



PAREIDOLIA

**Posibilidades de la
imagen minima**

CATALINA FEDEROVISKY

PAREIDOLIA

**POSIBILIDADES DE
LA IMAGEN MÍNIMA**

**FACULTAD DE ARTES
UNC**

PAREIDOLIA

**POSIBILIDADES DE
LA IMAGEN MÍNIMA**

**TRABAJO FINAL DE GRADO
LICENCIATURA EN GRABADO**

**CATALINA FEDEROVISKY
ASESORA MARTA FUENTES**

2018

Gracias,

A Lia y Sergio, por el infinito acompañamiento, sostén y empuje.

A Cholo y Delia, que siempre me escucharon.

A los cuatro, Agu, Mauri, Juan y Tomi. Y a Ire, por supuesto.

A cada una de mis amistades. Particularmente a Lau y Pato, compañeras eternas.

A Marta, por su atención, paciencia y dedicación.

A todas las personas que se han cruzado en mi camino, que de algún modo me han traído a donde estoy.

Índice

Introducción	10
Imagen	13
La imagen mínima	15
Imágenes técnicas	21
Mala calidad	30
Propuesta	33
Direcciones / Uno	37
Minutos / Dos	38
Capas / Tres	39
Diseño del espacio	40
Fichas técnicas	42
Reflexiones	44
Referencias bibliográficas	48

Pareidolia

Del gr. ,pær.ɪ'dəʊl.jə

F. Fenómeno psicológico donde un estímulo vago y aleatorio es percibido erróneamente como una forma reconocible.

Introducción

Pareidolia es un proyecto de exploración sobre la imagen mínima. ¿Cuál es y donde está el límite entre ser o no ser imagen? La búsqueda se materializa en el lenguaje del video. ¿Cuánto podemos reducir un video y que aún se siga denominando como tal? Reducción de estímulos, reducción de información. Llegar a lo mínimo y encontrar los límites. La disminución afecta a los elementos, la luminosidad, el sonido, el espacio, la calidad y la referencialidad. Buscamos el punto medio entre la imagen icónica y anicónica. Buscamos habitar el intersticio. ¿Qué nos ofrece esa imagen? ¿Cuánta variedad podemos hallar en este lugar?

La imagen mínima, lenta y silenciosa, se produce mediante la toma directa, no necesita de una edición posterior. Obtiene información de los estímulos externos sin la necesidad de referenciarlos directamente. Entre el video y el objeto del que “parte” hay un hiato. Ensancharlo. Abrir la brecha pero nunca soltar ninguna de las puntas. ¿Qué nos ofrece el lenguaje?

¿Qué significan estas imágenes? ¿Qué vemos? ¿Qué creemos ver?

En los límites de la imagen mínima aparece la *pareidolia*. Lo que nos interesa son las experiencias perceptivas. Explorar las apariencias visuales en relación a su posible recepción. La imagen mínima se construye en un espacio mínimo, en la relación con los demás elementos que éste contiene, e incluso con su ausencia. Se proponen tres instalaciones. Aun así, esto no es una indagación sobre la videoinstalación. Lo que se rastrea son las formas que pueden adoptar las apariencias. Apuntamos directamente a las imágenes, pensando en los lenguajes en que toman forma, pero sin

detenernos en los géneros que las ordenan. El video y la instalación no son fines en sí mismos, sino los medios para aproximarse a la experiencia de lo mínimo.

Ante la reducción aparece frecuentemente la “mala calidad” y, con ella, otros elementos del lenguaje. ¿Qué nos indican estas imágenes? ¿Qué ocurre cuando la edición ingresa al juego?

En un primer momento indagamos las posibilidades de la imagen y la materialidad del lenguaje en el que toma forma. Luego, la exploración pasa a otro nivel y se centra en los conceptos que gravitan alrededor de los videos. ¿Qué cosas del mundo podrían – aunque no lo sean – ser pensadas a partir de ellos?

La imagen mínima de la *pareidolia* señala, al menos, tres cosas diferentes: aquello – lo que sea – de lo que se vuelve signo; el video en sí mismo como forma y como lenguaje; y las condiciones de su producción. A lo largo de este escrito intentaremos ir desmontando estas ideas.



Imagen

Al hablar de imágenes, lo hacemos en un sentido amplio y estamos pensando en distintas producciones: visuales, sonoras, audiovisuales, icónicas, anicónicas. La imagen no es entendida necesariamente como aquel producto que mantiene una relación de semejanza con un original. Para Jacques Rancière¹, de hecho, las imágenes que conforman lo que llamamos arte son aquellas que implican una alteración en la relación de semejanza, un distanciamiento, que puede incluso prescindir de la alteridad identitaria. Son imágenes que no necesitan “parecerse” a algo para ser llamadas de ese modo. En otras palabras, entendemos que para hablar de imágenes no es condición necesaria la referencia icónica a algo externo. Incluso, pensamos las imágenes como espacios de tensión entre la iconicidad y aniconicidad de los signos.

Dentro de este marco, nos ubicamos en el universo de las imágenes técnicas, entendido como conjunto diferente al de las imágenes tradicionales. Para Vilém Flusser² estos dos grupos implican distintos gestos productores, es decir, diferentes acciones, procesos, decisiones, mediaciones y, por ende, diferente relación con las circunstancias. Las imágenes tradicionales parten de circunstancias palpables a las que vuelven escenas sobre superficies; parten de lo concreto y van hacia lo abstracto. Las tecno-imágenes, por el contrario, son abstracciones que buscan concretizarse; son conjun-

¹ RANCIÈRE, J., (2011), *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo Libros, pp.28-34.

² FLUSSER, V., (2015), *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Catja Negra Editora, pp.33-58.

tos de puntos que aparentan ser superficies que aparentan ser imágenes. No son superficies efectivas sino que están llenas de intervalos, son imágenes imaginadas³.

En las distintas imágenes técnicas el vínculo con lo externo también varía. Las *imágenes fotográficas* son aquellas tecno-imágenes que se obtienen gracias al procesamiento químico mecánico de la información que cargan los fotones. No hay imagen fotográfica si no hay estimulación del aparato. Los dispositivos de registro – en tanto mediadores – establecen una relación particular, diferente de la que posibilitan los programas informáticos, los sensores y radares, y otros medios de producción de información.

³ Según Flusser, las imágenes técnicas parecen planos bajo una mirada superficial pero son en realidad conjuntos de puntos resultados de programas y aparatos. Cuando las imágenes técnicas son observadas, se disuelven.

La imagen mínima

“Callarse, ¡qué lección! Qué noción
más inmediata de la duración”

Paul Valery⁴

La imagen mínima es aquella que se debate por serlo. Es una imagen reducida donde prima la oscuridad, la falta de estímulos y por ende de registro. Prima el silencio y la quietud. Un silencio irreal, imposible. Un silencio que no está vacío. En el contraste con la estimulación constante lo mínimo se plantea como un espacio que se maneja con otros tiempos. “Para percibir la plenitud, hay que conservar un sentido agudo del vacío que la delimita; a la inversa, para percibir el vacío, hay que captar otras zonas como colmadas”. La imagen mínima entendida como “una vacuidad enriquecedora, un silencio resonante o elocuente”⁵.

Lo que se reduce al fin y al cabo en la imagen mínima es la *información*. La pérdida de datos condiciona la referencialidad de los signos. El resultado es un conjunto de bajo grado de iconicidad, que más que denotar su objeto, nos acerca pistas para que hagamos el resto. “Cuando miramos algo que está <<vacío>>, no por ello dejamos de mirar, no por ello dejamos de ver algo... aunque sólo sean los fantasmas de nuestras propias expectativas”⁶. Ante un estímulo que evoca pero no afirma, tendemos a ver lo que no está. Aparece la

⁴ EN VIRILIO, P., (2000), *El procedimiento silencio*. Buenos Aires: Paidós, p.87.

⁵ SONTAG, S., (1997), *Estilos radicales*. Buenos Aires: Taurus. pp, 23-24.

⁶ *Ibidem*.

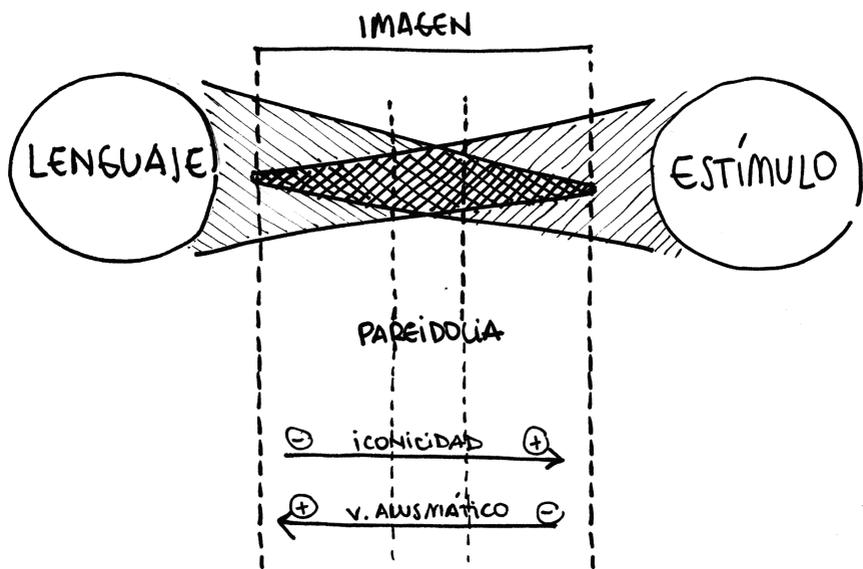
pareidolia, aparece la imagen con todo su potencial evocador.

Entre la imagen fija y la imagen en movimiento, entre la iconicidad y la falta de referencias; lo mínimo ronda los límites. La imagen lenta y silenciosa reclama una mirada atenta para ser aprehendida. Para descubrirla hace falta insistencia, detenimiento. Tras la observación sostenida aparecerá aquello que quiere – aunque sea en parte – mostrarnos.

La imagen reducida también atrae las miradas sobre sí misma. La merma del carácter metafórico facilita la atención sobre la propia forma-video. A su vez, permite ponderar otros significados que, más allá de la iconicidad, se despliegan de la materialidad, el proceso de producción, la técnica, y demás.

El concepto de acusmática, elaborado por Pierre Schaeffer⁷, hace referencia a aquella condición que atiende a la forma del sonido en sí mismo, a la localización consciente de las texturas, de las masas y de las velocidades sonoras. Implica un ocultamiento de las fuentes con el objetivo de reforzar la percepción de los caracteres sonoros. Según el autor, el valor acusmático aparece cuando el sonido no busca dar cuenta auditivamente de aquello que se observa en la imagen. Sin embargo, ¿qué ocurre cuando sonido e imagen se encuentran coordinados, pero aún juntos poseen un bajo o nulo potencial referencial? Podríamos quizás pensar en el valor acusmático del producto audiovisual, es decir, un conjunto que atiende más a su propia materia que a aquello que de algún modo lo “causa”.

⁷ El trabajo de Pierre Schaeffer es desarrollado por Carmelo Saitta en “La banda sonora, su unidad de sentido”. LA FERLA, J. (Ed.), (1996), *La revolución del video*. Buenos Aires: UBA Ed, pp.159-162.



La imagen mínima funciona en el *vacío*, en el espacio mínimo. En la ausencia lo reducido brota y crece. La imagen de la *pareidolia* propone una experiencia, necesita de un espacio acorde. El tiempo, el sonido, lo visual y las relaciones que entablan en el espacio construyen el ambiente donde se desarrollan las experiencias. Tales, son fragmentarias, son individuales a la vez que culturales, y son contingentes.

A la ausencia de estímulos se le suma la dilatación del tiempo. El detenimiento conduce la mirada. Para Bill Viola, referente del campo del videoarte, la “expansión del tiempo”⁸ deriva la atención hacia aquellas cosas que quedan por fuera de la ventana de percepción habitual, de nuestro rango de pensamiento. En sus videos Viola trabaja con la dilatación del tiempo de la imagen de representación para ir más allá de ella y enfrentarse con las expectativas, la memoria, las emociones, la consciencia y el inconsciente de quien mira⁹. Para el artista, el manejo del tiempo es clave en la búsqueda de las experiencias perceptivas, entendidas como momentos de dinámica interacción.

En un escenario más cercano, Charly Nijensohn,¹⁰ también trabaja con el transcurrir lento y las variaciones de sonido e imagen casi imperceptibles. El tiempo adquiere una presencia casi física, la

⁸ LONDON, B., (1987), *Bill Viola: Installations and Videotapes*. Nueva York: MoMA. (catál.), p. 19.

⁹ LONDON, B., Op. cit, p. 9.

¹⁰ Charly Nijensohn (Buenos Aires, 1966). Referente del videoarte argentino que trabajó con la performance, la intervención urbana, el video y la música experimental. Tuvo una activa participación en la escena artística de los 80-90, integró los grupos “La Organización Negra” (1984) y “Ar Detroy” (1991). Hoy trabaja en Berlín y su obra es reconocida internacionalmente.

duración se vuelve una cuestión material¹¹. Nijensohn apunta a la sensibilidad, a la acción del tiempo sobre la percepción. “La detección de los elementos de la imagen – tan sólo aparente – se revela en la medida en que el espectador es desafiado a entregar todos sus sentidos a un acto perceptivo, involucrando tanto su cuerpo como su pensamiento”¹².

El video mínimo y las experiencias perceptivas que suscita se construyen en el espacio de recepción y en fuerte relación al transcurrir temporal. Puntualmente, el lenguaje audiovisual mantiene una relación particular con el tiempo. Necesita de él para su desarrollo, y su duración depende de quien lo percibe. Sin embargo, una vez obtenida esa atención, es el video el que nos dispone. Ante un trabajo concreto disponemos del tiempo que deseamos, podemos detenernos a observar cómo el contexto cambia alrededor de nuestro objeto. Por el contrario, la imagen cerodimensional¹³, inexistente como tal, es inabarcable. Previamente procesada, aparece en la superficie sólo un instante, al siguiente no está. El audiovisual no tiene tiempo, y a la vez no existe sin él. No tiene presente, nunca existe por completo. Es un conjunto de elementos – fotogramas y sonidos – que habita un tiempo virtual, imaginario. Su presencia es siempre en forma de recuerdos. Es un conjunto de rastros, y en este sentido, es doblemente indicial. El audiovisual no sólo es índice de lo que lo produce, es también un conjunto de índices de sí mismo.

¹¹ ALONSO, R. (2004). "Estado de emergencia", en *Sobre una Realidad Ineludible. Arte y Compromiso en Argentina*, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Caja de Burgos, 2004 (catál.). Disponible en:

<http://www.roalonso.net/es/videoarte/emergencia.php>

¹² En LA FERLA, J., (2014), *Charly Nijensohn, estado de emergencia*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica. (catál.), pp.77.

¹³ FLUSSER, V., (2015), El universo de las imágenes técnicas. *Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, pp. 46-47.

El video, imagen imaginada, mínimo, sin tiempo, se debate por serlo.

Imágenes técnicas

La imagen en movimiento, tal cual la conocemos hoy, aparece en nuestra historia gracias a los dispositivos de captura derivados de la cámara fotográfica. Éstos no sólo producen imágenes de muy alto grado de iconicidad, sino que demandan cada vez menos esfuerzo¹⁴. Quizás es por ello que la representación de mayores grados de iconicidad y verosimilitud ha resultado ser la protagonista de las producciones audiovisuales a lo largo del tiempo. Los dispositivos de tipo fotográfico, precisamente por su gran productividad en la obtención de estas imágenes – entre otras cosas –, han sido históricamente los encargados de hacerlas.

Según Lev Manovich, la “captura de lo real” en manos de los aparatos fotográficos se apoyó desde sus inicios en la perspectiva como herramienta de racionalización de la visión. A mediados de 1960, en Estados Unidos, en el marco de la guerra fría y la carrera espacial, la NSA (Agencia Nacional de Seguridad) y la CIA (Agencia Central de Inteligencia) comenzaron a desarrollar proyectos de automatización computarizada de la visión y el procesamiento de imágenes. El objetivo: detectar armamentos, monitorear comunicaciones, sondear espacios, sin la necesidad de revisar el enorme caudal de información recibida y acumulada. La aplicación de la perspectiva fue el primer gran paso en el desarrollo de estos programas, pero luego se convirtió en un límite. A ella se le sumaron nuevas técnicas de registro y nuevos modos de representar las imágenes, como las vistas aéreas y satelitales, los sistemas de vigilancia y las simulaciones 3D. La vista aérea complementó y

¹⁴MANOVICH, L., (1997), “Automation of sight: From photography to Computer Vision”, p. 4. Disponible en: http://manovich.net/content/04-projects/014-automation-of-sight-from-photography-to-computer-vision/11_article_1997.pdf.

desestabilizó el paradigma de la perspectiva lineal y su modo de representar los sujetos, objetos, el tiempo y el espacio¹⁵.

De todos modos, desde el surgimiento de las imágenes técnicas se han desarrollado paralelamente trabajos que buscan otros modos de articulación entre lo visible y lo decible. Dentro del cine experimental, por ejemplo, se engloban distintas producciones que escapan a la representación verosímil y la lógica narrativa dominante, desde producciones anicónicas hasta narrativas poco usuales en sus manejos del tiempo, el montaje, la edición u otras variables. Entre ellos, el cine puro francés y el cine absoluto alemán se centraron en la indagación sobre los elementos del lenguaje cinematográfico: la forma, el color, el ritmo, el movimiento, el montaje. Trabajos como los de Erik Satie, René Clair, Viking Eggeling, Hans Richter y Walter Ruttmann, exploran otros regímenes de articulación entre los signos y lo externo. Estas propuestas se alejan de la iconicidad estandarizada a través del trabajo mismo con el material.

Con el advenimiento de los programas informáticos de producción y edición de imágenes se abre un nuevo campo de experimentación. La imagen entabla un vínculo diferente con lo externo: ya no es el producto de la estimulación del aparato sino el resultado del accionar sobre teclas y programas. La generación de imágenes técnicas mediante softwares permite la exploración de nuevos modos de estructuración de la iconicidad o aniconicidad de los signos. Estas imágenes técnicas se funden con las imágenes fotográficas y se expanden luego hacia trabajos en las redes, obras de inmersión y simulaciones.

¹⁵ STEYERL, H. (2014), *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja negra Editora, p. 17.

En los últimos años el universo de las imágenes técnicas ha entrado en una carrera tecnológica infinita que busca siempre una mejor resolución y corre continuamente la línea de llegada: SD, HD, Full HD, 4K, 8K, y todo lo que vendrá. Esta búsqueda se asienta en otra de la misma intensidad: la de la “buena calidad”. La insistencia constante en representar de modo cada vez más *fiel* – ¿de asir? – la realidad parece a veces superarla y, por qué no, reemplazarla.

La imagen fotográfica al servicio de lo real instala la creencia en una relación directa entre ella y aquello de lo que “parte”. Una fotografía, o un fotograma, es el resultado de la impresión de un conjunto de haces lumínicos de determinadas frecuencias que inciden en una superficie fotosensible. Entonces, vemos la fotografía de una casa, por ejemplo, y pensamos: bien, la cámara estuvo frente a esta casa, le apuntó, captó los haces lumínicos que informaron al aparato sobre la apariencia de la casa, y reprodujo su imagen. La imagen fotográfica es entonces, el índice de aquello que estuvo frente a la cámara, el registro de lo que *ha sido*¹⁶. Sin embargo, como cualquier otro lenguaje, el audiovisual es un sistema de signos [no transparente ni simple] y no un espejo del mundo [simple y transparente]¹⁷. La indicialidad de lo que *ha sido* se construye gracias a la estructuración icónica de los signos. La función icónica necesita que las unidades elementales del lenguaje se articulen en

¹⁶ El *eso-ha-sido* barthesiano es, según Rancière, la insistencia en la inmediata alteridad de la imagen, en el carácter indicial de la imagen fotográfica como una trascendencia inmanente garantizada por el modo de producción material. RANCIÈRE, J., (2011), *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo Libros, pp.30-31.

¹⁷ MENNA, F., (1977), *La opción analítica del arte moderno. Figuras e íconos*. Barcelona: Gustavo Gili Editorial, p. 69.

relación de semejanza con el referente, de acuerdo a los códigos culturales de representación. Esta relación de parentesco no es directa: es contingente, depende de una serie de decisiones. Las imágenes “cada vez más reales” funcionan gracias a un crecimiento en la verosimilitud de la iconicidad.

“Necesariamente el emisor del mensaje icónico selecciona ciertos rasgos del objeto (o mejor, del referente) que considera pertinentes (de nuevo, según lo que su contexto cultural específico considera que son necesarios para volver al espécimen expresivo reconocible como ícono del referente), descartando otros”¹⁸.

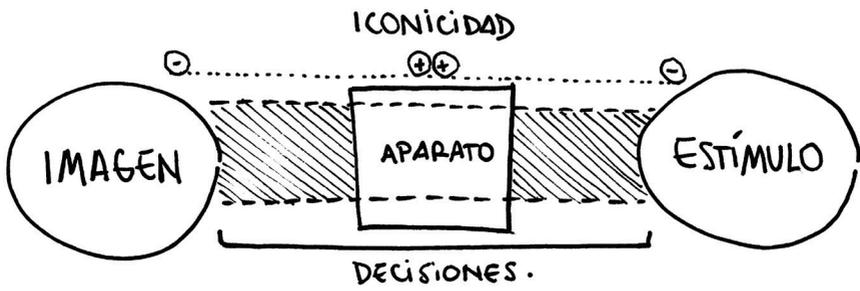
¿Qué indican entonces las imágenes fotográficas?

Entre lo que observamos a través de la cámara y el resultado que obtenemos de ésta, hay un hiato. Ese hiato es el aparato. La imagen fotográfica, antes de referir al estímulo externo, lo que nos indica es el proceso ocurrido al interior de la cámara estimulada, que tiene por resultado la imagen. Pero no nos olvidemos que alguien tuvo que activar el aparato. Volviendo a la casa, ésta señalaría entonces, no la casa real, pero si al menos dos cosas: el gesto de apuntar a la casa y las decisiones que este acto implica; y los procesos físico-químicos “invisibles” gracias a los cuales la cámara fotográfica, tras someterse a determinados estímulos, elabora y ordena un conjunto de puntos que se parecen – sólo en algunos aspectos – a la apariencia de la casa.

¹⁸ BAULINA, D., (2016), La negación del sentido en la indicialidad fotográfica. Primeras aproximaciones. Trabajo final de grado inédito. Facultad de Artes, UNC, p. 38.

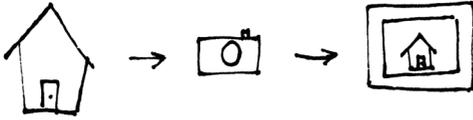
“[...] las imágenes técnicas hacen creer que ellas, también, significan escenas. Y que las significan “mejor” (más fielmente) que las imágenes tradicionales. Las imágenes técnicas hacen creer que producen escenas punto por punto, que no son más que superficies sobre las cuales las escenas significadas por ellas dejaron sus trazos punto por punto. Las imágenes técnicas esconden y ocultan el cálculo – y, en consecuencia, la codificación – que se procesó en el interior de los aparatos que la produjeron”¹⁹

¹⁹FLUSSER, V., (2015), *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, p. 47.



¿Qué ocurre cuando las imágenes fotográficas ingresan al ordenador para ser editadas? Una “buena” edición es aquella que no deja rastros, es decir, aquella que no es indicada por la imagen. En este punto los procesos se desdibujan. Cualquier tipo de signo es índice de algo que pasó, ¿pero de qué naturaleza? El carácter indiferenciado de lo postproducido debilita las referencias – o los tipos a los que refiere –. ¿Hasta dónde – y con cuánta certeza – podríamos afirmar que un trabajo audiovisual es el resultado de un registro directo y no de la elaboración de datos con un programa de computación? Con el surgimiento de los programas de procesamiento de datos computarizados, lo real no sólo se “captura”, sino que se crea. En palabras de Hito Steyerl, “la tiranía de las lentes fotográficas, malditas por la promesa de su relación indicial con la realidad, ha cedido el paso, para bien o para mal, a representaciones hiperreales, no del espacio tal y como es sino del espacio tal y como podemos realizarlo”²⁰. ¿Podemos seguir hablando de imágenes fotográficas – en tanto conjunto diferenciado del resto de las imágenes técnicas – cuando su origen ligado no es comprobable?

²⁰ STEYERL, H. (2014), *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja negra Editora, p. 29.



La “buena calidad”, apoyada en la mejor resolución, parece estar empeñada en ocultar el hiato. No eliminarlo – es imposible –, sino encubrirlo. Con la mejor resolución, ocultar la brecha entre la imagen técnica y los estímulos concretos. A las imágenes fotográficas se le suman las que se obtienen por satélites, radares, sensores, y programas informáticos. La invisibilización de la brecha entre imagen y el estímulo externo opera también sobre el resto de las imágenes técnicas, cuya relación con lo concreto es diferente. Los distintos vínculos comienzan a desaparecer a la vista, y las imágenes técnicas se indiferencian.

¿Qué implicancias tiene entonces la producción de la imagen mínima y de “mala calidad”?

Mala calidad

La jerarquía de las imágenes de las sociedades occidentalizadas contemporáneas, fuertemente cruzada por el culto a la calidad y una lógica comercial, tiene en su cúspide a la imagen nítida y de buena resolución²¹. Esta estandarización establece una relación particular, y en adelante habitual, entre la imagen icónica y el estímulo externo, que implica la mayor verosimilitud posible del vínculo directo. Ordena a la primera como la huella del segundo. La imagen icónica de “buena calidad” propone lo visible como la contraparte de lo decible, es decir, aquello que en principio *ocurrió*. Bajo esta lógica, los elementos que no aportan a la construcción de una representación verosímil, sino que señalan el lenguaje mismo, han de ser disminuidos. La imagen de “buena calidad” oculta la brecha: oculta los procesos del aparato, oculta las decisiones que lo activan y condicionan, y oculta el lenguaje. Esta condición trasciende la posible iconicidad de los signos: aún aquellas imágenes que se distancian de sus estímulos de origen han de configurarse en una calidad estandarizada. Aun cuando la brecha se amplía, cuando no hay iconicidad a construir, los elementos que sólo señalan el lenguaje se mantienen en un último plano.

La imagen de “mala calidad” señala hacia afuera a la vez que se señala a sí misma. Con la información y resolución descoordinadas, visibiliza el lenguaje y pone en riesgo su referencialidad. Es una imagen mínima, que pone en juego los elementos que la definen y desestabiliza su discurso de transparencia. En la visibilización del

²¹ STEYERL, H. (2014), *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja negra Editora, p. 35.

lenguaje posibilita la valoración acusmática de aquellos elementos que no se ajustan a los estándares. En este marco, el ruido digital, es decir, las variaciones aleatorias de luminancia, crominancia y sonido, puede pensarse como un conjunto de variables que *enriquecen* la apariencia sensible y conducen la atención hacia el lenguaje. Esto comprende un aspecto azaroso: existen mecanismos para evitar o reducir las alteraciones pero no existen modos de controlar los efectos que éstas producen. Se puede impedir o disminuir la aparición del ruido, se puede luego corregirlo y eliminarlo, pero no es posible estipular dónde y de qué modo modifica la señal. Es posible decidir la medida de la brecha entre el estímulo y su registro, pero no su cualidad.

¿Por qué producir una imagen de “mala calidad”?

Las imágenes son de “mala calidad” porque no llegan a cumplir con las expectativas de los estándares que las ordenan. Es decir, que no lo son realmente. Las imágenes por sí mismas no son unas mejores que otras, unas más valiosas que las otras. Pero las riquezas de la imagen subestándar no son aquellas que la lógica hegemónica pondera: no podemos adorarla por su alta verosimilitud en la representación. Pero podemos rescatarla por su lenguaje, valorarla por su propia forma. Podemos destacar su valor acusmático y encontrar su riqueza en la gran cantidad de variaciones aleatorias, en la amplitud cromática dentro de marcos mínimos, y podemos celebrarla incluso por lo poco que se parece a aquello de lo que “parte”.

Propuesta

La imagen mínima de la *pareidolia* apunta a las experiencias, y estas experiencias se construyen en el espacio. Para esta propuesta se desarrollan tres videoinstalaciones, entendidas como tres modos de responder a las preguntas e intereses planteados, tres variaciones sobre la experiencia que implica el conjunto. Ésta se plantea como un recorrido que atraviesa las tres instancias que se suceden de modo continuo, en los videos no hay marcas de inicio ni finalización.

Lo mínimo se establece como un marco dentro del cual se exploran las posibilidades de tensión de los elementos reducidos. Esta lógica de *Reducción / Variación / Tensión* conforma un eje que atraviesa todos los niveles y decisiones: la producción y edición de cada uno de los videos, el desarrollo de cada espacio, y la interacción de las tres instalaciones.

En primera instancia todos los elementos se reducen al mínimo y se elimina o limita al máximo cualquier estímulo secundario. Las fuentes lumínicas y sonoras son puntuales y escasas. La oscuridad, el negro, o el “vacío” priman tanto en los videos como en el espacio. A través de este aspecto ambos elementos interaccionan y construyen la imagen mínima. A su vez, el diseño del espacio en su conjunto favorece la construcción del carácter evocador.

Las variables que se reducen en los videos son la cantidad y tamaño de las figuras, su movimiento, la luminosidad y contraste, el tono y la saturación, y la calidad de los registros. La reducción de estos factores en distintos grados permite la oposición y tensión entre los videos. En cada sala, fluctúa la cantidad y tamaño de las pantallas,

la ausencia o presencia de fuentes sonoras, y su disposición. Estos elementos determinan la relación del espectador con el espacio, su postura y su relación corporal con los videos. A la vez, condicionan y tensionan la mirada al focalizar o dividir la atención mediante la multiplicación de las fuentes.

*

El proceso de producción consta de diferentes etapas: recopilación de registros audiovisuales, clasificación y selección, edición de los registros, diseño de propuestas, montaje y edición del conjunto.

Si bien técnicamente todo el material audiovisual de este proyecto es en formato video, por una cuestión de practicidad, llamamos *registro* al material en bruto producido por la cámara, y *videos* a aquellos que ya han sido procesados, sin importar el grado de edición que soporten. Los registros reciben ese nombre porque se producen siempre mediante la toma directa, es decir, que implican la estimulación de un aparato de tipo fotográfico. Éstos se clasifican de acuerdo a determinadas características en relación a su proceso de obtención.

Fuentes-fijas: Son registros de motivos que no sufren transformaciones en el transcurso del tiempo. Las variaciones, mínimas, son ocasionadas por el ruido audiovisual, el método de filmación a *cámara en mano* y cambios en el enfoque.

Fuentes-movimiento: Poseen variaciones en su desarrollo temporal, ya sea propias del objeto de registro o generadas por el recorrido de la cámara en el espacio.

Ambos tipos de fuentes se articulan en la edición para la elaboración de los diversos videos que conformarán las instalaciones. De

todos modos, este trabajo de edición no conforma una etapa de postproducción sino un eje que atraviesa el trabajo de principio a fin. Es integral a los videos, estructura su configuración desde el inicio de su producción en forma de registros. Es integral a la instalación misma. Las variables que posibilita el trabajo de edición condicionan el proceso de producción en su conjunto. La articulación de las fuentes se produce de tres modos:

MONOVIDEOS

Una sola fuente de toma directa con bajo grado de edición: ajustes de color y contraste, de sonido y cortes de inicio y finalización. Los monovideos conforman conjuntos de proyección simultánea, donde cada uno funciona a la vez como un video cerrado en sí mismo y como componente de un orden mayor en el que juega un rol determinado. El diálogo entre pantallas permite las mayores posibilidades de variación y contraste de imágenes, sonidos y temporalidades.

VIDEOSECUENCIAS

Trabajos contruidos mediante la sucesión en el tiempo de diversas fuentes, a través de un proceso de edición por montaje. El desarrollo temporal permite la relación y oposición entre los registros de diversa índole dentro del mismo producto audiovisual.

VIDEOS POR CAPAS

Videos compuestos por numerosas fuentes que se articulan como capas mediante un proceso de edición. El diálogo de las mismas posibilita variación y contraste hacia el interior de los trabajos. La operación de superposición y yuxtaposición de capas busca provocar la ilusión de una profundidad de la imagen anicónica.

El sonido se trabaja separadamente, con estrategias de edición diferentes a las de lo visual, y sin respetar una correlación. Dentro

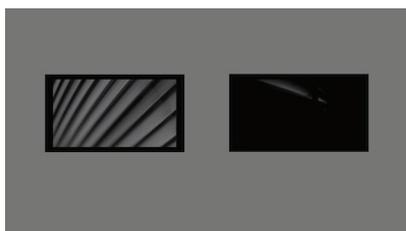
del parámetro de reducción / variación / tensión se buscan diferentes texturas, calidades, fuentes y grados de referencialidad. Los sonidos se conforman por fuentes únicas o capas, y se articulan por sucesión y/o superposición en el espacio. En la instalación se trabaja con el silencio como marco contenedor de lo mínimo, y se busca incorporar las emisiones propias del espacio de exhibición.

El conjunto de estímulos audiovisuales en relación con el espacio conforman las tres videoinstalaciones diseñadas.

Direcciones / Uno

Dos pantallas contiguas de tamaño medio que alternan la proyección de dos videos: un videominuto fijo y una videosecuencia.

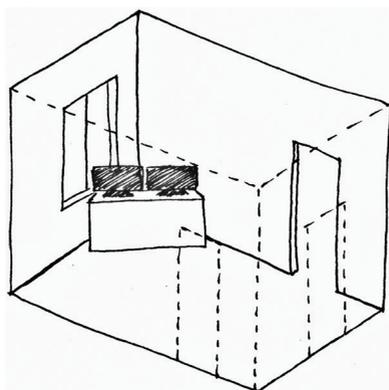
Ambos canales se presentan sin audio y en blanco y negro. Las posibilidades de variación se reducen a los contrastes de luminosidad, calidad de las imágenes, y quietud/movimiento de las figuras.



Distribución de las pantallas



Fotograma



Minutos / Dos

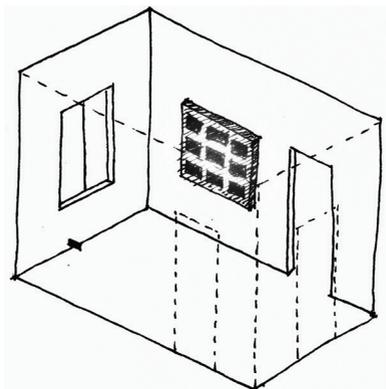
Diez pantallas chicas entre las que se alternan proyecciones de monovideos. Nueve de ellas se ubican en un dispositivo de cuadrícula. En la pared opuesta se ubica la décima pantalla, de tamaño aún menor. El tratamiento del audio, similar al de lo visual, se compone por numerosas fuentes superpuestas y alternadas. Los parlantes se distribuyen en distintos puntos del espacio. Éste se tensiona por la multiplicidad y dispersión de los estímulos.



Distribución de las pantallas

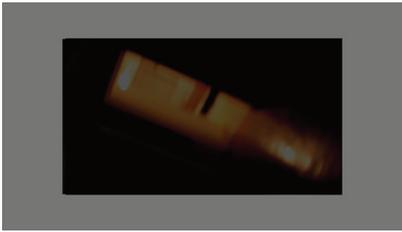


Fotograma



Capas / Tres

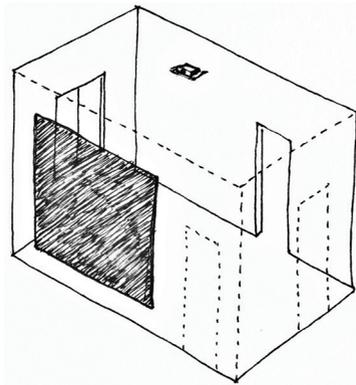
Instalación monocanal de gran formato de un video formado por capas. El sonido, al igual que lo visual, se construye por superposición y yuxtaposición de fuentes editadas digitalmente. El espacio se tensiona a través de la distribución de las fuentes de emisión sonora a lo largo de la sala.



Distribución de las pantallas



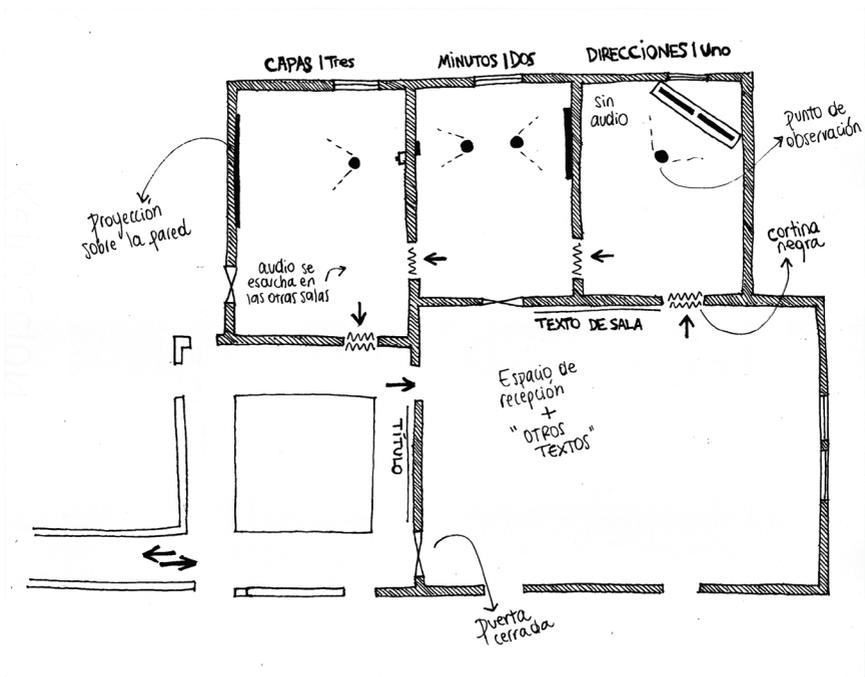
Fotograma



Diseño del espacio

Centro Cultural Casona Municipal. Segundo piso.

El diseño del espacio propone un recorrido lineal que atraviesa las tres instalaciones.



Sala 0

Texto de sala: Introduce el concepto de lo mínimo y la variedad dentro de éste. Menciona que los videos son de toma directa y buscan el límite entre iconicidad/aniconicidad. Enfatiza que los trabajos ponen el acento en las experiencias personales de percepción, en la que puede entrar el juego el potencial evocador.

Sala 1

“Direcciones / Uno”

Sala 2

“Minutos / Dos”

Sala 3

“Capas / Tres”

Observaciones:

- Los videos se reproducen en bucle y no indican su inicio o finalización. El tiempo de la instalación es continuo y no condiciona el tiempo de permanencia.
- Las pantallas se ubican siempre a la altura de visión promedio, apuntando a una relación de comodidad de quien las observa. Se busca favorecer una experiencia perceptiva de inmersión, donde la atención se focalice en las fuentes audiovisuales.
- La disposición de las pantallas en el espacio está diseñada para que quien las observa tenga la menor visibilidad posible del área de circulación de las salas.

Fichas técnicas

“Direcciones / Uno”

Videoinstalación. Dos canales.

Duración: 2’

Blanco y negro.

Sin audio.

Reproducción en bucle.

Equipo técnico: Dos pantallas de 32”

“Minutos / Dos”

Videoinstalación. Canales múltiples.

Duración: 5’ 47”

Color.

Audio estéreo.

Reproducción en bucle.

Equipo técnico: Nueve pantallas de 14cm x 21cm. Una pantalla de 7cm x 13cm. Dos parlantes.

“Capas / Tres”

Videoinstalación. Monocanal.

Duración: 4’ 50”

Color.

Audio estéreo.

Reproducción en bucle.

Equipo técnico: Proyector. Dos parlantes.

Reflexiones

Finalmente, la imagen es entendida como un espacio para el trabajo con el lenguaje, para la exploración de su materialidad. El carácter cerodimensional del video no lo exime de las posibilidades de abordarlo materialmente, de indagar las características particulares que lo definen. En este sentido, los videos de este proyecto significan oportunidades para trabajar con la definición, la calidad, el ruido, el movimiento, la duración, el sonido, el silencio; es decir, la apariencia sensible de la imagen audiovisual.

A la vez, la imagen técnica abre otras vías de exploración gracias al vínculo particular que establece con lo externo. Si bien el lenguaje audiovisual está habituado a la producción de imágenes bajo la función icónica-indicial, se pueden explorar otros modos de articulación de lo visible y lo decible. Existen otras operaciones más allá de las asociadas a la técnica y los estándares aplicados a ella. Es por ello, que este proyecto apuesta por la ambigüedad, el “vacío”, la falta de luz y de información, la espera. Con la imagen mínima se intenta formar un espacio de exploración de distintas calidades, del silencio, y de la quietud, de la mano de un lenguaje que tiene como modelo la imagen clara, definida, de rápido procesamiento.

En la búsqueda de otras formas de articulación con lo que está por fuera, surge la *pareidolia*. Este fenómeno aparece cuando la imagen habita el límite entre la propia forma del lenguaje y la función referencial. Es el punto medio. Es posible pero incontrolable, depende de las percepciones individuales, siempre contenidas en un marco cultural compartido. Podemos pensar la *pareidolia* como una oportunidad de apertura, antes que como una percepción errónea. Con ella se intenta fomentar las interpretaciones

dispares, fragmentarias, individuales, impredecibles. La imagen es entendida como un campo para las experiencias, que se orienta hacia la variedad y la dispersión antes que a la resolución. Las distintas respuestas de la *pareidolia* funcionan entonces como un momento de variedad dentro del marco que establece la imagen mínima.

Gran parte del interés en este proyecto radica en el doble juego que permite. Por un lado, se basa en la experimentación en torno a la idea de lo mínimo y el lenguaje del video desde un abordaje en el que prima lo sensible. A su vez, los videos funcionan como puntos de partida para reflexionar, ya en términos más generales, sobre algunas cuestiones de estas imágenes técnicas en relación a su funcionamiento, su producción, su vínculo con lo real, y los discursos que las rodean. Estas reflexiones vuelven a los videos en forma de decisiones que condicionan su producción. Son dos caminos paralelos que se retroalimentan.

De este modo, el ensanchamiento de la brecha entre el estímulo y la imagen sirve al cuestionamiento sobre la relación aparentemente directa entre estos dos polos. Cuando interviene la edición y la generación de imágenes con programas computacionales el vínculo se vuelve aún más complejo: ni siquiera es tal. La imagen mínima busca presentarse como el resultado de las decisiones que la produjeron así: reducida, subestándar, lejana a sus estímulos de origen. Apunta así a la reflexión sobre la convencionalidad de la imagen entendida como el registro de lo que *ha sido*.

Por último, no podemos dejar de señalar que la idea de lo mínimo no constituye una categoría, sino todo lo contrario, se construye plenamente en función de una interpretación personal, que es por ende arbitraria y contingente. Las experiencias individuales, aún contenidas dentro de un marco cultural, condicionan la compren-

sión de lo mínimo, la recepción de los videos, la aparición o no de la *pareidolia*, y su cualidad. Ante las preguntas planteadas en su origen, este proyecto significa sólo una pequeña parte dentro del rango de respuestas posibles.

Referencias bibliográficas

ALONSO, R. (2004). "Estado de emergencia", en *Sobre una Realidad Ineludible. Arte y Compromiso en Argentina*, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Caja de Burgos, 2004 (catál.). Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/emergencia.php>. Consulta: 26/06/2018.

ALONSO, R. (2005). "Hacia una des-definición del videoarte", en *ISEA Newsletter*, # 100, Abril – Mayo 2005. Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/desdefinicion.php>. Consulta: 10/12/2017.

ALONSO, R., (2005b), "Hazañas y peripecias del videoarte en Argentina", en *Cuadernos de Cine Argentino. Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/incaa.php>. Consulta: 10/12/2017.

BAULINA, D., (2016), *La negación del sentido en la indicialidad fotográfica. Primeras aproximaciones*. Trabajo final de grado inédito. Facultad de Artes, UNC.

FLUSSER, V., (2015), *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

IGUAL, J., (2017), *Ruido, sensores y exposición*. Disponible en: <http://fotoigual.com/libro-ruido-fotografia-sensores-exposicion/> Consulta: 05/04/2018

"Installation art" (Art Terms). En <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art> - Consulta: 02/07/2018.

LA FERLA, J. (Ed.), (1996), *La revolución del video*. Buenos Aires: UBA Ed.

LA FERLA, J., (2014), *Charly Nijensohn, estado de emergencia*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica. (catál.) Disponible en: https://www.academia.edu/29002948/Estado_de_emergencia_de_Charly_Nijensohn. Consulta: 28/06/2018.

LONDON B. (Ed.), (1987), *Bill Viola: Installations and videotapes*. Nueva York: MoMA. (catál.) Disponible en: https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2162_300296070.pdf. Consulta: 29/06/2018.

MANOVICH, L., (1997), "Automation of sight: From photography to Computer Vision". Disponible en: http://manovich.net/content/04-projects/014-automation-of-sight-from-photography-to-computer-vision/11_article_1997.pdf. Consulta: 30/04/2018

MENNA, F., (1977), *La opción analítica del arte moderno. Figuras e íconos*. Barcelona: Gustavo Gili Editorial.

OYBIN, M. (2017). "Claves para entender la obra de Charly Nijensohn", en *La Nación*, 17/09/2017. Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/2062989-claves-para-entender-la-obra-de-charly-nijensohn>. Consulta: 28/06/2018.

RANCIÈRE, J., (2011), *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

REKALDE, J. (2001). "De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo", en *Universo Fotográfico n°4*, diciembre 2001. Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://webs.ucm.es/info/univfoto/num4/pdf/4rekalde.pdf>. Consulta: 02/07/2018.

SONTAG, S., (1997), *Estilos radicales*. Buenos Aires: Taurus.

STEYERL, H. (2014), *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja negra Editora.

VIRILIO, P., (2009), *El procedimiento silencio*. Buenos Aires: Paidós.

"What is installation art?" En http://www.imma.ie/en/page_212541.htm. Consulta: 02/07/2018

