

FANTASMAS ELECTRONICOS

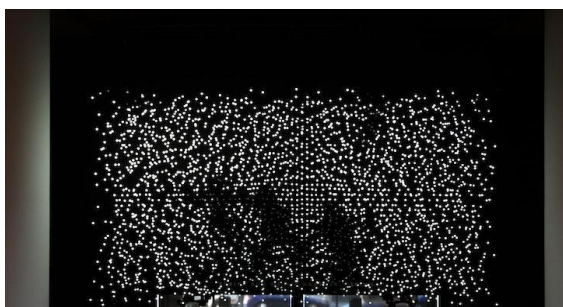
Pablo Ceccarelli – Nicolas Mazzola – Martina Vignolio – Eva Noriega
Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Bellas Artes

Resumen

Jim Campbell explora el formato video a partir de la utilización de luces de LED, conceptualizando el tiempo como un objeto que puede ser estatizado. Sus obras son un proceso que, mediante mecanismos de asociación, son interpretados como imágenes.

Es así que, a partir de los textos de los autores Machado, Parente, Dubois, Pareyson y Lazzarato; y haciendo alusión a Mario Carlón y la novela *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares, haremos un análisis de las obras *Exploded View*, 2001 y *Library*, 2004, del autor previamente mencionado, y reflexionaremos acerca de cómo estas dialogan con la cualidad etérea del video y su carácter de flujo de tiempo.

Palabras claves: video, instalación, fantasmas, luz



“El óptico belga Etienne Gaspard Robertson creó a finales del siglo XVIII un espectáculo con proyecciones de linternas mágicas que llamó "Fantasmagoría", y con él nació el espectador moderno. La fascinación de estos primeros espectadores sigue presente en el sujeto contemporáneo. (Canogar, D., 2008)

Las obras de Campbell *Exploded View*, del año 2001 (hilera de luces de LED en una trama de 182,87cm. De ancho por 38,10 de profundidad) y *Library*, del 2004 (Photo-based Works, 2003-2009), por su *loopeo*, barrido y congelamiento de imágenes, que juegan a estatizar el tiempo, y por su síntesis de formas, se sumergen en la especificidad de la imagen electrónica (Machado, A., 2006), construida aquí por flujos lumínicos que contraen y dilatan la materia tiempo. “Nos permite ‘acceder’ a algo que pertenece a la dimensión de la percepción pura más allá de la imagen, a los flujos de luz, a los flujos de la materia-luz” (Lazzarato, M., 2009: P. 3)

Sin embargo, ¿Qué es lo que ocurre cuando los recuerdos pueden ser capturados en un espacio y/o dimensión cerrada a nuestra disposición? ¿Pueden conservarse recuerdos tal cual los observamos en nuestra mente, o nuestra mente al recordarlos los construye e interpreta?

El concepto de tiempo estático trabajado por el artista, plantea un mundo de recuerdos y de percepciones, que invitan a ser reinterpretados en el imaginario del espectador. Un trabajo en el cual las imágenes son formadas por pequeños diodos que generan una configuración determinada. Dichas imágenes, previamente capturas en video, atraviesan un proceso de *forma formante* donde el lector/espectador puede descomponer los elementos a medida que se acerca a la obra, viendo el dispositivo al acercarse y una *forma formada* al alejarse (Pareynson, L., 1966):

“El movimiento representado [...], tal como lo vemos en la pantalla, no existe efectivamente en ninguna imagen real; la imagen- movimiento es una suerte de ficción que solo existe para nuestros ojos y nuestro cerebro” (Dubois, P., 2001: P. 26)



Los que observamos, en las obras de Campbell, son partículas lumínicas que se prenden y se apagan, aumentan su intensidad o la disminuyen. Sin embargo, empezamos a observar siluetas que se mueven. Nuestra mente es la que traduce estas combinaciones, las interpreta y construye como personas. “¿Qué es exactamente una “imagen electrónica”? Es varias cosas, pero nunca realmente una imagen. Es solamente un

proceso” (Dubois, P., 2001, P. 27) El video es el proceso. “La imagen video [...] no

existe en el espacio, no tiene existencia sino temporal, es pura síntesis de tiempo en nuestro mecanismo perceptivo” (Dubois, P., 2001: P. 27).

André Parente señala que “la impresión de realidad generada por el cine clásico, en la óptica de Baudry, es fruto de un proceso de reificación de la imagen, de una articulación ideológica determinada a ocultar los procesos de representación implicados por el cine, como si éste pudiese decir las verdades del mundo sin intermediación”. Por el contrario, en las obras de Jim Campbell el proceso de producción está exteriorizado y no sólo el espectador tiene la posibilidad de reflexionarlo, observarlo y reconstruirlo imaginariamente, sino también, que ese proceso configura la significación de las obras: las imágenes dejan de ser una reificación para convertirse en *espectros*, procesos virtuales y electrónicos donde lo cosificado es el tiempo. De tal manera, las obras de Campbell se distancian del dispositivo cinematográfico por que se posicionan en el lugar de lo virtual, del artificio, de la construcción, pero además, de lo expandido (Youngblood, G., 1970, en Machado, A., 2006)

Puesto que, según Parente, el cine es una máquina de simulación, que evita a toda costa desenmascarar el trabajo que transforma la percepción de una representación de realidad” (Parente, A., 2011, P. 43), podría decirse que las video-instalaciones de Campbell son una maquinaria de fantasmagorías, debido a que su discurso provoca un dialogo directo y traslúcido con el espectador, donde este último sabe que está ante un proceso que a la vez es un objeto, una imagen-obra y medio de transmisión (Dubois, P., 2001, P.34).

Tal es así que estas obras llevan al extremo y evocan desde lo visual la tesis de Mario Carlón sobre el lenguaje televisivo del vivo y el grabado¹, quien sostiene que “el grabado nos contacta con un mundo de sombras habitado por fantasmas (muertos

¹ En sus investigaciones, el autor hace un análisis sobre el surgimiento y la decadencia del lenguaje televisivo. Habla del grabado y del vivo como las dos herramientas que permitieron la aparición del lenguaje televisivo: el registro de un suceso en un soporte, proveniente del lenguaje cinematográfico, y la transmisión del mismo en paralelo. De esta forma, el tiempo de lo que se registra y la recepción del mismo por parte de los espectadores en distintos espacios es simultánea.

que hablan desde donde ya no están o que se desplazan con las marcas del “estar vivo” e incluso, a veces nos interpelan)”²

Incluso, se puede establecer una relación con la novela *La invención de Morel*, de Adolfo Bioy Casares:

“Pensaba coordinar las recepciones de mis aparatos y tomar escenas de nuestra vida [...] Estaba seguro de que mis simulacros de personas carecerían de conciencia de sí (como los personajes de una película cinematográfica). Tuve una sorpresa: al congregar esos datos armónicamente, me encontré con personas reconstituidas, que desaparecían si yo desconectaba el aparato proyector”
(Bioy Casares, A., 1940: P. 122-123)

La reflexión del personaje de esta obra se dirige, de cierta forma a la misma búsqueda que Jim Campbell: la captación de los recuerdos en un soporte, pero, yendo más allá, la concepción de la vida y la inmortalidad de las personas al ser proyectadas para siempre como una imagen.

De esta forma, podemos dilucidar como la obra del artista hace referencia a la idea de que podemos captar nuestros recuerdos, nuestras experiencias de vida, y encerrarlas en una celda que contenga estos espacios de tiempos estáticos que pueden ser proyectados hacia el infinito, ser la prueba de que en algún momento estuvimos en esta vida, en este mundo, en esta realidad.

El video es el responsable de crear fantasmas electrónicos que nuestros ojos y nuestra mente los hallará y dirán que están allí, tan borrosos, tan distorsionados, tan desintegrados, tan inestables. (Machado, A., 2000) Pero sin embargo, tan vivos y existentes.

² Carlón en su texto *El muerto, el fantasma y el vivo en los lenguajes contemporáneos* (2002) establece un conexión entre los dispositivos fotográficos, de grabado y toma directa y los conceptos del “muerto”, el “fantasma” y el “vivo” respectivamente. A partir de investigaciones de otros autores, señala como cada uno de ellos trajo una novedad en la producción de sentido, provocada por el tipo de imágenes generadas, y como estas se relacionan con concepciones y experiencias de la vida y la muerte en la sociedad. De forma sintética, se expone como el acto fotográfico captura en su soporte a los muertos, el audiovisual, presente en el grabado, conformaría fantasmas que se encuentran en un estado intermedio entre la vida y la muerte, y finalmente, el vivo permitirá una experiencia temporal compartida frente a las imágenes y los sonidos, convirtiéndonos en testigos de ese suceso.

Bibliografía

Bioy Casares, Adolfo (1940). *La invención de Morel*. Emecé Editores S.A; Buenos Aires.

Canogar, Daniel (2008). *Fantasmagorías contemporáneas*, Taller Luz, Espacio y Percepción

Carlón, Mario (2004). *Sobre lo televisivo. Dispositivos, discursos y sujetos*. Ed. La Crujía. Buenos Aires.

Dubois, Philippe, *Para una estética de la imagen video y Máquinas de Imágenes: una cuestión de línea general* en Dubois, P. (2001). *Video/Cine/Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas

Lazzarato, Maurizio (2009). Video, Flows and Real Time, en T. Laughton (ed.), *Art and the Moving Image*, London, Tate Publishing. Traducción de Cecilia Guerrero.

Machado, Arlindo. *Repensando a Flusser y las imágenes técnicas y La imagen técnica de la fotografía a la imagen numérica* en Machado, A. (2000). *El paisaje mediático*, Buenos Aires, Libros del Rojas.

Machado, Arlindo, *Convergencia y divergencia de los medios*, en Revista Miradas, La Habana, EICTV, En Pereira González, J. P., Villadiego Prins, M. y Ignacio Sierra, L. Gutiérrez (2006), *Industrias culturales, músicas e identidades. Una mirada a las interdependencias entre medios de comunicación, sociedad y cultura*, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Parente, André (2011). *La forma cine: variaciones y rupturas* en Arkadin: Estudios sobre cine y Artes audiovisuales #3, FBA, UNLP, Buenos Aires.