

Maneras de hacer mundos

(Dispositivos narrativos y tecnológicos en la obra de Clemencia Echeverri)

Por: Rodrigo Alonso

Ficciones verdaderas

En los últimos años, el registro documental ingresó con fuerza en las instituciones artísticas. Su espesor temporal y narrativo, su gramática cargada de testimonios, informaciones y referencias contextuales, vino a conmovir a ese reino privilegiado de la espacialidad pura y la mirada desinteresada que el teórico irlandés Brian O'Doherty había bautizado con el nombre de cubo blanco.¹ Esta irrupción inesperada contaminó un ámbito que se presentaba a sí mismo como aséptico y neutral. La experiencia histórica, política y social impregnada en el relato audiovisual situado, estableció una relación diferente con el público del arte, mucho más próxima a su realidad cotidiana y a los lenguajes adquiridos como habitantes de una sociedad configurada por los medios tecnológicos – como el cine, la televisión y las redes informáticas.

Sin embargo, ese registro documental – que se halla en el corazón de numerosas fotografías, instalaciones y videos contemporáneos – aparece distanciado de la práctica tradicional del documental cinematográfico, principalmente en un hecho crucial: en que ya no se propone como la explicación cabal del acontecimiento que representa. En efecto, la voz omnisciente habitual del relato documentalista deja su lugar aquí a la acumulación o yuxtaposición – muchas veces incompleta y fragmentaria – de unas situaciones, personajes y escenarios que son presentados como las piezas de un rompecabezas que el espectador debe conformar.

La obra de Clemencia Echeverry puede enmarcarse en los lineamientos generales de esta tendencia en la medida en que no se descuide la singularidad de su propuesta. Sus videos y videoinstalaciones, embebidos en tradiciones ancestrales, idiosincrasias sociales y la dolorosa historia política reciente de su país, recurren a grabaciones audiovisuales y testimonios que los dotan de una sensibilidad enraizada en el mundo. Estos materiales son el punto de partida para una interrogación cultural que requiere de ciertos vínculos con la realidad, aunque éstos pudieran ser problemáticos. Sabemos que la verdad es esquivada, que la realidad es difícil de

aprehender y que toda representación es objetable. Pero esto no impide las aproximaciones, las percepciones personales, la confrontación de las verdades, realidades y representaciones sospechosas, la investigación poética. El trabajo de Echeverry transita estos senderos desde el lugar que le corresponde, que es el artístico. Sus imágenes, dispositivos plásticos, espacialidades y voces nos sumergen en experiencias, situaciones y acontecimientos que nos invitan a repensar el mundo en el cual vivimos desde una perspectiva, al mismo tiempo, crítica y emocional.

Uno de los procedimientos más notables de su poética es la recurrencia de elipsis, fisuras, hiatos. Los sucesos o las informaciones que conforman el núcleo de sus obras casi siempre eluden o dificultan el acceso a ciertas instancias medulares: observamos la preparación de una ceremonia que involucra a hombres mareados con machetes y gallos, pero no terminamos de apreciar lo que efectivamente sucede (*Juegos de herencia*, 2008-2009); asistimos al allanamiento de una casa rural, pero desconocemos las intenciones que justifican la acción (*Supervivencias*, 2013); escuchamos las voces de guerrilleros y paramilitares hablando sobre hechos terribles, pero apenas podemos entender lo que dicen y a quién corresponde cada alocución (*Versión libre*, 2011). Este “agujero” narrativo evita el frenesí por las explicaciones, y nos invita a demorarnos en los alrededores, en los detalles que parecían superfluos, en la propia retórica del andamiaje artístico. Como sucede con los efectos del barroco – que tan brillantemente analizó el poeta cubano Severo Sarduy² – hay una elisión de “lo esencial” que incomoda y nos sostiene en una incertidumbre sin un aparente fin.

Esta insistencia en lo ininteligible, en lo elíptico, en lo que no se muestra o se dice, intensifica la pregunta por el sentido y la vuelca sobre el espectador. De hecho, las producciones de Clemencia Echeverry requieren de un público dispuesto a poner en práctica su conocimiento significativo: saberes, evocaciones, interpretaciones, recuerdos. La mayoría de sus instalaciones se refieren al contexto colombiano, a circunstancias que han marcado la memoria colectiva, a geografías autóctonas y tradiciones resilientes. No obstante, como sucede en la obra de muchos artistas contemporáneos, estos elementos locales adoptan arreglos poéticos que los proyectan más allá de sus entornos inmediatos y les permiten encontrar eco en un público más amplio.

La estructura abierta y elíptica de las videoinstalaciones de Echeverry podría emparentarse con las producidas por Chantal Akerman, aunque la primera aborda hechos sociales y culturales más

concretos. Su investigación sobre tópicos fuertemente impregnados en el contexto colombiano la ubica, más bien, en la línea de autores como Walid Raad, Kutlug Ataman o Shirin Neshat, que han sabido traducir las particularidades de sus entornos culturales en observaciones sobre la complejidad del mundo. Sin embargo, su trabajo es quizás mucho más afín al de artistas que no necesariamente de desempeñan en formatos electrónicos, como Teresa Margolles o Regina José Galindo. Como éstas, Echeverry explora los dolorosos sentimientos que brotan de una violencia que parecería estar sellada a fuego en el entramado social de su país.

Narrativas descentradas

La mayoría de los trabajos de Clemencia Echeverry se desarrollan en un formato tecnológico particular: la videoinstalación de múltiples canales. Esta estructura formal, que implica la emisión simultánea de diferentes flujos de video en un espacio abierto (que, por lo general, se puede recorrer), posee unas características que no sólo la vinculan a nuestro fragmentado entorno visual contemporáneo, sino que estimulan, además, la producción de ambientes heterogéneos y descentrados, en los cuales el público cumple un rol fundamental.

En estos ámbitos, la temporalidad narrativa se desvincula de la linealidad de los relatos clásicos habituales – como los de la literatura, el teatro o el cine –, en la medida en que no existe un comienzo y un final rígidamente establecidos. No sólo porque la circularidad – el *loop* – de las proyecciones funde los comienzos y finales de los videos – haciendo imperceptibles sus extremos –, sino también, y quizás principalmente, porque el espectador puede ingresar y salir del espacio en cualquier momento, sin la necesidad de coincidir con las duraciones de los segmentos audiovisuales.

La cadencia cíclica, constante y repetitiva, que burla la secuencialidad cronológica, induce una suerte de pérdida de la *noción* del tiempo. Erige una temporalidad propia que se desliga de aquella que gobierna nuestra vida mundana. La reiteración incesante de los videos inscribe con mayor potencia sus imágenes y sonidos, promoviendo, a la vez, una intensificación de la experiencia audiovisual. Por otra parte, es el espectador quien decide cuánto tiempo está dispuesto a dedicar a la experiencia; esto hace que sea imposible determinar cuánto *dura* una videoinstalación. Sin poder establecer cuándo comienzan, cuándo terminan y cuánto duran,

estas piezas nos invitan a dejar de lado las formas comunes de organizar el tiempo y a vincularnos con sus circunstancias en maneras abiertas e inciertas.

Juegos de herencia (2008-2009) explota de manera singular esta cualidad de las videoinstalaciones. Las ocho pantallas que exhiben los momentos claves de una tradición iniciática alternan sin cesar las imágenes de los iniciados, las de la comunidad que los prepara y la de los animales involucrados en la ceremonia. Esa circularidad recurrente refuerza la continuidad del rito consuetudinario e introduce al espectador en la cadencia repetitiva ceremonial. Al ingresar a la sala, éste se encuentra, además, en el interior mismo del acontecimiento, como si fuera uno de sus protagonistas; la proyección cenital que reproduce la cabeza de un gallo sobre el piso refuerza esta sensación. Cada pantalla posee, a su vez, un ritmo propio, que captura de manera diferente la mirada del visitante. Las reiteraciones, las cadencias y los ritmos visuales, sumados al sonido no referencial, lo introducen en un ambiente que funciona con una lógica autónoma, ajena a los mecanismos habituales de la vida social.

Las videoinstalaciones construyen espacios descentrados y plurivocales, habitados por una simultaneidad de fuentes visuales, textuales y sonoras, que la mayoría de las veces no coinciden en la creación de un producto unitario. Como sucede en otros ámbitos de la vida cotidiana – en la Internet, las redes sociales, los sistemas televisivos, etc. – el público se ve enfrentado a una maraña de estímulos que él mismo debe organizar. Para esto, debe involucrarse no sólo intelectual sino también físicamente: tiene que recorrer el espacio, buscar los puntos de vista adecuados, establecer conexiones entre fuentes audiovisuales diversas. Su movimiento adopta las características de una exploración: la trayectoria que realice al interior de la pieza determinará la relación que establezca con ella, como así también, las interpretaciones y los sentidos que puedan aflorar.

A diferencia del cine, donde la inmovilidad sume al espectador en un estado de contemplación externa y pasiva, en las videoinstalaciones éste es llevado al centro mismo de la escena. En *Sacrificio* (2013), por ejemplo, el público es introducido en el medio de un conjunto de proyecciones que muestran un rebaño de vacas inquietas, amenazadas por un fuego incierto; mediante esta estrategia, es empujado a formar parte del rebaño y a identificarse con las vacilaciones y la perplejidad de los animales en peligro. En otras ocasiones, el visitante puede

elegir su ubicación respecto de las situaciones y los personajes que pueblan una instalación, aunque esto no siempre le asegura la posibilidad de encontrar un lugar adecuado. En *Voz* (2006), los testimonios de personas en cautiverio inundan la arquitectura del espacio expositivo. El espectador puede desplazarse libremente por el recinto y buscar los sitios de mejor audición, pero la multiplicidad de las voces distribuidas por la sala frustra todo intento de escucha integral. No hay ninguna ubicación desde la cual se pueda oír la totalidad de las voces. La experiencia es necesariamente incompleta, como lo es también la posibilidad de acceder a las innumerables y complejas historias de vida de las personas que han contribuido con su testimonio a construir el sustrato sonoro de la instalación.

Una obra a la medida del observador

Los desplazamientos del espectador al interior de una videoinstalación ponen en funcionamiento una actividad que podríamos denominar *montaje performativo*.³ Esto significa que el visitante, al encontrarse con la pieza y seleccionar el orden en el cual observará las pantallas, los tramos de video que verá y el tiempo que dedicará a cada uno de ellos, construye un montaje audiovisual propio que produce *una obra única para él*. Ninguna otra persona podría apreciarla exactamente de la misma manera, ya que para esto debería realizar el mismo recorrido por la sala, elegir los mismos tramos de video en el mismo orden y otorgar la misma duración a cada uno de ellos. Esto es imposible no sólo por la improbabilidad de que dos personas se comporten de la misma forma, sino, además, porque toda videoinstalación varía de minuto a minuto. Incluso la misma persona presenciara versiones diferentes de una obra de este tipo si ingresara a ella en momentos diferentes.

En *Nóculo* (2015) nos encontramos con una configuración espacial que exalta esta propiedad, ya que no existe ningún punto de vista que permita observar los videos que componen la instalación de manera simultánea. Un gran cubo ubicado en el medio de una sala vacía ofrece cuatro proyecciones autónomas, que sólo se interrelacionan a medida que el público establece vínculos entre ellas. Las imágenes se van develando con el recorrido mientras el sonido invade la habitación erigiendo su propia atmósfera sonora. Los fragmentos audiovisuales son particularmente enigmáticos, como para instar al espectador a construir asociaciones abiertas, poéticas, metafóricas. No hay un punto de inicio – ni espacial ni temporal – evidente, ni

indicaciones sobre desplazamientos obligados o sugeridos; las decisiones del público son absolutas. Así, son las elecciones momentáneas de cada visitante las que van dando forma tanto al espectáculo audiovisual como a su sentido y narrativa. La artista ofrece estímulos, escenas, climas, signos, posibilidades. Pero es aquél quien, organizando todos estos materiales según su arbitrio, construye la secuencialidad narrativa que cristaliza como sentido personal.

Las videoinstalaciones son dispositivos narrativos, pero también de agenciamiento. En su interior, el público debe tomar decisiones que implican efectos y consecuencias. Cada vez que opta por mirar una pantalla, o realizar un determinado recorrido, está dejando de lado otras posibilidades que podrían haberle ofrecido otras informaciones, significaciones o experiencias. Estas decisiones son muchas veces inconscientes, pero en ocasiones, pueden inducir reflexiones sobre perspectiva ética o responsabilidad.

En *Treno* (2007), el espectador ingresa a un recinto que contiene un par de proyecciones enfrentadas.⁴ Por la configuración del espacio, no existe la posibilidad de observarlas de manera simultánea; para prestar atención a uno u otro video, debe voltear permanentemente ya sea su cabeza o la totalidad de su cuerpo. Por momentos, las imágenes de las dos proyecciones son similares: un río turbulento que fluye sin cesar; cambiar el punto de vista no agrega demasiada información. Pero de repente aparecen los vestigios de una persona que recoge ropa transportada por el agua y se escuchan nombres gritados a la corriente ¿qué actitud tomará el espectador? ¿volteará a la búsqueda de este personaje o le dará la espalda? La pieza hace referencia a episodios bien conocidos por el pueblo colombiano, a las desapariciones forzadas y los cuerpos sepultados en el agua. Aunque se trate de una ficción, estar en medio de esta situación, enfrentarla o darle la espalda, provoca unas resonancias emotivas y simbólicas que trascienden el hecho artístico para impactar en la conciencia política y el examen introspectivo.

Cabe aclarar que no todas las videoinstalaciones comparten este funcionamiento. En muchas ocasiones, la ubicación de las pantallas admite la posibilidad de que los espectadores puedan observarlas conjuntamente desde algún punto de vista privilegiado, sin la necesidad de desplazarse por el espacio. La emisión simultánea de diferentes videos puede enfatizar el efecto de multiplicidad o fragmentación propio de las narrativas contemporáneas, o, por el contrario, puede combinar proyecciones con el fin de prolongarlas visualmente, o establecer ritmos

diferenciados entre éstas en vistas a potenciar ciertos efectos visuales. En *Supervivencias* (2013), por ejemplo, hay un momento en el cual tres pantallas se coordinan para desplegar la extensa majestuosidad de un paisaje, y otros momentos – principalmente, cuando aparecen los sujetos que invaden una casa – en los cuales seis imágenes funcionan con dinámicas y ritmos diferenciados, provocando nerviosismo y desorientación. El punto de vista frontal favorece las lecturas narrativas más estandarizadas – en el sentido aristotélico clásico, que comprende un inicio, un desarrollo y una conclusión – aunque el hecho de que el visitante decida el comienzo y la terminación de la experiencia continúa relativizando este tipo de enunciación.

Finalmente, la implicancia del espectador a través de su cuerpo merece todavía otra reflexión. Porque, de alguna manera, otorga cierto sustrato físico a un medio que es, en gran medida, inmaterial. Las videoinstalaciones son, por lo general, grandes espacios vacíos, poblados por imágenes espectrales y sonidos de procedencia incierta. La presencia del público da cuerpo, literalmente, a estas producciones, transformándolas en verdaderas experiencias sensoriales y/o emocionales. El factor corporal es un eje que los artistas tienen en cuenta a la hora de configurar sus propuestas, aunque muchas veces esté contemplado de formas indirectas o no tan evidentes, como puede ser, a través de los volúmenes sonoros, de la iluminación que guía los recorridos, o, por el contrario, de la oscuridad que promueve desplazamientos vacilantes, etc.

En *Versión libre* (2011), el cuerpo del espectador es interpelado por un conjunto de personajes que parecieran dirigirse directamente a él. Los vemos acercarse, hablar, intentar revelarse, capturar la mirada. La interrelación es intensa porque el dispositivo audiovisual nos lleva a ubicarnos enfrente de ellos, es decir, a enfrentarlos. Y sostener la interpelación de estos cuerpos sociales es, en alguna medida, afrontar sus relatos, historias y circunstancias. La dispersión de las pantallas – que no pueden apreciarse en conjunto – hace que, mientras estamos involucrados con alguno de los personajes, sintamos la presencia de todos los demás, del espesor del conjunto al cual pertenecen. Mediante esta configuración aural y espacial, la obra provoca una empatía incómoda, urticante, que difícilmente deje indiferente a algún espectador.

Con todos estos recursos, Clemencia Echeverry ha sabido erigir una obra aguda y contundente, atenta, reflexiva y profundamente enraizada en su contexto social y epocal. Este ensayo sólo ha querido ocuparse de algunas de sus estrategias técnicas y enunciativas dejando sus

connotaciones semánticas y políticas a otros especialistas, e incluso, al espectador. Sabemos que es imposible abordar la totalidad de la producción de una artista; no sólo imposible, sino también, inútil e innecesario. Porque, además, Echeverry continúa fortaleciendo su trabajo, explorando recursos, investigando conceptos, materialidades y formas. Por ese motivo, estas líneas se presentan como una tímida aproximación a lo ya hecho, a los cimientos momentáneos de una obra en construcción.

Notas

¹ O'Doherty, Brian (2000), *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, Los Angeles, University of California Press (versión española: *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*, Murcia, CENDEAC, 2011).

² Sarduy, Severo (1987), *Ensayos generales sobre el barroco*, Buenos Aires, FCE.

³ Desarrollo este concepto en algunos de los textos de mi libro: Alonso, Rodrigo (2015), *Elogio de la low-tech. Historia y estética del arte tecnológico en América Latina*, Buenos Aires, Luna Editores.

⁴ Existen versiones de esta obra con más de dos pantallas, pero el funcionamiento es similar.