

# Pareidolia. Posibilidades de la imagen mínima. Experiencias en la videoinstalación

**Catalina Federovisky**

Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba

[catalinafeder@gmail.com](mailto:catalinafeder@gmail.com)

Licenciada en Grabado

*Recibido: 30/4/2019 – Aceptado: 14/5/2020*

## Resumen

¿Cuál es el límite entre ser o no ser imagen? ¿Cuánto podemos reducir un video y que aún se denomine como tal? La imagen mínima es una imagen reducida, lenta y silenciosa. El video mínimo parte de los estímulos externos sin la necesidad de referenciarlos. La iconicidad cae. Las posibilidades de recepción se amplían. Aparece – quizás – la *pareidolia*. ¿Qué vemos? ¿Qué creemos ver? Este proyecto explora posibles experiencias perceptivas a través de la videoinstalación. Es también, una instancia de reflexión sobre el vínculo que las producciones foto y videográficas entablan con lo *real*. ¿Qué indican este tipo de imágenes?

*Palabras clave: Artes visuales; Arte digital; Percepción.*

## Pareidolia. Minimum image possibilities. Experiences in videoinstallation

### Abstract

Where is the line between being or not being an image? How much can we reduce a video until it stops receiving its name? The minimal image is a silent, slow, reduced image. The minimal video is born in the outside world, but not necessarily points it. Iconicity decreases. Reception might be wider. Pareidolia may show up. What are we looking at? What do we think we are looking at? This project explores possible perceptual experiences through video installation. This is also an instance to think about photographs, videos, and their relation with the real world. What are this images pointing to?

*Key words: Visual arts; Digital art; Perception.*

### Introducción

*Pareidolia. Fenómeno psicológico por el cual un estímulo vago y aleatorio es percibido erróneamente como una forma reconocible.*

(Bednarik, 2017)

El siguiente escrito forma parte del proyecto de trabajo final *Pareidolia* que busca explorar distintas posibilidades de 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 esta 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; cada una, habitada por la imagen audiovisual de bajo registro y referencialidad, la oscuridad y el silencio. En este marco de reducción, se exploran las posibilidades de variación de los elementos, en la búsqueda de diferentes experiencias de recepción. Aun así, este proyecto no apunta a una indagación sobre la videoinstalación. Lo que se rastrea son las formas que pueden adoptar las apariencias. Apuntamos directamente a las imágenes, explorando 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. El quehacer artístico es entendido como un lugar donde se entrelazan la producción visual y las reflexiones sobre ésta en su contexto. Desde allí, nos preguntamos ¿qué cosas del mundo podrían – aunque no lo sean – ser pensadas a partir de estas producciones? ¿Cuál es el potencial político de las imágenes mínimas?

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 Rancière (2011), 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 Flusser (2015) 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 conjuntos de puntos que aparentan ser superficies que aparentan ser imágenes. No son superficies efectivas sino que están llenas de intervalos, son imágenes imaginadas<sup>1</sup>.

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.

## La imagen mínima

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

(Virilio, 2000)

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” (Sontag, 1997, p. 23).

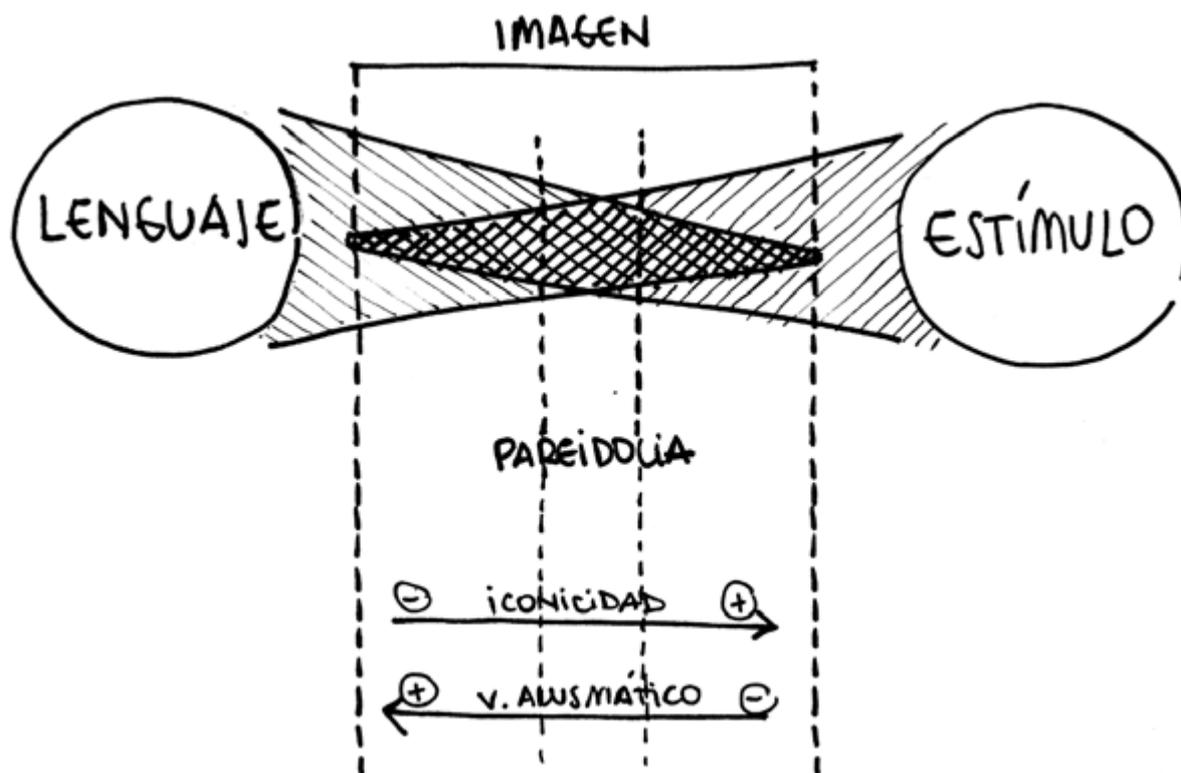
Lo que se reduce al fin y al cabo en la imagen mínima es la *información*. La pérdida de datos condiciona la referencialidad de los signos. El resultado es un conjunto de bajo grado de iconicidad, que más que denotar su objeto, nos acerca pistas para que hagamos el resto. “Cuando miramos algo que está ‘vacío’, no por ello dejamos de mirar, no por ello dejamos de ver algo... aunque sólo sean los fantasmas de nuestras propias expectativas” (Sontag, 1997, p.23). Ante un estímulo que evoca, pero no afirma, tendemos a ver lo que no está. Aparece la *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.

<sup>1</sup> 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 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 Schaeffer<sup>2</sup>, 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”.



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” deriva la atención hacia aquellas cosas que quedan por fuera de la ventana de percepción habitual, de nuestro rango de pensamiento (London, 1987). Barbara London afirma que 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 mira (p.9). Para el artista, el manejo del tiempo es clave en la búsqueda de las experiencias perceptivas, entendidas como

<sup>2</sup> El trabajo de Pierre Schaeffer es desarrollado por Carmelo Saitta en La Ferla, J. (1996)

momentos de dinámica interacción.

En un escenario más cercano, Charly Nijensohn<sup>3</sup> también trabaja con el transcurrir lento y las variaciones de sonido e imagen casi imperceptibles. El tiempo adquiere una presencia casi física, la duración se vuelve una cuestión material (Alonso, 2005). Nijensohn apunta a la sensibilidad, a la acción del tiempo sobre la percepción. “La detención 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” (La Ferla, 2014, p. 77).

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 cerodimensional (Flusser, 2015), 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. 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 esfuerzo (Manovich, 1997). 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 desestabilizó el paradigma de la perspectiva lineal y su modo de representar los sujetos, objetos, el tiempo y el espacio (Steyerl, 2014).

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

<sup>3</sup> 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.

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.

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 por ende el índice de aquello que estuvo frente a la cámara, el registro de lo que *ha sido*. El *eso-ha-sido* barthesiano refiere a la inmediata alteridad de la imagen, al carácter indicial como una trascendencia inmanente garantizada por el modo de producción material (Rancière, 2011, pp.30-31). 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) (Menna, 1977, p.69). 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 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. (Baulina, 2016, p.38)

### *¿Qué indican entonces las imágenes fotográficas?*

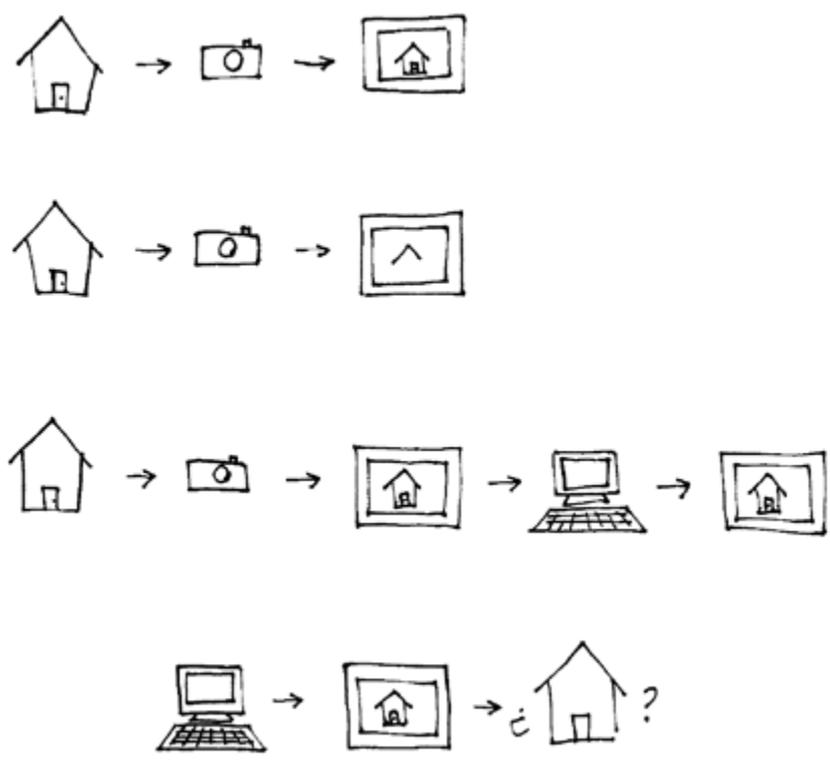
Entre lo que observamos a través de la cámara y el resultado que obtenemos de ésta, hay un hiato. Ese hiato es el aparato. La imagen fotográfica, antes de referir al estímulo externo, lo que nos indica es el proceso ocurrido al interior de la cámara estimulada, que tiene por resultado la imagen. Pero no nos olvidemos que alguien tuvo que activar el aparato. Volviendo a la casa, ésta señalaría entonces, no la casa real, pero sí 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.

[...] 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. (Flusser, 2015, 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 (2014), “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” (p.29). ¿Podemos seguir hablando de imágenes fotográficas – en tanto conjunto diferenciado del resto de las imágenes técnicas – cuando su origen ligado no es comprobable?



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 resolución (Steyerl, 2014). 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 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 la presentación de la producción material del trabajo final se elabora una propuesta concreta de tres videoinstalaciones a exhibirse en el Centro Cultural Casona Municipal de la ciudad de Córdoba. Estas instalaciones son entendidas como tres modos de responder a las preguntas e intereses planteados, tres variaciones sobre la experiencia que implica el conjunto.

La producción material se lleva a cabo en paralelo de la producción teórica y se las piensa como instancias de igual importancia. Esta estrategia facilita el enriquecimiento constante de ambas vías. La experimentación con el video sirve como campo de ensayo ante los interrogantes planteados desde la teoría, así como matriz generadora de nuevas inquietudes. Con esta estrategia, se abordan las preguntas – desarrolladas en los apartados anteriores – sobre el silencio, el tiempo y el espacio, la referencialidad y la función icónica-indicial, la perspectiva y su desaparición, y la “mala calidad”. Aún sin detenernos nuevamente en ellas, se observa su importancia en el proceso de producción formal.

Esta búsqueda tiene su origen en trabajos desarrollados previamente en el cursado de la carrera. El primer acercamiento fue en la cátedra Lenguaje plástico y geométrico I. El objetivo: registrar *variaciones de la nada*. Allí se desplegaron las preguntas sobre el mínimo de las imágenes y su límite con la no existencia. Surgieron como producciones audiovisuales y pronto se decidió indagar lo mínimo en relación al lenguaje mismo, es decir, la falta de registros. ¿Podemos hablar de videos cuando no hay modificaciones de la imagen en su desarrollo temporal? ¿Y cuándo aparentemente ni siquiera hay algo registrado? La reducción en la iconicidad condujo aún más la mirada sobre la materialidad y su valor acusmático. En este sentido, resultó clave el estudio de producciones de videoarte y cine experimental enfocadas en los elementos del lenguaje y su uso en la construcción de diferentes tipos de narrativas. A los mencionados casos del cine puro y absoluto, del videoarte y la videoinstalación, se le sumaron referentes como Marcello Mercado, Andrés Denegri, Vasulka Steina, Kurt Hentschläger, Hale Tenger, Ryoji Ikeda, y Julieta Averbuj.

El abordaje de la imagen desde su materialidad fue explorado en otras instancias y en diferentes lenguajes, en las cátedras Lenguaje plástico geométrico II, Grabado III y Dibujo III (Grabado). En ellas, se trabajó con diferentes lenguajes y propuestas, pero con un mismo enfoque: correrse del problema de la representación para centrarse en los elementos y posibilidades materiales de cada uno de los lenguajes utilizados.

En la práctica se observaron determinadas respuestas perceptivas asociadas a estos primeros videos mínimos. Desde emociones como el miedo, la incertidumbre o intriga, hasta experiencias inmersivas o apariciones de la *pareidolia*. Con el objetivo de profundizar en este aspecto, se comenzó a pensar y trabajar en el contexto de recepción. El tiempo y el espacio se volvieron elementos fundamentales para la construcción de la experiencia de lo mínimo. La adopción de la instalación supuso la incorporación del espacio de recepción como elemento intrínseco de la producción. De este modo, antes que una observación desde un punto de vista específico, la instalación propone un espacio de inmersión que involucra los sentidos y la corporalidad de quienes lo habitan.

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 proporciona un margen de variedad y 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. De este modo, aún contenidas dentro del mismo marco, se generan tres experiencias corporales diferentes.

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 son imágenes técnicas fotográficas: implican la estimulación de un aparato. Éstos se realizan en escenarios cotidianos, con condiciones de baja luminosidad. A su vez, se trabaja con las variables propias del dispositivo utilizado: apertura de diafragma y sensibilidad. De este modo, se obtienen imágenes de bajo grado de referencialidad que capturan determinados aspectos o apariencias de los elementos registrados. El vínculo con los estímulos se ensancha. Aparece el ruido, la mala calidad, el aparato.



Fotogramas

Los registros 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.

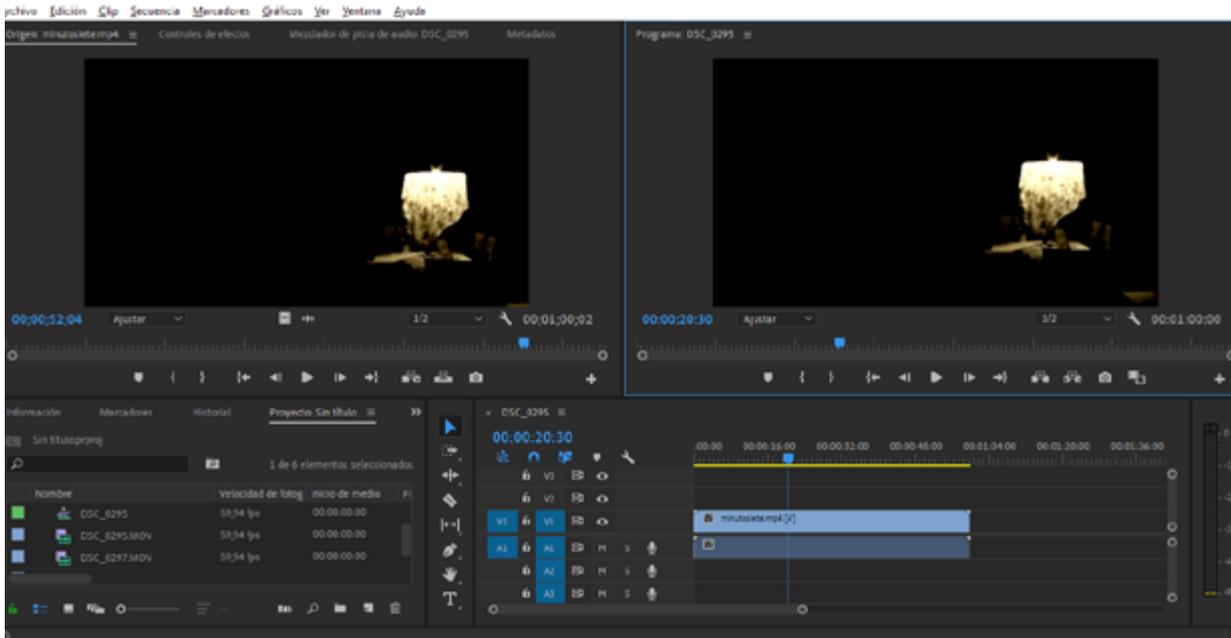
Dentro de cada categoría, se identifican diferentes grados de iconicidad y cantidad de información registrada.

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 deter-

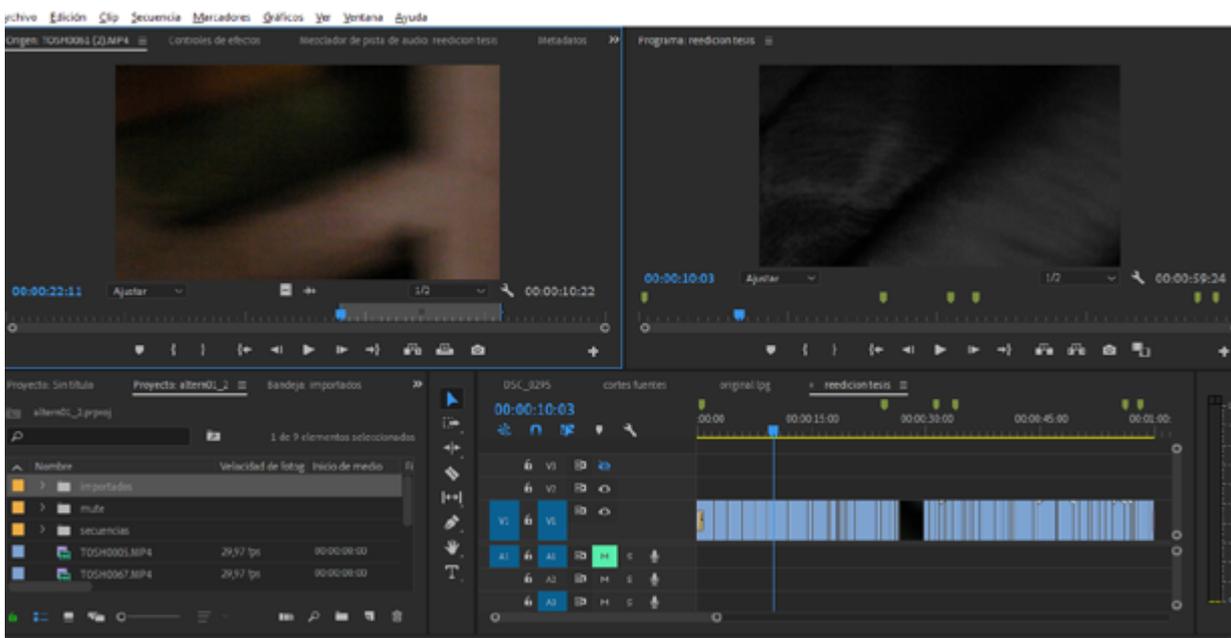
minado. El diálogo entre pantallas permite las mayores posibilidades de variación y contraste de imágenes, sonidos y temporalidades.



Captura de pantalla. Adobe Premiere Pro. Software de edición de videos. En el margen inferior derecho se encuentra la línea de tiempo. En ella se observa una sola fuente de video.

## Videsequencias

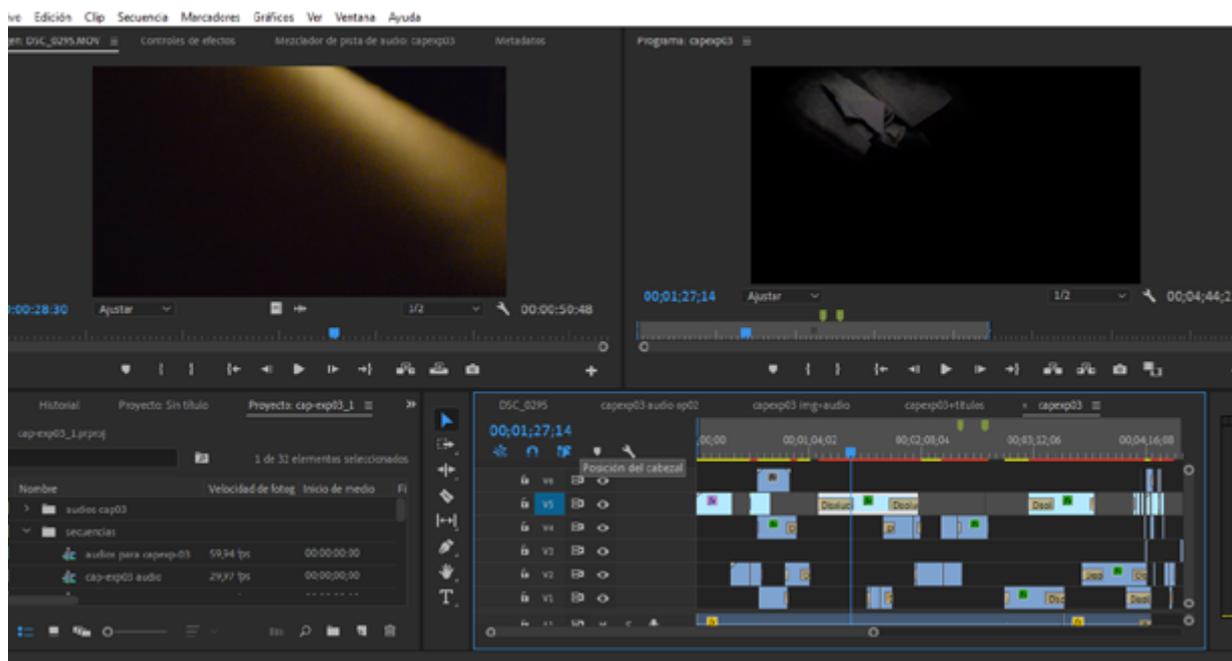
Trabajos construidos mediante la sucesión en el tiempo de diversas fuentes, a través de un proceso de edición por montaje. El desarrollo temporal permite la relación y oposición entre los registros de diversa índole dentro del mismo producto audiovisual.



Captura de pantalla. Adobe Premiere Pro. Software de edición de videos. En la línea de tiempo se observan las diversas fuentes de video incrustadas en una sucesión temporal.

## 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. A falta de las herramientas de la perspectiva u otras vistas, la operación de superposición y yuxtaposición de capas busca provocar la ilusión de una profundidad de la imagen anicónica.



Captura de pantalla. Adobe Premiere Pro. Software de edición de videos. En la línea de tiempo se observa la superposición de las fuentes, además de su sucesión temporal.

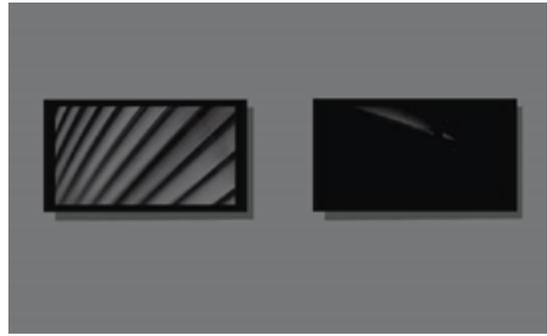
El sonido se trabaja separadamente, con estrategias de edición diferentes a las de lo visual, y sin respetar una correlación. Dentro del parámetro de reducción / variación / tensión se buscan diferentes texturas, calidades, fuentes y grados de referencialidad. Los sonidos se conforman por fuentes únicas 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 conforma las tres videoinstalaciones diseñadas. Cada una significa una propuesta diferente de articulación de tipos de videos, formatos y tamaños de visualización, fuentes sonoras, y distribución en el espacio. De este modo, se piensa la interacción entre cada instalación y se aplica la premisa de reducción / variación / tensión al diseño del conjunto.

## Direcciones / uno

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

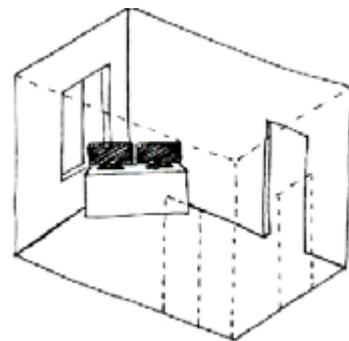
Ambos canales se presentan sin audio y en blanco y negro. Las posibilidades de variación se reducen a los contrastes de luminosidad, calidad de las imágenes, y quietud/movimiento de las figuras.



Distribución de las pantallas



Fotograma



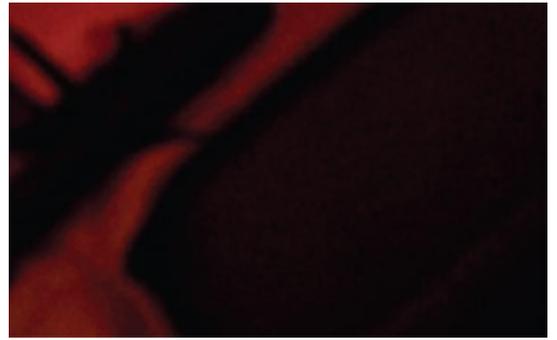
Distribución de las pantallas

## Minutos / dos

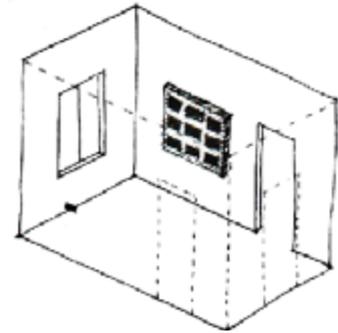
Diez pantallas chicas entre las que se alternan proyecciones de monovideos de fuentes-fijas y fuentes-movimiento. Nueve de ellas se ubican en un dispositivo de cuadrícula. En la pared opuesta se ubica la décima pantalla, de tamaño aún menor. Ésta, presenta a su vez la única fuente sonora, a activarse a intervalos. El espacio se tensiona por la multiplicidad y distribución de los estímulos.



Distribución de las pantallas



Fotograma



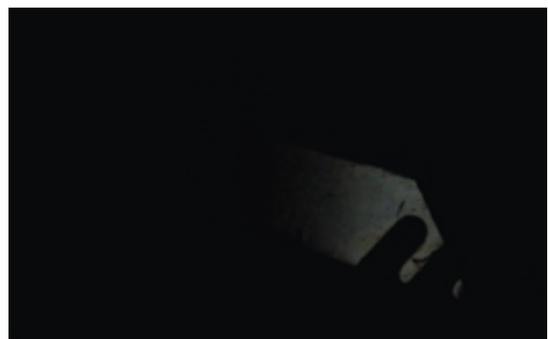
Distribución de las pantallas

### Capas / tres

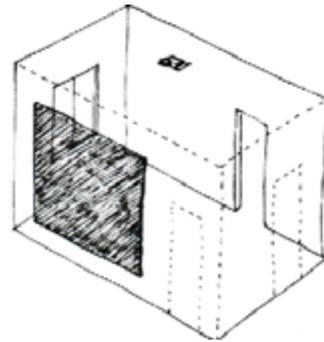
Instalación monocanal de gran formato de un video formado por capas. El sonido, al igual que lo visual, se construye por superposición y yuxtaposición de fuentes editadas digitalmente. El espacio se tensa a través de la distribución de las fuentes de emisión sonora a lo largo de la sala.



Distribución de las pantallas



Fotograma

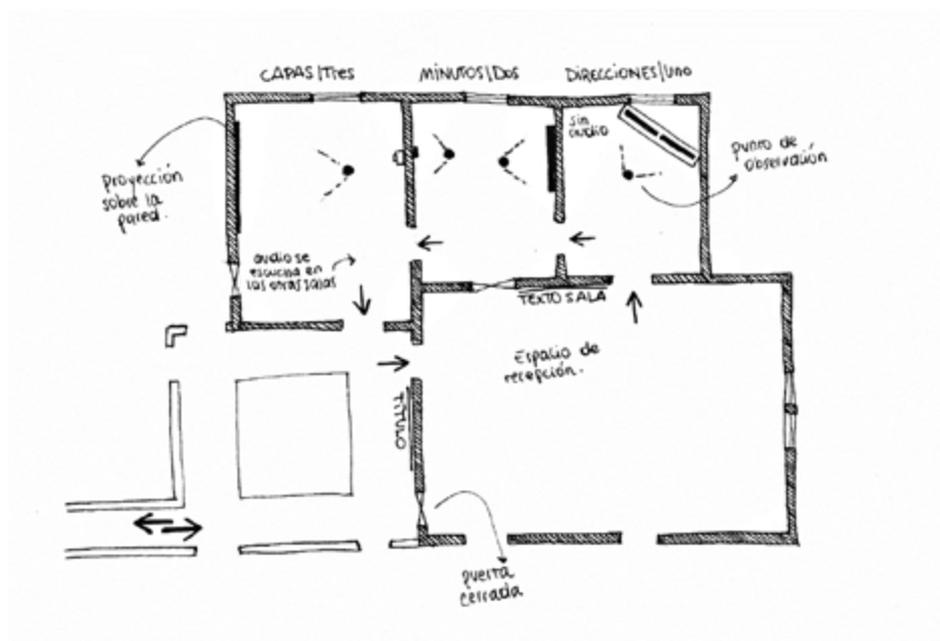


Distribución de las pantallas

## 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 la 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’ 20”

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 las 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, 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.

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. Creemos que es en el hiato que propone la imagen mínima, en su “mala calidad” y su lento desarrollo, donde radica su potencial crítico. Visibilizar el video en tanto lenguaje y señalar la convencionalidad de la función icónica-indicial apunta a cuestionar los discursos que ubican las imágenes de origen fotográfico como contraparte de lo real. En ellas, el vínculo entre imagen-recepción-interpretación parecería estrecharse. Las lecturas posibles vienen anotadas al pie. ¿Cuáles son las implicancias políticas de estas imágenes en tanto actos discursivos? ¿Qué tipo de realidades construyen? ¿De qué modo influyen u organizan nuestras formas de vincularnos con lo externo? Cuando la referencialidad baja, pero no desaparece, la interpretación en términos de representación se complejiza. Cuando la imagen demanda tiempo, el campo de las experiencias se amplía. Aumentan las posibilidades de recepción. La imagen mínima busca presentarse como el resultado de las decisiones que la produjeron así: reducida, subestándar, lejana a sus estímulos de origen.

En futuras instancias, podrían explorarse otras posibilidades de lo mínimo, aun manteniendo los mismos parámetros de este proyecto. ¿Cuánto se pueden continuar reduciendo las variables y cuántas posibilidades siguen cabiendo? ¿Qué tan flexible es el lenguaje? ¿Qué tan grande es el campo de las imágenes mínimas? Y ahora sí, ¿cuáles son las posibilidades de la imagen mínima reducida bajo diferentes variables o materializada en otros lenguajes? ¿Qué otro tipo de experiencias receptivas son posibles? Más allá de los casos mencionados en el desarrollo, ¿en qué otros momentos, y bajo qué formas, han aparecido los interrogantes de la imagen mínima en la historia del arte? ¿Cuál ha sido su trayectoria en la historia artística local? ¿Cómo se integran este tipo de imágenes a los circuitos del arte actual?

Por último, 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 comprensión 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.

---

## Bibliografía

Alonso, R. (2004). Estado de emergencia. En J. Marroquí; J Arlandis, J. & Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (coord.), *Sobre una Realidad Ineludible. Arte y Compromiso en Argentina: MEIAC del 26 de enero al 03 de abril de 2005*, CAB del 14 de abril al 30 de junio de 2005 [catálogo de exposición]. Bada-joz: MEIAC, Caja de Burgos. Recuperado de: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/emergencia.php> Consulta: 26/06/2018.

- Alonso, R. (2005). Hacia una des-definición del video arte. *ISEA Newsletter*, (100). Recuperado de: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/desdefinicion.php> Consulta: 10/12/2017.
- Alonso, R. (2005b). Hazañas y peripecias del videoarte en Argentina. *Cuadernos de Cine Argentino. Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales* (3). Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Recuperado de: <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]. Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba.
- Baulina, D. (2019). Aproximaciones a la indicialidad fotográfica. *Sendas*, 2(1), 59-74. Recuperado a partir de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/sendas/article/view/26403>
- Bednarik, R. (2017). Pareidolia and rock art interpretation. *Anthropologie LV/1-2*, 101-117. Recuperado de: [https://www.academia.edu/39946275/Pareidolia\\_Anthropologie](https://www.academia.edu/39946275/Pareidolia_Anthropologie) Consulta: 20/04/2018
- 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*. Recuperado de: <http://fotoigual.com/libro-ruido-fotografia-sensores-exposicion/> Consulta: 05/04/2018.
- Ireland's National Cultural Institution for Modern and Contemporary Art. (s.f.). What is installation art?. Recuperado de: [http://www.imma.ie/en/page\\_212541.htm](http://www.imma.ie/en/page_212541.htm) Consulta: 02/07/2018
- La Ferla, J. (2014). *Charly Nijensohn, estado de emergencia*. [Catálogo]. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica. Recuperado de: [https://www.academia.edu/29002948/Estado\\_de\\_emergencia\\_de\\_Charly\\_Nijensohn](https://www.academia.edu/29002948/Estado_de_emergencia_de_Charly_Nijensohn). Consulta: 28/06/2018.
- La Ferla, J. (Ed.). (1996). *La revolución del video*. Buenos Aires: UBA.
- London, B. (Ed.). (1987). *Bill Viola: Installations and videotapes*. [Catálogo]. Nueva York: MoMA. Recuperado de: [https://www.moma.org/documents/moma\\_catalogue\\_2162\\_300296070.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2162_300296070.pdf) Consulta: 29/06/2018.
- Manovich, L. (1996). The automation of sight: from photography to computer vision. *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, 229-239. Recuperado de: [http://manovich.net/content/04-projects/014-automation-of-sight-from-photography-to-computer-vision/11\\_article\\_1997.pdf](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. (17 de septiembre, 2017). Claves para entender la obra de Charly Nijensohn. *La Nación*. Recuperado de: <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. *Universo Fotográfico*, 4 (diciembre). Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <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.
- Tate Gallery (s.f.) Installation art (Art Terms). Recuperado de: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art> Consulta: 02/07/2018.
- Virilio, P. (2009). *El procedimiento silencio*. Buenos Aires: Paidós.

## Catalina Federovisky

Es Licenciada en Grabado por la Facultad de Artes, donde actualmente se desempeña como docente adscrita. Fue representante estudiantil del departamento de Artes Visuales, tutora de estudiantes ingresantes y participó en proyectos de extensión universitaria. Se formó como mediadora cultural y trabajó en espacios artísticos y de divulgación científica. Desde 2017 integra El lado azul del bosque, un proyecto de experimentación y educación artística y biológica no formal. En el ámbito de la producción artística, ha participado de clínicas, exhibiciones, talleres y otras experiencias.

[catalinafeder@gmail.com](mailto:catalinafeder@gmail.com)

---

### **Cómo citar este artículo**

Federovisky, C. (2020). Pareidolia. Posibilidades de la imagen mínima. Experiencias en la videoinstalación. *Sendas*, 3(1), 103-121.