
NARRATIVA ESTÉTICA

en la video instalación

ARTIFICIAL CHANGELINGS

de Toni Dove

(AESTHETIC NARRATIVE IN THE TONI DOVE'S
VIDEO INSTALLATION ARTIFICIAL CHANGELINGS)

Dora Lucina González Quintana

RESUMEN

En las video instalaciones, donde la imagen está relacionada con el tiempo y con un espacio virtual, se presenta un cuestionamiento en cuanto a la arquitectura o el entorno espacial, debido a su carácter efímero y evanescente para el espectador. Los nuevos sistemas electrónicos, posibilitan el desarrollo de una tendencia de creación artística e interrelación entre cuerpo y mente, entre mundo exterior e interior, poniendo énfasis en la participación del observador y en su integración con la obra, con una nueva dimensión perceptiva de la imagen digital, que subraya el proceso de desmaterialización, en un afán de manejar el espacio y el tiempo, tanto real como virtual, presentándose todos estos conceptos, en la obra artística de video instalación *Artificial Changelings*, de la artista Toni Dove. El objetivo de este ensayo es presentar una visión y narrativa artístico-estética, de la aplicación de los conceptos de virtualidad, interacción, inmersión y navegación en esta obra de video instalación.

Palabras clave: video instalación, multimedia, interactividad, virtualidad, espacio, tiempo.

ABSTRACT

In video installations, where the image is related to time and a virtual space, there's a challenge in terms of architecture or the space environment due to its ephemeral and evanescent character for the viewer. The new electronic systems enable the development of a trend of artistic creation and interaction between body and mind, between outer and inner world, placing emphasis on viewer participation and integration with the artistic work, having a new dimension of perception of digital image, which emphasizes the dematerialization process, in an effort to manage space and time, both real and virtual, presenting these concepts in the artistic work of video installation "Artificial Changelings" by artist Toni Dove. The objective of this essay is to display an artistic-aesthetic narrative vision and the application of the concepts of potentiality, interaction, immersion and navigation in this work.

Keywords: Video installation, multimedia, interactivity, virtuality, space, time.

Con el advenimiento del cine, se inicia el registro y la reproducción del movimiento, de los desplazamientos humanos, de la simultaneidad de situaciones, del inicio de la representación del tiempo como transcurso. El uso de la cámara móvil y el montaje dan lugar a la obtención de lo que se llama imagen-movimiento, un movimiento en estado puro, independiente de los móviles o extraído de éstos cuando es la cámara la que simula el movimiento (Deleuze, 1994, p. 42).

El movimiento ya no se compone a partir de elementos formales (poses), sino a partir de elementos materiales inmanentes (cortes), representando la posición de un punto en una recta móvil, en un momento cualquiera de su trayecto (Deleuze, p.17). Sin embargo, el cambio más significativo, es el paso de la producción de la imagen analógica a la producción de la imagen digital (Martín, 2006, p. 10-11).

En el video digital las imágenes, sonidos y textos, pueden ser intervenidos digitalmente para obtener determinados resultados, alejándonos así de la realidad física. Las artes digitales han evolucionando de acuerdo a la materialidad y no-materialidad de sus elementos, al entorno virtual generado en las obras y al incremento en la interactividad del espectador para con la obra artística, presentándose una relación activa, que el espectador debe mantener con la forma y con la estética de la obra; motivo por el cual, E. Cassirer, considera que las formas “no pueden imprimirse simplemente en nuestras mentes, sino que debemos elaborarlas para poder sentir su belleza” (Tatarkiewicz, 2007, p. 276). En el cine o en alguna proyección secuencial narrativa; en video o en computadora, se tiene una percepción lineal,

una sucesión de eventos en forma narrativa. En una video instalación digital multimedia se puede integrar un elemento de virtualidad que se genera con la imagen digital; y en donde, no necesariamente, las imágenes deben estar en un orden determinado, planteando alternativas al modo de relación del cuerpo con el espacio, porque no se presenta la necesidad de desplazarse en el espacio físico, ya que en el espacio virtual, es la imagen la que se desplaza, dando la sensación de un recorrido perceptivo y eliminando la distancia. Tenemos entonces, a un navegante virtual, que habita las imágenes virtuales creadas en las obras electrónicas, mediante un proceso de inmersión en este entorno generado virtualmente, por medio del uso de una computadora, como metaherramienta de creación artística.

Por lo tanto, existe una multiplicación de tiempos que se superponen, de forma tal, que las dimensiones del espacio actual aumentan, entendiéndose por actual, lo que sucede o aparece con la interacción en tiempo real con algo virtual. Estas dimensiones de tiempo aparecen como presentes simultáneos, correspondiendo cada una de ellas con una imagen virtual que representa un espacio, y, que a su vez, es reflejada en el monitor o el dispositivo de pantalla utilizado en la video instalación. Sea como fuere, a medida que se impone el mundo artificial, nos invaden la explosión e implosión de los signos visuales en los paisajes de los medios (mediascape), alejándonos de sus cercanías, lo real (Marchán, 2006, p. 30-34).

Las tecnologías digitales han tenido y continúan teniendo un profundo efecto en el arte contemporáneo y la cultura, derivada de la revolución tecnológica, la globalización de los medios masivos y el Internet. La cultura digital está generando potencialmente un cambio aún mayor que al que dieron lugar en su momento la radio, la televisión y el cine. Las

“En las video instalaciones, *la mirada construye el espacio* y éste se materializa a través de las acciones desarrolladas por el observador/interactor de la obra, que trasciende el objeto y que habita en la imagen”

video instalaciones adquieren un estatus especial, ya que los elementos espaciales y temporales coinciden en niveles diferentes. El paso a través de una video instalación coloca al observador en una situación en la que éste ve reflejada y enfrentada su propia individualidad, con una imagen electrónica en movimiento. La computadora está permitiendo a los artistas crear obras y nuevos tipos de proyectos, nunca antes posibles, adoptando nuevas herramientas y técnicas digitales, como parte de su proceso creativo (Wands, 2006, p. 8-9).

El arte digital está íntimamente ligado a la ciencia y la tecnología, lo cual es fundamental en su creación y substancia física, considerándose como un subconjunto del arte contemporáneo (Wands, 2006, p. 11). Es una disciplina que agrupa a todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con una computadora, obras artísticas que tienen que haberse elaborado por medios digitales y que pueden ser descritas como una serie de ceros y unos, fuera del dominio de lo analógico (Lieser, 2009, p.11-13). El arte digital combina arte, ciencia y tecnología, creando nuevos espacios de pensamiento, tanto desde el punto de vista de su contenido, como de su estética, con formas de representación artística muy variada, entre ellas la video instalación. Las obras artísticas que plantean una hibridación entre lo real y lo virtual y que presentan también una interactividad, proponen una relación con el espacio físico inmediato y el espacio virtual simbólico, desarrollado con el uso de la informática computacional.

Así tenemos, que en las video instalaciones, “la mirada construye el espacio” y éste se materializa a través de las acciones desarrolladas por el observador/interactor de la obra, que trasciende el objeto y que habita en la imagen, generando la coexistencia del arte de lo material (post-

representacional) y el arte de lo inmaterial (o virtual) neo-representacional. Nos hallamos ante la exposición de un mundo donde IMAGEN = MOVIMIENTO, siendo la imagen el conjunto de lo que aparece. Todas las cosas, es decir todas las imágenes, se confunden con sus acciones y reacciones: es la variación universal. Cada imagen actúa sobre otras y reacciona ante otras, en todas sus caras y por todas sus partes elementales (Deleuze, 1994, p. 90). En una video instalación digital se puede presentar una narrativa en hipertexto, integrando un texto interactivo que acompaña al texto o script de la obra, con sonidos, colores, figuras, gráficos y animaciones; y en donde, su característica central es que ya no tiene continuidad secuencial, porque el espectador puede recorrer la obra en el orden que prefiera.

Y es precisamente la video instalación, una de las formas de expresión artística de obra digital que Toni Dove, artista que vive y trabaja en Nueva York, ha desarrollado y producido desde 1990. Esta reconocida artista de los Nuevos Medios, se ha involucrado en proyectos artísticos que redefinen la forma narrativa tradicional, a través del uso de componentes interactivos (Bonin, 2001, p.1). Toni Dove trabaja principalmente con medios electrónicos, incluyendo realidad virtual y video instalaciones interactivas, performance y videos; involucra al espectador en medio ambientes con espacios inmersivos e interactivos, en obra artística de tipo híbrido que integra cine, instalación y teatro experimental, desarrollando narrativas que incorporan detección de movimiento, rayos láser y pantallas que despliegan avatars.

Las video instalaciones de Toni Dove generalmente presentan personajes femeninos de diferentes eras y épocas, que han estado sujetos a las condiciones económicas y tecnológicas de su tiempo. Exhibida en el Festival Internacional de Cine de Rotterdam (Rotterdam, Países Bajos) en 1998 y

en el Cuerpo Mecanique en el Wexner Center (Columbus, Ohio, Estados Unidos), la obra artística de video instalación de Toni Dove, titulada *Artificial Changelings*, producida en 1998, es una narrativa visual que el espectador activa en su tránsito por cuatro niveles de inmersión, correspondientes a sendas zonas marcadas en el piso, que indican la naturaleza de su interacción con los personajes y su grado de navegación dentro de la obra.

En el nivel más cercano a la pantalla, los espectadores conocen a Arathusa, una mujer cleptómana que roba en los grandes almacenes y que vive en el siglo XIX, tocan su cabeza y escuchan su monólogo interior. Si ellos dan un paso atrás, el personaje parece que les afecta directamente. La tercera zona, es una especie de estado onírico, en tanto que el cuarto nivel de interacción, envía al espectador al siglo XXI, a conocer a Zilith, un hacker que se le aparece en sueños a Arathusa (Bonin, 2001, p.4).

Estas dos historias se superponen en la narrativa de la obra, debido a que un sensor detecta la posición del espectador y activa los segmentos de video vinculados a cada uno de los marcadores de la zona, pero su interacción no genera respuestas previsibles en los personajes, ya que el acceso al video se basa en una estructura de árbol aleatoria o *random*.

Desde la estética se interpreta la obra artística como objeto estético de tipo fenoménico, que se centra en las características percibidas y, no solamente en las físicas, que hacen posible lo percibido (Beardsley y Hospers, 1990, p. 105); así como en su esencia, la percepción de la belleza, las razones y las emociones estéticas en las diferentes formas del arte (Tatarkiewicz, 2007, p. 348-349); en especial, y debido a la complejidad de las obras de arte multimedia, como lo es la video instalación *Artificial Changelings* de Toni Dove, según Beardley y Hospers (p. 104), se exige también al espectador una total atención, un estado estético de concentración intensa y una conciencia perceptiva en el objeto estético y en las diversas relaciones internas, de esta obra digital de los Nuevos Medios.

El espectador interactúa visualmente con la gran pantalla en que se proyecta el video de la obra y, físicamente, al tocar la pantalla en el nivel más cercano a ella; también efectúa una interacción corporal al caminar en el entorno físico (en el *site*) de la obra, al pisar en cada uno de sus cuatro niveles de interacción marcados con cuatro rayas paralelas

en blanco, que determinan los correspondientes niveles de interactividad, con los que el espectador puede participar e interactuar con esta obra artística.

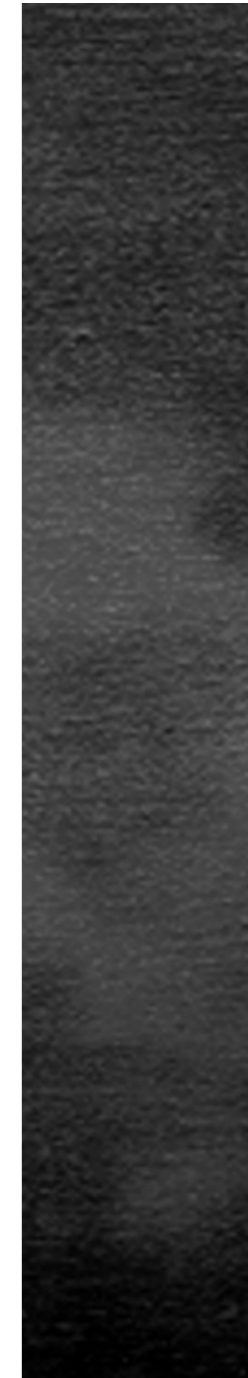
La acumulación de capas de referencias e imágenes en esta video instalación, crea un sentido de densidad narrativa y de coherencia en la historia, eliminando la función de observador pasivo, como sucede en general, con los dispositivos de un video o película convencional.

El espectador/interactor no percibe conscientemente los sensores instalados en el piso en cada nivel marcado, tampoco las conexiones u otros recursos electrónicos que son necesarios para crear la obra; para él, como espectador que se convierte en interactor, estos elementos son transparentes, su único interés estriba en la percepción visual del video proyectado, los cambios que la obra proyecta en la pantalla, para cada uno de los cuatro niveles de interacción de la obra, y las acciones físicas que se deben realizar para interactuar con ella, dentro de los conceptos de una estética, no solamente de la interpretación, sino también de una estética de la participación. En esta obra de video instalación, un medio digital como el video, se integra a un sistema por computadora para generar la respuesta correspondiente a la interacción física del espectador en cada nivel, misma que puede variar desde tocar físicamente la pantalla en el nivel más cercano a ella, hasta su accionar físico en movimientos corporales que se ven reflejados en el video proyectado.

Para cada nivel de la video instalación *Artificial Changelings* se proyecta un video diferente, y la obra es tan sofisticada conceptual y materialmente, que las imágenes del video proyectado en cada nivel se basan en un sistema computacional, que integra algoritmos que manejan una estructura de árbol de acceso aleatorio (Bonin, 2001, p.5), como una "regla del juego" (Giannetti, 2002, p.50), y que dependen de la interacción del espectador/interactor para acceder a las imágenes que deben proyectarse en cada uno de sus cuatro niveles, logrando con ello, una obra inédita que encadena o concatena sus partes, conjugando la habilidad mental, la destreza técnica, el dominio informático y telemático, y el humor o sello lúdico de la artista, para crear un efecto estético que produce un *shock* en el espectador-interactor, dando lugar a nuevas características de percepción y experimentación del arte, permitiendo una experiencia más inmersiva, para conservar la historia fluyendo constantemente, de manera que no sea una historia fija (Wands, 2006, p.150).

**“La computadora está
permitiendo a los artistas
crear obras y nuevos tipos
de proyectos, nunca antes
posibles, adoptando nuevas
herramientas y técnicas
digitales, como parte de
su proceso creativo”**

WANDS, 2006, P. 8-9



La escenografía visual teatral presentada en esta video instalación de Toni Dove, es una configuración resplandeciente de color, composición, perspectiva, armonía de las figuras, etcétera, manifestando la belleza como concepto de perfección y de complitud que la obra tiene junto con las cualidades percibidas; los significados y correlatos en la narrativa de la obra, y la caracterización de los personajes para cada nivel, que la idea conceptual de la artista provoca en el espectador-interactor.

Se considera la experiencia y la actitud estética del espectador de forma motivacional y no solamente perceptiva, llegando hasta la interpretación mental de la obra dentro de una realidad virtual proyectada en la pantalla, pero involucrando una acción física real para constituirla; ya que, sin la interacción del espectador, esta representación basada en los trucos de la perspectiva y los ilusionismos ópticos de las imágenes proyectadas no podría llevarse a cabo; porque es la acción física de caminar y posicionarse en cada uno de los niveles de inmersión, especificados por las cuatro líneas blancas, que a su vez, se corresponden con sensores de movimiento, lo que activa las imágenes aleatorias que deberán desplegarse en la pantalla.

Debido a esta interacción del espectador y a sus acciones, se puede habitar un espacio virtual en el siglo XXI y posteriormente otro en el siglo XIX, o viceversa; en imágenes fragmentadas de movimiento y tiempo no secuenciales porque la video instalación, al integrar lo real y lo virtual en

el espacio-tiempo de la obra, genera una modelización informática del espacio y un entorno habitable donde el habitante/interactor, es quien completa la obra, en los mundos virtuales simultáneos, que son las imágenes-tiempo constituidas por las imágenes movimiento y sus interrelaciones en cada nivel de inmersión. Lo anterior se basa en las teorías de Bergson y Deleuze que dicen: “el habitante es el que habita imágenes-movimiento e imágenes-tiempo”, por oposición a la arquitectura de la función y de la abstracción, que cada día se separa más del individuo, planteando otro modo de integración, y, en un sentido estético, en la impresión que de lo virtual, se produce a través de la interactividad, permitida hoy en día, por las artes electrónicas y de los Nuevos Medios.

El proceso creativo y narrativo de la artista Toni Dove en la video instalación Artificial Changelings genera nuevos sentidos, símbolos, funcionamiento estético y operacional, porque es la artista quién construye la manera como la obra es percibida estéticamente, definiendo como se interactúa con ella y conceptualizando la relación simbólica que se establece entre los mundos virtuales y el mundo físico real que comprende la obra/proceso; que a su vez, define el orden estético-subjetivo y de producción de sentido dentro del reino de las apariencias y de la ilusión, sintonizando con la estética de la apariencia digital, esto es, la tecnoestética (Marchán, 2006, p.30), que se vuelca con entusiasmo a la simulación y al simulacro, nublando la transparencia de cualquier verdad y realidad “real”.

BIBLIOGRAFÍA

- Beardsley, M. y Hospers, J. (1990).** Estética, historia y fundamentos. Madrid: Cátedra.
- Bergson, H. (1973).** La evolución creadora, Madrid: Editorial Renacimiento.
- Bonin, V. (2001).** Toni Dove (New York, N. Y., United States). Obtenido el 29 de julio de 2011 de la base de datos de La fondation Daniel Langlois for Art, Science, and Technology, Montreal, Canadá: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=226>
- Deleuze, G. (1994).** La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1996).** La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2 (1a. reimpresión). Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1997).** El Bergsonismo. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A.
- Deleuze, G. (2006).** Diferencia y repetición. Argentina: Amorrortu.
- Giannetti, C. (2002).** Estética Digital. Barcelona: L'Angelot.
- Lieser, W. (2009).** Arte Digital. Madrid: H. F. Ullmann imprenta de Tandem Verlag GmbH.
- Marchán, S. (2006).** Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes. Barcelona: Paidós.
- Martin, S. (2006).** Videoarte. Colonia: Taschen.
- Tatarkiewicz, W. (2007).** Historia de seis ideas Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Madrid: Tecnos/ Alianza.
- Wands, B. (2006).** Art of the Digital Age: Londres, Thames & Hudson.



DORA LUCINA GONZÁLEZ QUINTANA

Es Maestra de cátedra y asignatura en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) y la Universidad de Monterrey (UDEM). Doctoranda en Artes y Humanidades por el Centro de Investigaciones en Ciencias, Artes y Humanidades, Monterrey (CICAHM). Premio a la mejor Tesis de Maestría 2008, División de Humanidades y Educación de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). Maestría en Artes con especialidad en Educación en el Arte por la Centro de Investigación y Posgrado de la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Ha expuesto su obra de manera colectiva e individual en distintos espacios locales, nacionales e internacionales.