaciones para situar videocámaras, proyectores, monitores, pantallas verdes, computadores. El espacio no está definido ni medido. Los esquemas son la instalación contenida, proyectada, evocada. El espectador puede imaginar, desarrollar, ampliar cada propuesta en sus propios términos.

Estos esquemas van acompañados con un texto nombrado "Videocámaras, observación y experimentación", en el cual se recoge tres reflexiones en torno al proceso desarrollado: "La multiplicación y la transformación de la imagen", "La doble condición" y "El engaño en el tiempo real".

[...]la imagen en tiempo real se convierte en una forma de acceder al espacio real del objeto de observación. ¿Puede, entonces, la imagen en tiempo real desacreditar la realidad?



Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real]
Boceto para montaje
Transferencia sobre papel
2018

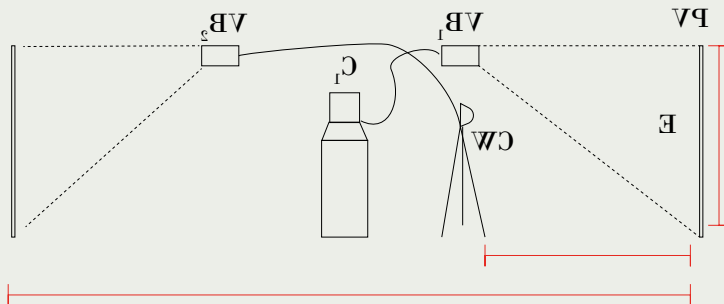


Fig. 2. Vista lateral

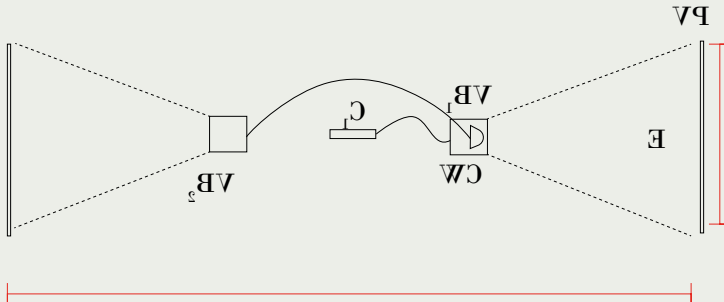


Fig. 3. Vista cenital

Plantillas verde: PV
Espectador: E
Computador: C
Vidiotubo: VB
Cámara web: CW
Comensal:es

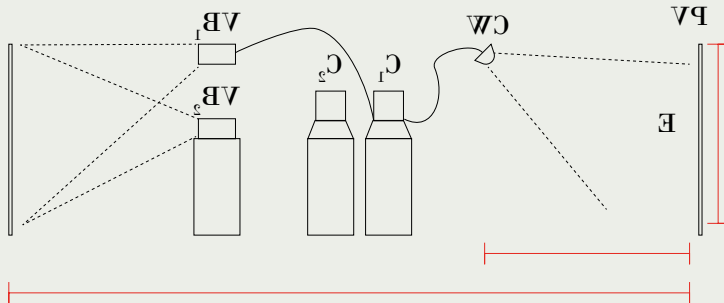


Fig. 4. Vista lateral

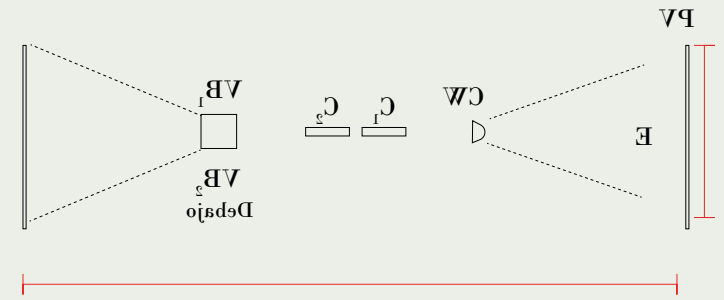


Fig. 5. Vista cenital

VIDEOCÀMARAS, OBSERVACIÓ I EXPERIMENTACIÓ

Reflexiones sobre imatge i vídeo

Palabras clave: videocàmaras, monitor, observador, temps real, reproducció, transformació, registre, ojo, imatge

La multiplicación y la transformación de la imagen

Las videocàmaras son un dispositivo curioso. Gracias a mecanismos físicos y electrónicos son capaces de capturar en una serie de imágenes un fragmento del espacio-tiempo e imprimirlo en la unidad de movimiento y realidad. Son grandes y avanzadas de la memoria. Luego, en un deseo de ver y manipular lo registrado, un dispositivo de visión y reproducción se le une y frente a nuestros ojos el fragmento se proyecta. No obstante, tanto lo registrado por este ojo mecánico como lo reproducido por varias pantallas y luces, sólo es capaz de generar una serie de imágenes pero no iguales. Esta serie de imágenes, que dependen de las propiedades de los dos mecanismos que intervienen en el ejercicio del vídeo: el dispositivo de captura o videocàmaras y el dispositivo de reproducción (o vídeo-beam). Los aspectos de espacio-tiempo, más que a lo que fue; es decir, sólo somos capaces de ver algo que parece pero que no es.

La doble condición

La observación puede considerarse una forma de observar el mundo. Observar implica dejar de observar. Encuadrar implica dejar por fuera del campo de visión otros elementos. Son ejercicios analógicos. En el circuito cerrado de observación y encuadre se vuelven asuntos de gran importancia, especialmente cuando la imagen devuelta es la misma de quien la observa. Así, un circuito cerrado no siempre se relaciona con el acto de vigilar sino con el ejercicio de develar la doble condición del espectador como observador y como objeto de observación. En este sentido, la intervención del espectador no es pasiva, sino que es un agente catalizador de la imagen. Todo aquel que ataviese frente a la videocàmaras del circuito se convierte casi inmediatamente en un productor de imagen y desde esta perspectiva, el observador-observado no sólo ve una representación de la realidad sino que la experimenta al mismo tiempo.

El engañio en el tiempo real

La idea de lo simultáneo es el discurso inmediato de la realidad (Lussanese, 2007, cap. 21). Desde este punto de vista, la imagen producida en tiempo real se convierte en una forma de acceder al espacio real del objeto de observación. Puede, entonces, la imagen en tiempo real desdoblarse a la realidad? El acceso a nuevas formas de producción y consumo de la imagen, ofrecen la posibilidad de jugar con el espacio-tiempo en la que el objeto papita, incluso con el observador. La imagen puede entonces, manipularse y transformarse ya no sólo en un virtuo de los dispositivos de captura y reproducción, sino de múltiples estrategias de producción de la imagen. Adicionalmente, permiten plantearse nuevos cuestionamientos sobre la imagen que se produce inmediatamente y anónimamente (casi autónoma), sin más mediación que la del encuadre inicial y que se convierte en un instante más para la creación videográfica.

VIDEOCÁMARAS. OBSERVACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN

Reflexiones sobre imagen y video

Palabras clave: videocámara, monitor, observado, tiempo real, reproducción, transformación, registro, ojo, imagen

La multiplicación y la transformación de la imagen

Las videocámaras son un dispositivo curioso. Gracias a mecanismos ópticos y electrónicos son capaces de capturar en una serie de imágenes, un fragmento del espacio-tiempo y reproducirlo en el ámbito de memoria y realidad. Son grandes y felices de la memoria. Luego, en un momento de ser y manipular lo registrado, son dispositivos de visión y reproducción en la que y frente a nosotros que el fragmento es presentada. No obstante, tanto lo registrado por sus ojos mecánicos como la reproducción que varias pantallas y luces, sólo es capaz de generar una serie de imágenes similares pero no iguales. Esta serie de imágenes, que dependen de las propiedades de los dos mecanismos que integran el sistema del video: el dispositivo de registro y videocámara y el dispositivo de reproducción (ya sea monitor o videopantalla), son sucesos a una escala de una frecuencia espacio-tiempo, más sencilla de lo que fue, es decir, sólo somos capaces de ver algo que se parece pero que no es.

La doble condición

La observación puede considerarse una forma de conocer el mundo. Observar implica dejar de observar. Escuchar implica dejar por fuera del campo de visión otros elementos. Son acciones analógicas. En el circuito cerrado, observación y escuchar se vuelven asuntos de gran importancia, especialmente cuando la imagen devuelta es la misma de quien la observa. Así, un circuito cerrado es siempre en relación con el acto de vigilar, más que el ejercicio de mostrar la doble condición del espectador como observador y como objeto de observación. En este sentido, la intervención del espectador no es pasiva, como que es un agente establecido de la imagen. Todo aquel que interactúa frente a la videocámara del circuito se convierte así inmediatamente en un productor de imagen y, desde esta perspectiva, el observado observado no sólo es una representación de la realidad sino que la experimenta al mismo tiempo.

El espacio es el tiempo real

La idea de la simulación es el discurso inmediato de la realidad (Lévi-Strauss, 2007, cap. 21). Desde este punto de vista, la imagen producida en tiempo real se convierte en una forma de acceder al espacio real del objeto de observación. ¿Puede entonces, la imagen en tiempo real desmaterializar a la realidad? El acceso a nuevas formas de producción y consumo de la imagen, abreva la posibilidad de jugar con el espacio-tiempo en la que el objeto habita, incluso con el observado. La imagen, puede entonces, manipularse y transformarse ya no sólo en virtud de los dispositivos de captura y reproducción, sino de múltiples estrategias de postproducción de la imagen. Adicionalmente, permite plantear nuevos cuestionamientos sobre la imagen que se produce inmediata y analógicamente (en su sentido), sin más mediación que la del momento social y que se inscribe en un momento más para la revisión videográfica.

Sin título [ejercicios de transformación de la imagen en tiempo real]
Transferencia sobre papel [detalle]

2018

El proceso se estanca. Algo se resiste a continuar de la misma manera. La falsa creencia del orden, de la consecuencia, de la linealidad en el proceso artístico. Nodos de trabajo que no logro desplegar ampliamente: pieza virtual, pieza real, planos, instalación imaginaria, montaje imaginario, transmisión en tiempo real, representación de la realidad.

Entiendo todo como un sistema de tensiones. En medio de ese sistema, preguntas por realidades que se presencian. Realidades que rápidamente se pueden ficcionar; el mecanismo lo permite. Lo actual, lo simultáneo, lo inmediato.

La experimentación es el medio mismo en el que se desenvuelve el proceso. No un resultado; no una pieza, no una formalización.

Sin título [ficciones 1]

Videoinstalación

2018

Monitores y videocámara

Sin título [ficciones 2]

Plóter en papel adhesivo

2018

Dimensiones variables

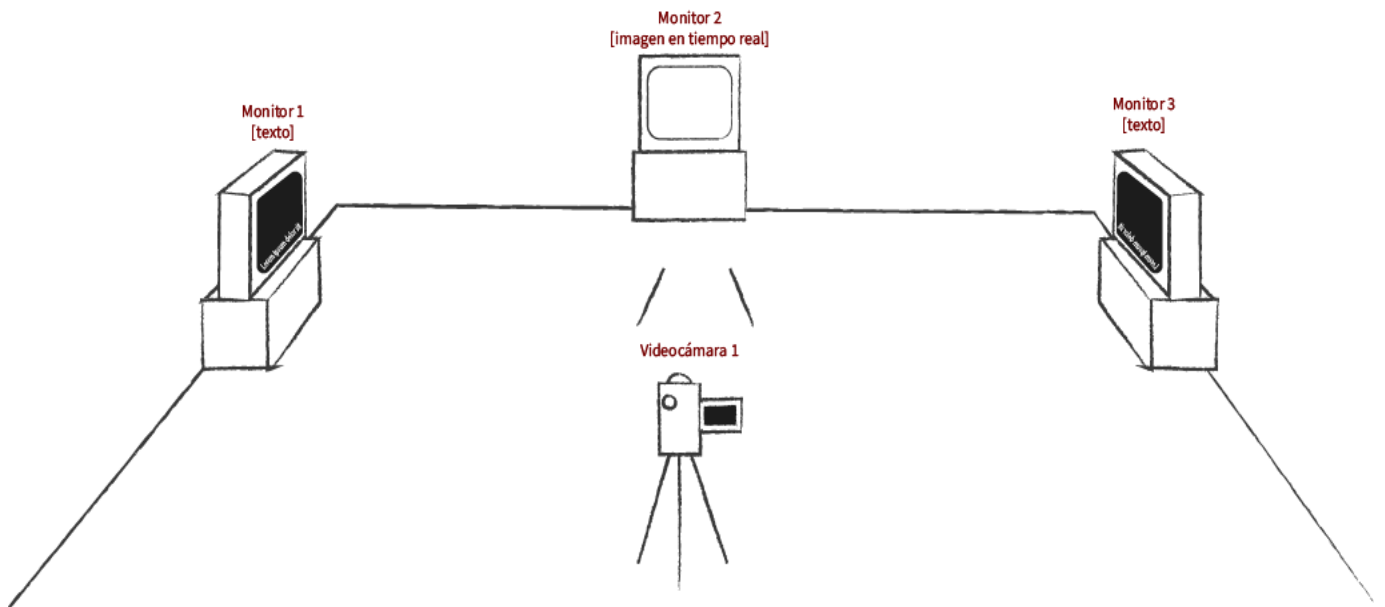
Sin título [ficciones] continúa indagando por la imagen virtual, como imagen que se ubica en el tiempo sin un lugar o espacio físico definido. Alrededor de ella orbitan inquietudes en torno al tiempo y el espacio de visualización de la imagen [imagen y tiempo del espectador], la representación de la realidad, el montaje de imágenes transmitidas en el espacio, el texto y la textualidad y la duda por la existencia del objeto de observación.

Una propuesta que da lugar a dos escenarios para el espectador:

- *Sin título [ficciones 1]* es una instalación que dispone tres monitores en el espacio: uno de ellos transmite en directo la imagen de alguna playa; los otros dos reproducen videos con narraciones escritas de distintas situaciones. Una videocámara encendida acompaña la escena.

La presencia del espectador establece un puente entre la imagen transmitida en tiempo real y las textos que se presentan en video; se interpela a esta figura para determinar el grado de realidad o ficción de lo que se cuenta. El escenario, delimitado por la ubicación de los cuatro dispositivos, es el lugar de confluencia de varios eventos: los narrados y los presentados.

[...] Una persona, sentada, mira atentamente la pantalla de televisión. El video que se reproduce frente a sus ojos, muestra las imágenes de la playa de sus pasadas vacaciones.



Sin título [ficciones 11]
Boceto para montaje
Tres monitores y una videocámara
2018

La cantidad de personas en la playa ha ido
disminuyendo con el paso de las horas

¿Está la imagen en movimiento condenada a la
dualidad?

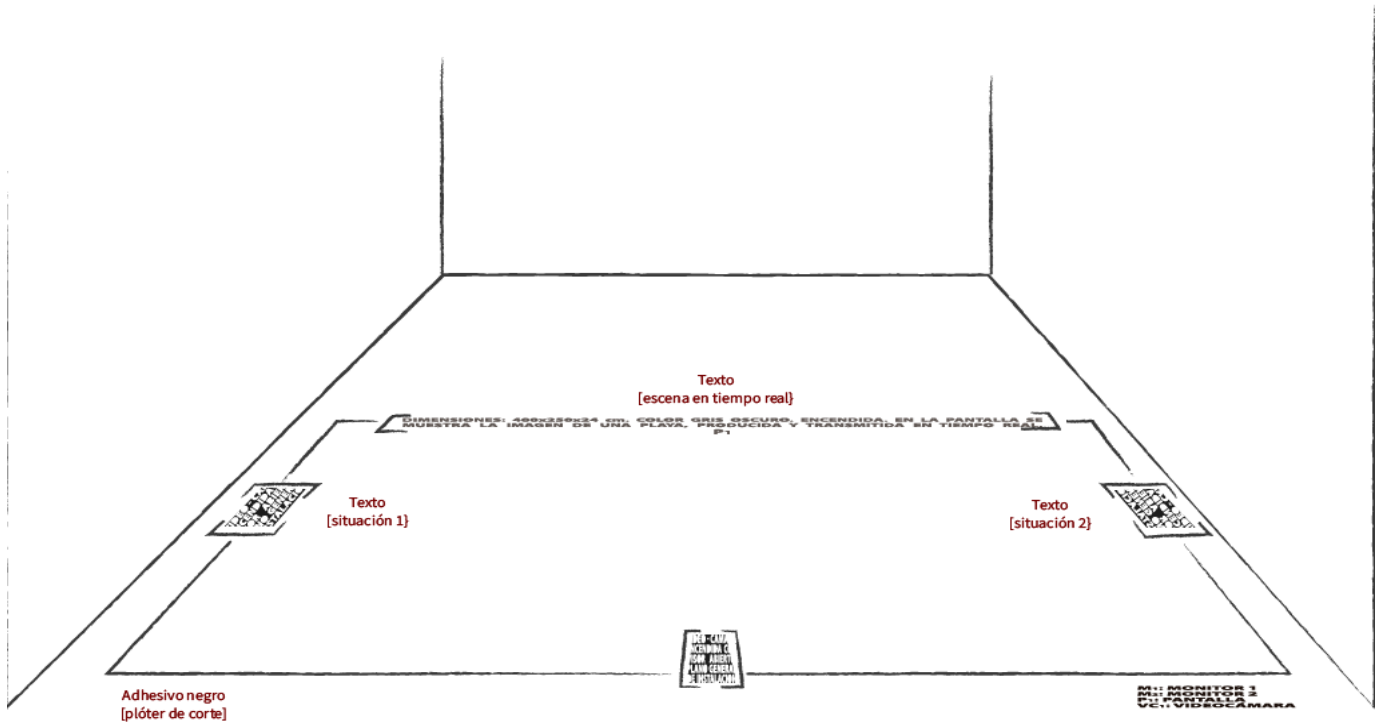
*Personas mirando unidades de tiempo que pueden
estar (o no) en un espacio*

*Sin título [ficciones 1]
Video multicanal [fotogramas]
Tres monitores y una videocámara
2019*

- *Sin título [ficciones 2]* retoma el primer escenario y lo recrea a través de un esquema sobre el suelo. El escenario es delimitado con líneas. La presencia física de los dispositivos se reemplaza por textos escritos que detallan su tamaño y ubicación en el espacio; los textos, además, describen lo que cada dispositivo muestra y/o transmite.

El texto ofrece al espectador la posibilidad de interpretación; las situaciones narradas en presente podrían corresponder o no una descripción de lo que sucede en otros espacios: el espacio de la imagen y el espacio expositivo.

[...] Una persona, sentada, mira atentamente la pantalla de televisión. El video que se reproduce frente a sus ojos, muestra su imagen. Se reconoce en ella.



Sin título [ficciones 2]
Boceto para montaje
Plóter en papel adhesivo
2019

DIMENSIONES: 32x42x88 cm. COLOR NEGRO. ENCENDIDO. EN EL TELEVISOR SE RE-PRODUCE UN VIDEO. EL VIDEO TIENE UNA DURACION DE 4 MINUTOS Y 9 SEGUNDOS. EN LA PANTALLA APARECE UN TEXTO BLANCO SOBRE UN FONDO NEGRO. HASTA EL MINUTO 02:00, EL TEXTO NARRA UNA SITUACION SOBRE UNA PERSONA QUE NO PODRA VOLVER POR UN TIEMPO A LA PLAYA POR LA LLEGADA DE UN HURACAN (P₁). HASTA EL MINUTO 03:09 EL TEXTO NARRA LA HISTORIA DE UNA PERSONA QUE SE PREPARA FRENTE A UNA VIDEO-CAMARA (V₁) PARA GRABAR UN VIDEO PARA UN CONCURSO. HASTA EL MINUTO 04:09. EL TEXTO PRESENTA UNA REFLEXION SOBRE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO PRODUCIDA EN TIEMPO REAL Y LA IMAGEN VIRTUAL. EL TEXTO TERMINA. EL VIDEO CONCLUYE CON UNA DISOLVENCIA A NEGRO.

M1

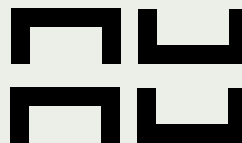
DIMENSIONES: 32x42x88 cm. COLOR NEGRO. ENCENDIDO. EN EL TELEVISOR SE RE-PRODUCE UN VIDEO. EL VIDEO TIENE UNA DURACION DE 4 MINUTOS Y 14 SEGUNDOS. EN LA PANTALLA APARECE UN TEXTO BLANCO SOBRE UN FONDO NEGRO. HASTA EL MINUTO 02:03, EL TEXTO NARRA UNA SITUACION SOBRE UN PERRO QUE FRECUENTARA LA PLAYA DURANTE LA TEMPORADA DE VACACIONES (P₁). HASTA EL MINUTO 03:23 EL TEXTO NARRA LA HISTORIA DE UNA PERSONA QUE SE PREPARA PARA UNA AUDICION ACTORAL FRENTE A UNA VIDEO-CAMARA (V₁). HASTA EL MINUTO 04:09. EL TEXTO PRESENTA UNA REFLEXION SOBRE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO PRODUCIDA EN TIEMPO REAL Y LA IMAGEN VIRTUAL. EL TEXTO TERMINA. EL VIDEO CONCLUYE CON UNA DISOLVENCIA A NEGRO.

M2

VIDEO - CÁMARA ENCENDIDA CON VISOR ABIERTO. PLANO GENERAL DE INSTALACION

VC1

**M1: MONITOR 1
M2: MONITOR 2
P1: PANTALLA
VC1: VIDEOCÁMARA**

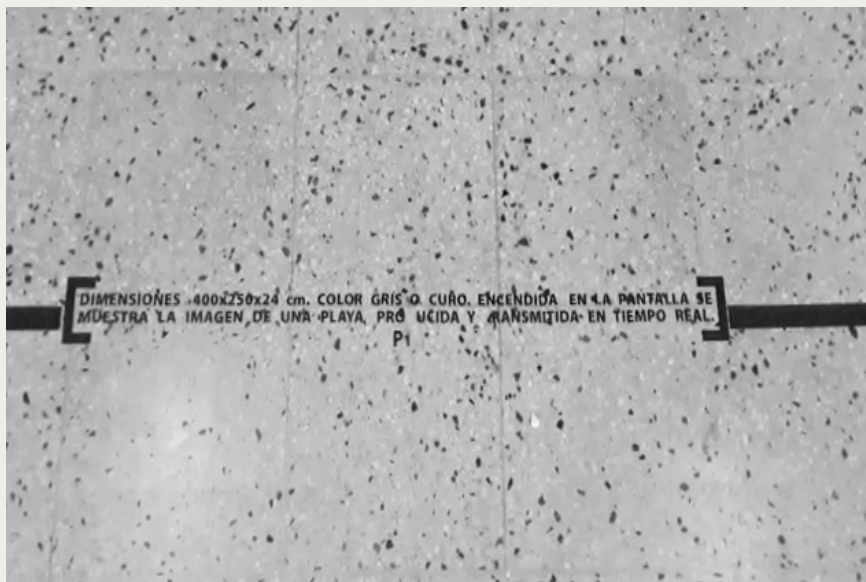
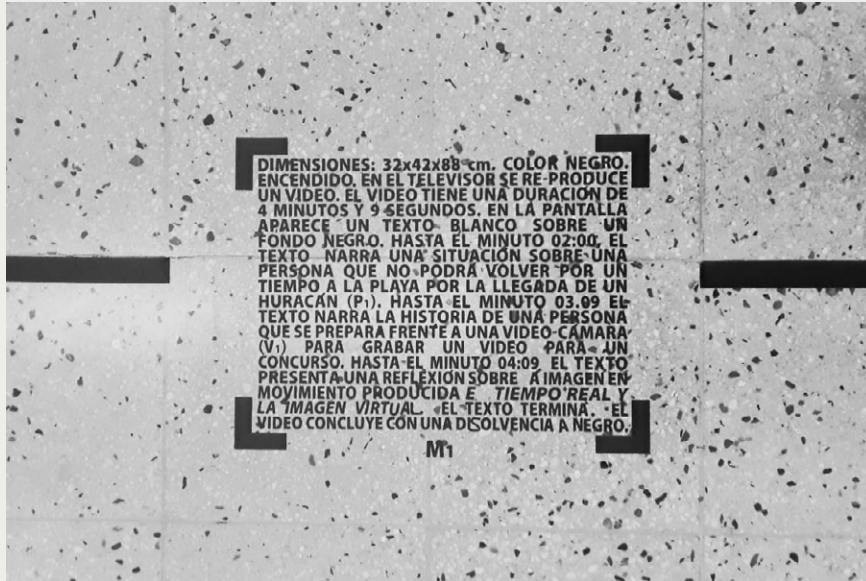


420 cm. 420 cm.

390 cm. 390 cm.

DIMENSIONES: 400x250x24 cm. COLOR GRIS OSCURO. ENCENDIDA. EN LA PANTALLA SE MUESTRA LA IMAGEN DE UNA PLAYA, PRODUCIDA Y TRANSMITIDA EN TIEMPO REAL.

P1



Volver [devolverse] sobre el video. Pensar en el gesto del video; retomar el gesto del video. Pensar el gesto de montar de imágenes. Montar secuencias de imágenes. Primero la imagen videográfica, luego el texto escrito.

Secuencias de imágenes sin autoría. Navegar páginas de internet con estas imágenes emitiéndose en directo y ininterrumpidamente: paisajes nevados, edificios en construcción, muelles, árboles, medusas, péndulos. Registrar. Acumular. Revisar la colección de imágenes capturadas.

[Re] escribir la realidad. Tomar la imagen [vida] cotidiana y convertirla en escenario, simulacro, simulación. La escritura desdobra, despliega. El montaje confronta. El sentido emergerá de las relaciones con el lenguaje escrito.

El texto es una construcción, las imágenes son un encuentro.

Sin título [corte, centro de interés, formato, movimiento, plano, encuadrel]

Serie de videos [proyecto para página web]

2020

Esta serie de videoensayos aborda definiciones básicas del lenguaje audiovisual con relación a secuencias de imágenes generadas en tiempo real. Cada videoensayo [re]define un concepto para reflexionar, técnica y estéticamente, sobre la forma de entender la realidad a la luz de la producción de este tipo de imágenes y el escenario cotidiano que plantea su generación y emisión.

Los videoensayos están alojados en una página web [[Proceso](#)] con un texto introductorio sobre el proceso y con un mapa conceptual que resume la interrelación entre cada uno de ellos.

Los videos pueden verse en este enlace: [Serie de videos](#).

[...] Encuadrar implica dejar de encuadrar. Frontera invisible. Límite y oportunidad de re-construir las formas de asimilar el suceso total. Mirada angulada, aberrada, imposible, estática, dinámica. Mirada dentro de la mirada...

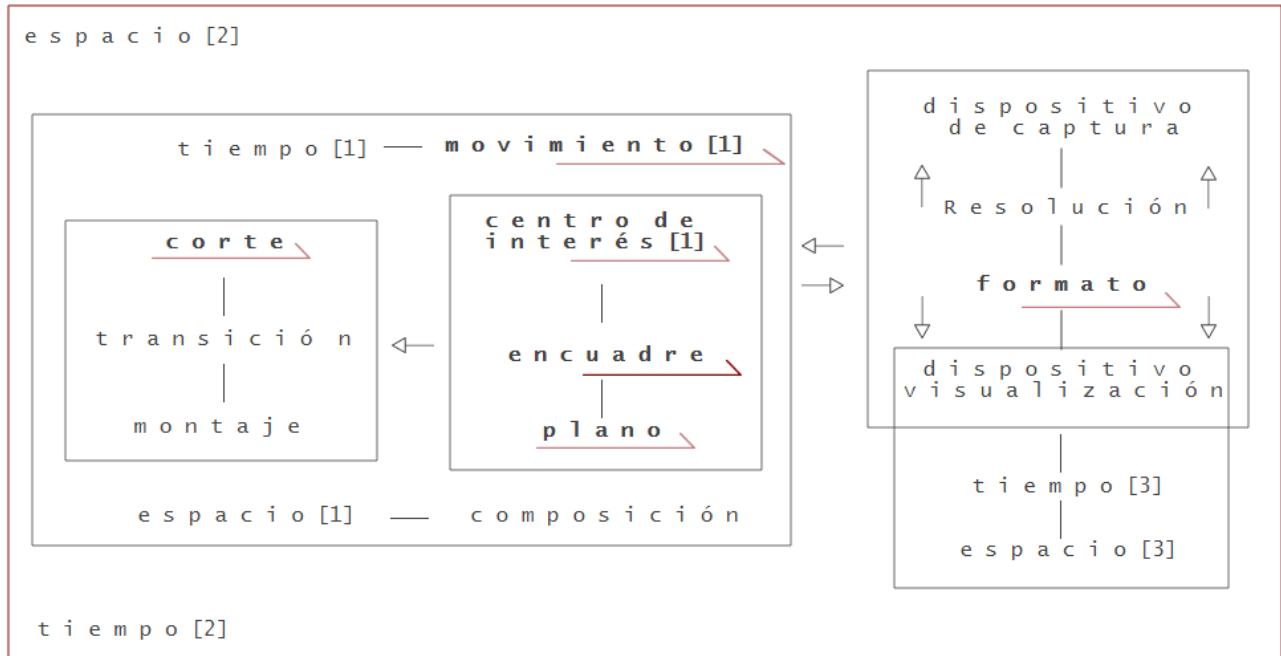


Figura 1. Mapa de asociación de conceptos básicos abordados para este proceso



Sin título [corte, centro de interés, formato, movimiento, plano, encuadre]
Serie de videos [fotogramas]
2020

Hechos [fragmentos 1 y 2]

Video multicanal

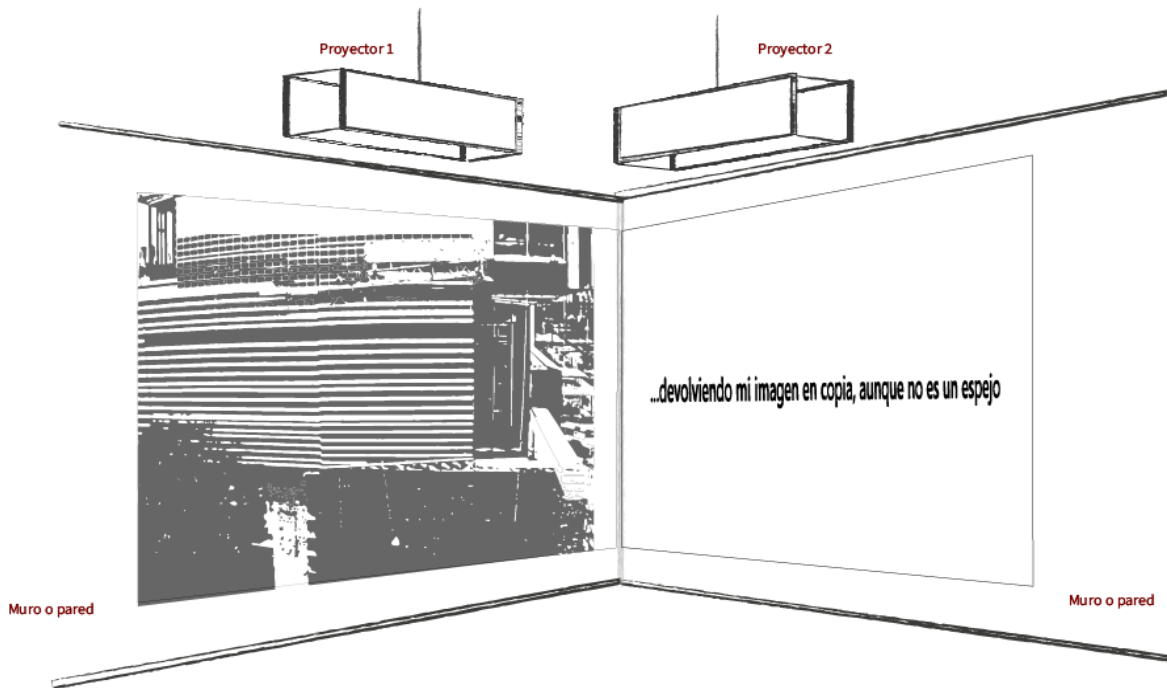
2020

Hechos [fragmentos 1 y 2] es una propuesta de montaje de video y texto, que genera una narración múltiple de ideas asociadas a los acontecimientos cotidianos, al gesto de transmitir imágenes en tiempo real, al movimiento y a la realidad.

Tras la revisión y selección de registros de imágenes transmitidas en tiempo real, se produce un video multicanal que aborda el montaje y la escritura como ejercicio más experimental y azaroso. El video está compuesto por dos partes [lado derecho y lado izquierdo] con distinta duración, que contienen imágenes y textos que se reproducen en bucle.

El video puede verse en este enlace: [Hechos \[fragmentos 1 y 2\]](#).

*[...] aparato mismo de visión
mismo aparato de visión
visión misma del aparato
misma visión del aparato
de la misma visión, aparato
del mismo aparato, visión.*



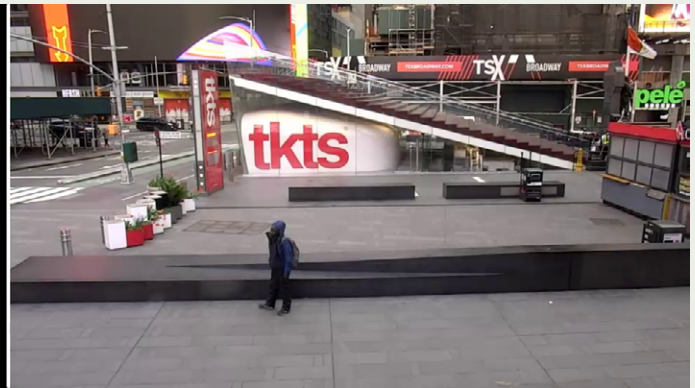
Hechos [fragmentos 1 y 2]
Boceto para montaje
Video multicanal
2020

-me
-se
-te
-nos



ver

delante de detrás de delante de detrás de



observador
observado



observado
observador

Imágenes en movimiento sin tiempo y sin espacio. Imágenes en movimiento sin movimiento, sin acontecimiento. Imágenes en movimiento de la inacción: sin comienzo, sin final. Imágenes en movimiento, continuas, de las que capturo trozos que acumulo por instinto.

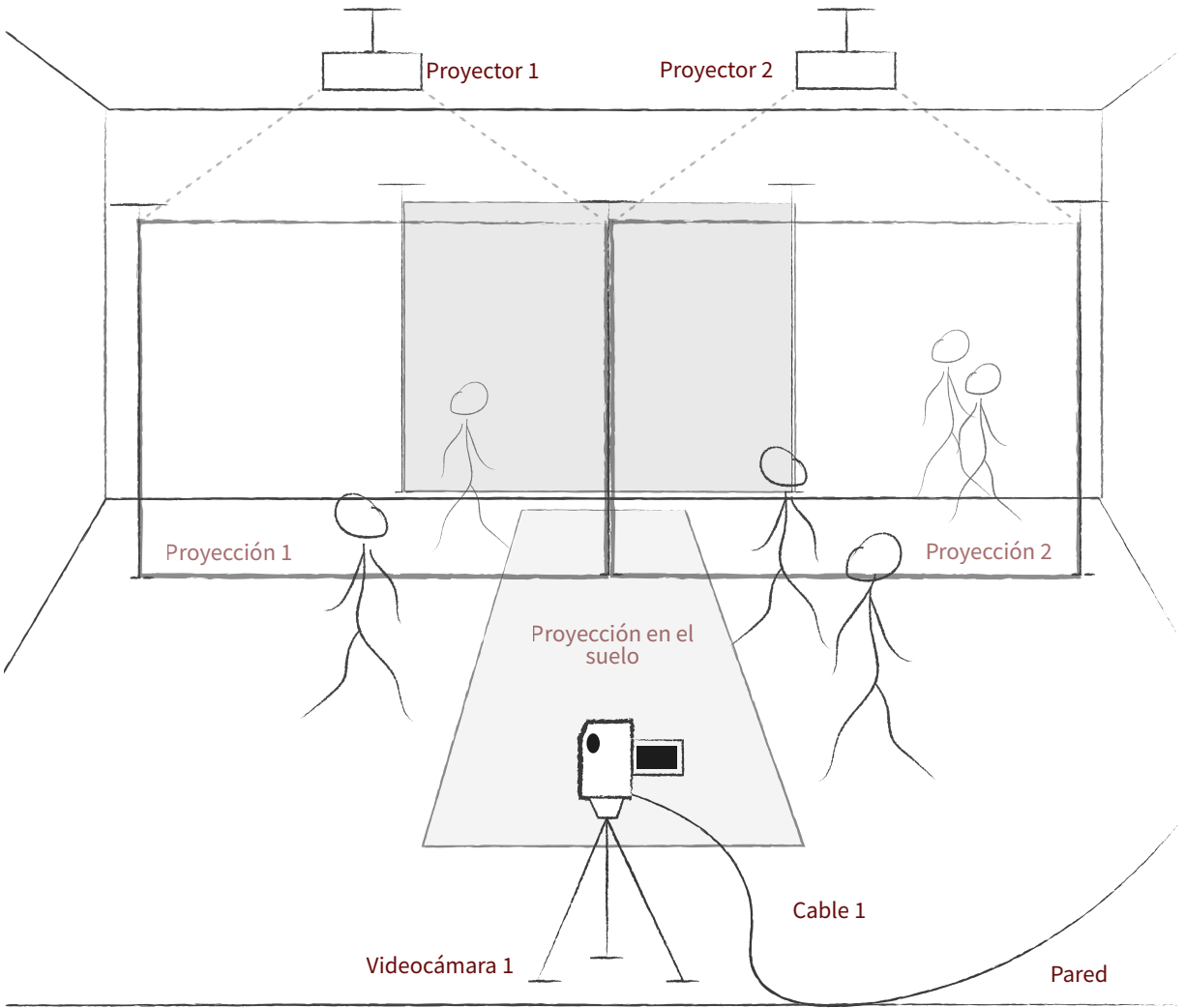
Revelar una "presencia" común a todos los escenarios en los que las situaciones se desarrollan. El cielo, como realidad macro que cobija una serie de realidades fragmentaria que suceden en cantidades inimaginables por todo el mundo. El suelo, como imagen en movimiento sin desplazamiento ni lugar preciso en el que se desarrolle la aparente acción.

Manifestaciones de dos coordenadas [tiempo y espacio] que determinan la manera en que percibimos la realidad: un adentro y un afuera, sin comienzo ni final.

Es posible [p][re]escribir la realidad; descomponerla en múltiples formas. Video-registrar, video-producir. Video-ensayar, video-escribir. El encuadre es un tamiz: se amplía, se reduce.



Sin título [bajo el mismo cielo]
Serie de videos monocal [fotogramas]
2021



Boceto de montaje para videoinstalación
Proyectores, una videocámara y pantallas
2021

tiempo real /
espacio /
montaje

tiempo real /
espacio /
montaje

tiempo real /
espacio /
montaje

tiempo real /
espacio /
montaje

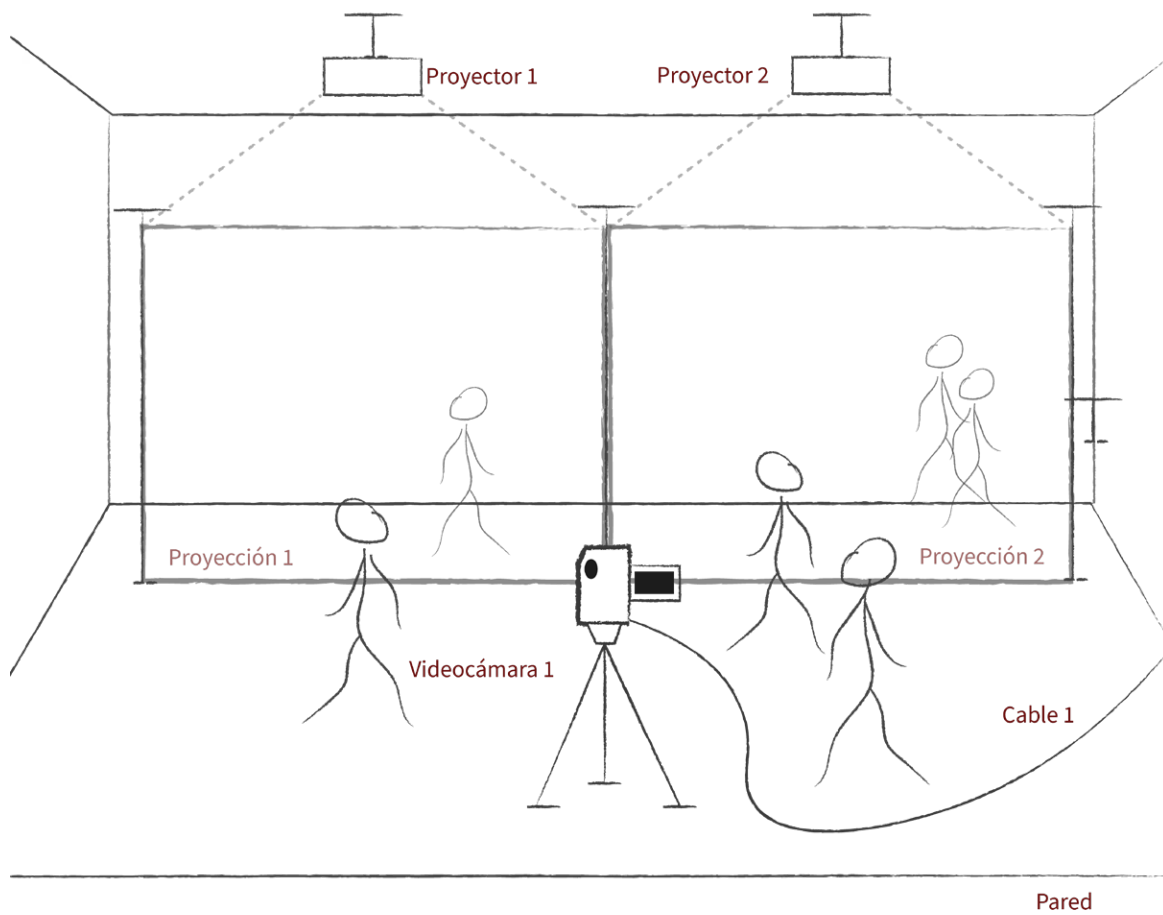
El proyecto retoma la idea de circuito cerrado de televisión -CCTV-. Se proyecta una videoinstalación en tres partes, denominados secuencias, que en conjunto generarían una narrativa en el espacio expositivo a través del intercambio de información entre ellas.

En cada secuencia intervendrían tres elementos: la imagen no ficcional, el texto escrito y la presencia del espectador en el espacio. Aparece de nuevo el dispositivo de captura de imagen [videocámara] que se encargaría de transmitir la imagen en tiempo real de cada una de las secuencias. El espectador es un agente a través del que se manifestaría la acción y la relación entre estas secuencias.

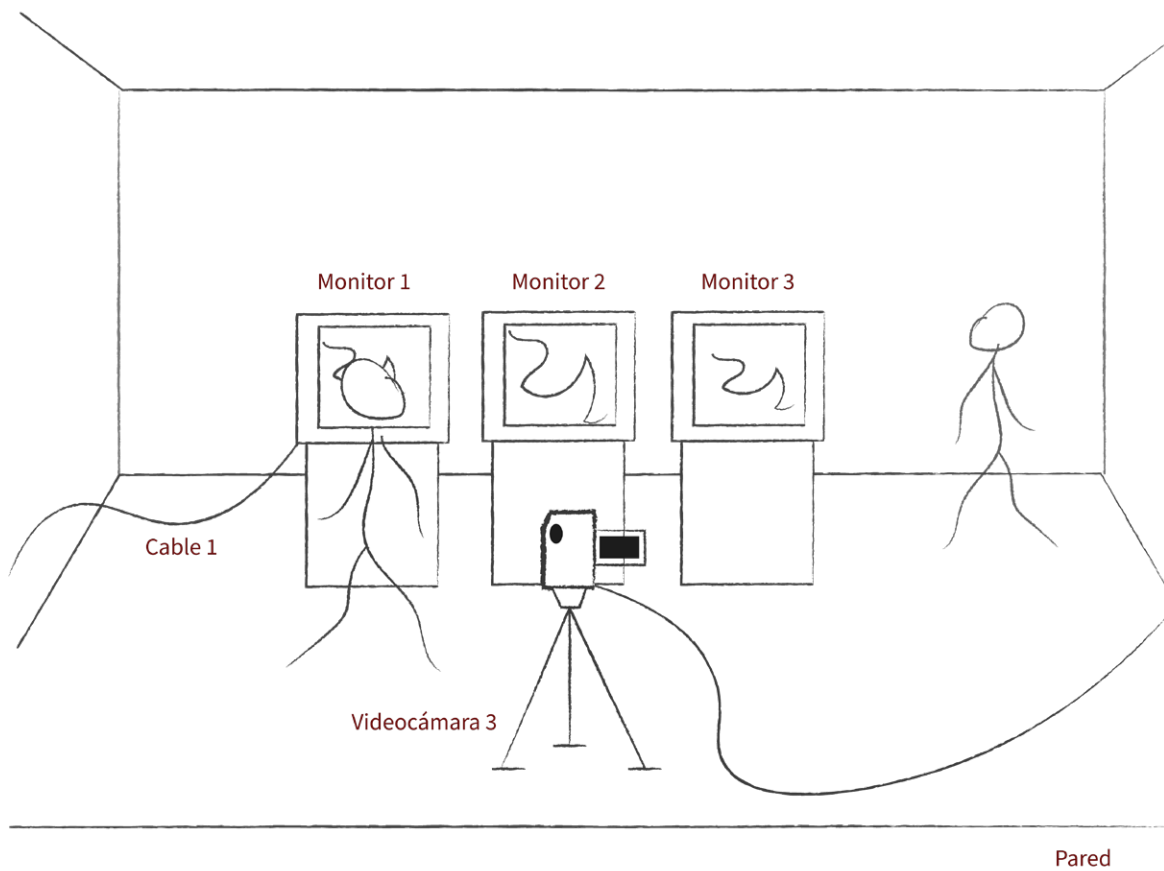
- Secuencia 1: videoinstalación de proyecciones de distintas cámaras de seguridad disponibles en la web que emiten en tiempo real. La imagen transmitida cambiaría cada cierto tiempo. Una videocámara encendida y visible transmitiría la imagen de las proyecciones y los espectadores presentes en este espacio.

- Secuencia 2: instalación de tres monitores encendidos. Los monitores laterales transmitirían en directo las imágenes de las videocámaras de las secuencias 1 y 3. El monitor del centro reproduciría, en bucle, una serie de descripciones, a manera de guiones cinematográficos, de situaciones que podrían presentarse en las tres secuencias. Una tercera videocámara encendida y visible transmitiría la totalidad de las secuencias a través de una emisión por una página web.

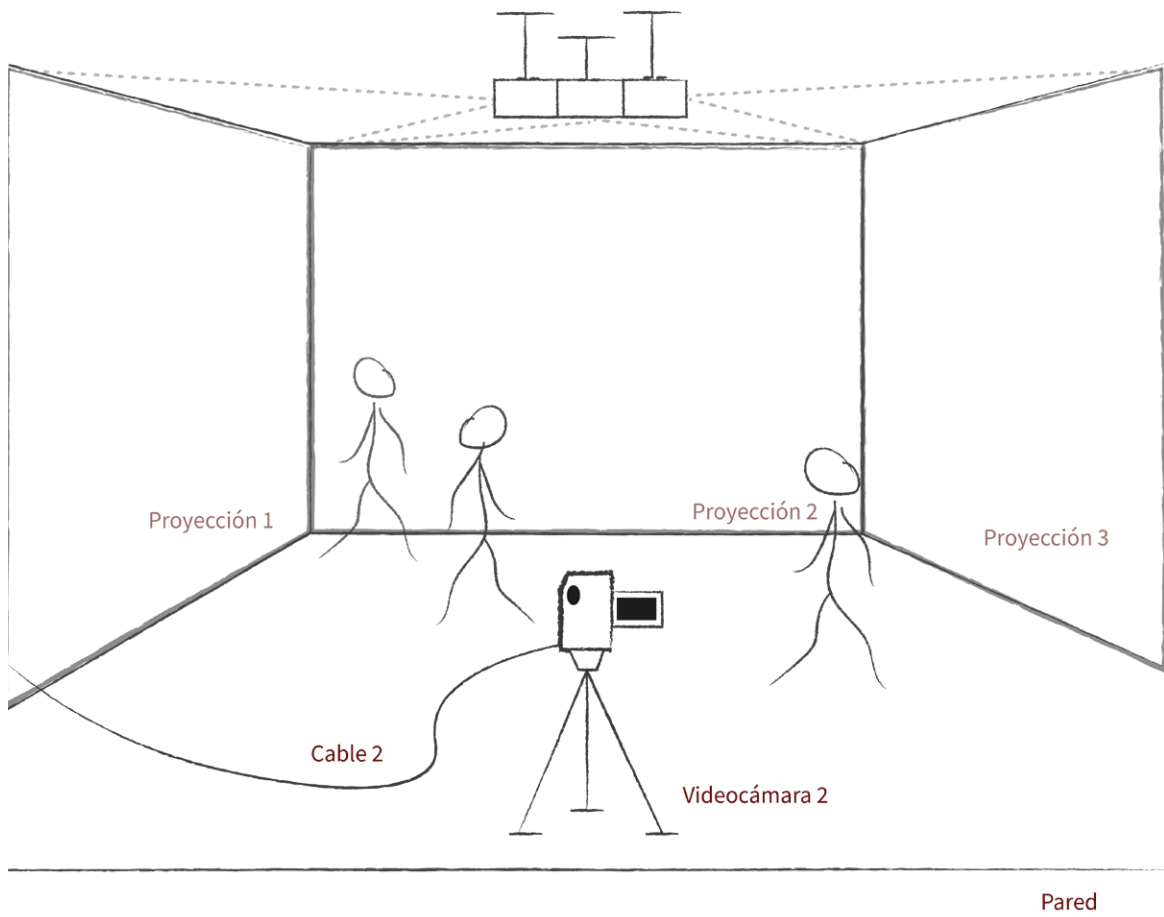
- Secuencia 3: proyecciones en bucle sobre pared de reflexiones cortas y juegos de palabras sobre el proceso de investigación desarrollado. Una segunda videocámara encendida y visible encuadraría el espacio de proyección y los espectadores presentes en este espacio.



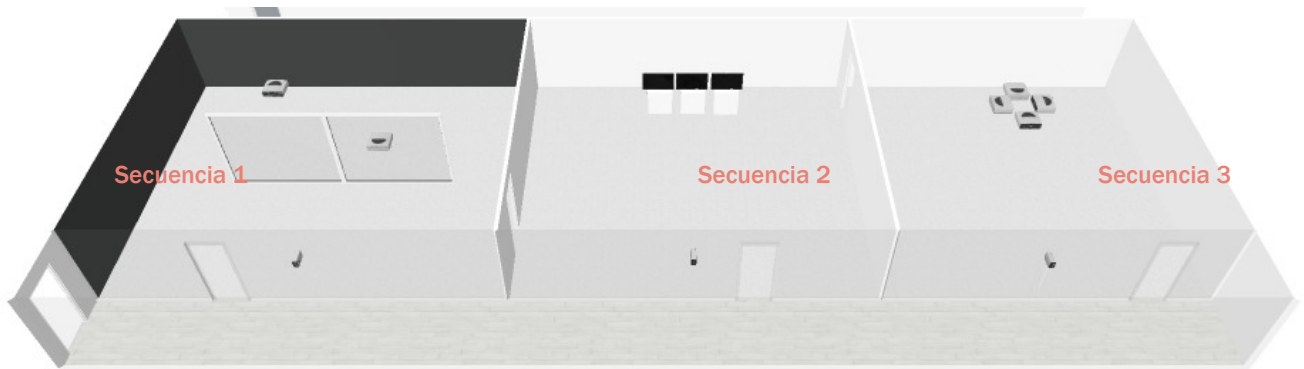
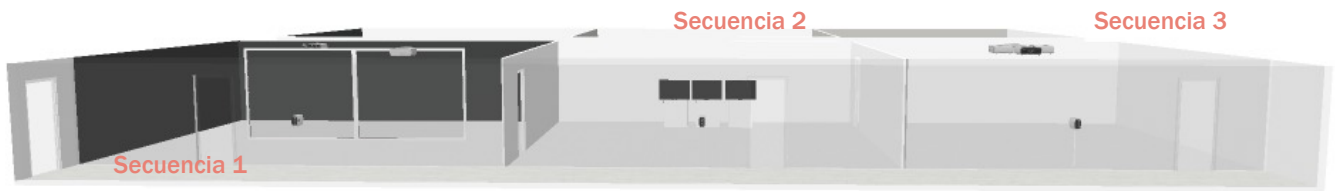
Boceto de montaje para la Secuencia 1 [primer momento] del proyecto
 Dos proyectores y una videocámara
 2021



Boceto de montaje para la Secuencia 2 [segundo momento] del proyecto
Tres proyectores y una videocámara
2021



Boceto de montaje para la Secuencia 3 [tercer momento] del proyecto
Tres proyectores y una videocámara
2020



El proyecto se adapta a las circunstancias y posibilidades. Una versión libre de un guion en constante escritura.

El video se instala en el espacio físico. El montaje de imágenes en movimiento permite relaciones cruzadas. El montaje en el espacio físico permite relaciones cruzadas. El video se continúa escribiendo.

El cielo, el suelo, el horizonte...

Hay una idea respecto al tiempo; un acercamiento a la noción del avance del mismo. Estas imágenes continúan vivas en alguna parte de nuestros pensamientos, de nuestros recuerdos, de nuestras visiones sobre el pasado inmediato [presente constante].

*Hay un lugar en el que se desarrollan todos los eventos.
Pequeñas intromisiones en el tiempo ajeno...*

*Videopalabra, videopreguntas, videodescripciones, videoformas.
Distinciones imposibles de hacer entre la forma y el fondo.*

*Imagen documento, imagen cotidiana, imagen horizonte,
imagen línea, imagen sin guion.*

Sin título | Sin título | Sin título | Sin título
[13 microensayos] [13 microensayos] [13 microensayos] [13 microensayos]

Sin título [13 microensayos] es una propuesta de video multicanal en torno a ideas, reflexiones, experiencias y sensaciones sobre nuestros roles como observadores, objetos de observación y productores de imagen en movimiento emitida en vivo.

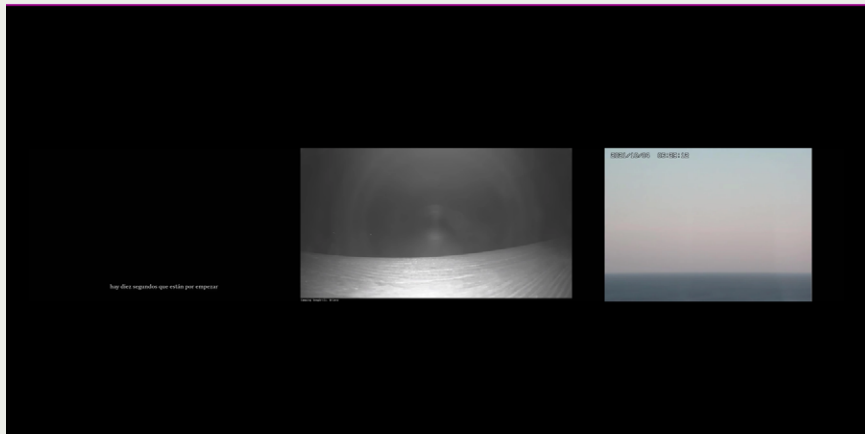
Este proceso comenzó, cuatro años atrás, con la generación de un archivo de secuencias y sonidos: buscar transmisiones en directo, grabar la pantalla con ayuda de un programa, dar origen a archivos de diversa duración y contenido. La revisión posterior reveló aspectos en común entre las imágenes: planos fijos, planos de áreas muy grandes, planos deshabitados, planos con personas difícilmente distinguibles, planos aberrados, planos con ópticas alteradas; imágenes de cámaras con baja resolución, que no están adaptadas a la oscuridad, que funcionan mal, que están mal ubicadas, texturas. Secuencias que no aluden directamente al gesto de vigilar, señalar, individualizar, controlar.

Se propone un ejercicio de montaje rítmico: las imágenes en movimiento, los sonidos, las secuencias en negro, los silencios se organizan en tres líneas de tiempo separadas. Los textos escritos se van agregando conforme avanza el montaje; el guion se escribe durante, no antes.

La decisión del montaje en un espacio virtual, determinó la estructura del video: multicanal, en tres partes, con duraciones distintas, que se reproducen en bucle. Hay un orden inicial pero el video no tiene un comienzo ni un final establecido, salvo que alguno de los mecanismos de reproducción lo detenga. La coincidencia de imágenes, sonidos, textos varía a lo largo del tiempo de visualización, hasta que el ciclo vuelva a iniciar.

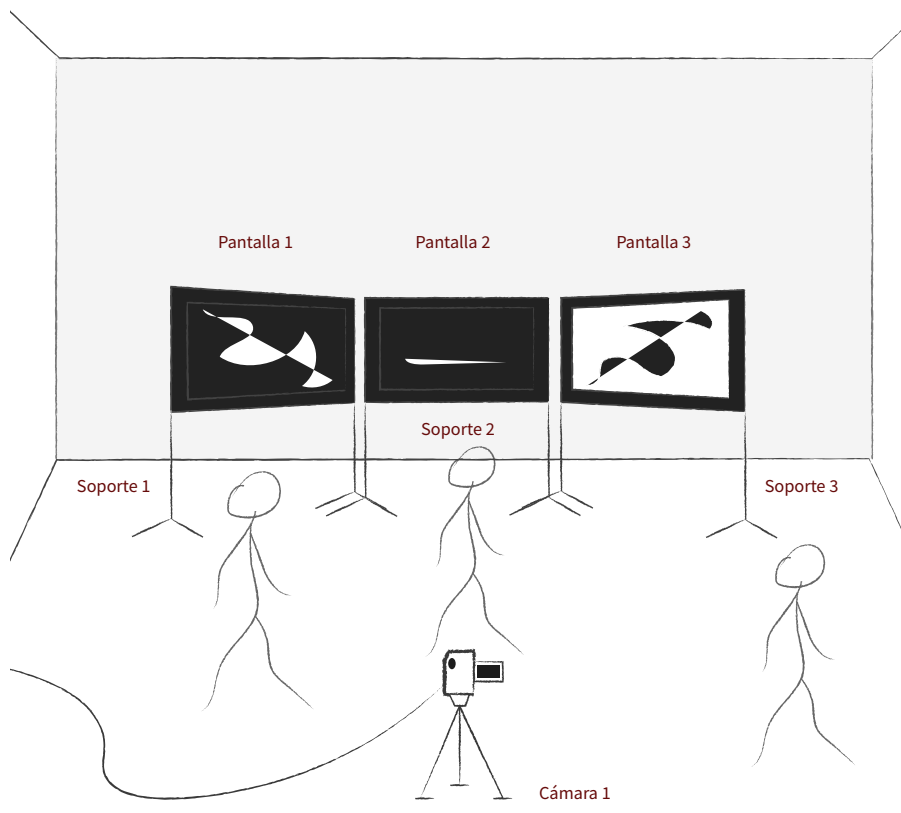
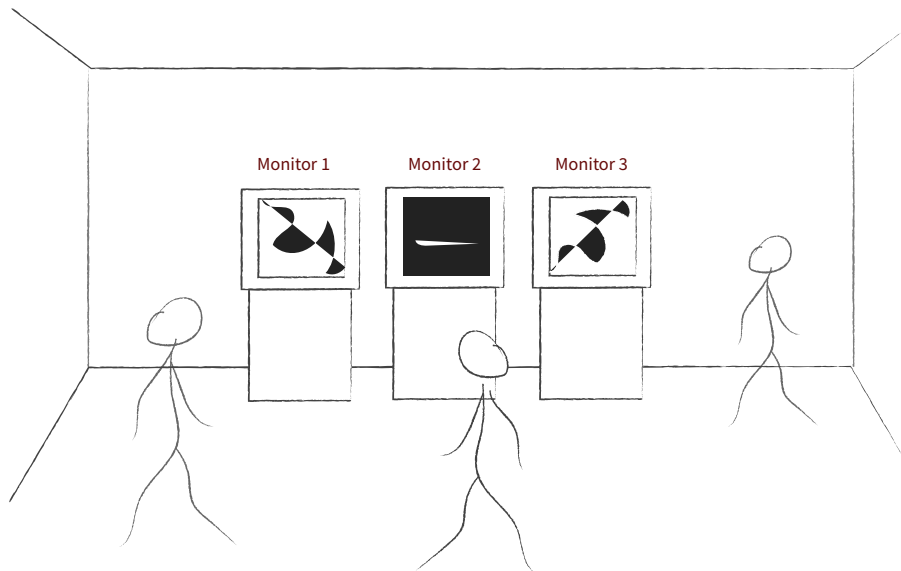
Estos microensayos esbozan narraciones abiertas en torno a la ficción, la verosimilitud y la realidad de las imágenes y sonidos presentados. El hilo conductor se establece a través de secuencias de paisajes y vistas de horizonte que se dirige hacia esa línea en la que convergen dos aspectos de la imagen transmitida en tiempo real: la pulsión de observar la otredad y lo que muestra la selección de un encuadre.

El video para espacio virtual puede verse en este enlace: [\[13 microensayos\]](#).

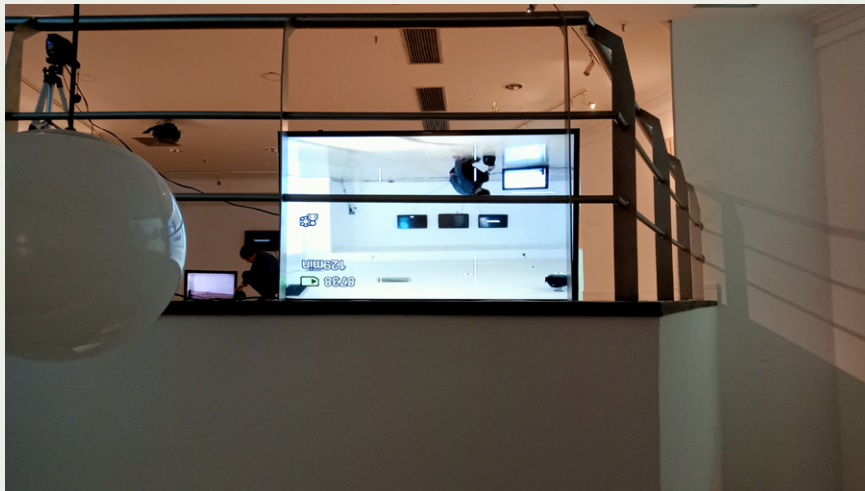


La segunda parte del proceso involucra el montaje en el espacio expositivo, que involucra la presencia del espectador y de dispositivos de captura y visualización de la imagen. De esta manera, el espacio físico es el que determina la distribución de cada cada elemento en el proyecto.

Se establece una línea de horizonte y, a partir de esta, se distribuyen las videocámaras, el encuadre de las mismas y los monitores para la visualización en tiempo real del espacio expositivo y del público-espectador.



Sin título [13 microensayos]
Boceto para montaje
Dos videocámaras y tres monitores
2021



Sin título [13 microensayos]
Instalación
Dos videocámaras y tres monitores
2021

[...]

Hay 10 segundos que están por empezar.
10 segundos de observación de un evento.
10 segundos que están por terminar.

Esta imagen está llena.

Esta imagen es suficiente.

Esta imagen contiene todo el universo.

Esta imagen está antes.

Esta imagen está después de. Se perciben, se funden.

Esta imagen es un mapa de navegación.

Estos son 10 segundos de observación.

Es un filamento que se elonga y se envuelve en sí mismo.

Pequeñas intromisiones en el tiempo ajeno...

El tiempo que pasa.

El tiempo que pasó.

El tiempo que pasará.

No hay una sola imagen del mundo.

El gesto no es perfecto aún. Puede replicarse en otros espacios, con otros dispositivos, con otros cuerpos. El gesto aspira más. Ya veremos para qué da el medio técnico.

La escritura no es suficiente para todo lo que quisiera decir. El ejercicio mismo es una fisura por la que se derrama información que no logro contener. Estoy segura que he dejado pasar muchas cosas. Aún así no me preocupa. A la escritura, como al montaje siempre se puede volver..

Escribir

La

La escritura

La escritura es un gesto

La escritura es un hilo

La escritura es un hilo que se corta

La escritura es un gesto que se agota

La escritura es un hilo que se enreda

La escritura es

La escritura.....agota

..... enreda

..... interrumpe

..... corta

La escritura es un gesto que

La escritura es un hilo que

La escritura es un

..... un gesto que

..... un hilo que

La escritura es un hilo que se interrumpe

La escritura es un gesto que se detiene

Este es un ejercicio de montaje automático...

enunciadora



enunciadora



enunciadora



enunciadora

Gloria Isabel Ruiz Gualteros

Correo electrónico: gisabel.ruiz@udea.edu.co

Formación:

2014-2024. Artes Plásticas. Universidad de Antioquia.

Investigación:

2020-2022. Miembro del Semillero de Investigación Gráfica GRAlpha, Universidad de Antioquia.

2020. Investigadora. Apoyo para trabajos de grado y pequeños proyectos de investigación CODI. Proyecto: ¿Cómo escribir la palabra “contemporáneo”? Manual de instrucciones.

Exposiciones y publicaciones:

2024. Exposición colectiva - Gula. Biblioteca Central Carlos Gaviria Díaz - Universidad de Antioquia.

2023. Exposición colectiva - Volver la vista. Cámara de Comercio de Medellín - Sede Centro. Muestra de grado - Universidad de Antioquia.

2023. Exposición individual - ¿Cómo escribir la palabra “contemporáneo”? Manual de instrucciones. Cámara de Comercio de Medellín - Sede El Poblado.

2022. Exposición individual - ¿Cómo escribir la palabra “contemporáneo”? Manual de instrucciones. Biblioteca Central Carlos Gaviria Díaz - Universidad de Antioquia.

2022. Open Studio - Estacionarios. Muestra de las Residencias Artísticas de la Naviera-RAN - Edificio Antioquia.

2020. Publicación colectiva - Escrito exquisito. Semillero GRAlpha.

2020. Publicación colectiva - Ya había estado aquí. Penúltimas palabras: cómo leer el encierro. Semillero GRAlpha. 2021. Beca a la Creación Artística 2020 de Fomento Artístico de la Dirección de Bienestar Universitario, Universidad de Antioquia.

2020. Exposición colectiva - Soliloquios, lado A. GRAlpha. CreaLab - Universidad de Antioquia.

Reconocimientos:

2022. Proyecto ganador. ¿Cómo escribir la palabra “contemporáneo”? Manual de instrucciones. Gloria Isabel Ruiz y Ana Fernanda Ríos. XI Convocatoria Nuevos Talentos en el Arte que lidera la Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia.

2020. Apoyo a pequeños proyectos CODI. ¿Cómo escribir la palabra “contemporáneo”? Manual de instrucciones. Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia.

Residencias:

2023. Residencia Líneas Afluentes. guion bajo y La Librera. Santa Marta, Colombia.

2021. Residencia Artística La Naviera-RAN. Facultad de Artes, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

Diseño:

2022. Diagramación y diseño. Marcar para recordar en Medellín. Una exploración en los memoriales espontáneos de la violencia. Bernardo Galeano Bolívar y Juan Guillermo Bermúdez Tobón. Página web: <https://readymag.website/u1029746862/4060110/>.

2022. Diagramación y diseño. Verónica Mondéjar. Una exploración en una historia aún no contada. Juan Guillermo Bermúdez Tobón. Página web: <https://readymag.website/u1393621142/4042511/>.

2022. Coordinación editorial. Cartografías de una grieta. Autor: Revista Ojo de pez. ISBN: 978-958-49-8612-2.

2019-2022. Equipo editorial. Revista Ojo de pez. Versiones 3 a 6. Página web: <https://issuu.com/ojodepez6>

Otros:

2020-2024. Apoyo diseño (auxiliar administrativa). Museo Universitario de la Universidad de Antioquia MUUA.

Crary, J. (2007). La cámara oscura y su sujeto. En *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX* (pp.47–95). Cendeac.

ESPAC. (s.f.). Impresiones del tiempo. <https://espac.org.mx/Expos-05B-DanielMonroy>

Flusser, V. (1994). El gesto del video. En *Los Gestos*. (p.p. 189–194). Editorial Herder.

García, A. C. (2012). Instalaciones. El espacio resemantizado. J. La Ferla y S. Reynal (Comp.). En *Territorios Audiovisuales* (p.p. 227-251). Librería.

Graham, D. (1979). *Video - Architecture - Television: Writings on Video and Video Works 1970–1978*. Hali.

Guimarães, C. (s.f.). Limbo. <https://www.caoguimaraes.com/obra/limbo/>

Guimarães, C. (2020). Limbo (2011). [Archivo de video]. IkonoTV: <https://ikonotv.art/watch/1657/cao-guimaraes-limbo>

Hernández, I. (2006). Estética y comunicación en las videoinstalaciones: el espacio inmersivo. *Signo y pensamiento*, (49), 58-67.

Lévy, P. (2001). ¿Qué es la virtualización? En *¿Qué es lo virtual?* (pp. 17–24). Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

Mattalía, L. R. (2008). *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Editorial UPV.

Mattalia, L. R. (2014). Dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte: la imagen videográfica que tiende al estatismo. *AusArt*, 2(1). <https://doi.org/10.1387/ausart.11975>

Monroy Cuevas, D. [Daniel Monroy Cuevas] (24 de julio de 2018). Sabemos cómo es el fuego (Installation view full text sequence). [Archivo de video]. Vimeo: <https://vimeo.com/281480255>

Sala, A. [plugnatíOn] (1 de febrero de 2013). a. sala - time after time (2003). [Archivo de video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=fXlJgaryzVA>

Santamaría, M. (s.f.). D.F.T. <https://mariosantamaria.net/DFT.html>

Vertov, D. (1929). El hombre de la cámara [Chelovek s kino-apparatom]. VUFKU.

Virilio, P., & Rato, M. A. (1989). La máquina de visión en La máquina de visión (pp. 77–98). Madrid: Cátedra.

Zunzunegui, S. (1989). Pensar la imagen (7a ed.). Cátedra Universidad del País Vasco, Colección Signo e Imagen.

