

ESTRUCTURAS NARRATIVAS DEL VIDEOARTE.

EL BULBO COMO ESTRUCTURA TÉCNICA Y EL RIZOMA COMO SEMÁNTICA DEL VIDEOARTE

NARRATIVE STRUCTURES OF THE VIDEOART.

THE BULB AS A TECHNICAL STRUCTURE AND THE RHIZOME AS SEMANTIC OF VIDEO ART

MARIO ALBERTO BRACAMONTE OCAÑA

Universidad Autónoma del Estado de México, México

mariobracamonte33@gmail.com

Recepción: 8 de julio de 2019 • Aceptación: 22 de noviembre de 2019

RESUMEN

Se analiza la problemática del videoarte, desde su indeterminación técnica y semántica; por un lado, se propone una estrategia metodológica que defina su condición técnica multidisciplinar mediante el uso del concepto “bulbo” como estructura. Por otro lado, se estudia el contenido discursivo semántico mediante el concepto “rizoma”, a través de la narrativa. Se plantean las tres características del concepto de “estructura” de J. Piaget como directrices que regulan el comportamiento del videoarte.

Palabras clave: arte contemporáneo, bulbo, estructura, rizoma.

ABSTRACT

The problem of video art, which refers to its technical and semantic indeterminacy, is analyzed and a methodological strategy is proposed to define its multidisciplinary technical condition through the use of the bulb as a structure, and its semantic discursive content is studied through the rhizome through the narrative. The three structural characteristics of J. Piaget are proposed as guidelines that regulate the behavior of video art. All this for a better understanding, appreciation and reflection of the artistic practices in video.

Keywords: contemporary art, bulb, rhizome, structure.

INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DEL VIDEOARTE

Desde hace algunas décadas diversas corrientes del arte contemporáneo, y específicamente “el videoarte”, han presentado distintas problemáticas; la principal es su carácter híbrido, que ha dificultado una definición concreta, es decir, el videoarte es inestable, indefinible, ambiguo, disperso, atemporal, antinarrativo, lúdico, experimental, paradójico y contestatario.

Actualmente existen publicaciones que hacen referencia al videoarte, centrándose en aspectos históricos y contextuales; pero pocas reparan en “los procesos de creación, comportamiento y lógicas del arte en video”. Por tal motivo, a cincuenta y seis años, aproximadamente, de la aparición del videoarte hay inquietudes no resueltas, las cuales son el tema de este artículo —como el contenido discursivo o semántico del video y su composición técnica estructural—. El objetivo es analizar y estudiar al videoarte mediante una segmentación —como herramienta metodológica, que se acople, se integre, muestre y descubra razonamientos propios del videoarte— y lógicas no convencionales que permitan vislumbrar su comportamiento. Esta metodología se basa en el empleo de los conceptos de “bulbo” y “rizoma”. Estos conceptos son originarios de otras áreas del conocimiento, sin embargo, parafraseando a Mieke Bal, en su artículo “Conceptos viajeros en las Humanidades”, la intención de emigrar este binomio hacia el territorio del videoarte es para proponer teorías en miniatura sobre los procesos de producción y entendimiento (Bal, 2002).

Como resultado de este análisis se espera descubrir elementos entrañables del videoarte para construir estrategias de producción artística, establecer posibles formas de entendimiento-apreciación y reconocer a las nuevas prácticas de producción videográfica. Para dar inicio a este estudio es necesario definir el concepto de “estructura”:

Un sistema de transformaciones que, como tal, está compuesto de leyes (por oposición a las propiedades de los elementos) y que se conserva o se enriquece por el juego mismo de sus transformaciones, sin que éstas terminen fuera de sus fronteras o recurran a elementos exógenos. En resumen, una estructura comprende tres características: totalidad, transformación y de autorregulación (Piaget, 1999: 6).

Esta definición es pertinente para fundamentar al videoarte como “estructura”, donde “la totalidad” se refiere a la composición de sus elementos, que dependen de leyes o condiciones del cine —planos, ángulos de cámara, composición fotográfica, iluminación, montaje, la banda sonora, diseño de audio, diálogos, etcétera—. Aunado a lo anterior, Piaget (1999: 10), define a “la transformación” como “[...] las innovaciones en función de las necesidades determinadas por las oposiciones o relaciones del sistema”. En el videoarte esta característica se refleja en dos planos fundamentales: por un lado, en la transformación, mediante la hibridación técnica y; por otro lado, en la emisión de conceptos abiertos a la interpretación, la cual contiene una función estructurante, es decir, un proceso cognitivo de relación semántica. “La autorregulación”, se define como “[...] las transformaciones inherentes a una estructura no conducen fuera de sus fronteras, sino que engendran solo elementos que pertenecen a la estructura y conserva sus leyes” (Piaget, 1999: 10). En el videoarte esta autorregulación se encuentra en el carácter estructural técnico, compuesto por el cine, la televisión, el video clip, etcétera. Condición que se explicará en el apartado correspondiente al bulbo.

Con la definición de estructura en el videoarte, es necesario desglosar el concepto de narración o narrativa, que podría asumirse como el acto de reconstrucción de acontecimientos —verídicos o ficticios—, en diversos soportes, con la finalidad de producir experiencias estéticas, conocimiento

o apropiaciones de una realidad. Aunque, de forma general, se entiende el concepto de narrativa como un conjunto de elementos representados por un enunciado, también puede definirse como el acto de relatos o acción de relatar, lírica, narrativa y drama (Reis y Lopes, 2002).

El videoarte contiene narración inherente en la imagen, y se corresponde ante las leyes generales del cine mediante los mismos principios del “lenguaje cinematográfico”, donde se promueven secuencias narrativas visuales, pero a diferencia del cine, muchas veces se produce una fractura en el entendimiento con la exposición de ideas contradictorias —fuera de la lógica convencional, o aparentemente incongruentes entre sí—, las cuales provocan, al ser percibidas por el espectador, una disonancia cognitiva-cognoscitiva. Esta disonancia, según Festinger (1962), es la atenuación de este conflicto mediante la generación de una interpretación o el rechazo de estas ideas.

En consecuencia, la narración o la narrativa existente en el videoarte, aunque entendible y descifrable, contiene elementos estructurales narrativos de toda índole, que en conjunto forman una estructura dinámica y expansiva para su interpretación. Pero surge un cuestionamiento que rige la presente propuesta, ¿por qué el videoarte tiene este comportamiento tan indeterminado en sus características técnicas y en su contenido? La respuesta surge al hacer una disección del objeto de estudio en dos partes sustanciales: la composición técnica y las semánticas del videoarte mediante la narrativa. En resumen, el fundamento para estudiar al videoarte consiste en definirlo como una estructura, desde la concepción de Jean Piaget, y que se rige por “la totalidad”, “la transformación” y “la autorregulación”. “El bulbo” y “el rizoma” se articulan al sistema estructural técnico con el contenido semántico del videoarte, como se puede observar en los siguientes apartados.

EL BULBO COMO ESTRUCTURA TÉCNICA DEL VIDEOARTE

La composición estructural técnica del videoarte nace de tres aristas primordiales: el cine, la televisión y el video. Estos tres elementos están sujetos a leyes, cánones o reglas que permean al videoarte de forma inherente. Sin embargo, existe una contradicción evidente al momento de visualizar una obra de arte en video, que desestabiliza el entendimiento de los espectadores. Es decir, las características y leyes de estas tres “aristas origen” se ven quebrantadas, fracturadas, reinterpretadas, reconstruidas y recontextualizadas desde sus propios fundamentos.

Para explicar lo anterior es necesario incluir un concepto que defina y se adapte a esta condición. “El bulbo” es un concepto que hace referencia a la estructura formal de algunos vegetales desarrollados bajo tierra, conformados por el tallo, “el bulbo” y la raíz. Una cebolla o el ajo son un ejemplo de la composición estructural del bulbo. El bulbo no es otra cosa que la sucesión de capas a partir de un núcleo. Esta distribución secuencial por capas sirve para identificar al videoarte de forma general, que hace pensarlo como un objeto expansivo hacia dos sentidos: hacia fuera o hacia dentro. Entonces, podría percibirse al videoarte como una esfera formada por varias capas que van del interior al exterior, o viceversa. El videoarte es un bulbo donde el núcleo está conformado por la imagen en movimiento¹ y el arte —como elementos fundamentales en relación inherente al cine, la televisión y el video en sí—. Estos elementos conforman las tres capas primordiales a las cuales se les puede sumar-agregar otras

1 La imagen movimiento (Deleuze, 1983), será el adjetivo más acertado para referirnos a obras de arte en un soporte cinematográfico, televisivo o videográfico.

hacia su interior o exterior. Estas capas representan la constante hibridación técnica del videoarte sin que éste salga de su frontera; el arte.

El orden de estas capas no es necesariamente jerárquico y puede fluctuar, según los intereses del artista. El videoclip, los cortometrajes, el cine experimental, las intervenciones videográficas, el video mapping, la videoescultura, las videoinstalaciones, la interactividad en vídeo, la animación, el *found footage*, el video reciclaje, el remix en video, etc., conforman las capas que se van sumando al núcleo y que definen al videoarte. Esta estructura se puede visualizar desde un aspecto expansivo donde crece, o bien, decrece, por tanto, la imagen movimiento se vuelve interna o externa, según sea el caso, permitiendo un trabajo aún más libre, sin que se pierda el punto nodal.

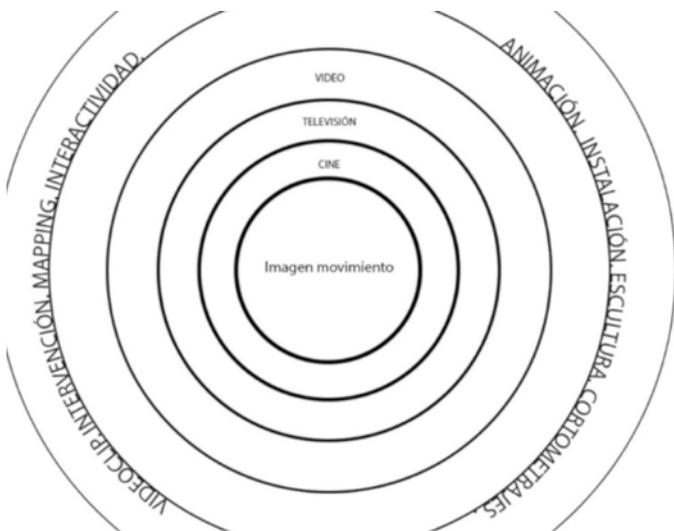


Imagen 1. *El bulbo como estructura del videoarte*. Elaboración propia, 2018.

Existe una tendencia en el videoarte hacia otros soportes tecnológicos o disciplinas; lejos de intentar estabilizar el soporte videográfico, las prácticas artísticas procuran una expansión del mismo hasta acrecentar sus límites. La estructura del bulbo intenta hacer evidente esta característica. Los cánones de algunas disciplinas como la animación, el cine, la televisión o el videoclip —por mencionar algunos ejemplos, son fracturados, deconstruidos, reinventados, intervenidos, cuestionados y puestos en crisis—. En otras palabras, desde el videoarte se ha identificado que la mayoría de las obras buscan dar otro tratamiento formal y conceptual a estas disciplinas.

El videoarte, como bulbo, contiene la característica “autorregulable estructural” definida por Piaget, pues al crecer, otorga la posibilidad de expansión disciplinar genera otros elementos que alimentan a la estructura, conservando las leyes fundamentales en dos vertientes: la imagen movimiento y el lenguaje cinematográfico.

“La autorregulación”, a través del bulbo, debe considerarse como un elemento de estudio de obra ya producida, pues sirve como análisis del panorama general de producción artística en video. Además ofrece una definición a la problemática planteada, relacionada con la hibridación del videoarte y su ambigüedad disciplinar. Y es mediante “la autorregulación” que se descubre que el videoarte está dentro de las lógicas del arte y no del cine.

Para ejemplificar esta hipótesis se usará al cortometraje —elemento más comúnmente etiquetado como “videoarte”—. A la luz de un debate cotidiano, sería imposible determinar si un cortometraje es “cine o videoarte”, pues por más experimental que éste sea, o por más canónico que se muestre, las discusiones para clasificarlo serían interminables. En cambio, al usar la estructura del bulbo podemos determinar que esta obra se conforma de imagen movimiento en su núcleo, y que contiene leyes o cánones del cine, pero que regula su

condición dentro de su frontera mediante el arte o los sistemas de validación artística. En otras palabras, el cortometraje debe regularse por la conciencia e intención del artista de mover esta obra en ámbitos del arte y no del cine. Así, por más canónico que sea el cortometraje, la animación, el videoclip o el documental, la espreea que regula y mantiene dentro de las fronteras es: el arte.

Otro ejemplo, extremo del anterior, es aquel tipo de obras donde se usa una expansión más atrevida del bulbo. Se parte de la imagen en movimiento en el núcleo estructural y se expande hacia múltiples posibilidades técnicas como la videoescultura, la videoinstalación, el videoperformance, la videodanza, la interactividad, etcétera. Estas propuestas visuales son capas del bulbo periféricas, o bien se pueden convertir en núcleo; por ejemplo, la videoinstalación puede convertirse en núcleo y la imagen movimiento en periferia.

Un ejemplo de lo anterior es la obra de Anthony McCall (1946), en su exposición *Coming about* del año 2016 en la galería Gaspar de Barcelona, España. El artista usa proyecciones que permiten la emisión de haces de luz que generan atmósferas lumínicas en alto contraste, luces y sombras generadas para una interacción con el espectador en espacios cerrados.

La imagen movimiento se sintetiza a su elemento más elemental: la luz; por ello, se sitúa una capa periférica de la estructura del bulbo y la videoinstalación pasa a ser núcleo. Sin embargo, la obra se encuentra en fronteras difusas, no se puede clasificar tan fácilmente, porque no hay video como tal, lo que existe son destellos o flujos de luz emitidos por proyectores.

Entonces, las fronteras del bulbo, sus periferias, son las condiciones idóneas para que se origine una “transformación estructural”. En el bulbo como estructura, “la totalidad” son las disciplinas o técnicas empleadas en una obra, mismas que llevadas a su reinención o innovación originan una transformación. La obra de Anthony McCall es un elemento

de “transformación”, al reducir la imagen movimiento a luz y poner en crisis [nuevamente] el concepto de videoarte, reafirmando la indeterminación del mismo.

La estructura del bulbo deja ver una contradicción. Por un lado, existe arte en video que puede definirse sin mayor dificultad; por otro lado, en la medida en que las capas del bulbo se expanden, las fronteras se difuminan. Al no poder definir las características técnicas de la obra de arte que se aprecia el espectador sólo experimenta la sensación de aquello que mira en la obra, lo que puede interpretarse como una experiencia estética. Por lo tanto, es posible que fuera de las fronteras del bulbo esté la indeterminación promovida por una hibridación técnica, la cual ofrece posibilidades de un acercamiento a la primeridad, a la sensación, a las emociones, a la “vida emocional” (Everaert, 2008).

Este fenómeno de contradicción no es un problema, por el contrario encuentra una característica fundamental, no sólo del videoarte, sino de la producción artística en sí, y se define como: el arte debe seguir acrecentando sus fronteras para desestabilizar lo ya estable, su núcleo; ya que al separarse de ellas aporta otras posibilidades de experiencia estética, de sensaciones. Contribuye a la ruptura de imaginarios culturales, aportando otros que pueden generar conocimiento.

En conclusión, el bulbo permite entender el comportamiento del videoarte para definirlo como una “estructura esférica expansiva”, compuesto de otros soportes tecnológicos, usando como elemento principal a la imagen en movimiento para un fin artístico. El bulbo funciona como un “expansor” de las prácticas artísticas en video invadiendo otras áreas disciplinares, las cuales son usadas y elegidas por el artista como herramientas para dar salida a su discurso estético-conceptual.

SEMÁNTICAS DEL VIDEOARTE A TRAVÉS DEL RIZOMA

Sin comienzo / sin final / sin dirección / sin duración – el video como una mente.

Bill Viola, citado en *Videoarte*, Sylvia Martin.

Desde la aparición del video en las prácticas artísticas, aproximadamente en 1960, y con la ideología inter y multidisciplinar de la filosofía Fluxus, el video ha tenido una constante expansión siendo un “*inter medium* híbrido” (Martin, 2006). Ante esta problemática se ha establecido una hipótesis, la cual radica en proponer una estructura que intente estabilizar las características del videoarte para definirlo. Ya se ha establecido la primera, referente a las condiciones tecnológicas, ahora es necesario establecer sus características de contenido a través de la narración, y para ello es pertinente iniciar con el análisis de la segunda estructura: el rizoma.

El rizoma es una estructura ramificada que generalmente se encuentra en el subsuelo a manera de raíz, y que forma parte de una planta. No crece hacia abajo ni de forma vertical jerárquica, sino de forma horizontal e indefinidamente, conforma tejidos y conexiones entre sus tallos. El pasto que crece en un jardín es un buen ejemplo para visualizar estas características. Una madriguera también puede funcionar para ilustrar un rizoma como lo definen Deleuze y Guattari (2000: 16): “[...] su función de hábitat, de provisión, de desplazamiento, de guardia y de ruptura[...] el rizoma tiene formas muy diversas, desde su extensión superficial ramificada en todos los sentidos, hasta sus concreciones en bulbos y tubérculos”.

En filosofía, el rizoma ha sido un concepto problematizado por Guilles Deleuze y Felix Guattari, quienes lo definen como un principio de conexión y de heterogeneidad, donde cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro.

Por otro lado, Platón expone la complejidad de la imagen al cuestionar si, efectivamente, lo que percibimos puede considerarse como verdad. Para afianzar esta problemática postuló *El mito de la caverna* (Reale y Antiseri, 2007), una paráfrasis o metáfora de la realidad, donde se explica que los seres humanos miran hacia una sola dirección donde, probablemente, lo que observan son sombras, las cuales se asumen como verdad. Este mito puede interpretarse desde varios ángulos y puede aplicarse a la crítica de ciertos paradigmas actuales. Entonces, es pertinente cuestionar, ¿es un modelo caduco la forma de representación visual de la cultura actual?, ¿estamos ante un “régimen escópico”² que parafrasea la idea del mito de la caverna de Platón?, ¿la promulgación de nuevas posturas estéticas y conceptuales hacia la obra de arte, por parte de los artistas, generan incomodidad y rechazo debido a la fractura de este “régimen”?

Los artistas del videoarte producen rupturas de convencionalismos culturales mediante la imagen movimiento a través de la narración, trascienden o fracturan toda lógica convencional, todo simbolismo y toda semántica perteneciente a los regímenes escópicos. Para lograr este objetivo, la narrativa cumple una función significativa, pues es aquí donde pertenece la primer aparición de una estructura rizomática. El rizoma se encuentra dentro de la narración mediante metáforas, metonimias, paradojas, elipsis, atemporalidades, discontinuidad lógica, la mezcla de formatos y cánones.

2 Martin Jay define al régimen escópico de la siguiente manera: “El *régimen escópico* se define como: la carga cultural arraigada en un sujeto, ligada sustancialmente a su contexto social el cual determina, consciente o inconscientemente, sus semánticas en la mirada[...] La particular mirada que cada época histórica construye, consagra un régimen escópico, o sea, un particular comportamiento de la percepción visual” (Jay, 2003: 221-252).

El arte en video intenta exponer ideas puras sin articulación simbólica, en este sentido, el videoarte se comporta como un rizoma, pues emite narraciones de toda índole, multisemánticas que originan un hipertexto. Por otro lado, el espectador se enfrenta a este fenómeno donde se origina otro entrelazado de ideas, las cuales se pueden conectar unas con otras como un nuevo rizoma.

En este punto, “la totalidad” como característica de las estructuras de Piaget, en el videoarte se ve reflejada fundamentalmente en el lenguaje audiovisual y cinematográfico que emite elementos subordinados a las leyes del mismo lenguaje. Es decir, “la totalidad estructural” del videoarte subyace en bloques de imagen movimiento, cortes directos, transiciones y audio. Sin embargo, los artistas colocan los elementos de “la totalidad estructural” contradiciendo sus propias leyes.

“La transformación” como característica estructural dentro del videoarte también se presenta en la acción estructurante. Si en la totalidad, el artista coloca estratégicamente el contenido discursivo de su obra, en “la transformación”, el espectador tiene la labor de participar activamente mediante la acción estructurante; en otras palabras, producir una relación signíca para dar un significado.

En consecuencia, el videoarte es un lenguaje que no se encierra en sí mismo, sino que se extiende de forma indefinida en la interpretación. Por el contrario, el cine podría referir a esta lengua que se estabiliza, que se encierra en sí misma y que, al contrario del rizoma, echa raíz. Las fracturas del lenguaje y del entendimiento de la lengua, se ven reflejadas en el videoarte, en tanto que a éste le interesa justo la fractura, aquello que no es lengua sino lenguajes propios, subjetividades de una realidad.

Un ejemplo de videoarte como rizoma, es el ciclo videográfico creado y dirigido por Matthew Barney llamado *Cremaster* (1995-2003). Es una obra que desborda por completo los paradigmas cinematográficos, conforma un dialogo bidireccional

entre el arte y la imagen en movimiento como dos elementos que amalgaman el discurso y que detonan innumerables significantes. El significado del término *cremaster* proviene de la anatomía, se trata de un músculo perteneciente a los mamíferos que abarca o cubre los conductos del esperma y los testículos, y que fisiológicamente cumple la función de retraer o relajar los testículos ante cambios de temperatura o estímulos externos, tales como la excitación sexual, o bien, de mantenerlos cálidos y protegidos de cualquier lesión. El *cremaster*, que forma parte del escroto siendo una de sus capas internas, permite elevar los testículos aproximándose al abdomen (Shepro, 2006: 159).

El contenido de esta obra hace evidente una narrativa visual divorciada del “lenguaje cinematográfico”, Matthew no sigue las reglas postuladas por las teorías del montaje cimentadas por personajes como Edwin S. Porter (1870), D. W. Griffith (1875), André Bazin (1958), Eisenstein (1898), Kuleshov (1899) o Pudovkin (1893); al contrario, su propuesta videográfica está más cerca de las vanguardias como las de la cinematografía futurista de 1916, el Film d’Art, el formativismo poético y teórico y el cine ojo de Vertov.

A continuación se describe una secuencia para identificar y estudiar sus elementos. Al inicio de *Cremaster 1*, vemos una toma en primer plano donde aparecen las imágenes de piernas y vestidos que parecen repetirse tres veces con un intercalado de cuadros azules en toda la pantalla, lo cual produce cierto desconcierto visual. Después se muestran esos grandes cuadros en color azul que muestran el suelo de un campo de fútbol americano, el Bronco Stadium en Boise, Idaho. Inmediatamente después, hay un corte y se presentan mujeres con el vestido hacia arriba, dejando al descubierto sus piernas, y detrás de ellas, se muestran más modelos que sostienen en alto una esfera de color azul entre sus manos, continúa con un súper plano general donde se ve el estadio de fútbol con el suelo azul. Los cortes directos de esta pequeña secuencia son redundantes,

pues dos o tres veces miramos secuencias muy parecidas. Este recurso es un método de montaje que en el cine es inapropiado y es considerado como un error.

Otra disociación de esta obra con respecto al cine es la toma donde se muestra un par de globos que contienen el logotipo del fabricante de neumáticos Goodyear. La cámara hace un *zoom in*³ hacia el cielo, al hacer un acercamiento hacia el firmamento — en color negro—, no hay un énfasis visual o transición que nos permita suponer que la escena siguiente se desarrolla dentro de los globos. Se produce un corte directo. En la siguiente escena, aparecen dos actrices con un sombrero con forma de escroto, siendo una referencia directa al estado en relajación del escroto. Aparecen los títulos de entrada con el nombre de la obra, y después hay un corte directo. En la siguiente escena hay una mesa en el centro rodeada por cuatro sillas sobre las cuales hay una especie de escultura blanca rodeada por uvas.

En esta pequeña secuencia, la disociación con respecto al lenguaje cinematográfico sigue presente de manera constante, pues observamos una narrativa cuya estructura difiere de las películas del cine convencional, hay cortes y disolvencias que parecerían injustificadas o incluso naíf. Por ejemplo, hay un corte en el que la escultura que se encontraba en la mesa cambia de posición, y las uvas cambian de color. Hay otro corte suavizado con una disolvencia, y surgen en la pantalla cuatro modelos sentadas en las sillas. Aquí la lógica del montaje nuevamente enfatiza una narración no convencional, rompiendo las reglas del cine, haciendo que el espectador mire a esos saltos contextuales como una disociación cognitiva.

Por lo tanto, “la totalidad” de una obra, como estructura rizomática, se presenta en la distribución y organización de los

bloques de imagen movimiento, los cuales contienen elementos significativos que parten de una preocupación subjetiva, una perspectiva particular de la realidad mostrada ante la pantalla por parte del artista.

El rizoma se presenta como una red desordenada de elementos visuales. En *Cremaster* no existe una preocupación por la empatía hacia el espectador para que entienda lo que mira, ya que la narrativa o la narración articulan bloques de imagen movimiento descifrables, reconocibles, pero no entendibles.

Se ha denominado “lenguaje cinematográfico”, a la transformación estética de la realidad a través de recursos expresivos que tienen como fin último la comunicación de significados, y según Balázs (1978: 27), tiene tres principales características:

1. La distancia variable entre el espectador y la escena. De ello resulta un tamaño variable de la escena, que encuentra su lugar en un marco y en la composición de la imagen
2. La división de la escena en planos separados
3. El encuadre variable (ángulo y perspectiva) de las imágenes detalladas dentro de la escena
4. El montaje es la unión de las tomas separadas para formar una serie ordenada, en la que no sólo se suceden escenas completas (tan cortas como sean, algo parecido a lo que ocurre en las obras de Shakespeare, por ejemplo), sino incluso el encuadre de pequeños detalles dentro de una escena. Así nace la escena como una unidad como las piezas de un mosaico colocadas en orden cronológico.

Estas características son muy comunes en trabajos clásicos del videoarte como los de Pipilotti Rist, Bill Viola, Peter Campus, etcétera. Lo que lleva a proponer que el videoarte también se norma por los cuatro principios de Balázs, pero mediante otra lógica, que muchas veces se contradice, pues puede sustraer

3 Es un concepto que se refiere al acercamiento por parte de la lente u objetivo de la cámara hacia un punto en específico.

características del cine para deformarlas. Por ejemplo, puede extraer sólo algunos elementos del Modelo de Representación Primitivo⁴ (MRP) así como del Modelo de Representación Institucional (MRI) (Burch, 2007). El artista puede mezclar todos los recursos de estos cánones, como usar planos generales, actores, música en vivo, miradas por parte de los personajes hacia la cámara, y en ocasiones, no hay una clausura narrativa, es decir, se omite el planteamiento de una conclusión.

En el videoarte hay un caos en la forma de realizar un “montaje” del discurso visual, así que podemos identificar una combinación estructural del MRP y del MRI. En el caso de *Cre-master* de Barney, existe una continuidad narrativa por medio de la fragmentación de planos. Se usa el plano y contra plano, el primer plano, el plano detalle, hay movimientos de cámara de casi cualquier ángulo, sin embargo, en esta secuencia existe algo que contradice lo anterior, pues hay evidentes errores de continuidad, errores de *raccord* de mirada, algunos errores de movimiento, de planificación y al parecer no hay un cierre o clímax, dejando la narración en una sola dimensión.

Por lo tanto, el rizoma, como concepto que se desplaza hacia el videoarte, cumplirá con una función que constituye la dicotomía entre la obra y el espectador. El lenguaje del videoarte se define como el sentido de la obra, construido mediante el montaje y el uso de significantes y significados, conceptos apropiados por el artista. La exposición de estos elementos se da

4 El MRP se filma sin ninguna preocupación en relación con los métodos de captura de imágenes, y la acción se desarrolla en el mismo plano, usa escenarios naturales, el plano contra plano, el montaje como elemento narrativo y el primer plano y plano detalle. El MRI se filma con supresión de la frontalidad, aportando escorsos y puntos de fuga, existen evidentes mejoras técnicas en todos los sentidos, hay continuidad, proximidad y existe un cierre o clausura de la historia como punto clímax (Burch, 2007).

de forma visual y tiende a estar fuera de las normas cinematográficas para proponer otras narraciones. En este sentido, el videoarte se comporta como un rizoma, pues emite elementos formales y significados que se expanden en la interpretación de quien observa, donde cualquier punto o elemento del vídeo se puede conectar con cualquier otro punto en el significado o significante del espectador.

Con lo ya estudiado, se puede concluir que la narrativa en el videoarte tiene las siguientes características: es ficcional, estética, lúdica, subjetiva, antinarrativa, atemporal, veraz, metonímica, metafórica, paradójica, política, contestataria y clandestina. La forma de organizar los bloques de imagen movimiento en el montaje —edición—, es mediante su distribución, la cual origina conceptos o ideas que no necesariamente van a contar una historia, pues existe una torsión en el discurso visual. Lo que vemos aparentemente está en terreno firme, pero cuando miramos todo el vídeo, en algunas ocasiones, notamos que no existe tal firmeza, y damos vueltas sobre una superficie unilateral infinita como una banda de Möbius.

CONCLUSIONES

Para concluir, retomaremos algunos puntos significativos. Se ha seccionado a nuestro objeto de estudio en dos estructuras: la primera de ellas concerniente al “bulbo”, que define su composición técnica fundamentada en la hibridación de disciplinas. La segunda, es la implementación del “rizoma” como estructura en dos directrices: el uso de la narrativa o narración asentada en la distribución de elementos visuales, y la emisión de conceptos para que sea creado otro nuevo rizoma en la interpretación del espectador.

Estas dos estructuras son regidas por las características postuladas por J. Piaget en su definición de “estructura”, haciendo referencia a la totalidad, transformación y autorregulación.

Cada una de ellas actúa de forma diferente dependiendo de la estructura en donde se encuentre —bulbo o rizoma—. Estas ejercen un papel regulatorio y dan respuesta a la indeterminación del videoarte definiendo su comportamiento.

La finalidad de este artículo, como se mencionó al inicio, es la de postular estrategias de producción artística, establecer posibles formas de entendimiento-apreciación y reconocer a las nuevas prácticas de producción videográfica.

Las estrategias de producción dentro del videoarte se pueden definir de la siguiente manera: por un lado, el artista debe fundamentar su intención de producir obras de arte en video, ese será su elemento regulatorio, la conciencia de moverse en ámbitos del arte y no del cine. Por otro lado, el artista tiene la completa libertad de elegir las técnicas y tecnologías pertinentes, las cuales deben reinventarse, reconstruirse, combinarse o innovarse, sin separarse de la imagen movimiento.

De las formas de apreciación-entendimiento del videoarte se puede concluir que: son obras abiertas a la interpretación, que provocan rupturas de regímenes escópicos; la mayoría de las veces el videoarte es difícil de apreciar, ya que fractura, contradice, se revela y reconstruye significantes de la cultura cotidiana mediante su contenido. El videoarte es una ventana que permite mirar fuera de la cultura hegemónica, ampliando así nuestra percepción y conocimiento.

Por su parte, las nuevas prácticas de producción videográfica implican la innovación de técnicas y discursos, son un elemento de “transformación estructural” que aporta al arte nuevas experiencias estéticas.

La sensación o la experiencia estética de una obra debe ser un elemento fundamental para que el arte siga aportando conocimiento a las sociedades contemporáneas.

REFERENCIAS

- Bal, M. (2002). *Travelling concepts in the Humanities*. Toronto: University of Toronto Press.
- Balázs, B. (1978). *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Burch, N. (2007). *Praxis del cine, octava edición*. España: Editorial Fundamentos.
- Deleuze, G. (1983). *Imagen movimiento. Estudios Sobre Cine* 1. Barcelona, España, Paidós.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2000). *Rizoma, introducción*. Valencia: Pre-textos.
- Everaert, N. (2008). *¿Qué hace una obra de arte? Un modelo peirceano de la creatividad artística en artículos on-line sobre C. S. Peirce en español posteriores a 1960*. España: Universidad de Navarra. Disponible en: <http://www.unav.es/gep/EveraertUtopia.html> [Consultado el 31 de agosto 2016].
- Festinger, L. (1962). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford: Stanford, University Press.
- Jay, M. (2003). *Regímenes escópicos de la modernidad. Campos de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*. Buenos Aires: Paidós.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Barcelona: Taschen.
- Piaget, J. (1999). *¿Qué sé? El estructuralismo*. México: Publicaciones Cruz O.
- Reale, G. y Antiseri, D. (2007). *Historia de la filosofía. 1. Filosofía pagana antigua. Síntesis, análisis, léxico, mapas conceptuales y textos*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Reis, C. y Lopes A. C. (2002). *Diccionario de narratología*. Salamanca: Almar.
- Shepro, D. (2006). *Microvascular research*. Boston: Elsevier Academic Press.