

Gramáticas del video arte. La creación electrónica

LILIANA BERNAL MARÍN¹

Artículo recibido el 26 de septiembre de 2013, aprobado para su publicación el 28 de octubre de 2013

Resumen

El presente artículo hace parte de una investigación sobre las estéticas del videoarte. Se ofrece una reflexión sobre la manera en que el videoarte trabaja con sus soportes materiales y la forma como se enfrenta a la realidad. Se enfatiza en la capacidad del videoarte para cambiar las formas artísticas tradicionales y mostrar la fragmentación social del mundo contemporáneo.

Palabras clave: videoarte, medios, televisión, estética, lenguaje.

Grammars of video art. Electronic creation

Abstract

This article is part of an investigation about the video art aesthetic. It is offered a reflection on how video art works with their support material and the way it faces the reality. The text makes emphasis on the ability of the video to change the art traditional forms and show the social fragmentation of the contemporary world.

Keywords: video art, media, television, aesthetics, language.

La definición para una gramática del video arte resulta compleja ya que a lo largo de la historia, desde su aparición, ha existido una tendencia radical a encasillar este formato en los límites del arte tecnológico alejándolo así del contexto general del arte. El presente texto quiere ofrecer una clasificación de los elementos que componen el videoarte sin caer en el determinismo tecnológico ni estructural, para facilitar algunas categorías para su estudio.

En determinado momento de la historia, los límites entre video, cine y televisión fueron claros, hoy en día no lo son tanto. En esta época hay una convergencia de lenguajes y formatos que no delimita muy bien dónde termina un género y dónde comienza el otro. El video arte ya no sólo está en los museos o en las exhibiciones privadas, ahora también está en los

1 Comunicadora Social y Periodista de la Universidad de Manizales. Productora y realizadora de los especiales periodísticos del Canal RCN. Correo electrónico: lianabernal@gmail.com

magazines televisivos, en los noticieros, en videos musicales; hoy asistimos a la explosión de la visualidad, a una indefinida mezcla de narrativas. Resulta complejo entonces definir el video arte sin caer en el dogmatismo reductivista; sin embargo, a pesar de que el video se conforma de otros lenguajes posee algunas características que le son propias.

Por eso se proponen tres categorías que pueden facilitar el camino para encontrar una gramática para el video arte. La primera de éstas es la práctica experimental con un "dispositivo técnico representacional"; la segunda es la construcción del relato y la tercera los métodos que se utilizan para formalizar narrativa, es decir, el método expresivo. No obstante, esta clasificación no es definitiva porque la complejidad en la tesis de las materias expresivas que conforman el video arte, hacen que éste rediseñe constantemente sus apropiaciones genéricas.

Otro inconveniente es que la video-creación no sólo refiere obras monocanal, es decir aquellas que están diseñadas para ser transmitidas en un medio sin retroalimentación, sino que, por el contrario, inmiscuye toda aquella forma de arte en la que el eje central sea la imagen audiovisual pero no únicamente su fin. Así encontramos video escultura, video performance, video danza, video instalación y otra variedad de prácticas, sobre todo en la plástica, que se pueden incluir dentro de la categoría videoarte. Maríalina García y Meyken Barreto dicen al respecto:

Este género es también factor fundamental en lo que se considera la construcción de una síntesis extensiva y expansiva² de las artes: tiempo y espacio, plástica y música, imagen y sonido, experimentación y comunicación. Esa condición ampliada, que ha representado una de las dificultades para abordar las significaciones de dicha manifestación, también ha permitido cuestionar las definiciones excluyentes que han limitado los quehaceres artísticos (García y Barreto, 2005, p. 24).

En todo lo anterior radica la complejidad para establecer un sistema de categorías que permita, de manera sistemática, definir las variables que conforman el video arte. Sin embargo, se pueden observar tres condiciones generales que podemos encontrar en casi todas las manifestaciones de este arte experimental.

Elementos técnicos/representacionales

La experimentación electrónica

La imagen electrónica, a diferencia de la imagen cinematográfica, es producto de "un proceso de barrido de un haz electrónico, sobre la superficie de una pantalla" (Pérez Ornia, 1991, p. 13), por lo tanto es una imagen en constante formación que nunca se completa. El

2 Las formas extensivas y expansivas del arte hacen referencia a la integración de propuestas espaciales, objetuales y performáticas en torno a la video cinta, de las cuales surgen una variedad de hibridaciones en el video arte tales como el video performance, la video danza, la video escultura, la video instalación, entre otros, que hacen difícil la categorización para lograr definir un lenguaje preciso de este género.

video arte fundamentalmente ha investigado sobre sí mismo y sobre sus posibilidades, sobre las características creativas del tiempo y el espacio de la imagen, así como la importancia que siempre se le ha dado a la percepción. Es por esto que el video nace como una indagación sobre su propia naturaleza lo que llevó a considerar la destrucción, la descontextualización del objeto y la imagen (el ruido) como principio de la belleza, hecho que produjo la construcción de una nueva realidad artística.

La característica fundamental del video arte siempre ha sido la experimentación con la imagen electrónica, dicha experimentación es material y se da a través de la búsqueda de posibilidades de los dispositivos que permiten que ésta exista.

Desde antes de la aparición de la unidad de video portátil semi-profesional llamada Portapak de Sony, las imágenes televisivas ya estaban siendo intervenidas de una manera experimental, con la intención, por parte de los artistas, de atribuirle valor estético a este tipo de imágenes. Nam June Paik fue el primero en concretar este procedimiento: a través de intervenciones en los tubos de rayos catódicos que permitían la transmisión de la señal televisiva modificó los fotogramas generando, con ello, una especie de ruido en la imagen que se convertiría en imágenes difusas, podría decirse abstractas, que proponían un cambio en la concepción de la imagen en movimiento.

Paik creó la televisión abstracta en su sentido físico-material, interviniendo directamente el aparato televisivo. Lo que para muchos era ruido o un fallo en la transmisión de la señal televisiva, para otros era potencialmente arte, imágenes desposeídas de sus referencias a una realidad de base. Paik dio el primer paso hacia la experimentación, se desprendió de la televisión representacional y demostró que con la imagen electrónica se puede "trabajar, esculpir, pintar" (Fargier, 1989, p. 27). El sintetizador de imágenes Paik-Abe logró convertir imágenes ya existentes en soportes coloridos y abstractos mediante la distorsión del material televisivo. La búsqueda de Paik tenía como fin producir imágenes nuevas a partir de la intervención de otras tomadas de la televisión comercial en una especie de reciclaje visual.

Se puede considerar a la televisión abstracta como el inicio de lo que hoy conocemos como el video pirateo o *scratch*, que hace referencia a la apropiación de imágenes ya existentes e intervenidas a través de procesos de reedición, reciclaje visual. "Se caracteriza por la edición de repeticiones, la permutación, la ruptura de la sintaxis por remoción de segmentos de acción o diálogos; el uso de la fragmentación y mezcla de todo tipo de imágenes, creando un ritmo ágil" (Charalambos, 2010).

Este tipo de procesamientos electrónicos de la imagen y la utilización de diferentes tratamientos para modificarla, se mantienen vigentes pues en estos predomina la composición visual y la estética de la imagen a través de diferentes técnicas de intervención. Pueden destacarse, por ejemplo, los trabajos hechos con sintetizadores que modifican las formas de las señales de onda produciendo desintegración de la señal electrónica, los switchers que permiten la mezcla de video y que, generalmente, se utilizan en estudio de televisión y hoy en día los más comunes que son los efectos de video computarizados que poseen todos los software de edición y que pueden ser utilizados a partir de la digitalización del video.

Estos procesos son muy explotados en las video creaciones actuales, sobre todo en las obras monocal, cuyo soporte es la cinta magnetoscópica y su medio de transmisión es

un monitor de televisión o un proyector. Sin embargo, el abuso de este tipo de transformaciones en la imagen ha llevado a pensar que el video arte es un derroche efectista sin ningún objetivo.

La televisión, por su parte, se ha apropiado de gran parte de las prácticas de esta estética llevándola a lugares inimaginables gracias a los altísimos presupuestos con los que cuentan muchas de las producciones televisivas. Hoy en día la mayoría de productos para televisión (programas comerciales, publicidad, videoclips), por no decir que todos, maquillan su imagen con los mismos ornamentos que utiliza el video arte. El efectismo está presente en todo, es necesario estetizar la imagen para atraer más público, en muchos casos el maquillaje se impone por encima del contenido con el fin de dar valor e identidad al producto.

"El ojo no es la cámara, el ojo es la pantalla"

Esta reflexión de Deleuze nos introduce en el micro-mundo de la cámara como dispositivo de captura que puede crear otras formas de realidad. En el video arte la cámara es un instrumento que actúa independiente de la mano que la maneja, un instrumento creador. Ello implica reconocer que no es un instrumento de registro. A diferencia del cine, donde la función de la cámara es precisamente sustituir al ojo humano y para ello debe hacer una representación idéntica de la realidad, el video arte pretende lo contrario: desestructurar nuestro pensamiento, las formas tradicionales de percepción para enseñarnos a ver con otros ojos.

Esta función de la cámara creadora es lo que ha llevado a Walter Benjamín a comparar el trabajo de la cámara con el trabajo del cirujano:

Esta similitud implica, en el caso del camarógrafo, la facultad de entrar dentro de los objetos, dentro de las texturas y tejidos, diseccionar casi como un cirujano y poder mirar dentro de ese mundo micrológico ("interpolarse en lo mínimo"). El mundo de lo "micro" es el mundo de las cosas desechadas, condenadas al olvido por insignificantes, todo un campo de investigación privilegiado (Restrepo, 2005, p. 229).

A lo largo de nuestra historia la cámara se nos ha presentado como un dispositivo que: "más que simplemente un soporte, una herramienta o un aparato tecnológico, más que una técnica (...) es una máquina relacional o para utilizar los términos de Deleuze y Guattari, 'una máquina diagramática' o 'un diagrama maquínico'. Así el dispositivo coloca en conexión y en funcionamiento elementos muy heterogéneos: se trata siempre de una articulación multilateral, compuesta de hilos visibles e invisibles, materiales e inmateriales de origen y naturaleza diferentes" (Brasil, 2005, p. 214). Estos hilos son las conexiones existentes entre el artista y la máquina transductora de ideas; es un ciclo de representación donde se vuelve visible una realidad gracias al cruce entre la mente creadora y la materia electrónica.

La cámara del video artista es una cámara subjetiva, una cámara que actúa como observadora y al mismo tiempo una cámara fragmentada que mira desde lejos. Nos permite percibir el mundo en mínimos detalles. El juego entre la cámara y el video creador marcará la diferencia entre presentar una situación y componer una situación porque aquí la cámara no es simplemente un soporte sino que actúa como un ser orgánico capaz de percibir imágenes y sonidos y valerse de sus propias capacidades expresivas para enunciar lo que capta.

Hibridación arte/tecnología digital

Hoy en día los avances tecnológicos y la interactividad juegan un papel muy importante en el desarrollo del video arte. Las obras monocanal han pasado a ocupar un lugar poco privilegiado, dado que la mayoría de los video artistas se ha dedicado al video interactivo (especialmente a la video-instalación) ampliando con esto las relaciones entre el público y las producciones electrónicas.

Los espacios fuera del monitor tienen lugar desde la década del setenta y han establecido lazos fuertes con la escultura, la instalación y la interactividad, lo que le ha brindado al video arte mayor popularidad. La video instalación trabaja con los aspectos sensoriales y emotivos de los medios electrónicos. Aquí la participación física del público es importante, por eso el desarrollo de la tecnología ha sido una pieza fundamental para lograr la implicación del espectador. Por lo tanto también se han establecido nuevas relaciones de creación; el artista ya no trabaja solo, sino de la mano de expertos en manipulación de datos y objetos lo que da como resultado trabajos bastante innovadores y sofisticados.

La implicación de la robótica, imágenes estereofónicas, realidad aumentada y múltiples formas de interactividad, hacen que el videoarte, tal y como se conoció en los años sesenta, esté "des-definiéndose" y se dirija por otros rumbos. Respecto a la interactividad Rodrigo Alonso plantea que:

En sus aspectos pragmáticos, la interactividad promueve una relación activa, personalizada e íntima con los desarrollos de la tecnología numérica, la posibilidad de acoplar múltiples registros sensoriales y un acceso multiforme a la información almacenada. La relación del actante con la obra digital resulta menos determinante que en muchas propuestas tradicionales, impulsando una fruición más asociativa y privada (2000, p. 48).

Existen otras formas más desarrolladas de video interactivo como el CD-ROM (*Compact Disc - Read Only Memory*) o aquellas cuyo soporte es el video disco, en las cuales se le posibilita al espectador la selección del desarrollo y la continuidad de una obra. Así mismo se encuentran las obras realizadas digitalmente que ofrecen, no sólo la capacidad de decisión sobre el camino a seguir en la obra, sino también la participación e intervención en la misma, es decir, que el espectador no sólo recibe contenidos de la obra sino que también produce nuevas interpretaciones para ésta.

La integración de diferentes modalidades artísticas y los desarrollos de la tecnología de punta generan una suerte de diálogo en el que la utilización de códigos digitales pone de manifiesto la inmaterialidad de estas obras, pero, también, unifica conceptos como interactividad, interdisciplinariedad, simultaneidad y simulación, que amplían los terrenos de trabajo.

La construcción del relato. La no linealidad

*“Aquello que el hombre es capaz de
soñar, la tecnología lo hace realidad”.
Fujitsu.*

El video arte representa, de una manera bastante fidedigna, la forma en que viven las sociedades en este nuevo milenio. Y se dice que representa, porque no retrata fielmente el transcurrir cotidiano sino que posibilita la recreación de su caótica iconosfera a través de su narrativa no lineal lo cual permite reinventarse a sí mismo, tanto como a los lenguajes y los sistemas de signos. Es un terreno de búsqueda, exploración, ensayo y error, un espacio para la subversión de la imagen. Sin embargo sobre la narrativa no lineal aun recaen siglos de narrativa lineal literaria y un siglo de narrativa lineal audiovisual; aun así, es esta condición la que permite que la obra de videoarte goce de exquisitez pues ha superado a la narrativa tradicional manteniendo la condición de la no linealidad en cada obra.

En cualquier lenguaje, la no linealidad supone la ausencia de elementos en la narración de un relato teniendo en cuenta que "la narrativa es una superestructura que cobija múltiples estructuras" y que lo narrativo no se reduce sólo a la ficción. Así, en el lenguaje video artístico puede existir en ausencia de casi todos los elementos de una narración ficcional como actores, acciones y espacio. También existen corrientes del video arte que le han apostado a la ficción. En su clasificación del video arte, Gilles Charalambos incluye al video arte narrativo y lo define así:

Se presenta como evolución de la narrativa convencional televisiva y como extensión de su contraparte cinematográfica. En él se reconocen elementos de continuidad narrativa o de estructuras del relato, la composición de la imagen de tipo figurativo, la caracterización de personajes por medio de actores y la creación de ficción a través de principios dramáticos provenientes del teatro y la literatura. Por adoptar características experimentales, este género aporta principalmente elementos no lineales de yuxtaposiciones o deconstrucciones del relato, así como variaciones híbridas en las formas de contar historias (Charalambos, 2010).

La ausencia de elementos tradicionales en la narración no implica que el video arte posea una estructura negativa, por el contrario refuerza la obra abriendo espacios a la participación del espectador, para que sea éste quien articule los elementos faltantes. Por ejemplo, frente a la ausencia de espacio en una obra se dice que: "El espacio desprende por sí mismo toda una serie de significados que, en ocasiones, pueden redundar negativamente en el relato () El espacio ausente puede delegar sus funciones narrativas en los otros elementos de la historia: personajes, tiempo y acciones y/o adquirir ricas polisemias al invitar al receptor a que imagine el suyo propio" (Moreno, 2003, p. 64).

A pesar de que la ruptura con la linealidad existe desde la antigüedad, su auge en el audiovisual se inició en los años 20 cuando se "empezaron a desarrollar todas las técnicas

de la comunicación moderna". Sin duda fue el movimiento surrealista el que dio forma a la no linealidad, al valerse de elementos oníricos para retratar la discontinuidad de los eventos y la falta de acción. Así mismo personajes como Dziga Vértov y Sergei Eisenstein de la Escuela de Montaje Ruso, desarrollaron teorías sobre la no linealidad tales como el kino-glaz (cine ojo).

Propuesta por Vértov, esta perspectiva sugiere que la cámara es una extensión del ojo humano y que las imágenes no aluden a la realidad sino que la interpretan, en busca de dar pie a una poesía visual. Esta teoría es fundamental en el lenguaje del video arte porque en ella se muestra, no la visión del ojo humano, sino el trabajo de un ojo no humano, el ojo de las cosas. El video arte no sólo se ve con la cámara, también se ve con el montaje y éste es quizá el punto más importante en la variación de la imagen que propone Vertov. Técnicas como cámara lenta, superposición de imágenes, aceleración, ritmo, fragmentación, desmultiplicación y micro-toma, revelan para Vertov que "la verdad no está latente en el material rodado, sino que exige un trabajo de montaje" (Sanchez Biosca, 1996, p. 85).

Sin embargo, a diferencia de la secuencialidad del montaje cinematográfico, hijo de la línea gutenberiana, la imagen electrónica se distingue por la circularidad y la indeterminación, que se dan como flujo constante de signos y, por lo tanto, de información. En este punto difiere Sandra Lishi frente a quienes pretenden relacionar la teoría de Vertov con el video arte. Al respecto dice:

(...) el flujo electrónico está ajustado a las categorías culturales clásicas y se vuelve riesgoso individualizar las cualidades modelándolas sobre aquel esquema. Tomemos por ejemplo los valores que Calvino auspicia para el futuro de la literatura en sus *Lecciones Americanas*: ligereza, multiplicidad, visibilidad, rapidez, exactitud. Justo algunos de estos valores hoy son subrayados o auspiciados desde muchas partes del lenguaje del video. Pero es fatal la miseria cultural a la que este último está condenado por tan inocua confrontación (Lishi, 2005. p. 37).

Para Lishi, aunque el video arte goza de muchas de estas cualidades, es erróneo categorizarlas como valores absolutos del mismo, ya que dichos enclaves llevarían a pensar en la fugacidad de la obra. Aun así las teorías acerca del montaje cinematográfico y las diferentes experimentaciones propias del siglo XX, dieron luces para el desarrollo de la no linealidad y fijaron bases conceptuales para las nuevas formas de expresión del siglo XXI.

La no linealidad, en términos de las narrativas contemporáneas, ha permitido diversos tipos de lecturas y la apertura a un nuevo público. Empero la no linealidad en el video arte no hace referencia a la selección aleatoria de segmentos lineales para conformar un relato, sino que reivindica una participación transformativa y constructiva.

La ausencia del guion

Una idea es la base fundamental de todo desarrollo artístico (igual ocurre en el video arte). Sólo que dicha idea se materializa a partir de la experimentación sobre sí misma y no hay una preparación previa como existe en la mayoría de las corrientes del lenguaje audiovisual. La idea es que no hay un guion, o no por lo menos uno que estructure el paso a paso a seguir en el desarrollo de la obra.

Néstor Olhagaray Llanos ha planteado el *subject* como una guía que, más allá de ofrecer la forma estructurada de un guion, permite dirigir la búsqueda de unos objetivos. A diferencia de un guion literario el *subject* está más ligado al creador y es "un enunciado de los propósitos que el autor supone se van a impregnar en su obra, al optar y comprometer tales aspectos temáticos con ciertos tratamientos expresivos, previendo una determinada instancia de lectura e inscripción cultural" (Olhagaray Llanos, 2002, p. 108). Esta guía no es rígida y no sigue ningún modelo, está abierta a cualquier cambio que el autor quiera hacer sobre ella.

En el video arte el autor deja más claro el estilo que va a seguir, y aquí se pueden ver variedad de estilos como autores existen. Aunque no se tenga una historia constituida o materializada en la obra, la exploración de las posibilidades de cada elemento presente en ella constituye un camino a seguir en su propio desarrollo. La ausencia de un guion estructurado otorga a este género autenticidad, al tener menos mediación entre estructuras y emoción, espontaneidad personal e inmediatez, al generarse una relación directa con el tema. Todo esto, además, permite que su objetivo se diversifique porque, al explorar sus propios límites, también "ataca con rigor las expectativas del espectador".

Develando artificios

A pesar de haber roto con la mayoría de la tradición audiovisual, hay algo que el video no ha podido superar y es la rectangularidad de la cámara (su dimensión física). "Una particularidad de la imagen video, refiriéndonos ahora a su especialidad, es la no integración a la perspectiva renacentista, al universo euclidiano" (García y Barreto, 2005, p. 26). La imagen videográfica posee sus propias características, tales como la poca profundidad de campo y su tendencia pictórica, que la hacen ser precisamente un video, dichas características hacen a esta imagen bidimensional.

Sin embargo, con el advenimiento y el desarrollo cada vez más acelerado de las nuevas tecnologías es posible que la imagen videográfica, tal y como la conocemos, esté cambiando la forma en la que vemos el mundo. Con la implementación del 3D, por citar un caso, se han venido rompiendo estos paradigmas, gracias al uso de cámaras con sofisticados lentes que permiten tomar imágenes del mundo real en tres dimensiones y que lleguen al espectador con mayor verismo. No obstante, ya no es la cinta magnetoscópica la depositaria de estas imágenes, ahora son los discos de datos los que almacenan el mundo real como mera información. A pesar de esto, esta tecnología todavía es inasequible para la mayoría de los creadores de video arte que siguen utilizando las cámaras convencionales. Este es un punto sobre el que apenas se empiezan a hacer investigaciones dada su reciente aparición.

El video arte, con toda su rectangularidad, se presenta como la metáfora de una ventana a través de la cual nos asomamos al mundo. Y al mirar por esa ventana se hace un cuestionamiento a la representación del espacio como realidad contingente, pues a diferencia de la televisión que también se nos abre como una ventana (pero para asomarnos al mundo real creado por otros para nosotros), el video nos demuestra que la imagen televisada es irreal, pues es una imagen producida, atada a la rectangularidad de la cámara y del monitor por donde se trasmite. Todo ello implica que este tipo de imagen "(...) jamás tuvo intenciones de ser mimética, ni siquiera verosímil y menos aún una ventana al mundo" (Taqúini, 2008).

Estas teorías, y el cuestionamiento de la imagen como representación del mundo real, han llevado a la producción video-artística a devenir en un arte anarquista, que busca constantemente la subversión. Este hecho, para el contexto contemporáneo, ha enriquecido el mundo iconográfico y ha creado nuevos imaginarios colectivos. Esta mirada no sólo se aplica a la video creación sino a gran parte del arte contemporáneo que se ha convertido en un "texto del mundo" sobre el cual se recrean nuestros días en un entramado de relaciones entre realidad y ficción, relato y experiencia, mediadas a través de las tecnologías. Al respecto, Manel Clot, refiriéndose a una teoría general del relato contemporáneo, dice:

(...) existe un ansia de narración que permite operar con las representaciones figurativas de la realidad personal y circundante y con los dispositivos de la inacabable ficcionalización del sentido de lo real, constituyéndose como una suerte de actualizado modo de producción narrativo, fuertemente caracterizado por el contexto en el cual se produce y se realiza el tiempo, el lugar, las costumbres, las singularidades, las globalizaciones, las evoluciones variantes de la tradición, los conflictos personales, las expectativas, un contexto complejo y entramado (de nuevo la imagen de un texto del mundo) desde el cual se van desplazando y modificando, cada vez más, todo tipo de anteriores modelos comportamentales que por inercia aparecían tradicionalmente asociados a la práctica artística (Clot citado por García y Barreto, 2010, p. 26).

De esta manera se puede concluir que el video arte, como parte de ese cúmulo de producción artística actual, opera, en la mayoría de las ocasiones, como una recreación ficcionalizada del acontecer de nuestros días.

El método expresivo

El video arte, en su propio despliegue, ofrece una categorización metodológica respecto a la forma en que se materializa, lo que facilita su investigación y práctica creativa. La video creación como medio se define por tres categorías: el video-registro, que es la grabación en diferentes soportes (monocanal); los circuitos cerrados y las video instalaciones. Esta clasificación refiere los diferentes métodos expresivos a través de los cuales se manifiesta el video arte.

En la medida en que la tecnología se ha ido desarrollando, la producción video-artística se ha multiplicado. Con el advenimiento de los ordenadores, el desarrollo de los software de edición, el perfeccionamiento de las video cámaras, se ha ampliado el campo de posibilidades estéticas para este género y lo han hecho más asequible, pues ya no es necesario recurrir a sofisticados equipos para lograr obras de gran calidad. Esto genera un cuestionamiento acerca de una las premisas más importantes de la comunicación contemporánea: ¿Aún el medio es el mensaje?

La idea de Marshall McLuhan de una "aldea global", donde todos compartimos información, es hoy más vigente que nunca. Sin embargo, el video arte es un medio que, contrario a lo que hacen los medios de información, no manipula al espectador sino que pone de manifiesto las tácticas de manipulación, es decir lo alerta haciéndolo parte de dicho medio.

La digitalización de las imágenes ha permitido transformarlas a partir de la edición, el tiempo, el color, las texturas y en general la desestructuración de sus componentes a través de procedimientos que integran la creatividad del autor con la explotación de los recursos tecnológicos, permitiendo un nuevo universo iconográfico que genera una reflexión en torno a la imagen digital y a la producción arte/tecnología.

El montaje: eje central de la producción video-artística

Rescatar lo mínimo, interpolarse en imágenes inscritas en otras imágenes, imágenes que no han sido descubiertas y exploradas, indagar, investigar, pervertir, transgredir para encontrar lo que a simple vista no se ve, es el objetivo del video arte y para alcanzarlo se vale de herramientas tanto en la captura de esas imágenes del mundo como en la modificación de la mismas. Frente a este último recurso, el montaje es el arma más valiosa que tiene esta práctica. El montaje es una estructura, como lo plantea Eco, en la que se incluyen la vida y la conciencia:

Estamos mucho más cerca de la escritura de Ulises en términos de conciencia de lo fragmentario, de los objetos parciales, de polifonías, de ruido, de interrupciones, de simultaneidades, más cerca de un video experimental o de una película de Godard que de la novela del siglo XIX con su linealidad de sentido y de narrativa. Hay toda una serie de empresas y de intereses que se esfuerzan por mantener esa unidireccionalidad, esa linealidad narrativa de causas y efectos (Eco, 1992, p. 163).

Eco se refiere a la vida cotidiana, a la no linealidad del tiempo, al mundo con sus irrupciones y sus sobresaltos, a la historia que, aunque se cuente de manera lineal no lo es, porque el hombre no es dueño del tiempo. Como especie solo tenemos una "experiencia del tiempo" que va y viene en nuestra psique sin que lo podamos dominar. Así se nos presenta el video arte como un reflejo de conciencia sobre nosotros mismos.

El montaje es un proceso de elección y descarte de posibilidades donde se debe decidir qué toma irá inmediatamente después de la anterior. Sin embargo, en el video arte hay una apertura a los puntos de vista, una toma puede ir en el mismo lugar de otra y compartir o complementar miradas sobre un mismo objeto. Esta dinámica permite el montaje vertical, generar metáforas de la realidad a partir de soportes electrónicos. No sólo se trata de combinar imágenes entre sí, si no de una hibridación de soportes y de géneros. Esta estética está basada en la estructuración a partir de *layers* sobre un eje paradigmático y en sus principios fue aplicada a varios trabajos construidos en video como *Not Mozart* (M is for Man, Music and Mozart) en 1991. Luego se aplicaría al cine en películas tan exitosas como *The Pillow Book* de Peter Greenaway.

El montaje vertical es una nueva forma que complejiza los usos de las relaciones espacio-temporales que eran, tradicionalmente, pensadas a partir del corte entre dos tomas. "Se tergiversa el concepto de toma y corte, y la superposición de varias imágenes en cuadro construye otra manera de ver y una manera más compleja de contar una historia" (La Ferla, 2007). Al interior de una imagen, escena o toma, se crean un sin fin de formas que pueden o no tener relación entre sí, pero que surgen de manera simultánea a través de diversos recursos como superposiciones, cuadros dentro del cuadro, sobreimpresión de textos. Todo

ello genera nuevas lecturas y miradas, ya no de una imagen audiovisual, sino de un flujo de imágenes electrónicas.

El espectador se ve en la tarea de dar correspondencia a esas imágenes aparentemente discontinuas, de otorgarle sentido a la coalición visual, antes que a su integración. Por lo tanto es necesaria toda su atención, la expansión de sus sentidos. Sumado a esto, en el video arte, son otros los ritmos, las configuraciones del tiempo. El espectador, acostumbrado a la narrativa fílmica y televisiva, se enfrenta a un ritmo inconstante (a una percepción de un tiempo poco familiar), que se hace casi insoportable por la consciencia de la realidad que culturalmente hemos aprendido.

El crítico y videasta francés Jean-Paul Fargier nos plantea que ese romper con la realidad a través del ruido, el trucaje, los efectos, y la irrupción en el espacio, el tiempo y la materia, más que alejarnos de su escenario nos hace profundizar en él. Al respecto dice: "el video no es una forma que tenga la realidad de estar ahí, es mil maneras que tienen las imágenes de estar en otra parte" (1987).

Interferencias y entrecruzamientos

Los tratamientos de post-producción a los que se somete la imagen electrónica hoy en día como la aceleración, la prolongación o la asincronía del tiempo (*time lapse, slow down, time stretch, fast forward, rewind*, etcétera), son trucajes que permiten al espectador caer en cuenta de que el espectáculo al que asiste no es real, lo que permite que la imagen se desrealice. El tiempo en el video arte es un tiempo de la representación. José Luis Brea dice al respecto:

(...) Solo a ella, a la imagen técnicamente producida y capturada en efecto, le es dado producir esa expansión interna de un tiempo propio, en el ámbito de la representación. Fuera de su ámbito, fuera del ámbito de la imagen técnica como tal, carecería, en efecto, de sentido, hablar de un *time based art*, de un arte basado en el tiempo, referido a lo plástico, a lo visual (Brea, 2002, p. 231).

Un ejemplo claro de esta cualidad propia del video arte es poseer su propio tiempo. La cámara lenta, por ejemplo, es un recurso que permite el conocimiento, la detección de lo mínimo, revelar detalles, mostrar todas aquellas cosas que no es posible percibir de manera natural. Este uso de la cámara implica el juego de exacerbar el tiempo, de alargarlo para permitir conocer su relación con los objetos y el movimiento. "Esta percepción del tiempo implica un tipo de sistema sensorial ligeramente alterado, porque no es la percepción ordinaria del mundo la que nos permitiría acercarnos a este tipo de fenómenos. Los sistemas de percepción ordinarios están completamente culturizados, amarrados hacia cierto tipo de relaciones causa-efecto" (Restrepo, 2005, p. 230).

De esta manera la relación de espectador con la noción que él mismo tiene del tiempo sufre una transformación. El tiempo en el video arte es una de sus características gramaticales, no en vano se ha llamado a la imagen electrónica imagen-tiempo, ya que hace parte de nuestra evolución visual, corporal y del movimiento. Para terminar se quiere insistir en que si bien no es posible una gramática del videoarte en sentido clásico, si se puede reconocer en sus modos de evadir lo real, y de manipular las reglas de otros lenguajes audiovisuales pistas para comprender su modo de operar.

Referencias

- Alonso, R. (2000). La balada del navegante. Aportes para una estética de los soportes digitales. En La Ferla, J. (Comp.). *De la pantalla al arte transgénico*. Buenos Aires, Argentina: Libros del Rojas.
- Brasil, A. (2005). Girar la cámara, estremecer la imagen. En Hernández García, I. (Comp.). *Estética, Ciencia y Tecnología, Creaciones Electrónicas y numéricas*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, España: Centro de Arte de Salamanca.
- Charalambos, G (2010). *Aproximación a una historia del video arte en Colombia*. Extraído el 11 de enero de 2013 desde: <http://www.bitio.net/vac/contenido/historia/>
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Buenos Aires, Argentina: Lumen.
- Fargier, J. P. (1987). Polvo en los ojos. *Telos*. (Núm. 9)
- Fargier, J. P. (1989). *Nam June Paik*. París, Francia: Art Press.
- García, M. y Barreto, M. (2005). El videoarte: apuntes para una historia y definición del género. Extraído el 7 de diciembre de 2012 desde: <http://www.eictv.co.cu/miradas/>
- La Ferla, J. (2007). Cine, video y digital: hibridez de tecnologías y discursos. Extraído el 8 de enero de 2013 desde: <http://www.disenovisual.com>
- Lishi, S. (2005). Metáforas del video. En Hernández García, I. (Comp.). *Estética, Ciencia y Tecnología, Creaciones Electrónicas y numéricas*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Moreno, I. (2003). *Narrativa audiovisual publicitaria*. Barcelona, España: Paidós.
- Olhagaray Llanos, N. (2002). *Del video-arte al net-art*. Buenos Aires, Argentina: Arces-Lom.
- Pérez Ornia, J. R. (1991). *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Barcelona, España: Serbal.
- Restrepo, J. A. (2005). Summa technologiae: la obra de arte en la época de la reproductividad electrónica. En Hernández García, I. (Comp.). *Estética, Ciencia y Tecnología, Creaciones Electrónicas y numéricas*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Roncallo, S. (2005, julio – diciembre). El video arte o el grado lego de la imagen. *Signo y pensamiento*, vol. XXIV (núm. 47).
- Sánchez Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.
- Taquíni, G. (2008) El videoarte en búsqueda de su espacio. Pensar el espacio en el videoarte argentino. *Mediápolis*. (Núm. 1).