

Poéticas audiovisuales y políticas de representación: la apropiación de los lenguajes en las instalaciones artísticas¹

Anabella Speziale²

Resumen

Según Jacques Rancière la pintura, la fotografía, el cine, el vídeo, las instalaciones y todas las demás formas de artes visuales contribuyen generar “una tensión entre diversos regímenes de expresión” (2008; 123) lo que lleva a reconfigurar las percepciones de quienes los observan. Si bien, en el video las imágenes se deslizan unas sobre otras, mezclándose a través de un programa diseñado por el dispositivo, chocan sobre la pantalla, y por ende nadie puede negar la opacidad de la misma. ¿Hay un otro lado?

El audiovisual no es una mera herramienta, o soporte, sino que impone ciertas características y discursos propios que se evidencian si lo consideramos como un dispositivo. Por ello, no nos deberíamos quedar en la superficialidad de las pantallas donde se encarnan dichas imágenes, sino atravesarlas para entenderlas desde su propia constitución, materialidad y origen. Hoy encontramos pantallas, no solo en salas cinematográficas o en televisores hogareños, sino en museos, en recitales, y hasta edificios emblemáticos e históricos se convierten en superficies donde proyectar obras audiovisuales. Por ejemplo, el video abre un campo de experimentación audiovisual, sus posibilidades técnicas permiten multiplicidad de combinaciones de recursos poéticos integrando diversos regímenes de representación. De todos modos, desde su génesis electrónica a su desarrollo digital, el video, como cualquier otro soporte audiovisual, pone de manifiesto las relaciones entre Arte, Política y Memoria.

La obra *Los Desastres* de Iván Marino, artista audiovisual argentino radicado en Barcelona, es un buen ejemplo para dar cuenta de estas nociones. La obra se basa en instalaciones audiovisuales computarizadas que apelan a evidenciar las relaciones de las personas con la violencia y con los medios de representación audiovisual. Las instalaciones que forman parte de *Los Desastres* (*El imaginario de Goya, Sangue, Lingua, El garrote, Horca, Pn=n!*), fueron concebidas a partir de imágenes de violencia, que fueron tomadas de un film de ficción, como de transmisiones públicas en medios masivos o registros clandestinos de violencia real difundidos por Internet. Marino busca imágenes del pasado reciente, o imágenes del cine de las vanguardias, para problematizar nuestro mundo audiovisual contemporáneo. Así, crea un universo poético que cuestiona cómo nos relacionamos con la representación de la violencia en distintos medios.

Estas obras forman parte de un proyecto artístico que busca integrar al espectador en la construcción de la obra. Así, le dan forma a una nueva sensibilidad contemporánea que busca la reflexión en sus espectadores, un distanciamiento que pueda emanciparlos ¿Será posible tan bienaventurada empresa? Si bien, las llamadas nuevas tecnologías audiovisuales, muchas veces caen en la reactualización de viejas apuestas de representación, también aportan nuevos modos de apropiación de los lenguajes que se integran en nuestras experiencias cotidianas.

Palabras clave: Video – Apropiación – Experimentación Artística – Espectador

El audiovisual no es un mero soporte, o herramienta, sino que se lo considera en un sentido más amplio, como parte de un proceso proyectual. Gracias a los cambios tecnológicos, el proyecto audiovisual ha tomado ciertas dimensiones que hasta hace unos años atrás eran impensadas. Hoy, las pantallas han adquirido protagonismo en la vida cotidiana. Las encontramos, no solo en salas

¹ Nota: parte de esta presentación ha sido trabajada en ASAECA 2012.

² MA. In Media and Communications (Goldsmiths College), Doctoranda en Diseño (FADU-UBA). Correo-e: anabellaspeziale@gmail.com.

cinematográficas o en televisores hogareños, sino en museos, en recitales, en el ámbito laboral, en los teléfonos y hasta edificios emblemáticos e históricos se convierten en superficies donde proyectar obras audiovisuales. El diseño audiovisual integra recursos estilísticos con procedimientos técnicos para llevar adelante su estrategia de comunicación según sean sus circunstancias. Hay quienes lo consideran como un campo de experimentación cuyas posibilidades técnicas permiten la experimentación para buscar nuevos recursos expresivos, sin embargo, también están aquellos que sólo repiten viejas fórmulas a pesar de los cambios de formatos. Por ello, es necesario comprender el vínculo que se genera entre el artista, las pantallas y los espectadores: ¿Qué relaciones hay entre quien crea las imágenes y quien las observa? ¿Cómo se integran estas superficies en nuestra forma de relacionarnos con el mundo? ¿El diseño audiovisual invita a la reflexión?

Según Jacques Rancière la pintura, la fotografía, el cine, el vídeo, las instalaciones y todas las demás formas de artes visuales contribuyen para generar “una tensión entre diversos regímenes de expresión” (2008; 123) lo que lleva a reconfigurar las percepciones de quienes los observan. Si bien, en el video las imágenes se deslizan unas sobre otras, mezclándose a través de un programa diseñado por el dispositivo, chocan sobre la pantalla, y por ende nadie puede negar la opacidad de la misma. ¿Hay un otro lado? Para Rancière, no existe ese otro lado. Para el autor es muy importante apelar a un arte crítico, que busque el distanciamiento estético para generar un efecto político. Sin ese distanciamiento, el espectador es un mero consumidor que repetirá las fórmulas que le son ofrecidas por los distintos imperialismos. Para Rancière, llegar a ser un espectador emancipado, requiere que estos “desempeñen el rol de intérpretes activos, que elaboren su propia traducción para apropiarse la [obra] y hacer de ella su propia [obra]. Una comunidad emancipada es una comunidad de narradores y traductores” (2008 [2010; 28]).

El espectador es un traductor, dado que la obra del artista audiovisual no debería ser considerada como un medio de comunicación unidimensional, sino que cada uno de sus espectadores hace un recorrido personal y le adjudica su propia interpretación a la misma. La obra audiovisual se convierte en sólo una parte de este proceso más amplio. Para Rancière, el espectador se debe encontrar de igual a igual con el artista, pues debe participar con su mirada y reconstruir su propia narración de la obra a partir de las reflexiones individuales que de ella realiza. Sólo así llegará a ser un espectador emancipado.

La obra *Los Desastres* de Iván Marino, artista audiovisual argentino radicado en Barcelona, es un buen ejemplo para dar cuenta de estas nociones. La obra se basa en instalaciones audiovisuales computarizadas que apelan a evidenciar las relaciones de las personas con la

violencia y con los medios de representación audiovisual. Las instalaciones que forman parte de Los Desastres (El imaginario de Goya, Sangue, Lingua, El garrote, Horca, Pn=n!), fueron concebidas a partir de imágenes de violencia, que fueron tomadas de un film de ficción, como de transmisiones públicas en medios masivos o hasta registros clandestinos de violencia real difundidos por la Web. Marino se inspiró en la serie de Goya Los desastres de la guerra (1810-1820) que retrata situaciones de crudeza, violencia, tortura, hambre, muerte, insolidaridad, etc., creadas a partir del conflicto bélico. Goya toma aspectos concretos para transformarlos y así cuestionar la condición humana. Este procedimiento es el que utiliza Marino para generar cierto impacto en quien observa la violencia, y lo monstruoso, de las imágenes. La obra de Marino fue realizada durante el 2006 y 2007 con el apoyo del MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, y sus instalaciones fueron exhibidas en la muestra individual Tampoco durante el 2009. Esta obra, más que seguir con la tradición audiovisual que proviene del cine, apela a la experimentación dado que está basada en “operaciones sobre un número limitado de iconos y cuadros, que apuntan con claridad al vacío existente entre su contenido, generalmente perturbador, y su ordenamiento lineal, aparentemente maquinal y desinteresado” (Frieling, 2008: 71).

Marino fragmenta las acciones representadas en las imágenes, y cada uno de estos nuevos segmentos pasan a formar parte de una base de datos que los articula para ser proyectados sobre la pantalla a partir de un programa informático. Las obras están moduladas por sistemas computarizados y en todos los casos el ciclo de exhibición va alterando el orden en que se muestran dichos fragmentos audiovisuales. En este sentido, las secuencias de exhibición no son lineales, sino que se visualizan en función del programa aleatorio que ha desarrollado el artista y al que denomina comportamiento generativo. Este sistema operará en base a unidades mínimas, como los cuadros o los píxeles, que se articularán sobre las estructuras de parámetros que el artista le ha adjudicado previamente. Marino explica que

“en el formato generativo existen dos tipos de mutaciones posibles: las transformaciones temporales (inter-frame) que modifican el orden consecutivo de los fotogramas; y las transformaciones espaciales (intra-frame) que alteran la estructura interna de los fotogramas –la rejilla de puntos–. El formato generativo se articula a partir de la edición algorítmica, y por lo tanto debe ejecutarse en un soporte informático que permita programar el estado de los píxeles” (2008; 17).

Este comportamiento es siempre distinto, por la gran posibilidad de combinaciones, haciendo que las imágenes nunca se vean de la misma manera. Marino, al desarticular el orden de las imágenes, establece un quiebre en la percepción de quien mira esas obras invitando al

distanciamiento y a la reflexión sobre las mismas. Este planteo trae las nociones que establece Ranciére, debido a que Marino, el autor de la obra “transfiere al espectador o interactor la responsabilidad de buscar el sentido del hipertexto audiovisual, en la medida en que pone a su disposición las interfaces necesarias para que construya su propia narración y, por lo tanto, su propia visión de realidad a partir de la realidad observada” (Giannetti, 2008: 5). Aquí, los espectadores se deben convertir en traductores de la obra, y transferirle su propio significado. Ir más allá de la obra, completándola, o asimismo, transformándola. La obra de Marino integra al artista y al espectador por medio de las pantallas donde se proyectan las imágenes.

Vilém Flusser (1983 [2001]), en su texto *Una filosofía de la fotografía*, invita a no quedarse en la superficialidad de las pantallas donde se encarnan dichas imágenes, sino atravesarlas para entenderlas desde su propia constitución, materialidad y origen. Por ejemplo, el video abre un campo de experimentación audiovisual, sus posibilidades técnicas permiten multiplicidad de combinaciones de recursos poéticos. De todos modos, desde su génesis electrónica a su desarrollo digital, el video, como cualquier otro soporte audiovisual, pone de manifiesto las relaciones entre Arte y Técnica. Esta relación es de naturaleza compleja, y hay un vínculo estrecho entre ciencia y expresión simbólica. Así es como Flusser (2001) aborda a las imágenes técnicas permitiendo otra lectura sobre las mismas. Para el autor, es la Ciencia, con mayúscula, la que construye y se inscribe en las imágenes técnicas al ser aplicada mediante un aparato. Siendo el mecanismo que permite dicha representación, ajeno a quien crea las imágenes, pareciera que el significado de las mismas radica en la imagen reflejada en su superficie. Las imágenes del video son imágenes técnicas producidas por aparatos que esconden su mecanismo de producción y que están atravesadas por el lenguaje científico propio de la Modernidad.

Es decir, el ojo humano percibe el mundo que lo rodea de cierta manera, sin embargo, la cámara, sea cinematográfica, de video analógico o digital, no graba el objeto a representar de la misma forma. La cámara, esa caja negra, según Flusser, codifica las imágenes según el funcionamiento de un programa previo, de características tecnológicas y científicas, que tiene inscripto en ella. Para Flusser “los aparatos son objetos fabricados (...) propios de una cultura; por lo tanto esa cultura puede reconocerse en ellos” (2001: 24). Las facultades de creación son finitas, pero de gran combinación de posibilidades.

Así, el aparato sólo revela ciertas concepciones de mundo. Nace de la mano de la mentalidad burguesa, con sus valores, sus nociones y trata de continuar con la tradición de la representación del mundo mediante la perspectiva monocular instaurada desde el Renacimiento. Esas imágenes llevan inscripto el lenguaje de la Ciencia Moderna. “La imagen técnica es una imagen generada por

aparatos. Como los aparatos, por su parte, son productos de textos científicos aplicados, las imágenes técnicas vienen a ser productos indirectos de textos científicos” (Flusser, 2001: 17). Flusser pone el acento en el carácter no simbólico, pero sí objetivo de estas imágenes que ocultan el procedimiento científico de su concepción por medio del aparato que es la cámara, y el dispositivo audiovisual en su totalidad. En este sentido, somos analfabetos ante la llamada cultura de la imagen, cuya expresión oculta la verdadera esencia de la cámara / aparato que la produce.

Marino pone de manifiesto los pensamientos de Flusser y trabaja evidenciando el lenguaje oculto de las máquinas en su obra audiovisual. En cada una de las instalaciones de Los Desastres escribe sobre la pantalla el lenguaje informático de la máquina digital que genera la obra. Marino instala por delante de las imágenes, el código – el lenguaje de interacciones. De hecho, Marino expresa que

“en la era digital las imágenes se encuentran separadas de los hechos que representan, escindidas por medio un sistema de traducción que las ubica en el rango de la escritura: las imágenes no se ‘dibujan’ ni son un continuo asociado a los hechos, sino que se escriben a través de códigos que tienen las reglas gramaticales y los niveles de abstracción característicos de cualquier lenguaje” (2008; 19).

Desde sus primeros trabajos, Marino se caracterizó por desenmascarar la violencia que ejerce la mirada como instrumento de poder. En estos trabajos continua con esta temática, la cámara es la que construye cierto tipo de mirada a través de sus imágenes, y a su vez pone énfasis en cómo esas imágenes ocultan su mecanismo de construcción. Según Flusser

“las imágenes técnicas son metacódigos de textos que no designan el mundo de afuera. La imaginación que las fabrica es la capacidad de re-codificar conceptos de textos en imágenes; y, al contemplar estas imágenes, vemos unos conceptos novedosamente cifrados del mundo de afuera” (1983 [2001:18]).

En cada pieza de esta obra, Marino hace un diseño de la información sobre el lenguaje matemático que se está generando en el interior de la máquina que reproduce las imágenes y lo pone de manifiesto sobreimprimiendo el texto en el audiovisual.

El concepto de pantalla, como se mencionó con anterioridad, se pone en juego en estas puestas audiovisuales como un elemento primordial. Ya varios académicos han propuesto una mirada crítica sobre este objeto aparentemente pasivo del dispositivo audiovisual (véase Bellour, 2002 [2008]; Dubois, 2001; Block de Behar, 2009). Esta superficie donde se proyecta, o se emite, el audiovisual, no es un invento del dispositivo, sino que se puede rastrear su uso hasta las superficies

de las cavernas, las sombras chinescas, la linterna mágica, las fantasmagorías, entre otras apariciones. Sin embargo, luego de que el cine y la TV hayan monopolizado su uso, hoy las mismas se han expandido y mutado de delgadas telas plateadas o monitores brillantes; a diversos aspectos y superficies.

Para Marino, la pantalla de un monitor también esconde su lenguaje matemático, por ello él crea su obra evidenciando la indeterminación de sus materiales. Es decir, cada pantalla o proyector de video tiene una calibración de color, luz y brillo propio, lo que hace que la misma pieza audiovisual se perciba de manera distinta según las calibraciones específicas del aparato que las reproduce. Por otro lado, su constitución está basada en pequeños puntos, los píxeles. Marino asemeja los píxeles del monitor a un lienzo digital de puntos luminosos, proporcionándole cierta relación con la pintura puntillista. Pintores como Georges Seurat llevaron a la pintura las especulaciones científicas producidas por el desarrollo de las ópticas en su época. Ese trabajo esquemático, Marino lo homologa con la trama de puntos que se despliegan en el monitor y se propone desarmarlos, evidenciando sus características. Trabajando sobre el código del píxel pretende usarlos como los puntillistas. Cada píxel esconde una información científica codificada en un gran número de varios dígitos. Por ejemplo, en un cuadro de una imagen digital al menos se pueden encontrar 414.720 puntos, y cada uno de ellos puede tener 16 millones de variantes. La imagen audiovisual digital, esa rejilla de puntos, es compleja y encierra la potencia del código binario. Para Marino

“el núcleo de la imagen digital es por lo tanto un código. La imagen alcanza gracias al código un nivel de abstracción extrema, que permite manipulaciones y transformaciones insospechadas en la era analógica. Diferente es el caso de la imagen fílmica, formada por la luz incidente en una trama de nitrato de plata, sin que medie ningún proceso de abstracción” (2008; 18).

En la pantalla, la imagen es un estado en acto pues varía constantemente dado su propia materialidad. Marino se propone hacer una reflexión técnica sobre las mismas, evidenciando los píxeles, los frames y hasta las características técnicas de la información digital que sobreimprime en sus instalaciones audiovisuales. Así, descontextualizándolos, informando sus características, quiere evidenciar la suerte de analfabetismo que existe en torno a aquellos que conviven con los dispositivos audiovisuales.

En Los Desastres la acumulación de imágenes que aluden a la violencia y los textos sobre la materialidad audiovisual están para generar un cuestionamiento sobre ciertos aspectos de nuestra

cultura audiovisual contemporánea y como la misma impacta sobre la vida humana. Por ejemplo, en $P_n=n!$, Marino reflexiona sobre los mecanismos de tortura, para ello utiliza las imágenes correspondientes a la secuencia del tormento del film *La Pasión de Juana de Arco* que realizó Carl Theodor Dreyer en 1928. El artista concibe a “la tortura como un programa que es ejecutado sistemáticamente en el curso de la historia, y que se encuentra organizado en tres estamentos principales: el de las víctimas, los victimarios y los testigos” (Marino, 2008; 62). Marino, encuentra en esta secuencia de la obra de Dreyer un palíndromo, es decir, descubre que las tomas están regidas por los tiempos internos a los encuadres y no siguiendo las leyes clásicas del montaje, así, la alteración del orden de las tomas no compromete al sentido de la secuencia. Las tomas de este fragmento se caracterizan por ser planos cortos que se van alternando entre tres grupos distintos de personajes: hay planos de la víctima, del torturador y de la máquina de tortura, y de los testigos y jueces. Marino toma los planos como datos, y aunque respeta la duración de cada una de las tomas que Dreyer montó en su film, a través de un recurso informático transforma su orden original por medio de una fórmula matemática $P_n=n$. Ahora, los planos de los personajes son controlados por un nuevo programa, que va cambiando arbitrariamente su consecución. Reitera los pequeños videos en un orden que cambia por medio de las permutaciones factoriales más de un millón de veces sin alterar su significado inicial. A su vez, la obra sobreimprime sobre las imágenes el código de la nueva fórmula de montaje, y resalta con un color diferente el plano que en ese momento se está proyectando en la pantalla. Los códigos técnicos son puestos en evidencia, son informados al espectador. Así Marino refuerza esta idea de generación mecánica y programática, tanto de la máquina de tortura, como de la máquina de producción de imágenes, mientras “la secuencia evoluciona sin pausa, en ordenación formal, agotando lentamente todos los ordenamientos posibles de las tomas, es decir, todas las formas posibles del tormento” (Ibíd.).

Al evidenciar el código, Marino, opera por inversión, mostrando el revés del dispositivo, como si rasgara la pantalla, hace una doble inversión de la lógica de sentido. Por un lado, Marino muestra el lado oculto de las imágenes, su lenguaje técnico. Por otro lado, desarticula la lógica de la exposición lineal de las imágenes. Rodrigo Alonso, explica como el conjunto de la obra de Marino crea visualidades desde el programa informático que va determinando “lo que se muestra y lo que se oculta, lo que se puede o no se puede ver” (2008; 74). En este sentido, Marino evidencia el mecanismo del dispositivo audiovisual y su accionar; y al hacerlo está integrando la técnica audiovisual en su obra artística y escenificándola para aquel que sea un espectador de la misma. El artista pone en escena a las máquinas como las creadoras de las representaciones simbólicas, y los imaginarios, de la realidad. Las imágenes se transforman en la colección de elementos que serán

usados por el código del programa, que a su vez representa el programa de la tortura como sistema que se aplica para doblegar la condición humana. Para Alonso, “cada decisión del sistema, no importa cuán impersonal o aparentemente desinteresada sea, incide de manera singular en la posibilidad de acceder al hecho que las imágenes representan y, por lo tanto, actúan sobre la producción de conocimiento y la construcción de realidad que ellas posibilitan” (Ibíd.).

En *Sangre*, Marino acentúa la noción que la máquina registra por sí sola. Claudia Giannetti explica como mientras estamos acostumbrados a ver producciones donde “la observación de la observación se produce a través de una cámara que reproduce el punto de mirada de quien la controla, en este caso insólito la observación es obra de la máquina. No hay interpretación, sólo registro” (2008; 7). Marino para realizar esta instalación parte de un video de corta duración que fue emitido por la televisión para ilustrar una noticia sobre la guerra de Irak. El video fue tomado por un integrante de una caravana humanitaria que fue bombardeada por error por pilotos norteamericanos. Con la explosión, la cámara es soltada por su camarógrafo, pero la misma sigue grabando la situación de marea automática mientras vuela por el aire y cae al suelo. En términos de Flusser, se puede decir que por la objetividad de su procedimiento científico, el aparato registra sin ser controlado por un sujeto, sino que esa función le fue delegada a su propio mecanismo. Hasta que una gota de sangre cae sobre el lente y deja en evidencia el mecanismo del artefacto. Marino, en la obra desarticula esa acción de deslizamiento de la sangre sobre el vidrio del objetivo en sus sesenta frames y los despliega organizándolos secuencialmente en la pantalla. Marino explica que aquí “el dispositivo interviene azarosamente en dos dimensiones ajenas a la dramaturgia del hecho representado: la organización de las imágenes en el tiempo y en el espacio de visualización (la pantalla) desde una perspectiva maquina, con abierta referencia a las cronofotografías realizadas con el ‘fusil fotográfico’ de Marey” (2008; 50).

El azar está presente en las configuraciones de las piezas de Marino, por un lado en la propia génesis de su constitución, pero también en la generación de las vivencias que los espectadores tendrán de ellas. Por ello, sus obras desde su propia reproductibilidad técnica, reconstituyen, tanto para aquellos que las presencian en vivo, como para aquellos que solo se acercan a ellas desde otro medio o documento que las haya registrado, ese aquí y ahora de lo irreplicable que parecía olvidado, y hasta perdido. Según Alonso, las opciones que brindan el azar “prolongan el desplazamiento del hombre de su centro de poder frente al mundo (...) pero al mismo tiempo abren las puertas a universos posibles más allá de las limitaciones de la imaginación y la mente humana”.

En la serie de instalaciones de los *Desastres* también encontramos otras obras que refuerzan estos conceptos. *Lingua* y *Horca* son dos piezas realizadas a partir de imágenes de hechos reales,

crudos, perversos y hasta tabúes, y que su producción o circulación como datos en los medios, refuerzan esa violencia. *Lingua* expresa la imposibilidad del lenguaje de nombrar la crudeza de las imágenes que allí se representan. Las imágenes fueron tomadas de un video anónimo que circuló por Internet. En ellas se ve una ejecución. Las imágenes contienen la violencia del acto mismo que representan, pero también, la violencia del registro y la mirada que implica. El programa generativo de Marino va sobreimprimiendo al audiovisual, de manera azarosa, letras que se combinan generando palabras que no existen, o que no dicen nada. Es decir, palabras incapacitadas de nombrar aquello que está por debajo de ellas, donde un prisionero con los ojos vendados es degollado. A su vez, esta acción está fragmentada, y no se puede ver de forma lineal, sino que los cuadros se van alternando según el programa va imprimiendo las letras que están imposibilitadas de describir aquella realidad. Ni las palabras, ni las imágenes son capaces de representar aquel desastre de la condición humana, sólo pueden desarticularlo para ponerlo en presencia.

En *Horca*, Marino toma un video que registró un testigo de la ejecución de un condenado a ser colgado a muerte. Estas imágenes fueron grabadas por un teléfono móvil de baja resolución, y difundidas clandestinamente. Las imágenes se ven borrosas y muy pixeladas, pero no dejan de mostrar la crudeza del hecho. El momento de la transición de la vida a la muerte, el estrangulamiento, tiene una duración de 60 segundos, es decir 25 fotogramas de video. Marino enumera cada uno de estos fotogramas, le asigna un número y los trata como datos individuales. Luego, mediante el programa informático diseñado para esta obra en particular, hace que los números floten y circulen sobre las imágenes, los sobreimprime. Así, la visualización de la acción estará dada a medida que el azar haga chocar esos números, cada vez que el número de un frame choque con otro cambiará la imagen de la caída del condenado desarticulando la ejecución. En la obra, cada imagen en movimiento del video se ve como una foto, pero su duración en pantalla está determinada por el azar del programa. Si los números chocan rápido por su cercanía, las imágenes adquieren cierta vorágine. Mientras que cuando los números recorren trayectos más largos para volver a chocar con otros, la imagen quedará en pausa.

Esta obra de Marino, al igual que *Lingua*, permite la discusión sobre el intervalo que se genera entre las imágenes. Ese intervalo entre vida y muerte; entre realidad y representación mediada por una máquina. Máquina para ejecutar; máquina para registrar. Ese entre, que se genera en la representación por medio de imágenes técnicas, es utilizado por Marino para evidenciar la técnica y la violencia de los mecanismos de reproducción del mundo. Sin embargo, hay que ser cuidadosos al incorporar estas imágenes crudas de la muerte. Para Rancière, las imágenes de lo intolerable no deberían ser introducidas en nuestros niveles de percepción habituales. Rancière

advierte que si las imágenes de lo intolerable se exponen sin ser reflexionadas, corren el riesgo de ser naturalizadas sin una reflexión previa. Marino, apela al cuestionamiento, a la discusión y al razonamiento que el espectador de su obra haga de ellas. De todos modos, ese accionar no está garantizado. Es aquí donde cobran peso los enunciados de Rancière.

Marino relaciona imágenes testimoniales con regímenes de representación del fenómeno que puede llevar a cuestionamientos sobre su apariencia. ¿Son reales dichas imágenes? ¿O acaso esos hechos fueron representados para la cámara? De todos, ya Jean Baudrillard (1978 [2007]) dio cuenta en su teoría sobre las simulaciones, que la realidad ha dejado de emitir signos que garanticen su existencia. Las imágenes digitales, como las usadas por Marino, pueden ser altamente manipuladas. Imágenes que no dejan distinguir entre la ficción y la realidad. Marino, en su obra, reúne las dos cosas: el testimonio de la realidad y la construcción de la ficción. La realidad se ha vuelto imagen testimonial a partir de su registro en video, pero ese registro al ser manipulado por un programa se ha convertido en una obra de arte. En la obra presentada en el museo, se representa y se escenifica las imágenes de la tortura y la muerte. El espectador ante la obra acciona mediante su mirada, así en el acto de ver queda conmovido por las imágenes de las muertes reales, pero también puede incorporarlas a su cotidianidad. Por ello Rancière pregunta “¿es tolerable hacer y proponer a la vista de los otros tales imágenes?” (2008 [2010; 85]). Y en tal caso si se muestran ¿se cae en el peligro de que sean naturalizadas? No hay que olvidar que “la imagen de la realidad está bajo sospecha”; y por ello “la imagen es declarada no apta para criticar la realidad porque ella pertenece al mismo régimen de visibilidad que esa realidad” (ibíd.).

Al analizar la obra de Marino como una pieza que integra al arte con la técnica para generar un proyecto audiovisual, no se debe dejar de lado, cómo el espectador de la misma se para frente aquello que el artista hace visible. Aquí es donde se juega la estética y la política para Rancière. Para este filósofo, la imagen que se pretende crítica no debe caer en la espectacularidad, pues esta espectacularidad vela su función crítica. Al llevar estas imágenes de tortura y muerte reales a ser proyectadas en las paredes del museo en grandes dimensiones se corre el riesgo que las mismas dejen de cumplir con su estatuto de testimonio para convertirse en meras imágenes audiovisuales corrientes, es decir, en imágenes técnicas convencionales. Para Rancière

“para que la imagen produzca su efecto político, el espectador (...) debe sentirse ya culpable de mirar la imagen que debe provocar el sentimiento de su culpabilidad. (...) El simple hecho de mirar las imágenes que denuncian la realidad de un sistema aparece ya como una complicidad dentro de ese sistema” (2008 [2010; 87]).

Rancière insiste en que para que la imagen produzca un efecto político, el espectador debe estar construido antes que se encuentre con dicha imagen. No depende del arte, no depende de la obra en sí. Es decir, no sería la representación de la violencia cruda y directa, el acto real que se muestra en *Horca* y en *Lingua*, lo que generaría dicho efecto, sino sus indicios. Hay que dar al espectador un equivalente, escamoteando en la imagen lo real de aquella violencia. Para el autor, generar los equivalentes sería lo único que puede hacer el arte para volverse político. Puesto que así se apelaría a que el espectador realice cierta actividad para que se convierta en traductor de la obra introduciéndole sentido, y no en un mero consumidor de la misma. Esta traducción es lo que le agrega un otro lado a la pantalla donde se genera la obra. Tal vez este corrimiento este en la obra $P_n=n$, donde el artista reutiliza otra obra, un film de ficción, para resignificar los mecanismos de tortura a través del mecanismo del programa informático que dictamina el orden en que se muestran las imágenes del suplicio de Juana de Arco. El espectador debe ser un intérprete activo que elabore su propia traducción para apropiarse de la obra. Pero esta traducción, no debe ser una reproducción de la obra. El arte crítico busca el distanciamiento estético para generar un efecto político. En dicho distanciamiento se integran el autor y el espectador, la representación y la crítica, el arte y la técnica.

De todos modos, Marino se encuentra tras esta búsqueda puesto que su obra abre los bordes de la imagen. La obra audiovisual de Marino, si bien utiliza imágenes de la realidad, esa realidad no esta presentada en la misma linealidad temporal respetando como sucedieron los hechos. Marino descompone la acción y la misma se presenta según un programa donde también se juega con el azar. Es decir, no se presenta dos veces del mismo modo. Así, el artista apela a que el espectador complete aquello que se ve en la pantalla. La pantalla se convierte en una parte de un proceso más amplio. Por otro lado, Marino también busca transferirle al espectador la responsabilidad de completar el sentido de la obra, al revelar la materialidad de la misma. Marino invierte la relación entre la imagen digital y su materialidad técnica. Pone en primer plano el código, que, aunque el espectador no lo comprenda del todo, al menos puede distanciarse y reflexionar sobre el modo de codificación que tienen las máquinas para manipular la imagen. Así, se enfatiza la elocuencia del lenguaje de las imágenes. Marino con sus obras pretende evidenciar el conflicto dentro del lenguaje digital informando sobre su programación. Para ello propone trabajar sobre el código técnico del programa como parte misma de la creación de sus obras. Marino, revela la materialidad de la obra, la naturaleza que subyace al brillo de las pantallas.

¿Cuántos creadores audiovisuales trabajan sobre sus piezas en máquinas sin saber que sucede dentro de ellas? Se usan software, interfases gráficas de programas que permiten el hacer

audiovisual, pero hay un halo de ignorancia por todo aquello que se ejecuta por detrás del monitor. El audiovisual es por la tecnología, por ello, es necesario discutir acerca de la materialidad y los mecanismos de producción de sus realizaciones. Marino pone el énfasis en investigar al dispositivo audiovisual desde sus pautas formales hasta su marco conceptual, pero develando su constitución material. Este artista plantea el problema de la percepción de imágenes creadas a través de un código, es decir, de imágenes técnicas. Marino pone en escena al mismo dispositivo para cuestionar la representación creando una ruptura entre la materialidad de su obra y el concepto que ella encierra. Las obras apelan aun doble filo que lleva a tomar conciencia, por un lado sobre las nociones que representan sobre la pantalla, y, por el otro, sobre el propio lenguaje técnico del dispositivo audiovisual y como el mismo se pone en práctica en la creación artística. Así, Marino opera por inversión, mostrando el revés del dispositivo. En ese acto el artista, por un lado, devela el lado oculto del lenguaje técnico, y por el otro, desarticula la lógica de la exposición lineal, para apelar al distanciamiento crítico del espectador y así integrar todos los elementos de la obra posibilitando la función crítica de la misma.

Está en la figura del artista audiovisual, la tarea de elaborar procesos cuyo contenido apele al distanciamiento, a la reflexión y a la creación de un nuevo saber. Los mismos no deberían quedar en la superficialidad del entretenimiento; sino que deben invitar a la construcción de juicios críticos, para no ser meramente consumidos por la fascinación tecnológica que brinda el medio audiovisual. Así, se puede tomar la obra de Marino, como ejemplo para dar cuenta de la intersección entre el arte y la técnica, en tanto realizador de estas formas poéticas mediante la reflexión sobre su propio hacer, sobre la materialidad del audiovisual y sobre el acto mismo de la representación. Ambos, cada uno desde su modo particular de pararse frente al mundo, buscan la modificación de una forma de sensibilidad audiovisual.

Cómo bien lo recuerda Claudia Kozak (2006), “el arte siempre se relaciona con la técnica”, por ello el audiovisual antes de una herramienta, también es un dispositivo cuyas prácticas deben ser cuestionadas. Marino, busca enfrentar al espectador con estas imágenes significativas para acentuar que son generadas por maquinarias. Según Alonso, las imágenes de Marino ponen al relieve nuestro mundo audiovisual como “un espacio donde los aparatos han relevado al sujeto de la tarea de construir sentido. Un ámbito donde la capacidad de dar a ver, otrora potestad de los individuos, se ha escapado de sus manos, donde las políticas de la representación son definidas por máquinas liberadas a la construcción indiferente de lo real” (2008; 75).

Marino, crea visualidades por medio de un programa informático, así pone en evidencia a las máquinas como creadoras de representaciones simbólicas y los imaginarios en torno a ellas. El

artista hace un juego de espejos entre el mecanismo de la maquinaria audiovisual y el mecanismo de la violencia, pero también las relaciones intrínsecas entre ellas. Estas obras le dan forma a una nueva sensibilidad contemporánea. Si bien, las llamadas nuevas tecnologías audiovisuales, muchas veces caen en la reactualización de viejas apuestas de representación, también aportan nuevos modos de apropiación de los lenguajes. La experimentación que el artista audiovisual haga sobre ellos será clave para evitar caer en lugares comunes, y potenciar nuevas visualidades y percepciones del mundo.

Bibliografía:

- ALONSO, Rodrigo, El espacio expandido (2005) en http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/espacio_expandido.php, consultado 15/06/2012.
- ALONSO, Rodrigo, "Ivan Marino: the Wall and the World" en AAVV, The Disasters [Politics of Representation], Badajoz: PLP / Post Local Projects, 2008.
- BAUDRILLARD, Jean, La precessions des simulacres, Paris : Galilée, 1978. Trad. española de Antoni Vicens y Pedro Rovira, Cultura y Simulacro, Barcelona: Kairós, 2007.
- BELLOUR, Raymond, L'Entre-Images, Paris: La Différence, 2002. Trad. española de Adriana Vettier, Entre imágenes, Buenos Aires: Colihue, 2009.
- BLOCK de BEHAR, Lisa, Medios, pantallas y otros lugares comunes, Buenos Aires: Katz Editores, 2009.
- DUBOIS, Philippe, Video, Cine, Godard, Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001.
- FLUSSER, Vilém, Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen: European Photography, 1983. Trad española Thomas Schilling, Una filosofía de la fotografía, Madrid: Síntesis, 2001.
- FLUSSER, Vilém, "Creación científica y artística", en revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica, número 6, págs. 75-78. Oficina de publicaciones del CBC-UBA, Buenos Aires, 2007.
- FRIELING, Rudolf, "Code and its discontents. The cinematic vision of Ivan Marino" en AAVV, The Disasters [Politics of Representation], Badajoz: PLP / Post Local Projects, 2008.
- GIANNETTI, Claudia, "Machine and Reality, some Thoughts on the Work of Ivan Marino" en AAVV, The Disasters [Politics of Representation], Badajoz: PLP / Post Local Projects, 2008.
- KOZAK, Claudia, Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas (2006) en: http://www.expoesia.com/j06_kozak.html consultado: 15/06/2012.
- MARINO, Iván, "Introduction to PLP Instalations" en AAVV, The Disasters [Politics of Representation], Badajoz: PLP / Post Local Projects, 2008.
- RANCIÈRE, Jacques, Le spectateur émancipé, París: La Fabrique éditions, 2008. Trad. española Ariel Dilon, El espectador emancipado, Buenos Aires: Manantial, 2010.

Páginas Web consultadas el 15/06/2012:

Iván Marino: <http://www.ivan-marino.net>

MEIAC: <http://www.meiac.es>