

# El video: la emoción del signo o (per)versiones de la imagen

*Decía Robert Bresson que el futuro del cinematógrafo pertenecería a un puñado de jóvenes que vivirían empujándose para hacer películas al margen de las imposiciones y de los formatos de consumo*

*Scope, número 15, 2003*

Carlos Obando Arroyave

## Resumen

Este texto se adentra en el término *videoarte*; intenta rastrear los resortes que lo mueven, las razones que lo alimentan, el desparpajo con el que se codea en las salas de arte con las más férreas y legendarias estéticas. La pantalla es el centro de buena parte de las experiencias estéticas contemporáneas y la imagen pixelada, puesta a (con)vivir con la pintura, el cine o la televisión, (re)inventa la realidad o la imagen misma. Ignora la perfección, altera los cánones preestablecidos y construye diversos escenarios, celebraciones y eventos de difícil clasificación. En fin, damos un vistazo a estas estéticas tan híbridas, tan recicladas, tan caóticas, tan contaminadas. Las innovadoras obras audiovisuales construidas desde un nuevo poder: el del fragmento, reclaman un lugar en el museo. Ya no el de la sala tradicional, sino el de las tecnologías digitales de la información y la comunicación: el museo mediático y virtual.

## Abstract

*The present article delves into the expression videoart, trying to trace its origins, the motivations that nurture it, its impudence in going hand in hand in art exhibits with the most legendary and firm of aesthetics. The screen is the center of a good part of contemporary aesthetic experience and the pixelated image, forced to coexist and cohabit with painting, the cinema or television, (re)invents reality or the image itself. It ignores perfection, alters pre-established norms, and constructs several different scenarios, celebrations and events that are difficult to classify. We go over these hybrid, recycled, chaotic and contaminated aesthetics. The innovative audiovisual works constructed from the vantage point of a new power –that of the fragment– demand a place in the museum. Not in the traditional hall, but in that of the digital technologies of information and communication –the virtual and media museum.*

Ilustraciones por Gloria Solórzano Gómez, estudiante de la Facultad de Arte de la Universidad de Antioquia



## (Pre)introducción (in-necesaria)

Este artículo está lleno de paréntesis, de guiones, de “entrecomillados”, es decir de (in)precisiones, de (in)congruencias, de tachaduras, de doble lecturas. En una palabra, está repleto de (des)figuraciones, pues en última instancia no hace otra cosa que mover(se) (en--) un terreno maleable y complejo: el de la cita, la tachadura, el collage.



bién cantando o escribiendo (acaso escandalosamente) o pintando o filmando... En fin, pensé, si todo esto de lo que trata es de hacerse conocer y respetar en esa enorme jungla de soberanos desconocidos que en principio somos todos. Lo cierto es que el espectáculo que combina la música clásica con la música de la calle de los guetos marginales de la comunidad afroamericana y de los inmigrantes caribeños y latinos del neoyorkino barrio de Bronx, que mezcla el ballet contemporáneo con la acrobacia y la gimnasia de brincos y contorsiones

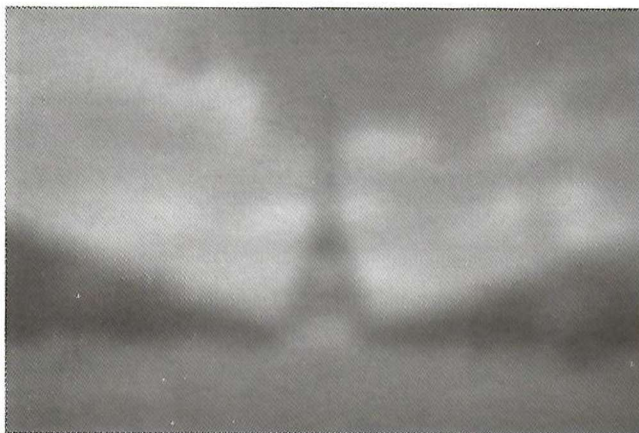
El Forum de las Culturas de Barcelona celebrado en el 2004 trajo a la ciudad el primer espectáculo de danza y música hip hop en español. Y toda esa puesta en escena en la que quince bailarines entre *breakers*, clásicos y gimnastas dirigidos por Dani Pannullo interpretaron dieciséis piezas con el nombre de *Oro Negro*, proyectados en enormes pantallas en las que costaba distinguir cuáles eran directos y cuáles simples imágenes (pre)grabadas, me hicieron pensar si no es éste el momento histórico en el que estéticamente todo está permitido, todo es posible y todo está revestido de cierta provocación a las reglas que preestablecían qué es arte y qué no lo es. En sentido estricto, pensé si cada cosa que se hace y se presenta como arte actualmente es el resultado de la vida tecno-urbana que llevamos, y del afán y esa actitud tan común de ser alguien para ser reconocido (visibilizado-mediatizado), y por tanto lo demuestro con ‘*mi arte*’, ya sea bailando como en este caso, pero tam-

inesperadas sobre los cuerpos, me hizo pensar si lo que hay es un elemento unificador en las expresiones artísticas contemporáneas, un espíritu que acoge todas las artes en estos tiempos eclécticos en que vivimos, y ése sea quizás su capacidad de mimetización y camaleonismo; esa astucia (y este texto también lo es) para (re)crear(se) a partir de material propio y ajeno. O, dicho de otra manera: la capacidad de transmutación de signos que se (re)semantizan y adquieren nuevos valores al ser “usados” en complejos dispositivos collage como mejor lo dijo Walter Benjamin. O mejor aún, pensé, que todo casa con todo y hasta los estilos más alejados de su esencia pueden ser reunidos glamurosamente en los soportes más diversos, lo que implica una reflexión sobre el valor de la obra de arte, o en definitiva sobre cómo se construye y se (retro)alimenta el arte de hoy y cómo habrá de leerse la historia del arte del siglo veintiuno.



En definitiva, el arte de hoy parece construir su propia historia basando en una experiencia estética de desplazamiento, constituida por artefactos que ponen todo su interés en liberarnos a nosotros mismos de la experiencia de realidad, de crear variaciones, simulaciones, virtualidades, de ser un animal de múltiples cabezas en las que cada una de sus caras podría ser la manifestación calculada o improvisada? de una expansión imparable de ramificaciones, sobre todo audiovisuales, que van de la música a la

danza, de la plástica al teatro, del cine a la televisión y de ésta al video. Y, quizás el video contemporáneo —esquivo por ahora la doble palabra videoarte— los contenga a todos en una especie de máquina demoledora en la que las imágenes se crean simultáneamente a partir del fragmento y desde la discontinuidad de una escritura en el sentido “derridiano”<sup>1</sup>, o sea construida desde la periferia; esto es, un arte que se (des)centra incluso de la misma historia del arte, y entendiendo(se) que no hay un solo centro, que la misma periferia puede ser centro y que el discurso hoy se crea a partir de “micronarrativas” que encarnan la lucha que conduce a este desplazamiento de un centro a otro. Esto es, que los relatos se liberan de la moral, de la historia, de las dicotomías epistemológicas (realidad/virtualidad, ficción/documental, verdad/mentira, etc.), y más bien se re(crean) en las tecno-estéticas (fotografía, cine) en las que W.



Benjamín se interesó como escrituras fundamentales para entender el siglo xx.

En este sentido, es fácil advertir que múltiples experiencias artísticas de hoy tienen como objeto, no aquello que mueve el mundo, sino aquello que lo (con)mueve. Y por esto, quizás, el artista norteamericano Doug Aitkey (Redondo Beach, California, 1968) titulaba “*Estaremos más seguros mientras todo se mueva*” su exposición individual inaugurada en Barcelona. La mues-

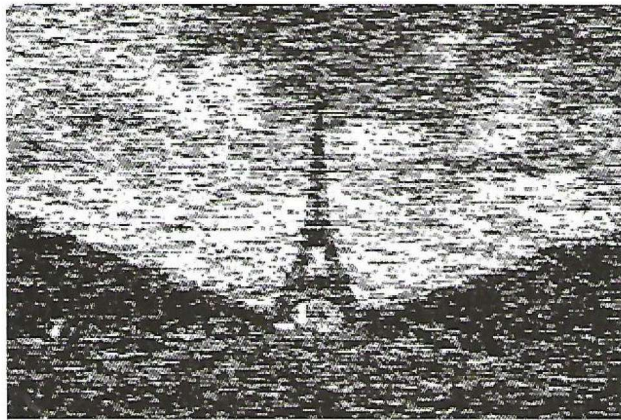
tra consiste en tres video-instalaciones arquitectónicas multipro-yectadas en DVD, envolventes y de trescientos metros cuadrados cada una. La obra de Aitkey, fuertemente influenciada por las transformaciones de las obras audiovisuales en los últimos veinte años, va más allá de la simple utilización de un nuevo formato y soporte electrónico, como la cámara de video y los monitores de televisión. El artista ocupa el espacio disponible en la sala del museo y transgrede sus límites establecidos creando una atmósfera sonoro-visual envolvente en la que el público participa del espectáculo, pasando en este caso de lo puramente mental a lo monumental, y de la simple instalación a la espectacularización del espacio físico disponible.

Mirando esta experiencia descubro la manera como aumenta el número de artistas que se rinden a la tecno-pantalla y que (re)ensamblan una serie de



eventos, acciones y celebraciones que suelen ser de difícil clasificación. Lo cierto es que el centro de todas estas experiencias es la imagen pixelada. Imágenes recicladas y puestas a (con)vivir (de la pintura, del cine, de la televisión), (re)insertadas (imágenes-ícono o marginales: con autor o sin autor conocido) y (re)-contextualizadas (de los informativos, de la publicidad, de los video-clips) en las que cuesta cada vez más un análisis de manera tan exhaustiva o tan pragmática como ocurre con la pintura o con las imágenes de la pantalla cinematográfica. El nuevo arte se llama Video.

Y no por nuevo, sino porque llama la atención y despierta curiosidad saber por qué tanto interés por él, en las propias galerías, en los museos y en el gusto creciente del público receptor. El término de videoarte se acuñó en los años sesenta para definir el trabajo del artista Nam June Paik y a partir de ahí el video se ha convertido no sólo en un soporte de escritura, sino también en el complemento de otro tipo de obras artísticas, ya sea teatro, danza, *performances*, instalaciones, fotografía, etc., que empiezan a ganar espacio en las galerías, museos, bares y discotecas, como sucede en ciudades como Barcelona, donde se celebra por los meses de noviembre y diciembre de cada año el festival BAC! (Barcelona Arte Contemporáneo)<sup>2</sup>. Una convocatoria hecha a artistas de todas las disciplinas para el desarrollo de proyectos, acciones y obras realizadas en diversos espacios de la ciudad, incluyendo las pantallas de neón, las vallas electrónicas



publicitarias y los semáforos. O también, vale mencionar, la feria internacional de video arte que lleva por nombre LOOP'05<sup>3</sup>, una feria dedicada exclusivamente al arte en formato video y *media art*, y que tiene lugar en el céntrico Barceló Hotel Sants, en el mes de noviembre de cada año. Cincuenta habitaciones del hotel se llenan de pantallas con las obras de creadores venidos de diversos puntos del planeta que utilizan las habitaciones, las terrazas, el *living* y

hasta los baños con una muestra creativa que también se toma las calles, los bares y restaurantes y un canal de televisión temática de exclusiva emisión del festival. En el festival, que también tiene como pretensión acercar el gran público al videoarte, los nuevos lenguajes son materia prima para la exploración de artistas como el catalán Xavier Gilbert, que con un computador convencional produce, edita y difunde su obra, proyectando sus *loops* (fracciones de video que se repiten como en una espiral sin fin) en bares nocturnos de Barcelona. Y es que en una sociedad informatizada estos complejos universos de la creación descienden del olimpo creado en años de historia cinematográfica y parecen hacerse más accesibles en una era marcada por la digitalización de la información, que desmitifica la genialidad y les rinde tributo a los nuevos tecno-saberes posibles a partir de las máquinas audiovisuales contemporáneas.



## El cine ha muerto: ¡que viva el video!

Tras siglo y medio de “reproducibilidad técnica” las imágenes, ahora digitalizadas, nos asedian y nos hablan más que nunca de un legado iconográfico cargado del espíritu del tiempo, un tiempo que inexorablemente nos conduce por el imaginario fotoquímico (fotografía, cine) hacia el intangible y brumoso mundo digital.

El empeño ha sido majestuoso: fotografía y cine se resisten al relevo, pero es un empeño “poético” que se anuncia con nuevas emulsiones por parte de los fabricantes de películas, y aunque el cine sigue siendo el imperio del fotograma, sus días están contados y los costos y los acelerados avances en el mundo del *bit* dejan poco margen a la duda. Pero no hablo solamente de tecnología, hablo sobre todo de lenguaje, de estética, de gramática.

Más claro y de manera provocadora lo dijo el cineasta Peter Greenaway (Newport, Gales, 1942) en una pasada conferencia en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB): “*Hollywood murió el 31 de septiembre de 1983*”. Cuando se le preguntó por qué lo decía, respondió: porque ese fue el día en que se usó por primera vez el mando a distancia. “*A partir de ese momento ya nadie se conformó con tragarse la película entera de forma pasiva*”. Y es que si algún creador de imágenes viene



dando claras muestras de estar comprometido con (de)mostrar(se) el “poder” de la tecnología y la necesaria (re)invención cinematográfica, es el director galés. Su último trabajo es justamente un *video-arte* de ciento veintisiete minutos de duración<sup>4</sup> en el que el cineasta se aproxima al lenguaje fragmentado de la pantalla televisiva y ofrece un abanico de formatos y de géneros que van de la ficción al documental, pasando por el *videoclip* y el spot publicitario, en una historia hipertextual —la del señor Moab (JJ.Feild)—, hilada por

la permanente huida de un eterno fugitivo, pero a partir de la construcción de un relato secuencial y no narrativo. Su convicción es tal, que Greenaway piensa que el cine *arrastra una enorme dependencia del texto, ha nacido y se ha alimentado de él, y creo que hay que liberarlo de la esclavitud narrativa*. En cierto sentido, dice el cineasta, “*el prólogo a la historia del cine está llegando a su fin, y ahora, con las nuevas tecnologías, es cuando realmente empieza la gran historia del cine*”. Una historia que empezó para el autor un siglo atrás con Eisenstein, creador del lenguaje; luego con Orson Welles que profundizó en él y lo perfeccionó y consolidó, hasta Jean Luc Godard, que lo destruyó de un modo absolutamente (auto)consciente.

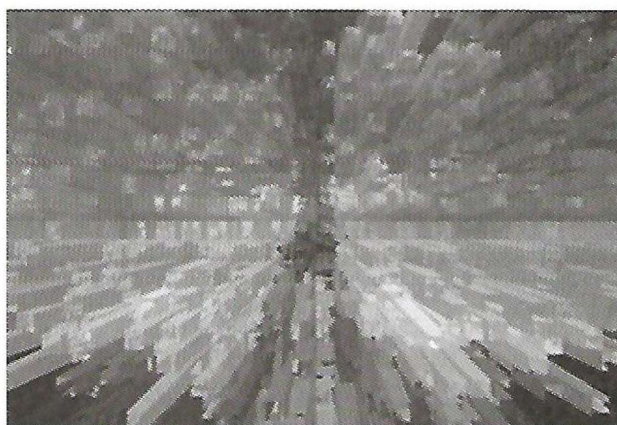
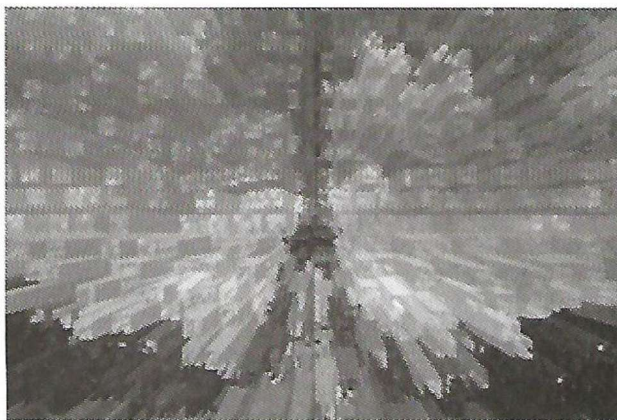
Pues bien, la trilogía *Las maletas de Tulse Luper*, con su primera parte, *La historia de Moab* (2003), es lo que me confirma los constantes estreñimientos a los que está siendo sometido por las tecno-



logías digitales el lenguaje audiovisual. Pero quizás sea muy temprano para pensar que el video por sí mismo haya construido una narrativa propia y con claras diferencias de su padre-origen cinematográfico. El lenguaje cinematográfico ha suministrado sus categorías y códigos específicos a la elaboración del video<sup>5</sup>; por tanto, éste se vale aún de categorías en préstamo, de una gramática que a la zaga capitaliza y de la cual ahora intenta desprenderse. Las (ex)presiones de tal fenómeno parecen no tener ningún límite y sus límites parecen ser cada vez

más difusos, lo que de entrada impide, al menos de forma inmediata, elaborar una teoría del video o del nuevo lenguaje que empieza a emerger con estas tecno-estéticas. A lo sumo se podrá describirlo, o (de)construirlo en su poética o incluso en sus modos de recepción, pero hay una gran dificultad que no permite establecer una teoría para estudiarlo, a la manera como se hace con el cine.

*“¿Por qué hacemos películas encerradas en un rectángulo? ¿Por qué una sola acción cuando podemos ver siete, ocho... hasta cien pantallas al mismo tiempo? ¿Por qué limitar el sonido en cine cuando en realidad es caótico?”*, son preguntas de Greenaway que invitan a repensar el llamado séptimo arte y que proponen un camino, un recorrido eminentemente visual y sensible, es decir estético, en el más puro sentido etimológico de la palabra. Pero la idea de Greenaway no se queda en el discurso; por el contrario, acude a la imagen misma



para hacerla entendible, visible y sobre todo sensible. Si hubiera que retener alguna cosa de su propuesta es justamente su conciencia provocadora y la actitud tomada por un camino de búsqueda de un lenguaje autónomo en la obra creativa en la que no queda títere con cabeza: ni los actores (*“basta de actores estrella”*), ni el camarógrafo (*“las cámaras son inteligentes y lo harán todo ellas”*). O, como lo dijo el lúcido cineasta Gus van

Sant en el estreno de su película premiada en Cannes 2003, *Elephant*<sup>6</sup>, haciendo alusión a la necesidad de explorar el cine no como narración (léase historia), sino como ceremonia, ritual, *performance*: *“cada espectador lo interpreta a su manera o de ninguna manera, y esta falta de explicación es lo que da su energía y su belleza al cine”*. En fin, un nuevo arte mucho más libre y con un aliento trasgresor en el que el montador lo decide todo (paradoja que recupera la esencia misma del cine).

En esa batalla por auto-definirse, por crear un medio artístico *totalmente* definido (y recalco la palabra total) que no dependa de las estéticas (pre)existentes: plástica, fotografía, cine, el video más bien parecería aprovechar los diversos lenguajes y formatos que se retro-alimentan y se (auto)consultan desde sus poéticas. Una especie de obsesión que el video capitaliza y en la que un formato remite al otro y el concepto de género se (des) dibuja, en com-



binaciones y migraciones tecnoestilísticas que podrían estar siendo empujadas por cierto lenguaje excitante y “original”, esto es, un lenguaje proveniente de formas narrativas que van de la música Pop y MTV hasta las instalaciones, el *net.art*, *horror movies*, montajes *arty* y *space operas*<sup>7</sup>, que si algo rompen es fundamentalmente la tiranía de los formatos y los géneros.

Pero la tecnología no es tan neutra como se suele pensar, sino que ella es en sí misma el resultado de múltiples manifestaciones socio-estéticas y formas de leer el mundo en que vivimos. Por ejemplo, cambian las necesidades y por supuesto los gustos, cambian las texturas y los colores; el pasado cada vez es más extraño y distante, como si el éxito de la imagen fuera transformarse continuamente, ¿evolucionar? y adquirir ese “look de la época” tan buscado hoy en los videos, desde los caseros hasta los profesionales, sin importar si con ello transgredimos la norma, y más aún, trasgrediéndola a toda costa, saturando los colores, abriendo el obturador en exceso y sacando provecho de las deficiencias de cada soporte (los *drops* en video están de moda, pero antes fueron anti-estéticos) o, para ejemplificar, las Handycam de hoy perciben cualquier condición de luz por mínima que ésta sea, lo que produce unas imágenes de un verde electrizante (*The Matrix*, signo que antes era impensable): Nunca antes la imperfección nos había sedu-



cido tanto; deseamos imágenes frescas y no importa si están desenfocadas (imposible imaginarlas en el pasado) o si no son fieles a la perfección cromática que buscábamos antes de que los artefactos tecnológicos nos inundaran de simulacros de pérdida de nitidez, de barridos vectoriales, de degradación lumínica o cromática, para poner algunos ejemplos. En fin, que todo vale y hoy tenemos ante nosotros un catálogo (in)imaginable de posibilidades estéticas que (re)inventa la realidad o la imagen misma y que nos permite ignorar la perfección o alterarla a partir del uso y

del abuso, del antojo o del puro facilismo digital. Pero también es cierto que si nadie le pide al artista de hoy someterse a las leyes de lo real, un principio tan antiguo como anacrónico y que Baudelaire llevó quizás a su máxima expresión cuando dijo que “*la poesía no tiene otro fin que ella misma*”, ¿por qué tendría la cámara hoy que ser esclava de ello, si nunca lo ha sido? Veámoslo.

### La memoria: cuna de la imagen

La cámara oscura había sido dibujada en boceto por Leonardo Da’Vinci; tres siglos después se advierte que era posible lograr mejor detalle en una imagen si al orificio de dicha cámara se le insertaba una lente convexa con la cual se establecía un sistema de proyección. Por ese entonces la fotografía y la pintura entrecruzaban influencias y zanjaban discrepan-



cias que aún hoy siguen siendo materia de discusión. ¿Es la fotografía un arte?, y, si lo es, ¿cuándo lo es? Lo cierto es que la primera terminó por convertirse en un valioso aporte al artista, sobre todo en la recuperación de la memoria. El creciente interés en el siglo XVIII por los efectos de la luz alentó los experimentos con iluminación detrás de cristales, en parte por los estudios que los artistas hicieron de la cámara oscura, para advertir nuevas perspectivas. La



fotografía, y van a renovar la conciencia estética de los pintores de final del siglo XIX. Pero todas estas experiencias están unidas, en buena medida, a las innovaciones tecnológicas introducidas con la fotografía y el cinematógrafo, que terminarían por distinguir entre las percepciones originadas por la pintura y aquellas que pertenecían a la cámara. El fenómeno de la simultaneidad y la multiplicidad de ángulos logrados en una composición única parece ser el presagio del cine, muy preocupado desde sus comienzos por la relación

espacio-temporal, situación que se descubre en otras manifestaciones artísticas, como por ejemplo el teatro, donde el cambio de escenarios múltiples era requerido por los nuevos melodramas. En la literatura, la exposición paralela de los hechos y los recortes de las situaciones en el argumento parecen sugerir, desde mucho tiempo antes, esta nueva percepción.

A finales del siglo XIX, el pintor Paul Cézanne “elabora sus cuadros con planos que se superponen uno encima de otro perpendicularmente y con trazos ondulados, con lo que obtenía una recesión en el espacio que nada debía a la naturaleza ni dejaba huecos en la superficie de la pintura” (Fell, John, 1977, p. 62). Por otro lado, ya en el siglo XX, Pablo Picasso, trabajando con Braque, prosigue ese viaje imaginativo de Cézanne. En sus pinturas, denominadas cubistas, las superficies planas abigarradas unas veces se recortan entre sí, otras se superponen según perspectivas múltiples del mismo objeto, de tal ma-

inclusión de movimientos y la duración (el tiempo) empezaban a inquietar a los estudiosos de la imagen. Por medio de gran variedad de técnicas se procuró sugerir la acción en vez de detenerla. Algunos historiadores del arte han hablado de la acción y el movimiento en la obra de algunos pintores. En Delacroix el movimiento queda indicado en las propias pinceladas y su diversa dirección; pintores como Van Gogh, por ejemplo, recurrieron a golpes de pincel en una forma dinámica. De igual forma, tendencias fotográficas de los pintores del siglo XIX harán posteriormente su reaparición en el cine. El pintor Edgar Degas, por ejemplo, es quien utiliza la agudeza del ángulo, la abundancia de ángulos más abiertos en las “tomas” y el captar con su enfoque el primer plano. El ángulo visual se utiliza, pues, como una finalidad narrativa. La elección del ángulo, la ampliación de los campos visuales y el movimiento sugerido son características novedosas surgidas con la



nera que al trastocar el espacio pictórico sus objetos se presentan en la percepción en etapas distintas dentro del tiempo. El cubismo, entonces, vino a sacudir al pintor que se hallaba sujeto a la secuencia temporal estática y sin la noción del tiempo cambiante que introducirá la fotografía. ¿Y no es eso *Las maletas de Tulse Luper?*, una obra cubista, según Greenaway: “Si puedes ver la acción desde todos los ángulos a la vez... ¿por qué seguir conformándote con uno solo?”



## El nuevo evangelio audiovisual

En el videoarte la imagen mediática intenta desprenderse de esa enorme carga histórica que arrastra. Ella es todas las escrituras y todas las memorias. Ha nacido en la fotografía y se ha perfeccionado en el cine, pero las nuevas cámaras livianas, fluidas y digitales no están interesadas en percepciones cronológicas y apuestan desde sus infinitas combinaciones algorítmicas por un lenguaje pictoricista y esencialmente no-narrativo. Una especie de transgresión pictórica a lo Pollock o Larry Rivers, como si la fidelidad o perfección cromática tuvieran poco de información artística. La cámara viaja a velocidades y movimientos “pulsionales”, con o sin sujetos móviles, fabricando con ello encuadres nunca vistos en la gramática cinematográfica y que rompen cual-

quier teoría sobre el plano. La grabación en video permite manipulaciones electrónicas que, efectivamente, dinamitan la noción de plano. En el videoarte se hace a veces improcedente medir los planos, separarlos, descubrir su longitud, pues muchas de estas imágenes operan como escrituras que subvierten cualquier concepto de lenguaje —conjunto de códigos articulados bajo una lógica operatoria—. Es un conglomerado de signos que la cámara describe como una serie de impulsos efectuados por el “artista” a la manera en que un

niño de escasos años raya espontánea y casi involuntariamente la hoja de papel en blanco, mucho antes, por supuesto, de ser codificado por el aprendizaje de la lectura y la escritura lingüística.

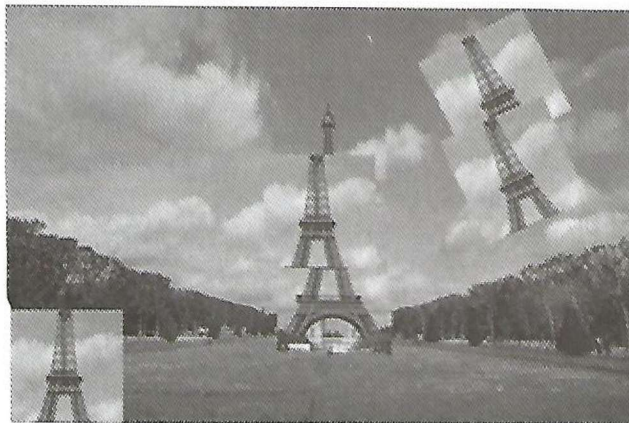
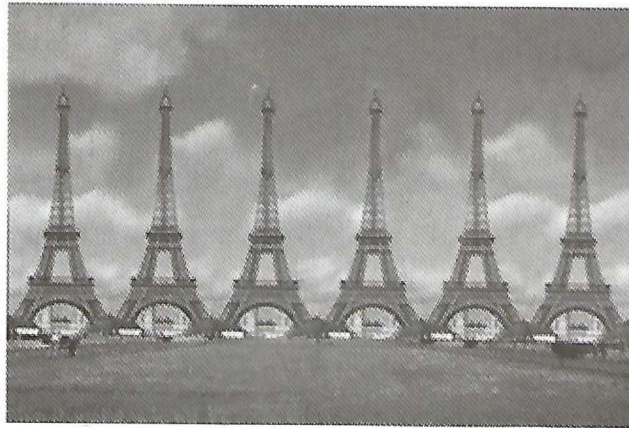
Estos movimientos de cámara, aunque mantienen su carácter funcional y han sido destinados a un uso descriptivo, sugieren, en el videoarte, ya no el movimiento pausado y armónico del cine, sino el acercamiento o alejamiento inmediato que supone la puesta en presencia de un objeto que requiere ser visto y notado con cierta rapidez. O: “...constantemente topamos con obras que de alguna manera destruyen de manera total o parcial la fijación rigurosa de esos códigos, y que introducen nuevas expresividades y nuevos sentidos a los movimientos de cámara. Tal vez la orientación de una posible codificación genérica sea la descriptiva-narrativa para la panorámica y movimientos de grúa y movimiento intuitivo para el travelling hacia adelante y deducti-



vo para el travelling hacia atrás. De todos modos esto no sería nada más que un sentido en abstracto y en potencia como posibles concreciones y actualizaciones de cada una de las obras audiovisuales y de los códigos concretos que se establecen en una obra determinada" (Saborit, 1988, p.77-82).

El movimiento de cadencia normal de la toma es alterado acelerando los treinta cuadros por segundo, efecto que expresivamente acentúa la velocidad de los objetos y las acciones. Igualmente la cámara lenta o *ralenti*, que retarda el movimiento de las imágenes, es de un uso expresivo muy frecuente en el videoarte. Es la figura en el detalle, no en tanto en su espacialidad (primer plano), sino en la prolongación de un tiempo. En el estiramiento de la acción, haciendo más visible lo que pasaría inadvertido en el tiempo normal de la toma. Su posibilidad expresiva está en función del quedarse en el detalle, como también, a veces, idealizar el objeto, poetizando la acción que representa. El cuadro a cuadro, o la foto fija, tiene lugar en la duración de los planos estáticos y la velocidad con que son editados. Planos cortos en montaje ultrarrápido y cargados de movimientos de cámara son un recurso utilizado con frecuencia en el videoarte.

En este palimpsesto tecnológico se puede descubrir la fusión de una modernidad entendida en términos de retro-alimentación. Ahora las cosas no se mueven, somos nosotros quienes nos movemos. Las nuevas máquinas de producción de imágenes comien-



zan con osadía a reclamar un territorio que por cinco siglos ha pertenecido a la pintura, al pincel y al caballete, e intentan dar cuenta de nuevas estéticas visuales más emparentadas con la electrónica (ahora digitales) que con la tradición plástica. Los nuevos relatos, como el video publicitario y su "gemelo", el videoclip, son el nuevo evangelio audiovisual. Pregonan a los cuatro vientos su capacidad de visibilización de lo (in)vi-

sible y su astucia narrativa fundada sobre la elipsis y la fragmentación. ¡Es Cierto!, la televisión es el medio ideal para este tipo de formatos y entonces pareciera que allí ya no cabe la palabra arte. ¿Por qué los videoclips no se consideran obras de arte? ¿Dónde se ven videoclips, que no sea en la programación televisiva? Quizás en los nuevos soportes, el DVD o el CD ROM, que ahora acompañan a los *compact discs* de los cantantes; pero eso es bastante reciente, así que la génesis del relato habría que buscarla en la televisión y no en el cine, y es la televisión la que nos dará mayores luces sobre este nuevo lenguaje.

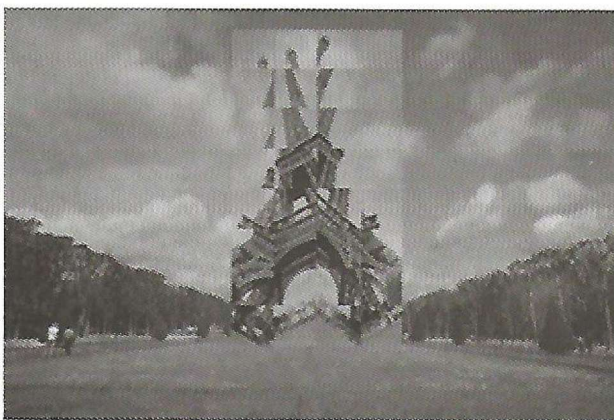
Pero la televisión aún no se desprende de su dependencia del texto; nació al calor del cine (si no como tecnología, sí como gramática) y le ha costado décadas pensarse a sí misma, y sólo ahora empieza a dar señales de liberarse de estas ataduras, al coquear con nuevas tecnologías que permitirán la creación de nuevos lenguajes. Pero también es cierto que



la televisión es entretenimiento. Y punto. ¿Quién dijo que la televisión es o debe ser arte? En la televisión todos los formatos tienen un propósito promocional. No hay excepciones. Se promocionan productos que alimentan la sociedad de consumo, pero también presentadores y periodistas y políticos y deportistas y actores que se exhiben en esa gran superficie de *merchandising*, con lo cual ya es imposible plantearse

un análisis o una teoría artística que vaya más allá de esta dinámica de frivolidad que se muerde su propia cola.

Si miramos el video publicitario, por ejemplo, éste está determinado por el medio. Es el medio quien prefija las normas. La velocidad del mensaje y el interés en cada anuncio se construyen en función de las necesidades de cada emisor (contarlo todo en menos tiempo), y por supuesto del mercado y de las cacareadas audiencias que la publicidad denomina el *target group*. El video publicitario, es fácil constatarlo, funciona en líneas generales con base en la rapidez con que se suceden las imágenes. El elevado costo de su emisión por los canales televisivos —es una de sus razones— obliga a construir una estética donde el anuncio se expone en el menor tiempo posible, limitando la información verbal (voz en *off* de locutor, *jingle* musical), con la desaparición de diálogos, que por lo general son simplemente insinuados por el montaje o la adecuación a un relato mímico.



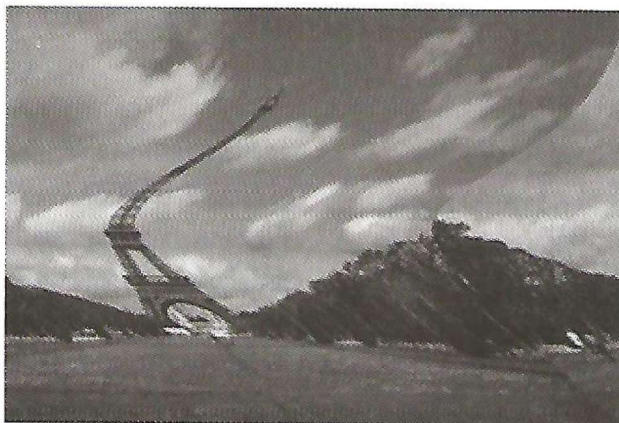
## El no-ver, para creer

Lo dijo el director de cine Brian De Palma en el estreno de su última película, *Femme Fatale* (Estados Unidos, 2002): asediado por estéticas foráneas cercanas al videoclip, a los videojuegos y a la multimedia, el relato cinematográfico tiene la obligación de solucionar ese histórico *karma* del diálogo: “*el problema de las películas de ahora es que todo descansa en el diálogo: los guiones están elaborados de una forma en que todo se soluciona esencialmente con la palabra*”.

Pero, mejor aún, para ejemplificar aquello de lo que hablo, propongo la *escuela Tarantino*, como se conoce a cierta tendencia de seguidores del director de *Pulp Fiction*, que constituyen o están más cerca de la llamada “estética publicitaria” que del mismo cine. La última saga de Quentin Tarantino, su proyecto más ambicioso y que acaba de estrenar, *Kill Bill*. Vol 1 & 2., pone en evidencia su desmesurado espíritu provocador y su moderna y desquiciada forma de hacer cine, que lo tiene ahora como el cineasta que sacó a Hollywood de su adormilamiento. Y no es para menos: su película, sobre todo la 2, es un relato metafórico y avasallante. Un verdadero ejemplo de manipulación visual, dirán algunos, capaz de seducir al espectador y de mantenerle clavados los ojos sobre la pantalla, no por la trama, que en sí es lo de menos, sino por las secuencias que cambian el rumbo de la historia de manera permanente. Trazas que se van (des)plegando como muescas, raspaduras, inci-



siones de un pasado inmediato que llevan al espectador por recovecos simbólicos en los que el autor cuenta una historia, no en textos o diálogos, sino a partir de las no-imágenes; o como diría Greenaway, un cine secuencial y no narrativo, repleto de elipsis, ya sea en los enfrentamientos con el sable o con la palabra, como el último diálogo de la película en la que su musa, la vengadora Uma Thurman, se enfrenta, por fin, con el asesino (David Carradine), (en)carnado en el lado oscuro del *pe-*



*queño saltamontes* (vuelta sobre-el-hilado) de la mítica serie televisiva Kung Fu. Pero no-imagen, sobre todo, figura elíptica es la imagen-sonora (sí, así como se oye) que bien puede quedar para la historia del cine (lo que prueba que la historia ya no es pasado) en la que la heroína es enterrada viva. La total oscuridad de la pantalla y la metáfora de la resurrección son, a mi modo de ver, de una suprema belleza plástica, difícilmente superable.

### Llegados al video¿arte?

Y como es usurpador y nada incauto, el videoarte se nutre en las fuentes del spot publicitario y del videoclip; se contamina y se híbrida con este tipo de relatos que, como ya dije, a pesar de sus orígenes y usos meramente industriales son quienes (em)pujan por una visión “vanguardista” en los nuevos modelos del relato audiovisual. Y lo hacen, quizás, por-

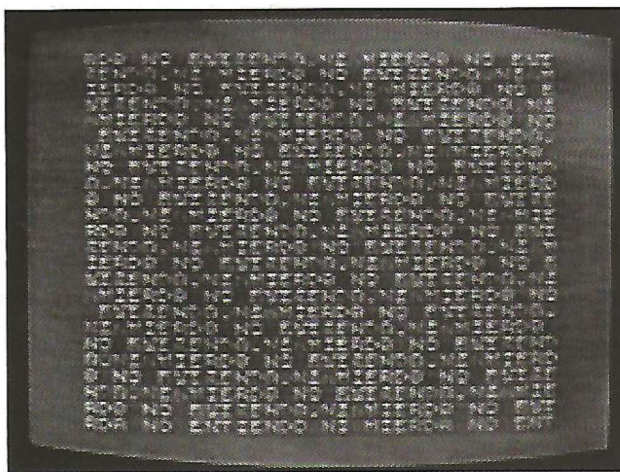
que a diferencia del videoarte, el video publicitario cuenta, por lo general, con un presupuesto considerable que le permite darse ciertos lujos en materia de producción y pos-producción. Lo cierto es que también su vanguardismo podría estar conectado con el interés de las nuevas generaciones de videístas que, inspirados en estas tendencias televisivas, acostumbraron la visión a una estética que hasta hace pocos años no contaba con audiencia, pero que hoy tiene espectadores y canales de televisión

propios ([www.mtv.es](http://www.mtv.es), [www.launch.com](http://www.launch.com)) en plataformas digitales dedicadas exclusivamente a la emisión del formato. Estoy hablando, nuevamente, de las influencias y contaminaciones de los formatos y los géneros, pero que ahora se aprovechan de sus mejoradas tecnologías en cámaras portátiles o con imágenes desarrolladas por un software de computador. La multiplicidad de capas editadas, la (super)(sobre)posición de planos acompañados del frenético ritmo de montaje en la edición, la facilidad en el desplazamiento de iconos por la pantalla, posible a partir del uso de infinitos algoritmos matemáticos convertidos en efectos especiales, son también parte de la tendencia. Las innovadoras obras audiovisuales creadas hoy con herramientas digitales muy diferentes a las creadas con herramientas más tradicionales y que pusieron de moda cineastas como George Lucas, Spike Lee, Lars von Trier, Wim Wenders o Steven Soderbergh... que ayudaron a explorar la



imaginación de los nuevos realizadores, son las portadoras de una tendencia que no es peligrosa por su excesivo facilismo tecnológico, sino porque se convierte en moda pasajera y empezará (si no es que ya ha empezado) a afectar y convocar sólo a aquellos que usan gomina y se cuelgan un piercing, o a los que tienen acné y rapean.

Y como es ávido y locuaz, el videoarte también se apodera de la cámara flotante, tan usada y abusada por esta época y que está creando un quiebre estético con la sólida cámara empotrada. Un efecto capitalizado por un cine de autor que ya creó la escuela *Dogma*'95, que hace la mejor gala de la cámara en mano. Pero hay que aclarar, la "cámara flotante" tan manida hoy en el video-experimental (algunos prefieren llamarlo así) y en la televisión ligera, aunque es hija de la tecnología, no es tan nueva como parece, como tampoco lo es la *head camera*, concepto parodiado de manera sarcástica por Pedro Almodóvar con su personaje de la reportera *Andrea Caracortada* en su filme *Kika*. Una moda, también heredada del videoclip y reciclada por una generación acostumbrada a mirar emocionalmente (¿compulsivamente?), pero poco a observar este mundo cargado de símbolos, ya no de objetos, en un caos de colores, imágenes y anuncios de Coca Cola, *blue jeans* y gastronomía chatarra. Un cambio de lenguaje y de paradigma; de la escritura logo-céntrica y grafo-lógica a la digitalización icono-gráfica. Un signo de múltiples lenguajes y soportes que configuren un nuevo modo de ver y de vivir (ver lo que se vive/vivir lo que se ve). Pero es claro que esto no ha hecho más que empezar y el cambio en las nuevas



visibilidades es evidente, *salta a la vista*, pero a lo mejor no sustentado en la misma razón que la expresada por el cineasta francés Jean-Luc Godard en los años 60. Mover la cámara, decía, es mostrar un sentimiento, "*el travelling es un acto moral*".

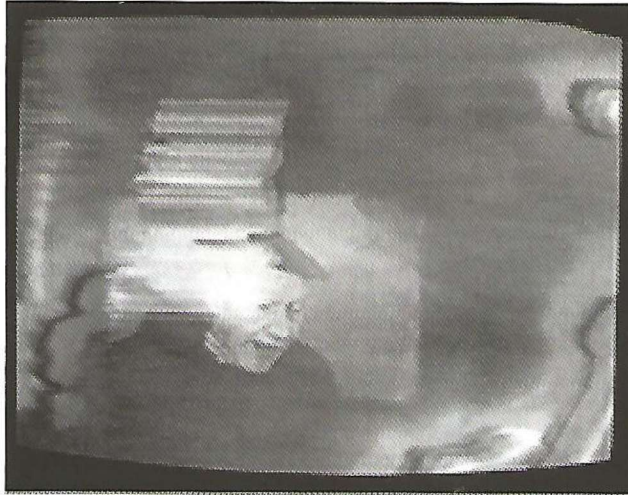
Y como es arriesgado y tolerante, el videoarte convive con una

estética que intenta capturar la utopía de un lenguaje total; descentrando los límites y tensionando las fronteras, pero al mismo tiempo creando un nuevo poder: el del fragmento, que utiliza y ensambla mediante una serie de procedimientos más propios de la electrónica que del arte, un "catálogo" de posibilidades técnico-magnéticas que brindan los dispositivos digitales de las cámaras, el software de edición y las consolas de proyección. De esta forma el nuevo lenguaje digital nos conduce a veces por verdaderos estados de aburrimiento (¿pero no es el aburrimiento digno también de una estética?) O, en el mejor de los casos, nos transporta al reino de la fascinación pasajera que da como resultado una estética de sofá, preferible, muchas veces, a la realidad aparente que nos muestra el universo mediático de los informativos de televisión. La tensión, pues, está servida entre el mundo real y el mundo de las ideas y los lenguajes; entre la realidad espectacularizada que nos venden los mercaderes de imágenes y porno-noticias y el misterio insondable del arte; entre el agotamiento de la racionalidad cinematográfica y la sugestión y las fuerzas impulsivas, caóticas, arbitrarias de la post-modernidad-mediática-digital.

En conclusión, el video parece desprenderse hoy de la televisión que en un principio lo alimentó y estimuló, para caminar por sí mismo, y entonces,



con el pomposo nombre de *video-arte* lo vemos codearse con desparpajo en las salas de arte contemporáneo con las más férreas y legendarias estéticas y, lo que es más sintomático y cada vez más frecuente, la llegada de artistas plásticos venidos de diversas disciplinas (arte, comunicación, audiovisuales, informática) que, haciendo uso de imágenes obtenidas electrónicamente, ya sea por medio de la cámara de video o el uso del computador (imágenes fractales) aprovechan las novedosas ofertas y regalos que la informática le hace al medio televisivo y recomponen, a manera de "collage"-montaje, obras que ahora reclaman un lugar en el museo mediático. Una prueba de ello es la exposición *Art i utopia: L'accio restringida* en el barcelonés Museo de Arte Contemporáneo (MACBA). Esta monumental exposición, compuesta por 108 pinturas, 36 esculturas, arte efímero, instalaciones, videoarte y objetos de todo tipo (340 obras sobre papel, 140 fotografías, además de películas como *Germania anno Zero* (1947) de Rosellini, obras sonoras de Cage, Beckett o Joyce, libros de poemas y revistas de más de 150 autores del mundo) está pensada, como lo dijo en la inauguración de la exposición su director y comisario, Manuel J. Borja-Villel, como: "...una gran colección llena de diálogos que (inter)actúan y se retro-alimentan de micro-historias que se relacionan entre sí y que muestran la necesidad de diseminar el texto visual, de comprender que es en el lenguaje donde reside la capacidad de intervención". O, para decirlo con otras palabras, de contaminaciones pertinentes, de lenguajes disímiles venidos de campos aparentemente alejados, pero puestos a (con)-vivir en un es-



cenario como el museo contemporáneo, que se atiene a la experiencia de las nuevas percepciones y plantea un interrogante sobre la manera como se construye y de-construye la memoria, ya no sólo la del pasado, sino incluso la del futuro.

El mundo digital llega, pues, con toda su carga de simulacro y

fascinación y se presenta como una metáfora de una sociedad trasformada por lo tecnológico. La palabra escrita, por ejemplo, hoy también es imagen (los fonemas no son ahora signos lingüísticos, sino icónicos), los objetos inanimados cobran vida propia gracias a los favores de programas informáticos diseñados especialmente para el medio. A veces con la sensación de que la tecnología digital está más usada que entendida, los objetos, las imágenes, los textos, giran y se trasladan por la pantalla, salen y entran en ella provenientes de un contracampo heterogéneo. Los planos recogidos por la cámara se tridimensionan, se vuelven esféricos, se aplanan, se despiden a gran velocidad, regresan fragmentados, se vuelven añicos y se (re)componen. El computador parece poder hacerlo todo. Lo fragmentario se transforma en nuevo imaginario y forma parte del ámbito de numerosos videoartistas que, no siempre, sustituyen las ideas por la técnica y crean nuevas (per)versiones de la imagen. Del mundo físico, centrado y organizado y constituido por átomos, damos paso a uno virtual, (des)centrado, ecléctico y (des)jerarquizado, constituido por *bits*. El placer es digital. "*El placer del texto, la galaxia de significantes*", aquella de la que hablara Roland Barthes, parece sentirse cómoda en el universo de las nuevas tecno-escrituras: la emoción del signo.



Notas

- 1 Me refiero a la experiencia de la "deconstrucción", término complejo, pero puesto hoy de moda —a veces banalmente— después de que lo acuñara el filósofo argelino J. Derrida.
- 2 [www.zonacomunicacio.com](http://www.zonacomunicacio.com)
- 3 [www.artbarcelona.es](http://www.artbarcelona.es)
- 4 "Las maletas de Tulse Luper", un megaproyecto que me resisto a denominarlo cinematográfico y que yo llamaría más bien audiovisual, en el cual el autor acepta que el cine es ya una tecnología muerta y por eso se ha empeñado en que éste sea un proyecto enciclopédico que pretende establecer las bases de un nuevo lenguaje cinematográfico a partir de la interacción de múltiples soportes audiovisuales y la emocionalidad (léase espectacularidad) de los nuevos lenguajes visuales: versiones actualizadas como Windows, 92 videos de exposición itinerante, juego informático y website instantáneo y la tecnología del libro, es decir cine, televisión, DVDs interactivos, Internet y un estante de libros con texto e ilustración. Lo viejo y lo nuevo en un pretendido efecto: "el cine ha muerto, larga vida al cine"
- 5 No menciono la televisión, puesto que pienso que ella nada tiene de arte en su esencia misma (la televisión no es estética —es sólo técnica—, pues se reduce a la transmisión a distancia -tele- de una señal audiovisual), hablo más bien de una poética que involucra análisis técnico-estilísticos del video en el sentido estricto de imagen electrónica, es decir como una "techo-escritura", como un sistema textual o mejor como una escritura. El concepto de video que abordo me interesa, pues, como fenómeno estético, en tanto éste en el sentido literal del término es: yo veo, (en su origen "videre"). Es decir, video se asume como la producción retórico-poética que permite una reflexión estética y que, por otro lado, sirve de sustento para la parafernalia tecnológica posterior al hecho estético, es decir la transmisión de la señal: ver a distancia, la televisión.

- 6 "Elephant", Guión y dirección Gus van Sant. Intérpretes: estudiantes de Portland (Oregón) Estados Unidos, 2003. Ganadora de la Palma de Oro del festival de Cannes 2003.
- 7 Son algunos de los formatos que recoge el festival de cortos en todos los soportes: *Notodofilmfest*. Un festival de cine creativo comprimido e interactivo que tiene la voluntad de premiar el talento y el acierto de lo que se cuenta, sin considerar los medios empleados, ni las grandes posibilidades de producción. Ver en [www.notodofilmfest.com](http://www.notodofilmfest.com)

Bibliografía

- Barthes, R, *El placer del texto*, Siglo Veintiuno Editores, 1974.
- Baudrillard, J, *El intercambio simbólico y la muerte*, Buenos Aires, Monte Ávila Editores, 1984.
- Benjamín, W, *Discursos interrumpidos*, Barcelona, Editorial Taurus, 1982.
- Bettetini, G, y otros, *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Editorial Cátedra, 1986.
- Calabrese, O, *La era neobarroca*, Madrid, Editorial Cátedra, 1987.
- Debray, R, *Vida y muerte de la imagen, historia de la mirada en occidente*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1998.
- Derrida, J, *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*, Barcelona, Editorial Paidós, 1989.
- Derrida, J, y otros, *Ecografías de la televisión*, Buenos Aires, Editorial Eudeba, 1998.
- Fell, J, *El filme y la tradición narrativa*, México, Editorial Tres Tiempos, 1977.
- González Requena, J, *El discurso televisivo: espectáculo de la postmodernidad*, Madrid, Ed. cátedra, 1987.
- Piscitelli, A, *Post-televisión*, Buenos Aires, 1998.
- Saborit, J, *La imagen publicitaria en televisión*, Editorial Cátedra, 1988.
- Scope, Revista de cine y audiovisuales. número 15, España, 2003.
- Virilo, P, *La máquina de visión*, Madrid, Editorial Cátedra, 1989.

