

CUERPOS DE LA REEDICIÓN. REVISIONES DEL SIGLO XX EN EL CAMBIO DE MILENIO

Tania Castellano San Jacinto

Universidad de La Laguna

tcastell@ull.edu.es

Recibido: 01/01/2020 | Aceptado: 16/03/2020

doi:10.30827/sobre.v6i0.11779

75

BODIES OF REEDITION. 20TH CENTURY REVISIONS IN THE TURN OF THE MILLENIUM

ABSTRACT: In the period between the 90's and the first decade of the 2000s, some reedition works outstand by virtue of their potential in handling existing materials, most of them cinematographic. In this found footage practice, whereas original works underscore an obvious presence of the body and a linear structure for the narrative, new works of reedition are in charge of splitting and putting together these aspects. The image of the body then transforms into an image-body, manipulated at will by plain means, belonging to the most essential film. The objective of this article is to analyse different approaches to reedition, understanding them as ways both of puzzling out and of reconsidering the 20th century culture and society. Since the year 2000, this kind of practices which extended to non-professional fields will result in the expansion of the figure of the artist to the figure of the spectator-producer.

KEYWORDS: reedition, video art, found footage, cinema, Hollywood

RESUMEN: En la etapa comprendida entre los 90 y la primera década de los 2000, ciertas obras de reedición destacan por el potencial de la manipulación de materiales ya existentes, la mayoría cinematográficos. En esta práctica del *found footage*, mientras las obras de partida dejan patente una marcada presencia del cuerpo y una estructura lineal en la narrativa, las nuevas obras de reedición se encargan de descomponer y recomponer ambos aspectos. La imagen del cuerpo se transforma entonces en una imagen-cuerpo, manejada a voluntad con recursos austeros pertenecientes al cine más esencial. El objetivo de este artículo es analizar diferentes procedimientos de reedición, asumiéndolos como formas tanto de desentrañar como de repensar la cultura y la sociedad del siglo XX. A partir de los 2000, la extensión de ese tipo de prácticas en otros ámbitos menos profesionalizados provocará que la figura del artista se expanda a la del espectador-productor.

PALABRAS CLAVE: reedición, videoarte, *found footage*, cine, Hollywood



Manipulación de alcance global

Durante los 90 y la primera década de los 2000, la reedición audiovisual apropiacionista alcanzó una etapa de esplendor en la que salió a la luz el potencial de la manipulación de materiales ya existentes. El abaratamiento de la tecnología y los avances en la digitalización facilitaron que muchos artistas empezaran a trabajar en este campo con formatos videográficos y digitales, ejerciendo un control tecnológico sobre el cuerpo antes solo aplicado por la industria cinematográfica. Cuerpo e imagen del cuerpo se ligaron en una imagen-cuerpo que comenzó a prescindir del cuerpo mismo. Los movimientos y gestos corporales provenientes del cine y la televisión se vieron controlados por dispositivos que les arrebataban toda organicidad e incluso añadían otros rasgos y/o discursos ajenos. Aspectos tan simples como el corte, la repetición, la inversión, la aceleración o ralentización –pertenecientes a un elenco de posibilidades básico de la imagen en movimiento– destacaron por erigirse no solo como herramientas de manipulación, sino como vías para desentrañar parte de la cultura y la sociedad del siglo XX¹.

En este texto abordaremos obras (de los 90 a la primera década de los 2000) representativas de una manipulación básica de imágenes en movimiento preexistentes, centrándonos en las cinematográficas. Para ello examinaremos diferentes procedimientos que dan lugar y forma a esa imagen-cuerpo, encuadrándolos en las distintas categorías que compondrán los apartados. La noción de cuerpo vertebrará la recopilación, analizando los resultados del tratamiento tecnológico del mismo y sus implicaciones. Aparte de ello, subrayaremos la relevancia de esta etapa como antelada de la expansión de ese tipo de prácticas en el ámbito *amateur* de Internet y de su utilización con fines comerciales.

Des- y re-²

Dentro de la práctica artística contemporánea se han venido repitiendo modos de producción identificados con la descomposición de patrones lineales en múltiples variantes. Lejos de plantearse como novedad, estas estrategias suponen hoy la estela de lo ya iniciado en la modernidad desde las primeras vanguardias, con una intención desafiante en lo estético y en lo político (figuras 1, 2 y 3).

Particularmente interesantes fueron los logros tanto en el campo del fotomontaje como en el del *found footage* o metraje encontrado³. Lo que surgió con estas nuevas prácticas no fue simplemente la producción de piezas (como sí ocurría en otras disciplinas, como la pintura), sino que estas albergaron un diálogo entre obras de nueva creación y el material de partida empleado en ellas. El guiño, el contradiscurso o la versión respecto de las obras de origen, exigía y exige tener presente en su recepción tanto el trabajo original como el trabajo de reedición, en un tándem indisoluble, para poder profundizar en el sentido del último.

1 A raíz de la expansión de esta práctica, en esa época surgieron una serie de exposiciones, festivales, ciclos y retrospectivas que destacaban su relevancia. Tales son los ejemplos de: «Passages de l'image» (1990), en el Centre Pompidou de París; «Found Footage: Filme aus gefundenem Material» (1991), en el Stadtkino de Viena; «Found Footage Film» (1992), un programa dentro del festival VIPER de Lucerna, Suiza; «Desmontaje: film, vídeo/apropiación, reciclaje» (1993), en el IVAM, MNCARS, Arteleku y CGAI, dentro del contexto español; «Recycled Images» (1993), en el Anthology Films Archive de Nueva York, en paralelo a la edición del libro del mismo nombre de William C. Wees; «Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors» (1996), en el Museum of Contemporary Art, en Los Ángeles; «Scream and Scream again: Film in Art» (1996), en el Museum of Modern Art de Oxford; «Cinéma Cinéma, Contemporary Art and the Cinematic Experience» (1999), en el Stedelijk Van Abbemuseum de Eindhoven, Países Bajos; «Notorious: Alfred Hitchcock and Contemporary Art» (1999), en el Museum of Modern Art Oxford, en Oxford, Reino Unido; «Monter/Sampler-L'échantillonnage généralisé» (2000), en el Centre Pompidou de París; «Cut: Film as Found Object in Contemporary Video» (2004), en el Milwaukee Art Museum, EE.UU.; la sección «Remontaje: La segunda vida de las imágenes» (2009), en el Festival Punto de Vista de Pamplona; «Found Footage: Cinema Exposed» (2012), en el EYE de Amsterdam; «Ism, Ism Ism: Recycled Cinema», en The Block Museum of Art (2019), en la Northwestern University, de Evanston, EE.UU.

2 Con este título se alude al modo de elaboración de las obras presentadas como núcleo del artículo. *Des-* indica la fase de *des-composición, des-estructuración, de(s)-construcción, des-encaje, des-montaje*; mientras que *re-* apunta a la fase de *re-composición, re-estructuración, re-construcción, re-encajado, re-montaje*. Ambas dos son las partes del proceso de reedición llevado a cabo por los artistas tratados.

3 También denominado cine *povera*, cine sin cámara o cine de reciclaje. En este ámbito resulta sorprendente la similitud de las prácticas sobre las que nos centraremos en este artículo con otros ejemplos tempranos, como la pieza de Charles Ridley, de 1941, titulada *Hoch der Lambeth Walk (El brindis del paseo Lambeth)* –aunque también se la identifica por los títulos *Hoch der Lambeth Walk, Germany Calling-The Lambeth Walk y Lambeth Walk-Nazi Style-*. En ella, el autor emplea imágenes de *Triumph des Willens (El triunfo de la voluntad)*, de Leni Riefenstahl, para conseguir que soldados nazis y Hitler bailen al son de *The Lambeth Walk*, una canción cuya versión en alemán fue declarada no apta en 1939 por el partido nazi.

Figura 1: *A la crisis del congreso del SPD* (1931), John Heartfield. <<https://bit.ly/2VjSjHK>>

Figura 2: *Adolf, el superhéroe: traga oro y da la chapa* (1932), John Heartfield. <<https://bit.ly/2VigAOb>>

Figura 3: *El pacífico pez predador* (1937), John Heartfield. <<https://bit.ly/3aUQqaW>>

Si el montaje cinematográfico clásico de principios del siglo XX tiende a distinguirse de la única imagen aurática de la pintura (Benjamin, 2008) por ser imagen múltiple –o cuerpo audiovisual– compuesta de una pluralidad de órganos asociados en una sinergia; el cuerpo de la nueva categoría del *found footage*, establecido a finales de ese siglo, se compondrá a base de un *patchwork* de costuras aparentes, a modo de cuerpo frankensteiniano. En esta última categoría la lógica del montaje se extiende radicalizada a una producción artística audiovisual desengañada de la linealidad, de los montajes invisibles y de la perfección técnica, que opta por mostrar sus cicatrices sin tapujos⁴. Nuevas vertientes como el *mix* y el *re-mix*, tan fomentadas en la esfera sonora del cambio de milenio, funcionarían en paralelo a este tipo de reedición coetánea, extendiendo su noción de cuerpo manifiestamente fragmentado.

A través de los diferentes apartados que siguen, estudiaremos variantes de una producción audiovisual que emplea modos de composición ligados al carácter más esencial del cine, sin grandes alardes técnicos. Esto supone unos principios de manipulación videográficos o digitales considerablemente reducidos, cercanos a determinadas prácticas del *structural film* americano de los 60⁵. En la etapa estudiada trataremos artistas representativos dentro del panorama occidental, como son Christian Marclay, Candice Breitz, Martin Arnold y Douglas Gordon. Todos ellos intervienen diferentes tipos de materiales: en su mayoría de origen cinematográfico –la vertiente más practicada del *found footage*–, aunque también provenientes de la cultura pop y la televisión. El cuerpo desestructurado resultante no solo es el de aquellos anónimos estereotipados o famosos del *stardom* que aparecen en las obras con sus distintas implicaciones, sino también el de la obra de partida que, una vez descuartizado, se recompone reescribiendo la historia inicial.

Desde la primera década de los 2000, estos modos de hacer se exportaron a un ámbito *amateur* o cotidiano, a la vez que a una esfera alternativa. Desde allí se han venido expandiendo ciertos contradiscursos de carácter paródico en su mayoría, pero también un conjunto masivo de experimentos lúdicos y homenajes por parte del *fandom* hacia películas, estrellas y otros productos audiovisuales. A raíz de la proliferación de piezas se llegaron a instaurar categorías como el *mash-up* (realizado a base de diferentes materiales) y el *re-cut* (en el que solo se interviene un material)⁶. Pero este proceder también ha venido calando en ámbitos comerciales, siendo fagocitado en calidad de rasgo cultural al alza. Ante todo, estas derivas forman parte de la ola expansiva de lo que supuso la anterior manipulación artística. Lo que evidencia que la práctica que analizamos constituye hoy por hoy una gramática audiovisual asentada.

Cuerpos híbridos

Comenzaremos con una serie de piezas que combinan claramente diferentes tipos materiales, y/o de cuerpos, dando lugar a un producto heterogéneo. A principios de los 90, Christian Marclay se hace conocido por elaborar una serie de cuerpos mixtos a base de combinar fotografías de portadas de vinilos agrupadas en la serie *Body Mix* (1991-1992) (figura 4). Estas imágenes, a veces cómicas, a veces perturbadoras, desmontan la imagen destinada a seducir a un consumidor fascinado por sus ídolos, convirtiéndolos en una especie de cuerpo frankensteiniano. Mediante el contraste de un cuerpo múltiple y alterado, toda fascinación desaparece evidenciando las tácticas publicitarias que subyacen en un mundo de fetiches y estereotipos. Un terreno donde Marclay igualmente aprovecha para hacer patente la explotación del cuerpo femenino como objeto fetichizado dentro del consumo musical. Es al combinarse con ciertos ídolos musicales o partes de cuerpos típicamente masculinos, cuando se aprecia claramente el gesto sexualizado y la exposición de lo femenino como objeto de deseo.

Figura 4: Series *Body Mix* (1991-1992), Christian Marclay. <<https://bit.ly/3c07qNc>>

⁴ Cabe destacar que movimientos como la *nouvelle vague* en Europa y el estructuralismo americano ya habían comenzado a integrar desde mediados de siglo XX un tipo de montaje cinematográfico en el que se desafiaban estos aspectos. Aparte de ello, cabe destacar otras obras experimentales clave como *Rose Hobart* (1936), de Joseph Cornell, la nombrada *Hoch der Lambeth Walk* (1941), de Charles Ridley, o *A Movie* (1958), de Bruce Conner, que siguen esta línea previa o contemporáneamente.

⁵ De hecho, Martin Arnold nombra al también austriaco Peter Kubelka (estructuralista y, además, reconocido padre del *flicker film*) como influencia. Rasgos comunes con el cine estructuralista son el interés por desmitificar y destruir la ficción producida por el cine de tipo comercial; la transformación de la forma del cine en su contenido, apelando al funcionamiento básico del aparato cinematográfico; así como la incongruencia y los giros inesperados de las obras, que aspiran a traducirse en un encuentro genuino, nuevo y activo con el espectador.

⁶ Estas dos categorías suelen pertenecer, aunque no necesariamente, a otra más amplia llamada *handmade trailer*, cuya forma final, como su nombre indica, es un tráiler.

Candice Breitz también trata en su obra *Rainbow Series* (1996) (figura 5) la objetualización de la mujer, en este caso, como producto de consumo dentro de la pornografía. En ella Breitz combina fragmentos de imágenes documentales de aborígenes africanas con imágenes pornográficas femeninas de la cultura occidental. Ambas fuentes, africana y occidental, interfieren una sobre la otra dando lugar a un semidesnudo, unido pero descuartizado a su vez. El cuerpo de la aborigen, lejos de plantearse como objeto de deseo –pese a ofrecerse prácticamente desnudo–, se confronta con poses de cuerpos puestos al servicio de la industria pornográfica, que obedecen a un dispositivo de atracción establecido desde la masculinidad occidental. Esta apariencia fragmentaria configura un *patchwork* cultural en el que resulta imposible adivinar cuál es *el otro* de esta relación, a la vez que nos reta a posicionarnos ante las imágenes.

El nuevo cuerpo que resulta de estas dos obras desactiva el efecto de seducción desplegado anteriormente por las imágenes de consumo originarias e interroga a cada parte gracias a la presencia de la otra. De esta forma, la recomposición genera una dialéctica entre sus componentes: de extremos irreconciliables pero pertenecientes irremediabilmente a un cuerpo común. Tanto Marclay como Breitz expandirían más tarde la práctica del fotomontaje o el *collage* hacia el audiovisual, donde sus logros alcanzaron mayores dimensiones.

En la obra *Between Darkness and Light (After William Blake)* (1997) de Douglas Gordon (figura 6), encontramos un ejemplo manifiestamente dialéctico. Dos películas de temática antagónica –*The Exorcist* (1973), dirigida por William Friedkin, y *The Song of Bernadette* (1943), dirigida por Henry King– se superponen sonora y visualmente sobre una misma pantalla desde lados opuestos de la misma. Las dos películas presentan como protagonista a una adolescente afectada por fuerzas sobrenaturales en sentidos opuestos: lo maligno (encarnado por el diablo) y lo benigno (encarnado por la divinidad) respectivamente. Su solapamiento dentro de la misma pantalla elabora una nueva composición que no deja de causar fricción en su desarrollo, dando lugar a la negación y el cuestionamiento de ambas películas entre sí, a través de una patente codificación en ambos modelos.

En esta pieza no existe un personaje principal, sino una protagonista dual que bajo el pretexto de compartir etapa adolescente y experiencia paranormal nos ofrece la oportunidad de observar modelos cinematográficos radicalmente distintos y ponerlos en comparación. Como en las piezas anteriores, es el choque entre ambas naturalezas el que activa la obra. Pero además nos presenta una mujer igualmente supeditada y objetualizada: las dos son ejemplos de mujeres *poseídas* en plena y floreciente adolescencia, divina o satánicamente, desviadas de su normalidad hacia un cometido ajeno.

Cuerpos recontextualizados

En este apartado estudiaremos obras donde distintos momentos del mismo cuerpo se acumulan, asociando o contrastando sus respectivas diferencias interpretativas, estilísticas y temporales. Un caso paradigmático de este proceder es la obra *Rose Hobart* (1936), de Joseph Cornell. En ella, el artista selecciona los momentos de la película *East of Borneo* (1931), de George Melford, en los que aparece la protagonista del filme que da nombre a la pieza. Este mismo principio coleccionista, o incluso fetichista, opera también en *Mother and Father* (2005) (figura 7) y en *Him and Her* (2008) (figura 8) de Candice Breitz. Las dos obras siguen un mismo patrón. La primera está compuesta de dos partes con seis canales de video cada una, y la segunda también de dos partes, esta vez, de siete canales. En ambas, Breitz descontextualiza diferentes fragmentos del guion de una misma actriz o actor, elegidos entre una variedad de películas, y los agrupa temáticamente para luego relacionarlos de una manera coherente con su propósito.

Todos los personajes que aparecen provienen de una película diferente y cada uno ha sido despojado de su respectivo fondo digitalmente, siendo suplantado por un monocromo negro. Todos parten de un origen distinto y, sin embargo, convergen en dos planos diversos. Por una parte, en ampliar la identidad de un mismo cuerpo a base de mostrar diferentes interpretaciones de la actriz o del actor. Por otra, estas actrices y actores convergen en su interacción: las mujeres, discutiendo cuestiones relativas a la maternidad (*Mother and Father*) o al hecho de ser mujer (*Him and Her*), y los hombres, refiriéndose paralelamente a la paternidad o al hecho de ser hombres. De esta forma, las interpretaciones que Breitz arranca a cada actriz y actor (también en su sentido más literal, teniendo en cuenta el fondo vacío que rodea a los intérpretes) no solo coinciden temáticamente y son agrupadas por esta razón, sino que se combinan, dando origen a una especie de hilo conversacional forzosamente

Figura 5: *Rainbow Series* (1996), Candice Breitz. <<https://bit.ly/2UXqAxj>>

Figura 6: Instalación de *Between Darkness and Light (After William Blake)* (1997), Douglas Gordon. <<https://mo.ma/3bbc5vu>>

Figura 7: Diferentes partes de la instalación *Mother and Father* (2005), Candice Breitz. <<https://vimeo.com/74745827>> <<https://vimeo.com/74739468>>

Figura 8: Diferentes partes de la instalación *Him and Her* (2008), Candice Breitz <<https://vimeo.com/72198119>> <<https://vimeo.com/72201223>>

entrecortado. Queda patente la naturaleza disgregada de los fragmentos sustraídos, que se ordenan según el propio criterio de la autora, sin disimular vacíos o repeticiones, componiendo lo que se puede interpretar como charla. A lo largo de ella, el espectador es asaltado por un ritmo inconstante, plagado de intermitencias de diferentes naturalezas, e interpelado continuamente por los actores.

La supresión de toda particularidad referente a su respectiva película y la derivación hacia lo generalizable en el tema se combinan en un intercambio aparentemente desestructurado. Este hecho les hace adquirir un carácter espontáneo y caótico que se identifica con la definición que Paolo Virno (2003:34) aporta del fenómeno contemporáneo de la charla: «un discurso sin estructura ósea, indiferente respecto a los contenidos que en cada momento roza, contagioso y proliferante». Una definición muy próxima a cómo funcionan los diálogos de las actrices y actores de Breitz, en los que la relación entre las palabras y las cosas (en origen) ya no se mantiene forzosamente.

Por otro lado, hemos de recordar que este tipo de reedición se ve influenciada por la escena sonora de finales del siglo XX, donde la coordinación de diferentes *samples*⁷ hace surgir una nueva composición que toma peso en cuanto a autoría en el contexto del *dj* y la música electrónica⁸. Breitz estaría, por tanto, componiendo audiovisualmente a partir de *samples* una pieza propia. Los fragmentos originales nunca podrían ser entendidos como piezas de un puzle a reconstituir, sino que se identificarían más bien con las figuras del conocido videojuego *Tetris*, con una forma predefinida, pero no una única posibilidad de ensamblaje.

Por último, la familiaridad que en estas obras suscitan actores y planos pone en juego mecanismos de reconocimiento en el público, pero también de extrañamiento, dada la nueva puesta en escena. En este caso Breitz hace resonar a través de sus trabajos toda la cultura mediática a la que se ven expuestos los espectadores (ella incluida) y en la que se integran. En todo ello existe una búsqueda de lo particular entre lo mediatizado, la recuperación de un lenguaje propio a pesar de lo global de su alcance. Dicha distinción se lleva a cabo a través del distanciamiento que permite el corte y el remontaje. Un corte que se aplica sobre un material cinematográfico ya de por sí fragmentado. Por lo que, si tal y como apunta Walter Benjamin (2008:68), la imagen del cine «es desgajable, se ha hecho transportable. ¿Y adónde se transporta? Ante su público», el artista audiovisual vuelve a hacer pedazos ese material, remendándolo de nuevo, actuando como un segundo director para transportarlo hacia una parcela diferente de público.

Cuerpos desarticulados

En este caso abordaremos obras que se basan en la descomposición del mismo material en origen, centrándose en la desarticulación tanto de la interpretación de la actriz o del actor como del lenguaje del mismo. Ejemplos representativos de este tipo de producción son *Pièce touchée* (1989) (figura 9), *Passage à l'acte* (1993) (figura 10) y *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998) (figura 11), de Martin Arnold. La primera es una reedición de 15 minutos de un plano de apenas 18 segundos de *The Human Jungle* (Joseph M. Newman, 1954), donde Arnold crea extensos bucles que retardan infinitamente una pequeña porción de la escena en la que, mientras una mujer espera sentada, un hombre entra en la habitación y la saluda. Los mínimos bucles con los que este artista avanza y retrocede constantemente el proceso de la acción condenan al espectador a experimentar una continua irresolución. Lo interesante de este tratamiento de la imagen es que hace surgir otras historias que no existían en la pieza original. Tal y como asegura Arnold (MacDonald, 1994:6), «minúsculas variaciones en el movimiento pueden producir grandes variaciones de significado»⁹, por lo que ciertos gestos y acontecimientos ocurren en su pieza únicamente avanzando y retrasando la imagen.

Su otra obra, *Passage à l'acte*, supone una extensión de la primera en tanto que maneja más elementos: el fragmento que escoge ya no es una toma, sino una secuencia con cortes, y en esta maneja el sonido original, que en la primera solo aparecía en un *loop* distorsionado de la puerta al abrirse. *Passage à l'acte* toma una secuencia de 33 segundos de *To Kill*

Figura 9: *Pièce touchée* (1989), Martin Arnold. <<https://bit.ly/2JWZqAG>>

Figura 10: *Passage à l'acte* (1993), Martin Arnold. <<https://bit.ly/2Xs67mi>>

Figura 11: *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), Martin Arnold. <<https://imdb.to/2UXsiPF>>

⁷ Unidad sonora procedente de cualquier fuente de sonido, que es registrada y utilizada en otras composiciones.

⁸ Esto afecta especialmente a uno de los autores tratados anteriormente, Christian Marclay, quien desarrolló su práctica artística sonora experimental en paralelo a la audiovisual, siendo patente la influencia entre ambas.

⁹ Todas aquellas citas cuya referencia no sea una edición en castellano han sido traducidas por la autora.

a *Mockingbird* (Robert Mulligan, 1962) y la convierte en 12 minutos de reedición. El hecho de manipular el sonido con avances y retrocesos, por un lado, desestructura el lenguaje en la película y lo hace equivalente al sonido de cualquier otro ruido. Por otro lado, la cadencia de la repetición sonora aporta una estructura totalmente nueva, en la que un lenguaje desestructurado es capaz de contar cosas sobre la película a otro nivel. Arnold (MacDonald, 1994) reconoce la deuda que tiene en ese sentido con el *hip-hop* y las experimentaciones de Marclay, ya que en el plano sonoro este viene siendo un reconocido *turntablista* desde finales de los 70. Por último, *Alone. Life Wastes Andy Hardy* resulta de diferentes capítulos de serie y musicales que tienen como protagonistas a Mickey Rooney y Judy Garland entre 1937 y 1958. La obra de Arnold presenta 15 minutos de duración, contando así la propia película que Arnold halla dentro del conjunto audiovisual (lo cual recuerda a su vez a las anteriores obras de Breitz). En ella, el protagonista Andy Hardy se debate entre la figura de la madre y la de la amada, desligándose del vínculo materno para sumirse en la relación amorosa y objeto de deseo.

Por una parte, la manipulación del movimiento y lenguaje de los personajes convierte a las actrices y actores de las películas originales en títeres manejados a voluntad. Por otra, la continua repetición de movimientos a la que el artista fuerza a los intérpretes en estas tres obras mecaniza sus gestos y los convierte en una especie de autómatas que reinciden una y otra vez en las mismas acciones. Genera así una estética totalmente distinta a la de partida y mucho más cercana a la repetición de la música electrónica que en parte inspira las obras. Sin embargo, el resultado puede diferir radicalmente del propósito, ya que, tal y como apunta Victoria Pérez Royo (2008:101): «En esta manipulación subyace un interés y una fascinación por los mecanismos de generación y desarrollo del gesto humano», razón por la que esta autora habla de un sentido coreográfico en la composición de Arnold.

Aparte de la cualidad de estos trabajos de crear nuevas *microhistorias* o incluso coreografías gracias a la manipulación del material fílmico, Arnold también admite el hecho de que las piezas, al presentar escenas cotidianas, hacen emerger a la superficie cuestiones de género y convenciones de la época en relación al matrimonio y la familia. Para él «existen ideologías para contar historias y para presentar tiempo y espacio» (MacDonald, 1994:7). El tratamiento que hace de estas imágenes haría aflorar el trasfondo de un cine hollywoodiense que califica como «cine de represión» (MacDonald, 1994:7). Un objetivo similar al de Breitz cuando manipula las imágenes del cine y la cultura pop, pues ella tampoco cree que sus obras aporten nada nuevo al metraje preexistente, sino que, en realidad, sostiene haber «amplificado las neurosis y extremos que ya estaban allí, exacerbando la intensidad de las secuencias al desligarlas del objetivo de contar una historia determinada» (Neri, 2005:6).

A través de la recomposición, estos artistas profundizan hacia las implicaciones de las imágenes populares que manejan. Breitz (Neri, 2005) emplea para definir este proceso la palabra *literacy*, que describe la capacidad para leer y escribir. Esto implica leer entre líneas dentro del plano cinematográfico y audiovisual. En cuanto a la escritura, en su caso está indisolublemente ligada a la elisión, pues tal y como dice la voz en *off* de Jean-Luc Godard en *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998) —a su vez, un monumental ejercicio de recomposición—, «solo la mano que borra puede escribir». Esto le permite, tanto a ella como a Arnold, articular un discurso propio a partir de los materiales existentes, descartando y salvaguardando elementos, reconociéndose como productores gracias a ello. De este modo, las obras de ambos desmontan otras de un modo particular, viéndose recompuestas como una nueva pieza que refleja la lectura que hace el artista de los originales. Esa lectura no solo *re-monta* las imágenes originales, sino que también es capaz de remontarnos hacia las más profundas implicaciones que estas puedan contener, tal y como los artistas argumentan.

Laura Mulvey (2009) apunta que, a diferencia de la etapa electrónica o digital, el espectador pre-Beta o pre-VHS enamorado de una película no tenía más remedio que ir a verla una y otra vez. Sin embargo, el avance de las tecnologías provoca que el «espectador posesivo» (Mulvey, 2009:161) sea capaz de pararla y repetirla cuantas veces quiera. Para la autora, la selección sobre la que compulsivamente este espectador se vuelca equivale al *punctum* barthesiano en el que un detalle particular llama la atención del espectador (Mulvey, 2009:161). Esa reiteración propia de la seriación en la modernidad, pero también del juego infantil, es la que aparece de forma histriónica en la obra *Babel Series* (1999) de Candice Breitz (figura 12).

En esta pieza, la artista elige a siete estrellas del pop y extrae de una a dos sílabas de sus interpretaciones. *Aha, yeah, no, da, pa, ma y me* son restos musicales que, repetidos en bucle, conforman en algunos casos otras palabras como *dad, papa o mama*, renovando

Figura 12: *Babel Series* (1999), Candice Breitz. <<https://bit.ly/3aYEVzr>>

así el sentido de las sílabas. Parece ser que la autora hubiera actuado con estos ídolos pop a la manera, no ya de un «espectador posesivo» (Mulvey, 2009:161), sino de lo que, según Mulvey (2009:165-166), supone una deformación de este: el «espectador fetichista». Su visión se identifica con la del fanático que, movido por la devoción icónica, deconstruye la película a base de *stills* o *loops*, «más fascinado por la imagen que por el guion, volviendo compulsivamente a los momentos privilegiados, invirtiendo emoción y “placer visual” en cualquier ligero gesto, una particular mirada o intercambio que tenga lugar en la pantalla» (Mulvey, 2009:165-166)¹⁰. El placer que el «espectador fetichista» encuentra en la repetición, por otra parte, no deja de establecer paralelismos con la compulsión repetitiva infantil. Esta supone una forma tanto de ilusión de control como de aprendizaje mimético y placer por la reiteración. Dicho aspecto infantil se evidencia particularmente en *Babel Series*. Por una parte, al simplificarse el lenguaje presente en él, se llega a su mínima expresión, generando una especie de balbuceo. Por otra, el bucle incansable presente en la obra, propio del niño, pero también del proceder maquínico, comunica un mensaje repicante y fático¹¹ que penetra insistentemente en el *audio-espectador*.

Cuerpos dilatados

Por último, aludiremos a una obra monumental, *24 Hour Psycho* (1993) de Douglas Gordon (figura 13), para proponer el máximo exponente de la ralentización audiovisual en la etapa tratada. En su instalación, Gordon convierte los 109 minutos de *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock en una proyección que se prolonga durante un día entero. Cada fotograma aumenta su duración catorce veces más y ocupa aproximadamente medio segundo. De esta manera, la pieza evidencia el fraccionamiento de la continuidad natural ejercido por el registro cinematográfico y profundiza en cada una de las imágenes de la misma película, desvirtuando totalmente su ritmo.

Figura 13: Instalación de *24 Hour Psycho* (1993), Douglas Gordon. <<https://bit.ly/3ccjL0D>>

El planteamiento de la pieza de Gordon destaca por su simpleza, ya que tan solo reduce al máximo la velocidad de reproducción del dispositivo de vídeo en el que se visualiza el filme original¹². En este caso, producción y recepción van de la mano, ya que, tal y como expone el autor, su proceso artístico comienza por «mirar las películas de cierta manera y casi no hacer nada sobre ellas excepto representar la manera [en su obra, se entiende] en la que serían vistas o podrían serlo» (Steigler, 2011). Esto supone la deconstrucción de la película sin grandes efectos, pudiendo ser llevada a cabo con poco más que los comandos del reproductor de vídeo. A su vez, Gordon (Steigler, 2011) confiesa que su experiencia personal con las imágenes del cine fue más una «situación doméstica» que algo encuadrado en «las catedrales del cine». Este enfoque describe el proceder de un espectador activo que materializa su postura de receptor, o reacciona artísticamente, ante las (*audio*)*imágenes* de la cultura que le rodea, algo que a partir de los 2000 se extendería como práctica común dentro de plataformas como YouTube.

La obra de Gordon parece nadar a contracorriente, pero no solo de su tiempo (en el que los segmentos audiovisuales cotidianos acusan un manifiesto recorte), sino también del propio tiempo fílmico. En su pieza el tiempo breve de cada fotograma se ha visto obligado a extenderse hasta tal punto que la imagen parece distenderse sobre la pantalla de proyección, pues toda tensión narrativa desaparece. Es así como la ilusión dinámica se diluye y los instantes del acetato fílmico, que antes aparentaban estar fundidos entre sí, aparecen ahora desgajados. Para David Oubiña (2009:116):

Esa permanencia desmesurada hace olvidar cualquier distancia argumental y desplaza la atención de manera absoluta hacia los mínimos detalles del movimiento que aparecen, de pronto, vestidos de una cualidad irreal. [...] cuando esas acciones se resuelven, han perdido toda eficacia en términos dramáticos.

¹⁰ Teniendo en cuenta que muchas de las obras de Breitz atienden a la devoción hacia artistas y grupos musicales pop (como King, Queen, Legend y Working Class Hero) o conocidos artistas de la pequeña (*Becoming*) y la gran pantalla (*Him and Her* y *Mother and Father*), este patrón de espectadora-autora parece el indicado.

¹¹ Descrito por Paul Virilio (1998:26) como aquello «que fuerza la mirada y retiene la atención».

¹² De hecho, tras la difusión de la obra era posible encontrar en la web varios ejemplos simulando o parodiando este trabajo, en los que se lograba un efecto parecido avanzando fotograma a fotograma la película original con un reproductor de vídeo. Incluso también llegaban a darse instrucciones de cómo conseguir ese efecto con el dispositivo iPhone.

Pero el tiempo extendido de cada fotograma no supone solo un lugar vaciado de acción, sino que también se propone como un espacio abierto a algo más que la trama cinematográfica, dispuesto a ser explorado por quien lo contempla.

En estas condiciones, todos los detalles que 24 fotogramas por segundo mantenían ocultos dentro de los límites perceptivos saltan a la vista. La técnica es capaz de detener la imagen y detentar el inconsciente óptico benjaminiano (Benjamin, 2008) al nivel de la consciencia para que, precisamente, sea posible aprehender todos aquellos aspectos perdidos en la dinámica de la proyección original. Sin embargo, el efecto que producen las imágenes detenidas difiere enormemente del que causaba la película en origen, pese a tratarse de las mismas imágenes y en idéntica sucesión. La obra que resulta de la ralentización en *24 Hour Psycho* finalmente tiene que ver más con una sensación espacial con la que se convive que con una trama que sucede delante de nosotros.

El de esta obra es un movimiento retenido y monótono que cuesta vivir, pero también supone un movimiento hipnótico que atrapa y contiene. Cada imagen aporta el margen suficiente para prepararse ante lo que viene: otra imagen que cumple con el compás y la duración de las demás. De esta forma *24 Hour Psycho* pretende ganar tiempo, un tiempo vacío de acción y dedicado a la inspección superficial de la imagen. En ese proceso, tal y como sostiene Oubiña (2009:116): «Lo único que puede verse ahora son los gestos más insignificantes, las pequeñas muecas o los tics que antes pasaban sin apreciarse». El espectador, convertido forzosamente en «espectador posesivo» (Mulvey, 2009:161), realiza entonces un análisis superficial de la imagen en el que es capaz de apreciar cada pequeño movimiento y los más mínimos detalles de la apariencia de los intérpretes. No obstante, si la manipulación en las obras de Arnold y Breitz del apartado «Cuerpos desarticulados» mecanizaba tanto la interpretación como los cuerpos de las actrices y actores, en *24 Hour Psycho* la posesión de Gordon convierte en cadáveres los cuerpos antes animados. La ralentización, en su caso, no solo dilata un tiempo que permite la inspección visual, sino que esta deviene disección de imágenes y cuerpos inertes por su falta de animación y narratividad.

78 **Re-edición: la distancia necesaria**

Todas estas manipulaciones de materiales encontrados dan a entender sobre todo un trabajo de espectador a conciencia por parte de los artistas. La reedición puede, como en los casos expuestos, hacer aflorar aspectos totalmente distintos a los que contienen los materiales de partida, desactivar los presentes en el material utilizado y evidenciar los ya existentes pero desapercibidos en las piezas originales. La criba que realizan los artistas en las obras de origen distingue en realidad un discurso propio que, convertido en obra, evidencia lugares comunes, patrones instaurados y, sobre todo, la posibilidad de apropiación entre la amalgama artístico-mediática que recibimos. La forma en la que se visiona y se comprende la obra audiovisual, su lectura, puede convertirse en reescritura prácticamente bajo la opción del mando a distancia. O, más bien, puede reescribirse *bajo el mandato de la distancia*, que deja de sumergir en la ficción al espectador, capacitándolo para actuar como director-montador. La reedición conllevaría así tanto una toma de distancia como de posición.

En las obras que hemos tratado la (*audio*)imagen amputada, recombinada y/o alterada configura un nuevo modelo de producción artística audiovisual, llevada a cabo mediante recursos austeros, propios del cine más esencial. La reconstrucción que realizan estos artistas trasluce más que un procedimiento, ya que sus gramáticas actúan con la misma lógica con la que ellos mismos se posicionan como receptores culturales. Estos modos de hacer, por una parte, evidencian la sobreexposición audiovisual y las lógicas subyacentes en las (*audio*) imágenes a las que se ve sometido el espectador de los siglos XX y XXI; pero, por otra, también equivalen al antídoto susceptible de ser aplicado para convivir con esos aspectos. A través de los nuevos métodos de producción audiovisual, la creación artística de los 90 y los 2000 se ve capaz de *desarmar* los mecanismos adquiridos cultural y mediáticamente y de intentar ver (o *audio-ver*) lo mismo de manera diferente.

A partir de entonces, gracias al acceso generalizado a Internet y al surgimiento de plataformas como YouTube en 2005, estas prácticas –aparecidas en el seno de la creación de vanguardia y asentadas en la producción contemporánea del cambio de milenio– derivan hacia una práctica audiovisual no profesionalizada que se expone públicamente. Pese a que la mayoría de estas prácticas resultan ser más bien anecdóticas, ciertas piezas se acercan mucho, si no igualan, a obras artísticas profesionales de corte manifiestamente irónico o más simples en sus objetivos.

Dejando aparte las comparaciones, lo que resulta relevante es que la distancia ejercida por las obras artísticas respecto a los materiales cinematográficos –así como a la cultura pop y televisiva– se extiende a un público que replica iguales o similares estrategias. En esa acción de descomposición y recomposición son varios los cuerpos que se ven afectados, quedando a expensas tanto de artistas como de espectadores-productores: por una parte, el cuerpo de cada obra original usada en la obra de reedición; por otra, el cuerpo e interpretación de los personajes; y, por último, el cuerpo del lenguaje y el discurso que traslada la obra de partida.

Referencias

- Arnold, M. (Director). (1989). *Pièce touchée* [Cortometraje]. Austria.
- Arnold, M. (Director). (1993). *Passage à l'acte* [Cortometraje]. Austria.
- Arnold, M. (Director). (1998). *Alone. Life Wastes Andy Hardy* [Cortometraje]. Austria.
- Benjamin, W. (2008). *Obras* (Libro I, Vol. 2). Madrid: Abada Editores.
- Bourriaud, N. (2004). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Breitz C. (1996). *Rainbow Series [Collage]*. s. l.
- Breitz, C. (Directora). (1999). *Babel Series* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Breitz, C. (Directora). (2003). *Becoming* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Breitz, C. (Directora). (2005). *King (A Portrait of Michael Jackson)* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Breitz, C. (Directora). (2005). *Queen (A Portrait of Madonna)* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Breitz, C. (Directora). (2005). *Legend (A Portrait of Bob Marley)* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Breitz, C. (Directora). (2005). *Mother and Father* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Breitz, C. (Directora). (2006). *Working Class Hero (A Portrait of John Lenon)* [Instalación audiovisual]. s. l. ∞
- Breitz, C. (Directora). (2008). *Him and Her* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Conner, B. (Director). (1958). *A Movie* [Cortometraje]. EE. UU.
- Cornell, J. (Director). (1936). *Rose Hobart* [Cortometraje]. EE. UU.
- DeLillo, D. (2010). *Punto omega*. Barcelona: Seix Barral.
- Friedkin, W. (Director). (1973). *The Exorcist* [Película]. EE. UU.: Warner Bros. Pictures/Hoya Productions.
- Godard, J. L. (1988-1998). *Histoire(s) du cinéma* [Serie documental]. Francia: Gaumont - Canal+ - La Sept - France 3 - JLG Films - Centre National de la Cinématographie - Télévision Suisse-Romande - Vega Film.
- Gordon, D. (Director). (1993). *24 Hour Psycho* [Instalación audiovisual]. Reino Unido.
- Gordon, D. (Director). (1997). *Between Darkness and Light (After William Blake)* [Instalación audiovisual]. s. l.
- Hernández Navarro, M. A. (2016). Contratiempos del arte contemporáneo. *Contranarrativas. Revista de Estudios Visuales*, 0. Recuperado de <https://www.um.es/artlab/index.php/numero-0/>.
- Hitchcock, A. (1960). *Psycho* [Película]. EE. UU.: Paramount Pictures.
- King, H. (Director). (1943). *The Song of Bernadette* [Película]. EE. UU.: 20th Century-Fox.
- MacDonald, S. (1994). Sp... Sp... Spaces of Inscription: An Interview with Martin Arnold. *Film Quarterly*, 48 (1), 2-11.
- Marclay, C. (1991-1992). *Body Mix [Collage]*. s. l.
- Melford, G. (Director). (1931). *East of Borneo* [Película]. EE. UU.: Universal Pictures.
- Moral, J. y Canet, F. (2018). Dialogismo y prácticas apropiacionistas en el videoarte contemporáneo. *Palabra Clave*, 21 (4), 1164-1188.
- Mulligan, R. (1962). *To Kill a Mockingbird* [Película]. EE. UU.: Universal Pictures - Brentwood Production - Pakula-Mulligan Production.
- Mulvey, L. (2009). *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*. Londres: Reaktion Books.

Neri, L. (2005). Candice Breitz and Louise Neri: Eternal Returns. En L. Neri (Ed.), *Candice Breitz* [Catálogo de exposición]. Londres: Jay Jopling/White Cube, Francesca Kaufmann y Sonnabend Gallery. Recuperado de http://www.candicebreitz.net/pdf/Neri_interviews_Breitz.pdf/.

Newman, J. M. (Director). (1954). *Human Jungle* [Película]. EE. UU.: Allied Artists Pictures.

Oubiña, D. (2009). *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*. Buenos Aires: Manantial.

Pérez Royo, V. (2008). Estrategias coreográficas en el cine de reciclaje. Análisis de «Pièce touchée» de Martin Arnold. *Cairon: Revista de Ciencias de la Danza*, 11, 93-104.

Ridley, C. (Director). (1941). *Hoch der Lambeth Walk* [Cortometraje]. Reino Unido: Ministry of Information.

Riefenstahl, L. (Directora). *Triumph des Willens* [Documental]. Alemania: Reichsparteitag-Film.

Sitney, P. A. (2002). *Visionary Film. The American Avant-Garde, 1943-2000*. Nueva York: Oxford University Press.

Steigler, J. (Prod.). (2011). *Art Talk. Douglas Gordon* [Reportaje y entrevista online]. s. l.: Vice Media Inc. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=n3mm-LNkmXU>.

Sturm, M. y Plöchl, R. (Eds.). (2001). *Candice Breitz. Cuttings*. Linz: O.K. Center for Contemporary Art Upper Austria.

Taanila, M. (2001). Interview with Martin Arnold. *Avanto Festival*. Recuperado de http://www.avantofestival.com/avanto2001/2001_screenings/fv_arnold_interview.html/.

Thoreau Bruckner, R. (2009). El instante y la oscuridad: el momentum del cine. *Estudios Visuales*, 6, 112-129.

Virilio, P. (1998). *La máquina de la visión*. Madrid: Cátedra.

Virno, P. (2003). *Virtuosismo y revolución*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Wees, W. C. (1992). *Light Moving in Time. Studies in the Visual Aesthetics of Avantgarde Film*. Berkeley: University of California Press.

Wees, W. C. (1993). *Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage Films*. Nueva York: Anthology Film Archives.

Wees, W. C. (2002). The Ambiguous Aura of Hollywood Stars in Avant-Garde Found-Footage Films. *Cinema Journal*, 41 (2), 3-18.

Zaya, O. (Ed.). (2007). *Candice Breitz. Multiple Exposure* [Catálogo de exposición]. León: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC).