

INTERVENCIÓN FÍLMICA EN EL ESPACIO URBANO DESDE LA GALERÍA ESCAPARATE

FILMIC INTERVENTION IN URBAN SPACE FROM THE SHOWCASE GALLERY

Damià Jordà Bou

Universidad Miguel Hernández de Elche

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7642310>

.....
Recibido: (junio 2022)

Aceptado: (julio 2022)

Publicado: (julio 2022)
.....

Cómo citar este artículo.

Jordà Bou, Damià. 2022. "Intervención fílmica en el espacio urbano desde la galería escaparate" en: Raquel Sardá Sánchez & Vicente Alemany Sánchez-Moscoso (Eds.). *La imagen entra en escena. Creaciones digitales en el ámbito escénico, el espacio urbano y el espacio natural*. ASRI. N.º 21: Págs. 41-57. Recuperado de <http://www.revistaasri.com>

Resumen

A partir de la videoinstalación *Una Petita Pàtria* (Damià Jordà, Valencia, 2020) en este artículo se presenta un formato de intervención audiovisual en el espacio urbano basado en el concepto de galería escaparate, es decir, un espacio expositivo cuya obra pueda ser

completamente visible desde la calle. Se detalla un proceso de investigación basado en la práctica artística en el que confluyen conceptos como el *database cinema*, la disincronía audio-vídeo, el montaje aleatorio, la postproducción digital o las narrativas autorreferenciales.

Palabras clave

Videoinstalación, intervención urbana, Database cinema, filme-ensayo, postproducción audiovisual.

Abstract

Based on the video installation *Una Petita Pàtria* (Damià Jordà, València, 2020), this article presents a format of audiovisual intervention in urban space based on the concept of showcase gallery, that is, an exhibition space whose artwork can be

completely visible from the street. A research process based on artistic practice is detailed in which concepts such as database cinema, audio-video desynchrony, random montage, digital post-production or self-referential narratives converge.

Keywords

Video installation, urban intervention, Database cinema, film-essay, audiovisual post-production.

Introducción. Una exploración tecnológica y un discurso personal.

La instalación audiovisual *Una Petita Pàtria* (Una Pequeña Patria) se estrenaba en diciembre de 2020 en la galería valenciana The Blink Project y, tanto en su discurso conceptual como en los recursos tecnológicos utilizados, concentraba los resultados de un proceso de investigación iniciado cinco años atrás y que, al tratarse de un método investigador basado en la práctica artística, había tomado cuerpo en una serie de obras que se estrenaron durante ese periodo 2015-2020 hasta culminar en esta instalación que concentra todos los ítems discursivos y tecnológicos que se habían explorado en el proceso y que desarrollaremos en este artículo.

Una Petita Pàtria es una instalación de video multicanal que se sirve de un sistema de montaje aleatorio inspirado en algunos principios del llamado Database Cinema (cuyo concepto desarrollaremos más adelante). Pero además de proponerse un dispositivo audiovisual de carácter inmersivo y experimental en su narrativa, en esta ocasión este dispositivo artístico fílmico se enfrentaba al reto de construirse *site specific* para un formato de galería-escaparate, es decir, un cubo blanco con una única pared de cristal que debía permitir que la obra expuesta fuera visible permanentemente desde el exterior y, por lo tanto, formara parte durante su periodo de exhibición del paisaje urbano del casco histórico de València. Esto suponía un reto artístico y tecnológico puesto que, aunque alejándose notablemente de los conocidos formatos de intervención audiovisual en exteriores (*videomapping*, pantallas gigantes y otros espectáculos de luz y sonido) iba a acabar constituyendo inevitablemente una suerte de intervención fílmica en el espacio urbano con la que los viandantes se iban a encontrar de forma casual.

En este artículo detallaremos en primera persona el proceso de creación de esta obra, los retos técnicos que hubo que afrontar y las soluciones que se propusieron –que incluyen el uso de domótica o la utilización de un sistema de sonido no invasivo con el entorno–, así como los resultados obtenidos. Pero además se describirán y discutirán los elementos formales y conceptuales que confluían en esta pieza procedentes de procesos experimentales previos que vieron a la luz con el estreno de las obras *Aquestes coses que fem avui en dia* (2015) y *Simfonia Industrial* (2018) y que en esta introducción podemos resumir en dos ejes fundamentales:

- El lenguaje fílmico ensayístico. La primera fase del proceso de investigación-experimentación-creación se caracterizó por la búsqueda de un lenguaje audiovisual alejado de la narrativa cinematográfica convencional para acercarse más a las influencias del cine de ensayo, el vídeo diario, el relato

autorreferencial intimista, el ritmo pausado, el uso de la voz del artista y otros recursos de estética fílmica con los que constituir un discurso y un estilo personal que a la vez constituyeran una aportación con valor colectivo.

- La experimentación tecnológica museística. A estos elementos discursivos y estéticos se sumó un proceso de experimentación en las formas de relación física del espectador con el objeto audiovisual como pieza artística, matérica y museística, recogiendo influencias de la historia de la videoinstalación e incorporando elementos propios de *media art* como las bases de datos, el montaje aleatorio, la influencia del arte sonoro o el tratamiento del audiovisual como objeto escultórico.

A estos dos ejes de investigación cuyos resultados se presentaban en las citadas obras de 2015 y 2018, se añadía en el proyecto *Una Petita Pàtria* el factor de la incidencia en el espacio público y el tratamiento de la instalación audiovisual como un elemento que se integrara en el paisaje urbano y en el tránsito cotidiano, cuyo resultado presentamos en este artículo. Los objetivos de la investigación que aquí se presenta se podrían sintetizar de la siguiente manera:

- Desarrollar un discurso personal que, desde la tradición de los lenguajes audiovisuales experimentales y de no-ficción, aporte un valor añadido en el marco del audiovisual digital actual, partiendo para ello de una narrativa realista y naturalista alejada de los preceptos del cine espectáculo.

- Cuestionar y replantear la relación del espectador con el elemento fílmico a partir de la fisicidad, entendiendo la instalación en sala como un elemento más del proceso de postproducción audiovisual que otorga un valor diferencial al cine de museo con respecto a las mayoritarias propuestas de entretenimiento audiovisual en formato unidireccional.

- Construir un dispositivo audiovisual que, desde estos principios, añada el valor de la intervención artística en el espacio urbano, ligando esta relación del arte con su entorno al propio discurso artístico de la obra.

Metodología. El proceso de producción artística como investigación teórico-práctica.

En el proceso de investigación-experimentación-creación que se describe en este artículo se ha utilizado una metodología de investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales (o *art based research*), en la que se plantean como antecedentes una serie de tres obras producidas y exhibidas entre 2015 y 2020. Se utilizará en lo teórico una metodología cualitativa basada en el estudio de antecedentes y de referentes teóricos que nutren y completan el proceso. Perla Carrillo Quiroga describe muy adecuadamente las bases y justificaciones de esta metodología:

Es indudable que la producción de medios digitales ha creado nuevas relaciones entre la tecnología, la comunicación y el arte. La práctica de medios como la creación de espacios multimedia, la producción sonora, el videoarte, el cine experimental, la instalación, la producción de ambientes virtuales e inmersivos, son algunos ejemplos de formas de producción interdisciplinarias. Su investigación requiere no solo comprometerse con el análisis teórico de varias disciplinas, sino que trata directamente con la experimentación mediante sus procesos de

producción. De este modo, la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales surge de la necesidad de estudiar por medio de la práctica misma, artefactos que son contextualizados dentro de múltiples disciplinas (...) utiliza nociones como el ser, la subjetividad y la autobiografía como herramientas metodológicas (Carrillo Quiroga, 2015, pp. 222 y 231)

Podríamos completar la descripción de la metodología utilizada a partir de la reflexión de Barone y Eisner (2006) que sintetiza posteriormente Fernando Hernández al afirmar que la investigación basada en la práctica artística es:

Un tipo de investigación de orientación cualitativa que utiliza procedimientos artísticos (literarios, visuales y performativos) para dar cuenta de prácticas de experiencia en las que tanto los diferentes sujetos (investigador, lector, colaborador) como las interpretaciones sobre sus experiencias desvelan aspectos que no se hacen visibles en otro tipo de investigación (Hernández Hernández, 2008, p.92).

Pasamos por lo tanto a describir este proceso de investigación en tres bloques, que definirán los tres ejes-objetivos mencionados en la introducción y que culminarán en tres obras artísticas, entendiendo *Una Petita Pàtria* como etapa final (aunque no definitiva) de este proceso experimental.

La narrativa autorreferencial y el proceso de producción libre.

En julio de 2015 se presentaba en el salón de actos del Institut Valencià d'Art Modern (IVAM) el ensayo fílmico *Aquestes coses que fem avui en dia* como parte de programa de difusión de la videocreación *El tránsito es el pasaje* comisariado por Álvaro de los Ángeles. Se trataba de un cortometraje de veinte minutos que, aun estando claramente alejado de los lenguajes del cine de ficción, tampoco encajaba en la voluntad de objetividad que a menudo se presupone en el ámbito documental, presentando por contra una colección de imágenes del entorno urbano y rural acompañadas de reflexiones, poemas, microrrelatos y extractos de emisiones radiofónicas.

El estilo utilizado presentaba, —aunque de forma más ambiciosa—, cierta solución de continuidad con respecto a mis obras inmediatamente anteriores, algo que había sido descrito de la siguiente manera:

[La cámara de Damià Jordà] retrata la cotidianeidad como un episodio inédito (...) el artista realiza una conquista de la intimidad que aspira a fundirse con lo colectivo. (...) El concepto del paisaje y su proceso de transformación convergen así en un retrato que describe la realidad ambiental junto a la historia de su proceso antrópico (Ibáñez, 2014).

Esta producción artística audiovisual realizada íntegramente en valenciano -merced a una ayuda del Servicio de Promoción y Normalización Lingüística de la Universidad Politécnica de Valencia- sería galardonada posteriormente en el certamen Valencia Crea y, finalmente, adquirida por la Generalitat Valenciana para su colección de arte contemporáneo, lo que multiplicaría su impacto y difusión. En el catálogo de esta colección la crítica de arte Amparo Zacarés Pamblanco la describiría de la siguiente manera:

Alejada de los modelos hegemónicos de la industria cinematográfica y televisiva, emplea el dispositivo videográfico en el proceso artístico de producción/creación. Sin embargo, en este tipo de estrategia creativa, el video es algo más que un soporte técnico para convertirse en una herramienta conceptual donde la cámara y el ojo se funden en un modo de pensar y analizar la imagen cinética. Con esta intención el artista dirige la mirada en primera persona y la acompaña con su voz, a la vez que inserta grabaciones radiofónicas por donde discurren mensajes mediáticos que contrastan con sus propias reflexiones y sus propios recuerdos. De este modo el autor apuesta por realizar un trabajo de corte experimental con el que hacer balance de la memoria personal y colectiva. En este sentido el video, como un tipo de arte contemporáneo, rescata algunos de los objetivos de interpelación que los artistas utilizaron en las últimas décadas del siglo pasado. Debido a ello, este ensayo fílmico se presenta en esencia como un trabajo analítico y crítico, abierto a diversas formas de investigación con las que interpelar directamente al espectador. (Zacarés Pamblanco, 2018, p. 266)

Estos rasgos estéticos y conceptuales definirían la base del proceso de creación que se perpetuaría en los años sucesivos y que aquí planteamos. Sin embargo, más allá del resultado estético, como autor conviene aportar algunas cuestiones sobre el proceso de creación que definitivamente lo alejaban de la metodología de una producción cinematográfica convencional.



Figura 1. La pieza *Aquestes coses que fem avui en dia* expuesta en el Centre del Carme Cultura Contemporània CCCC (València). Foto de Juan Peiró (2018).

Lo más destacable es la ruptura con la estructura de producción tradicional que contempla una primera etapa de preproducción (escritura de guion, búsqueda de localizaciones); una filmación planificada y acotada en el tiempo y finalmente una postproducción en la que se monta y finaliza el producto. En su lugar, las tres etapas del proceso fueron combinándose para permitirme como artista una libertad de exploración y una capacidad de improvisación narrativa imposible en una producción

de ficción, o incluso en un documental comercial. Aprovechando la clara ventaja de trabajar de forma individual, sin las complicaciones organizativas que implica un amplio equipo técnico, mi proceso de trabajo consistió en filmar durante meses, de forma interrumpida y, en ocasiones, casi improvisada, aquellas localizaciones que consideraba de interés para tejer el relato testimonial, observando el entorno y capturándolo para descontextualizarlo posteriormente en montaje. Al mismo tiempo desarrollaba el proceso de escritura, que podía combinar o no con el material ya filmado, que incluso montaba, sonorizaba y etalonaba a pedazos, sin tener la producción terminada.

Este método de producción, utilizado antes por otros cineastas experimentales caracterizados por su capacidad de trabajo multidisciplinar, permite no sólo un relato personal, sino además se desprende del peso de lo técnico para dar prioridad al gesto creativo más propio de las Bellas Artes que de la industria audiovisual; aunque mi formación y autoexigencia me impedía abandonar las cuestiones técnicas de acabado. Precisamente por eso uno de los aspectos más cuidados de esta producción (y de las sucesivas) era la etapa de la postproducción; por entender que, en la época del cine digital, el verdadero lienzo en blanco sobre el que pinta el artista audiovisual es la mesa de montaje, donde minuciosamente compone con retazos, fragmentos y gestos, esa obra final que el espectador encontrará. Esta es la forma en que el proceso de creación permitió transmitir lo que Zacarés describe de la siguiente manera:

El carácter autorreferencial, presente en esta obra videográfica, se alcanza de forma inmediata al recurrir al transcurso del tiempo en un paisaje por el que transita el tren. Un viaje cotidiano en el que el artista concentra la atención en determinados detalles que configuran la realidad diaria para reproducirlos sin visos de ficción alguna. La ubicación y el entorno no son ningún decorado sino un espacio activo que atrapa y hace aparecer y desaparecer la vida humana que deviene en un tiempo continuo. Se trata, pues, de un trabajo artístico con el que el autor se adentra en el circuito diarístico propio y en el de los demás, logrando que el espectador se identifique con lo que ve. No es una casualidad que haya elegido este medio ya que las filmaciones videográficas funcionan como dispositivos de revisión de los modelos de representación que se han utilizado habitualmente. De esta forma el espectador, al contemplar el video, se enfrenta a su propia representación, desmitificada y desreglada, para que pueda interrogarse por los sistemas representacionales a los que la publicidad, la radio o la televisión le tiene acostumbrado (Zacarés Pamblanco, 2018, p. 267).

Muchos cineastas han retratado la realidad que les rodeaba desde esta cotidianeidad narrativa, pero quizá sea Jonas Mekas la influencia más obvia en este sentido, especialmente si nos fijamos en su uso del concepto cine-diario. A este respecto García López (2014) señala que “el cine-diario no es cine autobiográfico. Está firmemente radicado en la vida del que filma, pero esto no implica el tener como objetivo reconstruirla o contarla, sino solo ofrecer imágenes de ella, desde ella.”

Como en algunas obras de Mekas, especialmente las grabadas en video analógico –puede ser el caso de *Scenes from Allen's last three days on earth as a spirit* (1997)– la cámara se hace presente, en este caso no especialmente con los movimientos temblorosos de la mano, sino con ligeros cambios de enfoque, como parpadeos o síntomas de cansancio, que percibidos inicialmente como pequeños accidentes en la toma que deberían suprimirse en montaje, acabaron permaneciendo no solo en esta obra sino en

algunas más de las que produce en este periodo, puesto que otorgaban una organicidad a esa larga mirada del artista con la que, a través de estas pequeñas imperfecciones, empatiza el espectador.

Finalmente, la apropiación crítica de un espacio-tiempo caracterizado por la experiencia de situaciones prototípicas, dota a la obra de un matiz social al confrontarlas con las actuales estructuras socioeconómicas y políticas. No obstante, sobresale un fondo de lirismo en los momentos en los que la cámara se detiene para fijar la desolación de algún paraíso perdido ya sea la infancia o la naturaleza. En esa línea la materia prima con la que se elaboran las secuencias es la propia historia del artista que, sin querer ser universal, puede llegar a ser plural. Lo evidencia de forma reveladora el hecho de que sea su voz la que en esencia y de manera predominante siga el entramado visual por el que discurre el video. (Zacarés Pamblanco, 2018, p. 268)

El montaje aleatorio y la instalación en sala como etapa última de la postproducción

La segunda etapa de este proceso tomaría cuerpo con la videoinstalación *Simfonía Industrial*, inaugurada a principios de 2018 en la sala de exposiciones de La Rambleta (València), entidad que financió este proyecto en el marco de sus becas de creación artística. A finales de ese mismo año sería seleccionada para protagonizar una de las tres exposiciones que inaugurarían la primera subselección del IVAM, situada en la localidad de Alcoy (Alicante).

En este caso el reto consistía en trasladar esa metodología de producción y esos rasgos estéticos y narrativos al terreno de la videoinstalación, abandonando la unidireccionalidad del vídeo monocal para adentrarnos en una dimensión espacial de la imagen audiovisual, que provocase la experiencia inmersiva y que obligara al espectador a cierto nivel de implicación física con el espacio transitable de la proyección audiovisual, convirtiendo la materia fílmica en una especie de escultura envolvente.

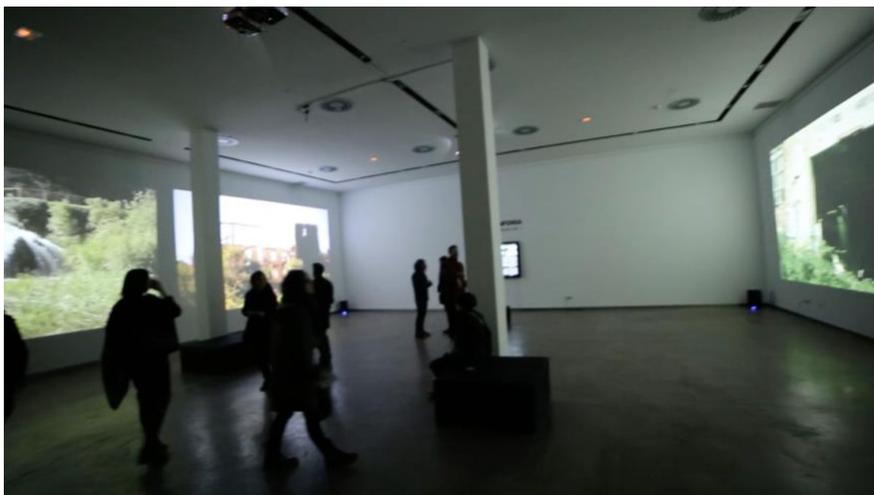


Figura 2. La instalación *Simfonía Industrial* el día de su inauguración en la sala de exposiciones La Rambleta (València).
Fotograma del teaser video de la obra, disponible en: https://youtu.be/_p79nlRqcWc Fuente: propia.

Cuatro pantallas proyectadas de seis metros de ancho, enfrentadas dos a dos, aprovechaban al máximo el diáfano espacio de 250 metros cuadrados de la sala de exposiciones. La sala, habitualmente abierta y luminosa, fue cegada con cortinas negras para la ocasión, obligando al espectador a atravesar ese

oscuro umbral para encontrarse con un espacio exclusivamente iluminado por la proyección audiovisual. Completaban la instalación un sistema de sonido estéreo y una pantalla LED de 40" colgada en vertical, que hacía las veces de cartela en vídeo, proporcionando al espectador información escrita sobre la obra y sobre el entorno que retrataba.

Sin embargo, las cuatro pantallas de proyección no emitían una señal de vídeo sincronizada ni se observaba un relato visual que siguiera ninguna linealidad. En su lugar contemplábamos un carrusel de fragmentos fílmicos de carácter paisajístico en el que se mostraban imágenes de antiguas fábricas en ruinas devoradas por la naturaleza. Se trataba de filmaciones realizadas en el nacimiento del Río Molinar (Alcoy), antigua cuna de la industria valenciana hoy abandonada. Durante un año se habían capturado esas tomas siguiendo un método de filmación autónomo y prolongado en el tiempo, similar al descrito en el anterior punto, que nos acercaba a visiones de los mismos entornos en diferentes épocas del año.

Esto permitió la creación de, más que un compendio de vídeos brutos que montar secuencialmente, una auténtica base de datos desde la que generar múltiples combinaciones de imágenes. La generación de un montaje de carácter aleatorio fue uno de los rasgos principales de esta obra, puesto que cada uno de los cuatro canales de vídeo contaba con un contenedor de decenas de archivos de vídeo que se combinaban mediante el simple uso del modo de reproducción aleatorio habitualmente presente en todos los reproductores de vídeo digital.

Pese a que no existía ningún dispositivo que permitiera una interacción directa con las imágenes, el uso de este sistema de vídeo permitía que la experiencia del espectador pudiera ser única, puesto que las combinaciones de planos, no solo de una de las pantallas, sino de todas ellas, se hacían prácticamente irrepetibles. Al mismo tiempo, sin embargo, los espectadores obtenían experiencias muy similares a la hora de entender e interpretar el mensaje, puesto que aunque el orden de las imágenes fuera diferente, la esencia de ellas, unida a su combinación con una pista de audio no sincronizada, hacía que el mensaje llegara de la misma manera independientemente del orden en que se montaran los fragmentos de vídeo, lo que permitiría recuperar, en un estudio más profundo, algunas de las teorías primitivas del montaje desarrolladas por pioneros como Kuleshov o Eiseinstein.



Figura 3. Dos visitantes se detienen en la pantalla LCD que completaba la instalación Simfonia Industrial en La Rambleta (València). Fotograma del *teaser* video de la obra, disponible en: https://youtu.be/_p79nIRqcWc Fuente: propia.

Estas referencias implícitas a los orígenes del montaje cinematográfico conectaban con la influencia más clara recibida para esta creación, y es la del llamado cine de base de datos o *Database Cinema*, precedido por conceptos como *Database Narrative* que la investigadora Marsha Kinder describe como sigue:

La narrativa de base de datos (*Database Narrative*) hace referencia a aquellas narrativas, ya sea en novelas, películas, juegos u otras formas narrativas, cuya estructura expone los procesos duales de selección y combinación que se encuentran en el corazón de todas las historias y que son cruciales para el lenguaje: la selección de personajes particulares, imágenes, sonidos, eventos de una serie de paradigmas, que luego se combinan para generar relatos específicos. Al plantear cuestiones de metanarrativa, tales estructuras revelan la arbitrariedad de las elecciones particulares realizadas y la posibilidad de hacer otras combinaciones, lo que crearía historias alternativas. Esta dinámica debilita el dominio hegemónico de las narrativas maestras, que parecen arbitrarias en este nuevo contexto. (Kinder, 2016)

En este caso no hablaríamos en sí de historias alternativas, puesto que no existen personajes en imagen, ni tramas que puedan extraerse o combinarse; pero sí podemos hablar de montajes alternativos para una misma historia, que es percibida de forma diferente subjetiva por cada espectador, como ocurre con la mayoría de las historias, sin que ello modifique su esencia.

En un sentido similar se expresaba Lev Manovich al crear en 2002 su obra *Soft Cinema*, que entre otras cosas se basaba en los preceptos del *Database Cinema*. Los elementos multimedia son seleccionados de una gran base de datos para construir, en sus palabras, un potencialmente ilimitado número de filmes narrativos. Y hablando de su proceso de trabajo, explica que en lugar de empezar con un guion para luego crear elementos mediáticos con los que visualizarlo, investiga un diferente paradigma, empezando con una amplia base de datos para crear narrativas a partir de ella (Manovich, 2002). Insistimos, en el caso de *Simfonia Industrial* no se trataba de construir diferentes filmes en uno, sino de elaborar diferentes montajes para un único filme, que a diferencia de la propuesta de Manovich, se construye desde múltiples pantallas, multiplicando las posibilidades de este montaje aleatorio. No obstante, el proceso de recopilar material audiovisual para construir la narrativa a posteriori también se asemeja al utilizado en el anterior proceso de narrativa lineal, dando la razón a Kinder cuando señala que las narrativas de base de datos no necesariamente deben ir asociadas a un dispositivo multimedia que las articule.

Sin embargo, todo este proceso de montaje aleatorio en una instalación multicanal con cuatro proyecciones dejaba una importante cuestión abierta: la de la sincronía sonora y la coherencia narrativa del discurso textual, que una vez más se servía de mi propia voz combinada con extractos radiofónicos –en este caso recuperados del archivo histórico de EAJ12 Radio Alcoy Cadena SER–, así como de sonidos industriales que completaban la composición. La decisión que se tomó fue la de mantener cierta linealidad en la utilización de una única pista de audio que se reproducía en bucle. Un montaje de alrededor de 15 minutos que, de alguna manera, acotaba la duración del filme o el periodo de estancia en sala. No existía ninguna sincronía entre esta pista sonora y las imágenes que observábamos, sin embargo, nuestro cerebro conectaba inevitablemente ambos medios, asociando los sonidos industriales a las imágenes de ruinas, los spots publicitarios antiguos a la vida de las fábricas vacías y los relatos con

la voz del autor a una guía para la narración visual. La conexión entre la pista sonora y las múltiples pistas visuales que se montaban de forma aleatoria se realizaba, en última instancia, en el cerebro del espectador.

En realidad, la cuestión de la anti-sincronía entre imagen y sonido es un debate abierto desde los orígenes del cine sonoro. En los años 30, el crítico y cineasta Paul Rotha llegó a afirmar que el hecho de que la voz y los efectos de sonido están perfectamente sincronizados y coincidan con su imagen visual en pantalla es absolutamente contrario a los objetivos del cine, e iba más allá afirmando que “es un intento degenerado y equivocado de destruir el uso real de la película” (Rotha et al., 1999)

Lo cierto es que, al igual que en el caso que enfrentamos en *Sinfonía Industrial* la dificultad de la sincronía era algo que se daba en el primer cine sonoro, que convirtió la carencia técnica en recurso expresivo: el sonido sincronizado no solo era difícil, sino que no resultaba interesante. El propio Dziga Vertov, tan admirado por cineastas experimentales como por historiadores y creadores del cine comercial, utilizó el sonido ya en su segunda película, *Entusiasmo. Sinfonía del Donbass* (1930), y lo hizo precisamente mediante la composición de un montaje sonoro paralelo a las imágenes que veíamos en pantalla. Al fin y al cabo, se asemeja bastante a la forma de tratar el sonido en las actuales producciones de ficción, en las que apenas solo los diálogos son filmados en set. El uso del sonido desincronizado que hizo Vertov se asimila totalmente con el actual concepto de *sound design* utilizado por primera vez por Coppola para acreditar el trabajo de Walter Murch en *Apocalypse Now* (1989); recordemos ese inicio en el que el napalm es silencioso, la atmósfera la crea la música de The Doors y la inquietud la generan el sonido ralentizado de los helicópteros mientras en pantalla vemos las aspas del ventilador en la asfixiante Saigón. También curiosamente esa disincronía es característica del cine-diario al que ya hemos hecho referencia.

Tomemos el comienzo de *Walden (Diaries, notes and sketches)* (Jonas Mekas, 1969). La película es sonora, pero las imágenes no dejan por ello de ser mudas: el sonido no pertenece a lo que vemos. Al no haber correspondencia entre ellos, imagen y sonido aparecen fuertemente singularizados, unidos en la formación de una obra, pero separados cada uno en su potencia particular (García López, 2014, p. 200).

Con todo esto, estamos en condiciones de afirmar que, cuando se trata de instalaciones audiovisuales, el montaje en sala debería de ser considerado una parte fundamental del proceso de postproducción y así debería de asumirse entre quienes estudiamos, divulgamos e incluso educamos en esta disciplina. Según Rubio Alcover (2006) el ambiguo término postproducción se identifica “con el trabajo de integración en un único soporte que se lleva a cabo a partir de una materia prima potencialmente heterogénea, compuesta por imágenes, sonidos, textos y gráficos, grabados o sintetizados”. En el caso de una instalación audiovisual que se sirve del espacio para completar su narrativa, nos parece difícilmente cuestionable el asumir que la obra sólo está terminada cuando se han instalado los proyectores tras medir distancias, calcular tamaños de proyección y ajustar ópticas; cuando se ha instalado el sistema de sonido y se ha realizado –en sala y solo en sala– esa combinación mágica entre pistas sonoras y visuales; cuando finalmente el público ha transitado por ella y ha completado el sentido de la obra. Uno de los principales teóricos de la postproducción, el francés Nicolas Bourriaud, que la define simplemente como “el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado” (2004) añade que

las artes visuales más representativas de los últimos años amplifican y extienden el anticipatorio concepto de *ready made*, elaborado por Marcel Duchamp. Por consiguiente, también reflexionan sobre la fusión entre producción y consumo. Los artistas visuales realizan obras siempre a partir de materiales preexistentes: es decir, generan significado a partir de una selección y combinación de elementos heterogéneos ya dados (Bourriaud, 2004)

Es decir, la manipulación y composición de materiales de diferentes fuentes es un lugar común entre la postproducción audiovisual y los procesos de trabajo nacidos de las vanguardias artísticas del siglo XX, y la forma más explícita de esa fusión se puede dar en este tipo de instalaciones fílmico-escultóricas.

Una Petita Pàtria. El espacio urbano histórico y la galería escaparate

Todos los elementos que se han ido desarrollando en los anteriores apartados —la narrativa autorreferencial, la ruptura del orden en el proceso de producción, la observación naturalista del entorno a través de la cámara, el uso del montaje aleatorio en pantalla múltiple, la desincronización audio-vídeo y la implicación física del espectador con el objeto audiovisual— confluirán finalmente en la videoinstalación *Una Petita Pàtria*, añadiendo, como habíamos anunciado, el factor de su convivencia con el espacio urbano. Ya no se trata de un filme lineal que visionar sentados (como en el primer caso) ni siquiera de una instalación por la que transitar en una oscura sala de museo cegada (como en el segundo). Esta obra desarrollada entre 2018 y 2020 tenía que poder verse y entenderse desde la calle, y este era un reto al que nunca nos habíamos enfrentado.

La galería The Blink Project, dirigida por María Tinoco, nació en 2019 y en lo arquitectónico se sumaba a la tendencia de las galerías escaparate o showcase gallery, es decir, un espacio expositivo que, manteniendo en lo esencial las características del cubo blanco, utiliza por completo la cristalera de un bajo comercial como cuarta pared, permitiendo que la exposición pueda ser vista incluso cuando la galería está cerrada. Esta apuesta cobró mucho más sentido en 2020, cuando las galerías se vieron afectadas por cierres obligados, limitaciones de aforo y horario y otros inconvenientes provocados por la pandemia y de sobra conocidos. Sin embargo, el formato que parece ser ideal para determinadas propuestas pictóricas o escultóricas se tornaba complejo al tratarse de una instalación de vídeo con proyectores digitales —tan poco compatibles con la luz natural— y pista sonora, que no debía de contaminar acústicamente una zona ya de por sí saturada como la del barrio en el que se encuentra la galería. La prensa hacía referencia a el resultado de la propuesta de la siguiente manera:

La idea de que pudiera verse desde fuera de la galería vino antes del confinamiento, algo que está vinculado al cambio de sede de The Blink Project —antes Mister Pink— y al propio formato del proyecto del artista. Se trata de una instalación audiovisual, un sistema de múltiples pantallas que podrá verse desde fuera, una idea anterior a la crisis sanitaria pero que en tiempos de covid ha cobrado más sentido, debido a la limitación de aforo. Se ve desde fuera... y también se escucha. Y es que, para disfrutar de la obra completa, con su pista sonora íntegra, el espectador debe interactuar con la misma. Así, el público podrá escuchar la pieza sonora vinculada a la obra ‘acercándose’ al cristal de la galería, que contará con un pequeño altavoz (aunque también habrá

un código QR para poder escucharlo en el teléfono móvil) por el que Damià Jordà recitará el Coral Romput de Vicent Andrés Estellés. (Garsán, 2020)



Figuras 4 y 5. La instalación *Una Petita Pàtria* vista desde el interior de la galería The Blink Project y desde el exterior de la calle Carrasquer (Valencia). Fuente: propia.

Efectivamente, el reto más importante era resolver la cuestión sonora, pero recordemos que a esa cuestión nos habíamos enfrentado ya en la anterior etapa, asumiendo el principio cinematográfico original de asumir la no-sincronía, el transitar paralelo entre las imágenes mudas montadas de forma aleatoria y la pista sonora lineal. El inconveniente principal consistía en hacer que esta pista sonora fuera escuchada desde la calle sin que existiera contaminación acústica.

Para resolver esta cuestión se contó con la colaboración del colectivo El Espacio Audible, conformado por el artista sonoro Edu Comelles y el diseñador Fernando Ortuño, especializados en el diseño expositivo de obras de arte sonoro y en otras formas de exhibición del sonido. El recurso técnico

utilizado fue el empleo de un altavoz de contacto, un dispositivo sonoro que carece de membrana con que emitir las vibraciones. En su lugar las vibraciones son transmitidas desde una superficie metálica completada con una ventosa que se adhiere a cualquier superficie plana presente en el mobiliario -una tabla, un cristal- y utiliza esta misma superficie como elemento vibratorio generador del sonido. De esta manera el propio cristal de la galería escaparate se convertía en un gran altavoz encargado de transmitir las vibraciones de la pista sonora, tanto en el interior como en el exterior de la sala. Precisamente en el exterior, al tratarse de un cristal blindado, la vibración era muy inferior, con lo que también lo era el volumen de reproducción. Eso permitía que el sonido no interfiriera en el ambiente acústico de la calle y que, además, los espectadores-viandantes tuvieran que acercarse físicamente al cristal, casi pegando la oreja a él, para descubrir que la vibración de ese escaparate emitía sonidos, concretamente la voz de un artista recitando un poema. Un adhesivo de vinilo instalado en el centro del cristal indicaba sus propiedades sonoras e invitaba al espectador a acercarse para escuchar, generando esa interacción física con la obra y con la propia arquitectura de la galería.

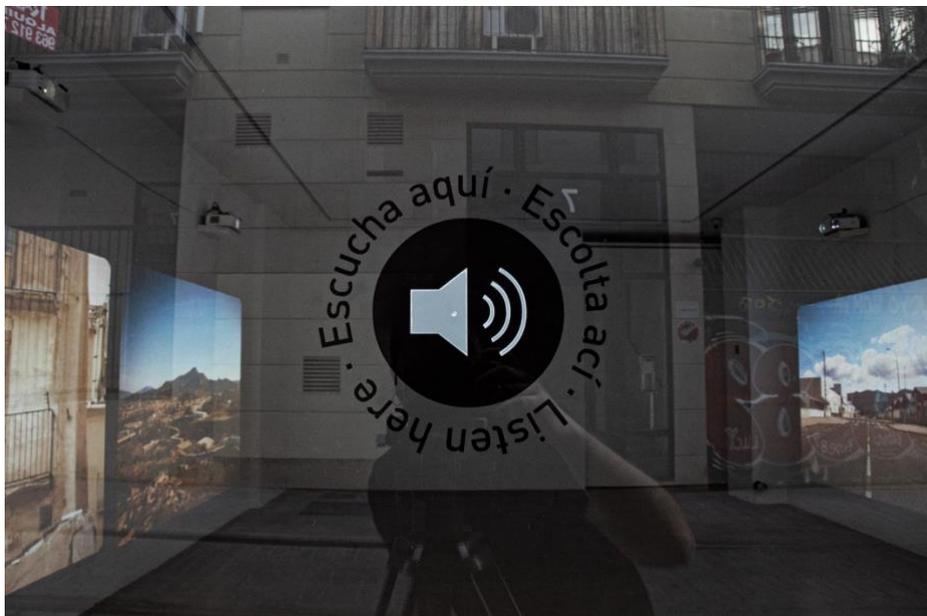


Figura 6. Detalle de la señal en el cristal de la galería que indica la ubicación del altavoz de contacto e invita al espectador a acercarse para escuchar la pista sonora de la videoinstalación Fuente: propia.

No obstante, en las pruebas de montaje se comprobó que, aunque el recurso estético y conceptual funcionaba, la calidad de la escucha no era en absoluto la más adecuada. Se añadió por lo tanto un segundo recurso tecnológico para que el espectador pudiera escuchar más adecuadamente la pista sonora no sincrónica: su descarga mediante un código QR adherido al cristal. De esta manera el espectador podía no solo descargar la pista y escucharla en su teléfono móvil en ese mismo momento, sino además conservarla para llevarse consigo un pedazo de la obra. En este caso se trataba de una grabación de media hora de duración en la que, de nuevo la voz del artista, recitaba el larguísimo poema Coral Romput, de Vicent Andrés Estellés, de cuyos primeros versos se extraía tanto el título de la pieza como el concepto central que la recorría.

*Una amable, una trista, una petita pàtria,
entre dues clarors, de comerços antics,*

*de parelles lentíssimes, d'infants a la placeta,
de nobles campanades i grans llits de canonge,
d'una certa grogor de pianos usats¹*
(Andrés Estellés, 1971)

En el interior de la sala se replicaba en el sistema de cuatro pantallas y montaje aleatorio utilizado anteriormente en *Sinfonía Industrial*. En esta ocasión, sin embargo, las imágenes no pertenecían a una única localización, sino que en ese mismo tono de observación se recogían diversos lugares cotidianos, paisajes de barrios trabajadores, polígonos industriales o viejas casas nobles abandonadas. Así lo describía Carlos Garsán en su reseña para el diario Valencia Plaza:

Con un registro estético tan cercano al paisajismo romántico como al documental realista, el artista ofrece al espectador una mirada a veces furtiva hacia una realidad en la que pocas veces los seres humanos son protagonistas, pero en la que su huella está siempre presente. Los espacios de las clases populares, sus lugares de trabajo y de ocio, los rincones olvidados de las ciudades asumen el protagonismo de esta pieza envolvente. Esta mirada no es nueva para el artista, sino que se enmarca en un universo que ha andado varias veces en los últimos años (Garsán, 2020).



Figura 7. Vista nocturna de la instalación desde la calle Carrasquer. Fotograma del teaser video disponible en https://youtu.be/1pgAo_zrFWg Fuente: propia.

Conclusiones

Las formas de narrar mediante imágenes cambian, divergen, se ramifican e incluso retornan a sus orígenes. Los medios digitales han alterado drásticamente las formas de consumo del audiovisual, también sus formas de producción; y ambas cosas son de mucho interés para quienes desde la libertad de la expresión artística exploramos nuevas formas de narrar y transmitir emociones.

¹ Una amable, una triste, una pequeña patria / entre dos claridades, de comercios antiguos / de parejas lentísimas, de niños en la plazoleta / de nobles campanadas y grandes camas de cura / de un tono amarillento de pianos usados.

El transitar con cámara nunca ha sido tan fácil, y el tránsito es en sí mismo una forma de narrar que permite nuevos relatos –fijémonos si no en la popularidad de los youtubers que interactúan con sus espectadores dirigiéndose a la cámara del móvil andan hablan por la calle–. También las tecnologías de postproducción permiten producciones cada vez más sofisticadas con cada vez menos medios y equipos de personal, lo que permite al artista cineasta complejas propuestas estéticas desde sencillos procesos.



Figura 8. Otra vista interior de *Una Petita Pàtria* en la que se observa su convivencia con el tránsito cotidiano. Fotograma del *teaser video* disponible en https://youtu.be/1pgAo_zrFWg Fuente: propia.

Por último, nuestra relación física con las películas, los vídeos y cualquier tipo de imágenes evoluciona enormemente, y este también es un terreno de exploración que se ensancha cuando trasladamos la imagen al espacio público (físico o virtual). En este caso, la instalación *Una Petita Pàtria* nos permitió comprobar como abrir la ventana de la calle a ese cine expandido de la sala de museos permitía que el público formara parte del paisaje de la obra, se integrara en ella, la completara. El tránsito cotidiano de la calle Carrasquer de València se convirtió en esa “pequeña patria” que como artista quise construir en un pequeño habitáculo blanco.

Como se ha ido observando a lo largo del artículo, los tres objetivos planteados en nuestra introducción han sido alcanzados, aunque siendo honestos, su nivel de consecución no es absoluto, por lo que es susceptible de incrementarse y tomar diferentes formas en futuras etapas de la investigación. El desarrollo de ese discurso personal, su vínculo con la fisicidad de la imagen audiovisual y su relación con el espectador, y la traslación del Database Cinema al espacio urbano, son vías de investigación que no podemos dar por cerradas y cuya exploración indudablemente recuperaremos en forma de nuevos proyectos de creación e investigación artística.

Referencias bibliográficas

- Andrés Estellés, V. (1971). *La clau que obri tots els panys (1954-1957)*. Valencia, España: Diputació Provincial de Valencia.
- Barone, T. y Eisner, E. (2006) Arts-Based Educational Research. En J. Green, C. Grego y P. Belmore (eds.). *Handbook of Complementary Methods in Educational Research*. (pp. 95-109). Mahwah, New Jersey: AERA
- Borriaud, N. (2004). *Post producció. La cultura como escenario: Modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- Carrillo Quiroga, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 20(64), 219-240.
- Fernández Almoguera, M. del C., & López López, E. (2017). El significado del sonido en relación con la imagen. *Making off. Cuadernos de cine y educación*, 131. Recuperado de <http://www.centrocp.com/significado-del-sonido-relacion-la-imagen/>
- Garán, C. (2020, diciembre 11). Hacer patria desde el barrio. *Valencia Plaza*. Recuperado de <https://valenciaplaza.com/hacer-patria-desde-el-barrio>
- García López, R. (2014). Jonas Mekas: Poética y práctica del cine-diario. *Escritura e imagen*, 10, 199-212.
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Ibáñez, M. (2014, julio 8). Ginestar / Damià Jordà: La problemática ambiental. *eldiario.es*. Recuperado de https://www.eldiario.es/comunitat-valenciana/culturamakma/ginestar-damia-jorda-problematica-ambiental_132_4766792.html
- Kinder, M. (2016). *Database Narrative*. Marsha Kinder Legacies. Recuperado de <http://www.marshakinder.com/concepts/o3.html>
- Manovich, L. (2002). *Soft Cinema*. ZKM. Recuperado de <http://manovich.net/index.php/projects/soft-cinema>
- Rotha, P., Kruger, R., & Petrie, D. J. (1999). *A Paul Rotha Reader*. Exeter, UK: University of Exeter Press.
- Rubio Alcover, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: Efectos expresivos y narrativos*. Castellón, España: Universitat Jaume I.

Zacarés Pamblanco, A. (2018). Damià Jordà. Aquestes coses que fem avui en dia. En *Art Contemporani de la Generalitat Valenciana / Primers Moments* (pp. 259-272). Valencia, España: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.



BIO

Damià Jordà Bou (1982) es Doctor en Artes y profesor de Estética Audiovisual y Postproducción Digital en la Universidad Miguel Hernández.

Su práctica artística se centra exclusivamente en los lenguajes audiovisuales, en la bisagra que enlaza el video de creación con el cine experimental y de autor. La obra de Jordà se caracteriza fundamentalmente por la busca de formas de expresión narrativa mediante la construcción de ensayos y poemas visuales de clara influencia cinematográfica, así como de instalaciones multimedia que plantean una reflexión formal sobre nuestra relación física con la imagen audiovisual. La mayoría de sus trabajos se desarrollan a partir de investigaciones de carácter etnográfico, utilizando imágenes para descubrirnos vínculos con nuestro entorno, con los medios de comunicación y con los rituales sociales contemporáneos.

De entre el medio centenar de exposiciones que ha realizado podríamos destacar la exposición individual realizada en 2018 el IVAM (subsede de Alcoy) bajo el título "Paisatges Trobats", la participación en la colectiva "Wege Ums Kino" en Berlín, o su inclusión en las secciones oficiales del Festival Internacional de Videoarte de Camagüey (Cuba) y del International Digital Arts Festival de Atenas. Cuenta con obra adquirida en colecciones como la Colección de Arte Contemporáneo de la Generalitat Valenciana.