

Los territorios de la imagen (desterritorializando el espacio) o Lucas Bambozzi en Laboratorio Arte Alameda

La reciente exposición del artista brasileño Lucas Bambozzi – o espaço entre nós e os outros en Laboratorio Arte Alameda es una práctica de territorios visuales que envuelven a la espectadora en un mar de imágenes móviles.

Pensemos pues sobre la imagen y sobre el movimiento. Sin lugar a dudas la actualidad es una época de hipervisualización e hiperestetización. Las imágenes son un ingrediente constitutivo de las urbes contemporáneas. Imágenes por doquier pueblan nuestros espacios cotidianos con todo tipo de intenciones. Pero, ¿qué es una imagen? ¿Qué tipo de espacios-tiempos construyen? Apresurándonos podríamos hacer una distinción entre la imagen y lo real, como si por un lado se encontrara la realidad efectiva y por otro su representación visual; movernos en un vaivén entre realidad y ficción podría ser un efecto propio de los espacios-tiempos en los que hacemos la cotidiana existencia.

De un lado, la realidad efectiva, material, tangible y del otro lado del espejo su duplicación y tergiversación en la imagen que nunca alcanza a ser copia fiel de lo real. Pero esta dicotomía sencilla que hace de la imagen lo otro de lo real y la presenta en un segundo plano merece una segunda consideración. ¿Qué es lo real? ¿Cómo distinguir en cada caso entre realidad y representación, entre mundo y ficción?

La exposición de Bambozzi invita a reconsiderar la dicotomía y a sumergirse en los territorios de la imagen, como si ésta constituyera lo real, como si nos obligara a pensar y replantearnos cuál es el papel que ocupa en las sociedades contemporáneas hipervisualizadas. El mundo convertido en la imagen, la imagen convertida en un mundo; anulando las distancias realidad-ficción nos introducimos en la imagen-mundo que abre un espacio en el que la dicotomía se desterritorializa. Sugerente es en ese sentido la casa-imagen que presenta la pieza *Presencias insostenibles*. Muros blancos sobre los que se proyectan imágenes que convierten los muros en un departamento. Imagen en video de ventanas, puertas, paisajes urbanos, cocinas, memorias (aunque el artificio se anuncia de entrada con las distintas escalas de las cosas proyectadas, azulejos gigantes, por ejemplo). ¿Qué significa configurar un espacio proyectado en imágenes en donde el espacio llega a ser lo que es a través del video? Pero de nuevo, esto incita al pensamiento que de inmediato se interroga cómo se configura un espacio y qué lo hace ser lo que es. ¿La cortina proyectada es menos real que la cortina de tela que pende de las ventanas reales? Hay que hacer la experiencia de introducirse en un espacio configurado por imágenes y dejarse decir por él. Se trata aquí de entrar en un imagen-mundo y sentir el

desmoronamiento de lo habitual, el rompimiento del lugar común y de las asociaciones inmediatas; se trata de experimentar el poder de configuración de la imagen dislocada, llevada más allá de su ser representado y puesta en ejecución. Es un movimiento pendular que va de nosotros, realidad encarnada, a los otros, imágenes-mundo.

Y después está el movimiento y los juegos con el tiempo que también desterritorializan el espacio concebido como la mera extensión que se da en el tiempo identificado con el presente. El objeto en la cotidianidad es observado y descrito en su estaticidad, pero en las piezas de la exposición de Bambozzi todo esquivo el presente en unos pliegues temporales que recuerdan a Marcel Proust. Las imágenes están en movimiento constante, ninguna permanece, y esto genera un presente en fuga y un pasado que no acaba de pasar. Piezas como *Pêndulo* y *O Tempo Não Recuperado* nos muestran una temporalidad disociada que no es sucesivo-narrativa ni fija. Las imágenes fluyen en el tiempo ya sea por la interacción del público, ya sea por ciclos de proyecciones. En un espacio desterritorializado en el que la imagen deviene mundo, el tiempo actúa también dislocadamente. La ventana a veces está y a veces no. El pasado se niega a ser guardado en el cajón de la memoria. Las fotografías de la historia de una vida se suceden unas a otras negándose a ser la recolección de un tiempo vivido. El tiempo se pliega y se despliega en instantes dinámicos en los que lo que es deja de ser y lo que no es llega a la presencia. Atestiguamos de ese modo el nacimiento de lo real, pero de lo real convertido en imágenes. ¿Cómo hacer la experiencia de la cotidianidad más allá del establecimiento fijo de los objetos y su presencia, de las realidades en su presente, del pasado en su no-ser-ya? La obra de Bambozzi abre la posibilidad de otros espacios-tiempos, rompiendo el espacio y haciéndolo imagen, rompiendo el tiempo de las horas una-después-de-otra convirtiéndolo en un cada-vez, todo sucede cada vez, en cada caso, a cada instante.

Finalmente, hablemos de la interactividad. Buena parte de la exposición consiste en piezas interactivas que reaccionan con las espectadoras: *4walls*, *Spio*, *Pêndulo*, *Mobile Crash*. Las imágenes cambian en función de esto, las secuencias son distintas, el robot se desplaza, etc. Sin embargo, es una interactividad incipiente puesto que está previamente programada, es decir, no se genera nada nuevo a partir de la participación del público. Por ejemplo, las imágenes oscilan desde el péndulo en función del ruido del entorno o la aproximación del público hacia una ventana en la que se proyecta una mujer hace que cambie el video que aparece. Esta experiencia de interactividad es muy pobre en la actualidad, porque lo que realmente merece la pena ser visto son experimentos en los que la participación del público genera algo distinto que no estaba allí ni previamente

programado, donde la pieza o el proceso se transforma, crece o decrece, pero sin posibilidad de regresar al estado anterior a la interacción. En el caso de las obras de Bambozzi todo se repite una y otra vez haciéndonos participar de un juego que no alcanza a estallar en múltiples posibilidades, en tiradas de dados que hacen suyo el azar.

María Antonia González Valerio