

Sebastián Alejandro González M.*

"VIDEO TAPE IS NOT TELEVISION:"¹

APROXIMACIÓN A UNA ESTÉTICA DEL VIDEOARTE

Resumen

Este ensayo tiene como objetivo plantear ciertos elementos para una aproximación a la estética del video-arte. Esos elementos están relacionados con las técnicas audiovisuales y digitales de la imagen, así como con la tecnificación de los efectos de presentación videográfica. Mi hipótesis es que el videoarte conserva la idea de representar la realidad en la medida en que la expone de manera teatral. Sin embargo, hay que reconocer que la utilización de los medios de las tecnologías digitales hacen posible unas formas de experimentación nuevas en las que aparece un nuevo paradigma estético: la presentación. En síntesis, el eje del argumento gira en torno a la pregunta: ¿Qué es lo que esta en juego en la producción de video-imágenes? ¿Arte? ¿Experimento estético y nada más?

Palabras clave: Video-arte, técnicas visuales, presentación, representación, realidad, simulación.

Abstract

The objective of this essay is to propose certain elements for approaching video-art aesthetics. These elements are related to digital and audiovisual techniques for the image, as well as to the technification of the effects in video graphic presentations. My hypothesis is that video-art preserves the idea of representing reality by portraying it in a theatrical way. However, it must be acknowledged that the use of digital technologies makes new forms of experimentation possible. A new aesthetic paradigm rises from these forms: the Presentation. To sum up, the argument revolves around the question: What is at stake in the production of video-images? Is it art? Is it merely an aesthetic experiment?

* **Sebastián Alejandro González M.**, Miembro-Investigador, Grupo de Investigaciones sobre Identidad, Escuela de Ciencias Humanas, Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario, Bogotá, D. C., Colombia.

Keywords: Video-art, Visual Techniques, Presentation, Representation, Reality, Simulation.

Adolfo: Este trabajo –y otros más– no hubiera sido posible sin la honesta complicidad filosófica que ha permitido que nos encontremos en ocasiones alrededor de buenos libros, conceptos difíciles, desafíos en la escritura (acompañados de un café y un cigarro en la mano). La vitalidad de su compañía en estos años de trabajo me ha conducido a la más satisfactoria de las tareas filosóficas: tratar de hacer buenas preguntas. Esa –creo yo– es nuestra condición de amigos.

El desarrollo científico de los aparatos tomavistas, según una expresión de Virilio, implica la puesta en marcha de un procedimiento técnico que constituye la emergencia de una nueva "manera de ver." Lo que la cámara oscura inaugura es la aplicación de una técnica para captar la luz en un material fotosensible. Por ello, el desarrollo de las cámaras puede ser leído como un acontecimiento tecnológico que desligó la experiencia de la visión de un sujeto dotado de órganos de percepción. Las cámaras hacen posible la percepción a través de una técnica que plasma los efectos de la luz sobre un material que ya no es ni mente ni sujeto, sino papel o cinta. Desde la cámara de fotografía, el cine, el video y, actualmente, los simuladores que combinan pantallas e imágenes, lo que se evidencia es la emergencia de una nueva dinámica de la percepción en la que la realidad de los objetos se constituyen como "pura imagen." Allí ya no se trata, dirá Virilio, del lugar de la percepción de las apariencias, sino del lugar de la transmisión, de la velocidad, etc. Los análisis de Virilio son sugerentes en la medida en que exploran el impacto de esas tecnologías en ámbitos como la política, la guerra, las relaciones sociales. Sin embargo, la forma en que las técnicas audiovisuales y digitales han invadido el escenario de la sociedad contemporánea también incluye los lenguajes artísticos en un sentido amplio. Desde el cinematógrafo hasta las grandes producciones del cine, el video arte y la música electrónica (entre otros) es más o menos evidente que el hecho de que las tecnologías audiovisuales y digitales se integren a la producción de imágenes y sonido parece tener efectos

directos en las propuestas de los artistas puesto que los *media* suponen una amplia ventana de posibilidades de experimentación. Desde ese punto de vista, la situación en la que se encuentra el arte contemporáneo no escapa a la tecnificación que se ha apoderado de las ciencias "duras," sólo que en el caso del arte las consecuencias podrían no ser tan valiosas, como dirían Baudrillard o Virilio.

Se puede decir que a partir de la aparición de la cámara de fotografía se produce una gradación en la producción de imágenes que va desde los diversos estilos artísticos de representación, las técnicas de reproducción cinematográfica y videográfica hasta la simulación de entornos por medio de lenguajes infográficos. Esa gradación proviene de los fotógrafos "pintores" que consideraban que el fotograma era un documento objetivo de lo que en una escena ocurría. Desde ese punto de vista, la fotografía no padece de las paradojas de la representación. Con el cine-documental y la sofisticación de las cámaras de video, esa idea toma cada vez más fuerza en el sentido en el que se trata de dar cuenta a través de la cinta del albor de la realidad (sobretudo de las situaciones asociadas a la guerra o a la acción militar). El video es un medio tecnológico que permite *captar* la realidad y no representarla; él ya no se contenta con mostrar la ilusión de una imagen que refleja con todo su esplendor una bella escena. Una expresión de esa gradación es la línea que conecta el arte realista, el cine documental, el videoarte y lo que de momento se puede llamar "arte virtual" como un proceso historiable en el que las formas representativas van siendo gradualmente abandonadas en las perspectivas de los artistas. Eso quiere decir que de la cámara oscura a la cámara de fotografía, del cinematógrafo al video, de la pantalla del ordenador al simulador existe una conexión entre el avance de un proceso técnico de capturar la luz y las vanguardias del arte, el cine, el video. Lo que la fotografía hace posible es la presentación de los objetos en el papel en la medida en que el fotograma puede ser entendido como una imagen que no constituye una representación de los objetos de la realidad sino la forma en que la luz actúa sobre ciertos materiales que al ser revelados se organizan en puntos de plata o en información analógica y digital. El efecto de ese avance tecnológico es que el fotograma logra plasmar más o menos fielmente la superficie de los objetos, sus texturas, las perspectivas del espacio, etc. Frente a ese hecho es plausible suponer que las propuestas de los artistas

del siglo veinte suponen la dislocación del arte con la figuración de la realidad cuyo resultado es el cubismo, el expresionismo, etc. La idea de que la fotografía puso en "jaque" al arte realista es antigua, pero las consecuencias de ese avance tecnológico parecen ser aún insospechadas.

Una de ellas es que dado que esas vanguardias fueron numerosas y muy activas en relación con las posibilidades de experimentación con la imagen, el arte actualmente parece estar agotado o condenado a la repetición. Reproducir las *Meninas* de Picasso como él reprodujo las *Meninas* de Velásquez no parece tener mucho sentido en este momento, incluso si ello implica una resignificación o algo similar de la obra de Picasso o de Velásquez. Y qué decir si se tratara de un lienzo cubista de Picasso en la superficie de una pantalla de ordenador o de una *Mona Lisa* sonriendo gracias a la modificación digital de su expresión. Frente a esas posibles imágenes parece haber un desencanto. Se ha acabado la ilusión, dirá Baudrillard, no sólo porque la historia de arte es larga, sino porque el arte se ha entregado casi por completo a la trivialidad de una transparencia de la imagen o una transestética. Eso quiere decir que hoy ya no habría mucho que hacer para los artistas si se tiene en cuenta que el júbilo del arte fue la modernidad y que la deconstrucción del modelo de la representación por parte de las vanguardias del siglo veinte produjo un conjunto muy amplio de propuestas. Pero también porque los medios audiovisuales han introducido una "dictadura de las imágenes" en la que la belleza del objeto se reduce a la idea de lo *cool* publicitario. Desde esa perspectiva, el dadaísmo, el cubismo y el futurismo (entre otras tendencias) no sólo expresan las variaciones de los estilos, sino que implican formas de experimentación estética que anuncian la desaparición de la "Gran obra."²

Pues bien, después de todo lo que se hizo en el siglo veinte, ¿qué hacer? ¿Cómo volver a producir una vanguardia? O mejor, ¿cómo producir en términos artísticos "algo" que ya no sea un ejercicio al que se le pueda introducir en una categoría de las tendencias del arte pasado? Para algunos artistas, la emergencia de las tecnologías audiovisuales y digitales en el escenario contemporáneo trae consigo nuevas posibilidades de encontrar otros materiales, objetos y espacios con los cuales trabajar. Propuestas como el videoarte y la videoinstalación integran las tecnologías audiovisuales y digitales a

su oficio sustituyendo los pigmentos y los lienzos como los materiales privilegiados del artista por cámaras, lentes, ordenadores, tarjetas gráficas PCI, etc. Y ese es justamente el problema central. Desde la perspectiva de Baudrillard, "en el arte contemporáneo se ha perdido el deseo de la ilusión."³ Para Virilio, el fenómeno de la tecnificación del arte contemporáneo es el síntoma de la crisis de las sociedades mediatizadas o informáticas. En otras palabras, el arte se ha convertido en el instrumento privilegiado de presentificación de la simultaneidad, de los trayectos de la velocidad, de la mirada constante y, en esa medida, ha roto sus lazos con el pasado y con el futuro. Por ello, las artes plásticas contemporáneas ya no representan ni el mundo ni los estados mentales del artista, ya no es apocalíptico ni vidente, ni nos enseña los secretos ocultos de las relaciones humanas. Hoy ya no tenemos, diría Virilio, un arte despiadado que anuncie los peligros y la abominación de los tiempos modernos; ya no tenemos el artista que anuncie la entrada en la historia de Hitler y de Mussolini. Ya no tenemos futuristas, por ejemplo. Para Virilio, la tecnología hace que el arte actual desemboque en un *feed-back* interactivo –entre el público y el autor o su objeto– que consume toda su genialidad.⁴

Por otro lado, pese a esas posturas un poco fatalistas, para una gran mayoría de artistas los medios audiovisuales parecen traer consigo unas posibilidades amplias de experimentación. Frente a la larga historia del arte, la tecnología renueva el entusiasmo perdido en relación con nuevas propuestas.⁵ Pero no sólo eso. El videoarte, la instalación y el "arte virtual" señalan un progresivo desplazamiento del problema de la representación al problema de la mostración. Dicho de otra manera, el uso de los *multimedia* produce unas transformaciones sobre las expresiones artísticas, lo cual implica reconocer los aportes en términos de técnicas y materiales que esos medios tienen. Pero sobretodo, una mirada descriptiva de esas transformaciones permite mostrar el paso entre lo que queda de la idea de la representación en el video arte y la instalación y el paso de un *arte de la reproducción* a un *arte de la mostración*.

Nuestra hipótesis es que el videoarte conserva la idea de representar la realidad en la medida en que expone de manera teatral o bien escenas del mundo o bien una imaginaria mental del artista. Eso quiere decir que el video se puede ver como una forma

de poner en escena una perspectiva meditada acerca de la realidad. La evolución del cine documental en el documental-video parece formular esa idea. Con el videoarte, emerge una manera de entender el oficio del artista en la que las herramientas conceptuales de las vanguardias que venían desarrollando estrategias para poner en entredicho la idea de la representación son apropiadas a través de los medios audiovisuales. La utilización sistemática de los instrumentos que aportan las tecnologías electrónicas y sus posibilidades de comunicación, manipulación, mediatización y exhibición sirven para intentar expresar conceptos desde la materia misma de esos medios técnicos. Los videastas de los años setenta trabajaron mucho con la idea de jugar con el tiempo directo o retardado como experiencias que van más allá de la percepción humana. Hay que entender que la experimentación con las secuencias temporales del videoarte supone que los medios audiovisuales abren las fronteras para el estudio del tiempo acelerado y del tiempo retardado: por ejemplo, la duración del estallido de una gota de agua al caer contra el suelo o la multiplicación de las células por los procesos de mutación.

Probablemente, para un crítico de arte ninguna de estas propuestas podría llegar a llamarse arte en estricto sentido. De hecho, puede suponerse con cierta facilidad que gran parte de las ofertas de los artistas que trabajan con medios audiovisuales y digitales no logran crear un efecto estético igual al que puede producir un lienzo de Picasso. Por ahora podemos tratar de plantear la pregunta de otra manera. Más allá de las intenciones personales de los artistas o de si logran un efecto estético, incluso de los criterios de la crítica de arte o la academia, es más o menos evidente que la proliferación del uso de los medios audiovisuales y digitales plantea un "misterio." Dicho de otra manera, por más ingenuos que sean los artistas tratando de explorar con los materiales que ofrece el video o por más artificiales y superficiales que sean esos experimentos artísticos, la tendencia es demasiado generalizada como para ser pasado por alto. Por eso la pregunta sería: ¿Qué es lo que está en juego en la producción de video-imágenes? ¿Arte? ¿Experimento estético y nada más? ¿O algo que no se sabe cómo llamar y que ya no es ni arte ni experimento pero que tampoco se puede reducir a la simple técnica audiovisual?

Lo que queda de la representación: el videoarte

La combinación de la máquina con la imagen fue el legado de la fotografía. Los resultados de ese legado tienen que ver con la progresiva automatización de la percepción que, según Virilio, hace posible "una desaparición total de la subjetividad visual en el seno de un efecto técnico."⁶ Pero no sólo se trata de que la máquina de visión constituya una prótesis de la mirada; con la cámara (de fotografía cine o video) se inaugura una forma de reproducción infinita de la imagen, es decir, un procedimiento a través de cual es posible repetir la escena en una imagen puesto que el negativo siempre permanece allí: ese sería el punto de inexorable rompimiento del arte con la idea de la representación en el que el los artistas se niegan a entregar su oficio a la competencia objetiva de un procedimiento para poner la realidad en una imagen. Con la instrumentalización de la fotografía y, posteriormente, del video los artistas tratan establecer los posibles niveles de la representación y presentación a través de la imagen. Eso quiere decir que desde la fotografía hasta el video lo que esta en juego es la representación y las posibles alternativas de la imagen. Así, por una parte, los retratos fotográficos de la época de Niepe tienen el objetivo de cumplir con el sueño del arte realista, esto es, poner en el lienzo la imagen de la cosa "como si ella estuviera allí." Por otra, la evolución del cinematógrafo hasta la cámara de video permite aproximarse a la idea de presentar la realidad tal y como acontece. De allí viene el concepto de "cine-ojo" de Vertov. En ese juego de la representación-presentación, el video continúa progresando sobre la base técnica de la fotografía, pero con variaciones tecnológicas que hacen posible la transmisión instantánea de la experiencia de los objetos con el lente. Una de las razones de esa radicalidad de las artes plásticas contemporáneas es que la fotografía logra plasmar con más eficiencia los efectos de la luz en los objetos y, con ello, el efecto de realismo es superior al alcanzado en los lienzos.

La fotografía es un procedimiento técnico a través del cual se presenta una imagen que pone los objetos sobre una superficie bidimensional en la medida en que el papel fotosensible interpreta la luz como puntos de plata que puestos en conjunto forman una imagen "real" del objeto. Ese procedimiento trae consigo un tipo de registro de la realidad que produce una nueva materia prima,

impávida e indiferenciada que ya no trae consigo la intencionalidad propia del ejercicio del artista a la hora de "pintar un lienzo." En ese sentido hay que entender cuando Virilio dice que "el arte del siglo XX se convirtió en mostrativo."⁷ Pero hay que tener claro que el paso de un *arte representativo* a un *arte mostrativo* no se reduce a la progresión técnica de la cámara de fotografía. La eliminación de la función representativa de las artes plásticas tiene que ver con la emergencia de la imagen "brutal." Esto es, las artes plásticas ponen toda la significación estética de la imagen en lo que ella *presenta*. En última instancia, la presencialidad de la imagen consiste en un juego entre el espectador y ciertas "escenas en vivo." Un ejemplo de ello es el video de Diego Cabrera Olarte presentado en el VIII Salón Regional de Artistas en 1997 titulado *Retratos*. Enfrentado el espectador ante la pantalla, ¿qué es lo que éste ve? *Retratos* sería la respuesta o, más bien, una secuencia de retratos de un personaje, de ciertos lugares y de algunos sonidos cotidianos de la calle que el personaje frecuenta. El efecto estético de las imágenes del rostro de su personaje, los lugares que visita, etc., consiste en que la imagen es puesta en la pantalla como si Cabrera acabara de descargar los equipos de filmación, esto es, todo el peso de la realidad está puesto sobre la pantalla de tal manera que la imagen muestra la escena "casi" como si estuviera ocurriendo. Eso tiene como resultado la eliminación de la abstracción del artista y del espectador: lo que se ve en la pantalla no es más que lo que se ve, sin adornos ni expresiones de una idea o algo por el estilo. En el vídeo no hay nada más que ver que la vida de alguien. Lo interesante de la propuesta de Cabrera es que el personaje es un "peluquero gay convertido en indigente debido a una fuerte dosis de escopolamina."⁸ Lo que pone en evidencia el video *Retratos* es la desmesura de una realidad puesta "tal y como se da" en toda su brutalidad y crudeza.

Una de las consecuencias de ello tiene que ver con la eliminación de la especulación del espectador respecto de aquello que el artista tiene como objetivo a la hora de trabajar. Con el vídeo ya no hay una *idea* entre el espectador y el artista; sólo hay una imagen transparente que *muestra*. De esa manera, el videoarte "trata de sobrepasar toda re-presentación, para ofrecer la presencia misma del acontecimiento, como lo hará la fotografía instantánea, la *photo-finish* o los primeros noticieros de los hermanos Lumière."⁹ De esa manera, el video pone en la intensidad de la imagen el

peso de lo real a tal punto que el sueño de los videastas es que si en la cinta se muestra un entorno donde hace frío, el espectador debería sentir ese frío.¹⁰ Abusando de los términos de Virilio, con la imagen-video la verdad de las apariencias queda abolida y en su lugar emerge una imagen del objeto en la que todo lo que le acontece queda registrado en el mismo momento en el que se da. El centro del videoarte está allí: el efecto estético del video tiene que ver con lo que la imagen presenta como acontecimientos bien sea de los objetos en un entorno o bien sea de los pensamientos del artista. En el video la imagen sólo se refiere a ella misma y a su "presentificación."

Con la videoinstalación el fenómeno de la *mostración* se logra ya no como un efecto técnico alcanzado a través de la cámara, sino que se da en virtud de la relación interactiva (*feed-back*) del espectador con la escena. Por ejemplo, Dieter Roth expone en el museo de arte de Nueva York una *performance* -que combina video e instalación- en la que se recorre un estrecho pasillo circundando la estructura central levantada con tela de gasa semitransparente, que deja entrever un interior iluminado hacia el que los pasos del que lo recorre se encaminan rodeándola. Incluso se piensa que se acabará saliendo por el mismo punto sin encontrar nada cuando, apartando una cortina se entra en un espacio blanco profusamente iluminado del que cuelgan filamentos de papel recortado. Arrinconada, la artista delgada y menuda, vestida de blanco, ensimismada en la tarea de cortar papel va creando un solo filamento desde el borde exterior de cada hoja. Allí, el espectador se encuentra en presencia de ello como si se tratara de una revelación angelical en el vacío celestial donde sólo se oye el continuo rasgar de la tijera. Las tiras de papel alcanzan una extensión de 5.30 metros y se van amontonando a su lado en la quietud reinante. El objetivo es que el espectador se sienta intruso, pero que al mismo tiempo partícipe de esa calma.¹¹ Pero, ¿qué es lo que está en juego allí? Se puede decir que el teatro supone una escena en la que una serie de situaciones, atmósferas, personajes que están relacionados a través de una distancia relativa entre el espectador y las tablas. El teatro es un montaje que supone una idea de la representación que permite al espectador identificarse con lo que ve y tener sensaciones respecto de eso que ve, aunque no esté realmente en el lugar en que acontece eso que ve. La escena del teatro es siempre para el espectador "otra" cosa vista y en la

que nunca está en realidad. Estirando las palabras de Enaudeau, el teatro interpone un "espejo paradigmático de la representación" a través de cual se cruzan la mirada del espectador y aquello que ve.¹² Pese al júbilo o la desesperación que puede llegar a sentir alguien que ve una obra de teatro, esa distancia entre lo que ve y él siempre se conserva.

Con la videoinstalación el "espejo paradigmático" se pierde en la interacción del espectador con la escena montada; por el contrario, se trata de una exposición del sujeto frente a una experiencia artística, como si fuesen rituales del arte, diría Anne-Marie Duguet.¹³ Artistas como Joseph Beuys, Nam June Paik y Wolf Vostell, entre otros, integran a la idea de *performance* aditamentos audiovisuales con la intención de componer una nueva relación entre la obra y el público: música, materiales plásticos, video y sonido sirven como elementos que puestos al mismo tiempo permiten la manifestación sensible de un concepto, una idea, una sensación. Con la instalación no sólo se evidencia la combinación más o menos ingeniosa de elementos técnicos a la constitución de una obra. La realización de la instalación hace posible que los elementos del *performance*, el arte conceptual, el *body art*, el *land art* (arte matérico) tengan como resultado una experiencia en la que el sujeto "que ve" se transforma en parte de la obra misma. Las múltiples realizaciones que exploran cuestiones puramente formales a partir de principios técnicos específicos como el *directo* establecen una forma de experimentación muy fecunda. En ellas se pone en juego el contexto y la referencia en relación con los materiales, los medios videográficos como las imágenes y los sonidos de tal manera que constituyen hibridaciones que rompen con los límites territoriales de las "tablas del teatro." Según Duguet, eso es especialmente cierto a partir del desplazamiento del problema de la representación artística durante los años sesenta en la medida en que se comprendió el papel que tiene la interactividad del video.¹⁴ En el fondo la diferencia entre el teatro y las propuestas de los artistas que trabajan con medios audiovisuales radica en que produce una *experiencia directa de la obra*.

Sin bien el problema del desarrollo de la máquina de visión tiene que ver con la emergencia de una nueva forma de percepción a través de la cual la idea de la representación de la imagen se pone en duda, en el caso del video no es únicamente la técnica con la que

opera la que supone un enigma.¹⁵ La imagen-video no es un signo de la cosa; la imagen-video ya no es la representación de "algo" sino presentación de los efectos de la luz sobre un soporte que permite reproducir esos efectos en un medio análogo o digital. Sin embargo, según Virilio, con el video el problema "de la objetivación de la imagen ya no se plantea, pues, propiamente con relación a cualquier *soporte-superficie* de papel o de celuloide, es decir, con relación a un espacio de referencia material, sino con relación al tiempo, a "ese tiempo de exposición que deja ver o que ya no permite ver."¹⁶ En otros términos, el video mantiene el proceso por el cual captura la luz sobre los objetos con la diferencia de que el material sobre el que expone la luz capturada es electrónico y no físico-químico.

Las consecuencias de ese "puro procedimiento" no sólo están relacionadas con las posibilidades romper con los límites de la imagen representativa, sino fundamentalmente con el hecho de que el video permite recomponer el tiempo de la "cosa" captada en secuencias insospechadas. El cine constituye el primer paso para eliminar la noción de tiempo absoluto; el video es un nuevo medio que hace posible la revolución completa de esa noción. En el video aparecen escenarios, personajes y objetos que están imbricados de tal manera que propone cambios en las relaciones entre el tiempo y el espectador. Eso significa que el video presenta situaciones temporales de las circunstancias en la que se desarrollan los objetos de la imagen que no son sólo eventos que acontecen. Por el contrario, el video denota una situación procesual de los objetos de los que se compone. Mucha razón tiene Iliana García cuando afirma que el video es un espacio que "pondera nuevas características de la percepción, menos ligadas a la imagen mental que nuestro cerebro construye a partir del observar un objeto material localizado en el mundo externo."¹⁷ La particularidad del video radica en que logra producir imágenes de "algo" que ocurre y se desarrolla en secuencias de tiempo dispares; incluso si se trata de la pura creación de la imaginación del autor el video pone todo el peso de los acontecimientos en la eventualidad como una aproximación al tiempo que transcurre en distintas líneas simultaneas. Los videastas de los años sesenta están especialmente interesados en esa idea. Un ejemplo de ello es el caso de Bill Viola en *Reasons for Knocking at an empty house* (1983). Allí, Viola se somete a la mirada incesante

de la cámara de video como si estuviera en una celda vigilado por su guardia. Lo particular del ejercicio de Viola es que se filma en un estado de insomnio que sólo se alcanza cuando se deja de dormir tres días con sus noches. El video capta la respiración, la deglución de la comida, el más mínimo movimiento al levantarse o caminar y, con ello, logra captar la sensación del tiempo que se tiene en esos estados que se producen por la una falta de sueño prolongado, esto es, el alargamiento y la lentificación simultanea del tiempo. *Reasons for Knocking at an empty house* es una forma de poner en la pantalla un ejercicio autoscópico o de *voyeur* en el que a través del comportamiento en estado de insomnio el tiempo se revela como el personaje principal. En ese sentido las propuestas de los videastas son cada vez más numerosos (desde los noventa) en la trayectoria de esta tendencia.¹⁸

Es muy curioso que una transformación estrictamente tecnológica tenga a la postre consecuencias estéticas. Y ese es justamente el problema, si se tiene en cuenta que en el caso del videoarte la imagen que se produce por este medio no se puede reducir a un procedimiento tecnológico, entre otras razones, porque las imágenes del videoarte no se contentan con presentar objetos y sus modos de existencia. Es decir, no se trata de capturar un objeto y las cosas que le suceden en el tiempo. Pero si no es el procedimiento técnico, ¿qué es lo que está en juego en la imagen-video? Nosotros diríamos que el video trae consigo la posibilidad de la reproducción y la transmisión o bien de una imaginaria propia del artista o bien una cierta perspectiva con que el artista ve el mundo de las cosas. Y de esa manera las cintas de video están llenas de monstruos, criaturas ficticias, de productos del miedo y la ansiedad, pero también de crítica y parodia de la realidad social más cotidiana. Pero el videoarte también cuenta con un elemento fundamental en la imagen que presenta: el tiempo. La cuestión de la reconstrucción del tiempo por medio de cortes instantáneos de la ilusión cinematográfica es uno de los elementos presentes en la idea de la imagen movimiento en una cierta época del cine.¹⁹

En términos generales, el cine no añade el movimiento a la imagen, sino que por un efecto óptico propio de la cámara cinematográfica presenta el movimiento. Según Deleuze, el cine, "es en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmóvil +

movimiento abstracto.²⁰ Aunque la cuestión de la relación entre el movimiento y el tiempo es más compleja (Deleuze lo sabe bien), se puede decir que lo que la ilusión cinematográfica expresa a través de la imagen-movimiento es el tiempo. Por una artificialidad de la máquina cinematográfica, el movimiento es un dato inmediato que pertenece a la imagen a través del cual el tiempo *aparece*. Bien sea por los trucajes del laboratorio o del libreto, el cine no sólo es imágenes en movimiento. Por eso, dice Deleuze, "tempranamente buscó circuitos cada vez más grandes que unieran una imagen actual a imágenes recuerdo, imágenes sueño, imágenes mundo."²¹

En el vídeo la imagen movimiento y sus efectos temporales en el espectador también están presentes. Pero la cuestión cambia radicalmente porque el video no es fotograma y, por ello, no es corte. En el video el movimiento no es una secuencia de fotogramas por lo que el tiempo no es producido ni por la artificialidad de la ilusión cinematográfica ni por los trucajes del laboratorio o el libreto. No hay que olvidar que el video mantiene el efecto cinemático del cine en la medida en que presenta objetos que se mueven. Pero su diferencia con el cine es que no logra mostrar el tiempo a través de una serie de cuadros en secuencia (veinticuatro por segundo) sino que la imagen es registrada en un soporte electromagnético o digital que permite exponer el tiempo inmediatamente. El video no es fotograma; es un haz de electrones que configuran puntos de luz en un movimiento incesante que explora el referente real y lo reproduce en líneas ordenadas. En el video ya no hay secuencia sino cadencia, esto es, flujo de frecuencias. La imagen video es la imagen de un bloque espacio-temporal en el que los objetos son capturados por el lente. En síntesis, el video introduce una experiencia del tiempo porque lo captura y lo reproduce en el presente en el que se da. Por esa razón es que el tiempo en el video presenta tantas posibilidades.²² Por eso se puede decir que la gramática del video ha producido una alternativa a las estrategias visuales como el minimalismo, el arte conceptual, el pop art, etc., por dos razones fundamentalmente: la primera tiene que ver con los bajos costos de producción y reproducción que en el caso del cine son elevados (cualquier efecto especial en el cine requiere de una infraestructura tecnológica muy costosa). La segunda razón es que el video logra deshacerse de los problemas de la representación asociados a la imagen en el momento en el que captura la instantaneidad de los

objetos. La espontaneidad del video permite suponer que el lente es un "ojo que lo ve todo al mismo tiempo."

De esa manera el video trae consigo, por una parte, una gradación en la representación de la realidad y, por otra, una línea no-secuencial del tiempo dada por la naturaleza misma de la captación de las imágenes y el material sobre el que están expuestas. El problema más fuerte es que la gradación de la representación se da por el hecho de que el video introduce la temporalidad de la imagen no sólo porque juega con la imagen-movimiento sino porque pone en la imagen el tiempo real de la existencia de los objetos. Es decir, la gradación de la representación es posible porque el video pone todo el peso de la realidad en la imagen en el sentido en el que la capta en su instantaneidad y la reproduce tal y como se da. Y es allí donde introduce un elemento en la imagen que ya estaba presente en el cine, pero que ya no tiene las mediaciones de la edición en el laboratorio de cinematografía: el "tiempo real" o la reproducción del "tiempo real" de la imagen y, con ello, del objeto de la imagen. Eso quiere decir que tanto en la fotografía como en el video hay una gradación en la representación implícita en la imagen. La fotografía no constituye una forma de representación sino el surgimiento de una técnica de reproducción. El fotograma no duplique la realidad de la misma manera que un cuadro de Velásquez. En todo caso, el fotograma no es el objeto mismo; lo contrario, supone una imagen que dobla el objeto. Sin embargo, el problema de la imagen se ha trasladado a otro ámbito: el fotograma es "solo una imagen" reproducibile ilimitadamente que ya no dice nada más que lo que la luz ha puesto sobre el papel. Y allí justamente es donde parece haber un nuevo espacio en el que la reproducción de la imagen tiene unos efectos estéticos que el videoarte traslada al ámbito de los medios audiovisuales: la belleza de las líneas, la transparencia del color, la alternancia de las múltiples perspectivas posibles de un objeto o una escena, pero sobretudo *las capas del tiempo* (los tiempos simultáneos, el tiempo ralentizado y el tiempo acelerado). Con el video aumenta la gradación de la representación hacia la presentación. La razón de ello es que la imagen-video trae consigo la posibilidad de la reproducibilidad de la imagen en el tiempo en el que transcurre la realidad de los objetos. Esto es, cuando una imagen-video es proyectada ya no tenemos un doble del objeto en tanto que signo que lo representa sino una materialización del

objeto en una imagen que reproduce sus condiciones de existencia en el momento de la captura de la luz por la cámara.

El videoarte es el resultado del aprovechamiento de los medios audiovisuales que emergen gracias al progreso de la televisión, pero sobretodo es el resultado de la sustitución del efecto de representación propio de las artes tradiciones por una sofisticación del "truaje de la ilusión cinemática."²³ Pero el video no sólo se reduce a la sustitución de la representativa por una imagen mostrativa. Con el video ya no cabe la pregunta de la imagen si se ajusta o no a las características de los objetos en términos de sus dimensiones, colores, texturas, etc. La imagen-video es del objeto tal y como se da y, por eso, se puede decir que se trata de una imagen del "ahora" inmediato en el que se da. Eso quiere decir que recurriendo al lente como un "ojo que ve" de la misma manera que un sujeto lo haría, el video permite captar la realidad y sus formas en una dimensión que la percepción humana no puede percibir por sus limitaciones anatómicas. Por esa razón ha tenido tanto éxito en el contexto mediático, pero también es por eso que en el nivel de las artes plásticas produce un espacio de trabajo con la imagen que supone la posibilidad de jugar con los objetos, la luz, el espacio, el tiempo en la medida en que logra captar lo inaprensible de cada uno de ellos. El video, por sus especificaciones técnicas, puede registrar y reproducir en intervalos de tiempo diferenciales, es capaz de superponer cuadros en zonas diversas de la pantalla, mostrar flujos continuos en espacios temporales largos, captar ilusiones ópticas, etc. Más aún, actualmente con el video digital las posibilidades son ilimitadas en términos de diseño y de la presentación de las secuencias temporales. Por ello, se puede decir que el videoarte constituye una categoría que hace evidente un hecho muy importante: esquemáticamente hablando, se puede decir que el cine se presenta como una serie de episodios que giran en torno a los personajes y las situaciones que ellos viven en cierto contexto. Incluso si el cine va más allá de la imagen movimiento, la idea de las crestas del tiempo, según una expresión de Deleuze, tiene que ver con los cruces temporales que cada estilo cinematográfico con los que la imagen se relaciona con recuerdos, sueños, expectativas. Por el contrario, el vídeo muestra que ya no se trata de lo que viven los personajes y sus distintas secuencias temporales, sino que la cuestión se centra en la evolución de una "trama de la imagen." En el video, la cuestión es: ¿Qué le sucede

a la imagen? ¿A qué fases es sometida? Todo el recorrido de la imagen en el video tiene que ver con "aquello que le acontece" y el efecto estético que eso produce en el espectador. Allí donde las artes cinematográficas reclaman una imagen produzca una especie de narración visual que "hable" de situaciones y personajes que las viven en relación con una historia que la constituya, la imagen videográfica busca su propia prolongación a través de una serie de efectos tecnológicos.

El hecho de que el video puede ser pensado como una imagen-presencia que, además, introduce una noción muy particular de tiempo implica, para videastas como Violla o Paik, una "energía transformadora."²⁴ El uso de la cámara de video tiene que ver no sólo con el hecho de traer al campo del arte otros materiales y medios de elaboración artística, sino que permite explotar, con fines estéticos, la credibilidad de la imagen electrónica, además del hecho de que la instantaneidad con la que se captura la realidad permite ampliar los límites de la imagen para figurar escenarios, sentimientos, situaciones, ideas, etc.

El video y sus posibilidades técnicas hacen posible traducir en imágenes lo que el artista quiere expresar. Por ejemplo: Paik y Shileko Kubola son videastas con amplia experiencia en *mass-media*, pero con formación en música y artes plásticas. Con ayuda del museo de Nueva York, ellos exponen un video titulado *Allan'n Alle's complaint*. En él, logran mostrar lo que en la tradición de la filosofía moderna se llama la "conciencia de si." Ellos superponen dos imágenes del mismo sujeto. En la primera, se trata de una imagen de Allan'n en estado de reflexión; piénsese en una escena en la que alguien mira sobre la ventana de su casa en un atardecer que le trae recuerdos angustiosos. La segunda, se trata de Allan'n nuevamente, pero presentado en una imagen más pequeña incrustada en medio de los ojos de la primera imagen del rostro de él. En ella, Allan'n literalmente se habla a sí mismo. Lo interesante del video es que logra poner en evidencia un proceso estrictamente interior de los sujetos cuando reflexionan, pero lo que hay que resaltar es el hecho de que a través del video se consigue poner en una imagen un proceso mental imposible para la percepción de un sujeto desde el exterior. Aunque la complejidad del video no radica en el proceso que utilizaron Paik y Kuloba, entre otras razones porque se trata de

una simple yuxtaposición de imágenes que transcurren en el mismo tiempo de la reproducción, hay que entender que el efecto estético logrado se basa en las posibilidades de trabajo que ofrece el medio. En esa misma dirección, Viola trabajó en la década de los ochentas "recurriendo a la ralentización y a la aceleración, al alargamiento y al ensanchamiento, a la superposición y a la inversión de las imágenes, al desplazamiento y al estiramiento de las secuencias."²⁵ El objetivo de Viola es poner de manifiesto lo que a través de los signos gráficos no tiene tanta eficacia, esto es, los efectos luminosos producidos por una estela de calor que es despedida por el suelo cuando está húmedo en una tarde de calor o las ilusiones ópticas que no tienen una fijación en la retina pero que la cámara de video puede captar. El mejor ejemplo de Viola en ese sentido es *Chott-el-Djerid*. Allí, él hace una descripción de la técnica del video a través de objetos en movimiento que se convierten en un flujo continuo de impulsos eléctricos.²⁶

De esa manera, podemos entender que la tecnificación de los medios audiovisuales sirve para muchos artistas en la medida en que les permite desplegar los límites de la imagen en relación con su función representativa. Esto quiere decir que la producción artística de los videoastas puede ser leída como una forma de aprovechar las posibilidades de esos medios sin olvidar que esas propuestas no se reducen a la técnica. La condición temporal del material audiovisual electrónico marca su especificidad como propuesta estética. De la misma manera que en la música y en el cine, en el videoarte se puede hablar de tiempos simultáneos, de capas diferenciales de secuencias que están presentes al mismo tiempo como una polifonía. En el videoarte no sólo se trata de explorar en los límites de la imagen sino de concebir la secuencia temporal en la medida en que constituye un campo para la experimentación y la creación.

NOTAS

¹ En los años ochenta, la máxima "video tape is not television" fue una frase con la que Gene Youngblood en 1970 definía el video en oposición a la televisión. Esa frase se convirtió en un eco de las propuestas de muchos de los videoastas críticos de la industria del entretenimiento. De

esas propuestas numerosas productoras de video independientes fueron creadas para fomentar las propuestas estéticas en torno a los medios audiovisuales. Una de las más importantes fue la televisión autonómica de 1983. Tomado de, Josu Rekalde, *Video, un soporte temporal para el arte*. (Bilbao: Ediciones UPV-EHU, 1995) 75.

² Jean Baudrillard, *La pantalla total*. (Barcelona: Editorial Anagrama, 2000) 210.

³ Baudrillard 209.

⁴ Paul Virilio, *La bomba informática*. (Madrid: Cátedra, 1999).

⁵ Por ejemplo, dice Frank Gillette, "el video era la solución, porque no tenía tradición. Era justamente lo opuesto a la pintura. No tenía en modo alguno imposiciones formales. En realidad, tenía en torno a sí un aura perversa debido a la burda aplicación que había tenido hasta aquel momento, su grosera utilización comercial en los *mass-media*." Tomado de, Martia Sturken, "La elaboración de una historia. Paradojas en la evolución del video." *El paseante* no 12 (Madrid: Ediciones la Siruela, 1989): 71.

⁶ Virilio, *La máquina de visión*. (Madrid: Editorial Cátedra, 1989) 63.

⁷ Virilio, *El procedimiento silencio*. (Barcelona: Paídos, 2001) 54.

⁸ VV.AA. *37º Salón nacional de artistas*. (Bogota: Editorial Limitada, 1998) 163.

⁹ Virilio, *El procedimiento silencio* 59.

¹⁰ Por esa vía, Paik trata de descubrir cómo puede afectar una función de retorno de esfuerzo (*feed-back*) de los sistemas de simulación en los espectadores de un vídeo Tomado de, Abraham Moles, *Théorie de l'information et perception esthétique*. (París: Denoel-Gonthier, 1972).

¹¹ Ramón Almena, "Arte inmerso en todas las escenas." *Art press* número especial (Nueva York, 1991): 63.

¹² Almena 63.

¹³ Anne-Marie Duguet, "Dispositifs." *Vidéo* (Paris: École des hautes études en sciences sociales-Centre de études transdisciplinaires, 1988).

¹⁴ Duguet 222.

¹⁵ En ese sentido hay que ir más allá de la pregunta de Virilio cuando se refiere a la *vidéoscopie*. Según él, el carácter esencial del video tiene que ver con el hecho de que la imagen que produce ya no es más "representación." Por el contrario, el video es la actualización de un hecho por la vía de un proceso electromagnético. Para él, la imagen-video no es más que la presentación en directo de un lugar en la medida en que se constituye como una puesta de lo real en "ondas." En palabras de Virilio, "comment ne pas apercevoir ici le caractère essentiel de la vidéo: non plus la "représentation" plus ou moins actualisée d'un fait, mais la *présentation en direct d'un lieu*, d'un milieu électromagnétique, résultat apparent d'une *mise en onde du réel* dont la physique électromagnétique offre la possibilité?" Tomado de, Virilio, "La lumière indirecte." *Vidéo* (Paris: École des hautes études en sciences sociales-Centre de études transdisciplinaires, 1988): 42.

¹⁶ Virilio, *La máquina de visión* 79.

¹⁷ Iliana García Hernández, *Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos*. (Bogotá: Ediciones CEJA, 2002) 81.

¹⁸ Según Rekalde, "en los noventa surgen en el panorama americano una serie de autoras con la característica común de crear acciones en la intimidad con la sola presencia de la cámara. Los trabajos de este grupo se basan al igual que Viola o Hill, en la utilización del vídeo como herramienta para la autorreflexión, pero a diferencia de aquellos la cámara permanece pasiva identificándose con el espectador. De esta manera, artistas como Saddy Bannigan, Pipiloti Rist, Michael Curran o Cheryl Donegan despliegan ante la pantalla una serie de eventos que dejan al espectador atrapado entre su mirada pasiva y el juego desplegado en la pantalla para ser visto." Tomado de, Josu Rekalde, *Vídeo, un soporte temporal para el arte*. (Bilbao: Ediciones UPV-EHU, 1995) 73.

¹⁹ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine I*. (Barcelona: Editorial Paidós, 1994) 13-15.

²⁰ Deleuze 15.

²¹ Deleuze 97.

²² El elemento que diferencia radicalmente el vídeo del cine es que sustituye el tiempo de obturación y de muestreo por un flujo de frecuencias a través de las cuales se produce una imagen constante. De allí sus posibilidades puesto que "este flujo puede ser alterado para crear infinidad de efectos visuales." Tomado de, Rekalde 64.

²³ Virilio, *La máquina de visión* 63.

²⁴ Marie Luise Syring, *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. (Madrid: MNCARS, 1993) 18.

²⁵ Syring 18.

²⁶ Syring 18.

BIBLIOGRAFÍA

Almena, Ramón. "Arte inmerso en todas las escenas." *Art press* número especial (Nueva York, 1991).

Ballarin, Laura. *El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60 y 70*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona, 1997.

Baudrillard, Jean. *La pantalla total*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.
Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine I*. Barcelona: Editorial Paidós, 1994.

- *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine II*. Barcelona: Editorial Paidós, 1994.

Duguet, Anne-Marie. "Dispositifs." *Vidéo* (Paris: École des hautes études en sciences sociales-Centre d'études transdisciplinaires, 1988): 221-241.

- Enaudeau, Corinne. *La paradoja de la representación*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1999.
- García Hernández, Iliana. *Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos*. Bogotá: Ediciones CEJA, 2002.
- Gubern, R. *Estallido en el cine soviético. Introducción al lenguaje audiovisual I*. Tlaxcala: Universidad Autónoma de Tlaxcala, 1991.
- Mathias, Harry. *Cinematografía electrónica*. Barcelona: Escuela de cine y video, 1985.
- Moles, Abraham. *Théorie de l'information et perception esthétique*. París: Denoel-Gonthier, 1972.
- Quéu, Philippe. *Le virtuel. Vertus et vertiges*. París: Éditions Champ Vallon et Institut National de l'Audiovisual, 1995.
- Rekalde, Josu. *Video, un soporte temporal para el arte*. Bilbao: Ediciones UPV-EHU, 1995.
- Sturken, Martia. "La elaboración de una historia. Paradojas en la evolución del video." *El paseante* no 12 (Madrid: Ediciones la Siruela, 1989).
- Syring, Marie Luise. *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Madrid: MNCARS, 1993.
- VV.AA. *37º Salón nacional de artistas*. Bogotá: Editorial Limitada, 1998.
- Virilio, Paul. "La lumière indirecte." *Vidéo* (Paris: École des hautes études en sciences sociales-Centre de études transdisciplinaires, 1988): 45-52.
- *La bomba informática*. Madrid: Cátedra, 1999.
- *El procedimiento silencio*. Barcelona: Paidós, 2001.
- *La máquina de visión*. Madrid: Editorial Cátedra, 1989.