



Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes

Escénicas

ISSN: 1794-6670

revistascientificasjaveriana@gmail.com

Pontificia Universidad Javeriana

Colombia

Roncallo Dow, Sergio

Video, videoarte, iconoclasmo

Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, vol. 8, núm. 1, enero-junio, 2013, pp. 103-

125

Pontificia Universidad Javeriana

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297027568006>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Video, videoarte, iconoclasmo

VIDEO, VIDEO-ART; ICONOCLASM

VIDEO, VIDEO-ART; ICONOCLASM

Sergio Roncallo Dow*

Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas / Volumen
8 - Número 1 / Enero - Junio de 2013 / ISSN 1794-6670/ Bogotá,
D.C., Colombia / pp. 103 - 125

Fecha de recepción: 10 de julio 2012 | Fecha de aceptación:
29 de octubre del 2012. Encuentre este artículo en [http://
cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co/](http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co/). Código SICI:
1794-6670(201301)8:1<103:VIDEOA>2.0.TX;2-C

* Profesor Asistente, Facultad de Comunicación, Universidad de La Sabana, Bogotá, Colombia.

Resumen

El propósito de este artículo es realizar un acercamiento a la forma-video y al videoarte desde una perspectiva estética. Para ello, en un primer momento, se hace una reflexión a propósito del estatuto de la imagen en occidente, buscando evidenciar su carácter oscuro y el temor que parece haber suscitado desde siempre. Este punto se trabaja sobre algunos postulados platónicos que nos llevan a pensar un posible camino de la superación del iconoclasmo a través del surrealismo, el cine y la fotografía. Desde allí se traza una ontología de la forma-video que, en el tramo final del texto, nos permite desembocar en una lectura estética del videoarte.

Palabras clave: video, videoarte, iconoclasmo, imagen, representación.

Palabras clave descriptores: video, iconoclastas, imágenes, video en el arte.

Resumo

O propósito do presente artigo, é realizar uma aproximação à forma-vídeo e ao videoarte, desde uma perspectiva estética. Para isto, em um primeiro momento, reflete-se ao respeito do estatuto da imagem em ocidente, procurando evidenciar seu cunho escuro e, o receio que parece desde sempre ter levantado. Esse ponto trabalha-se sobre alguns postulados platônicos que levam-nos a pensar num possível caminho da superação do iconoclasmo a través do surrealismo, o cinema e a fotografia. A partir de ali, traça-se uma ontologia da forma-vídeo que, no trecho final do texto, permite chegar a uma leitura estética do videoarte.

Palavras chave: vídeo, videoarte, iconoclasmo, imagem, representação.

Palavras-chave descriptor: vídeo, iconoclasta, imagens, vídeo-arte.

Abstract

The purpose of this article is to approach video-form and video-art from an aesthetic perspective. To do so, firstly I present a reflection about the status of the image in Western culture, trying to bring forth its obscure character and the fear it seems to have always generated. This point is based on platonic arguments that lead us to conceive a possible path towards overcoming iconoclasm through surrealism, film and photography. From that standpoint I draw an ontology of the video-form that, in the last part of the text, enables us to reach an aesthetic reading of video-art.

Keywords: video, video-art; iconoclasm; image; representation.

Keywords plus: video, iconoclastic, images, video art.

"Television has been attacking us for your lives, now we can attack it back"

(Nam June Paik)

Quizás uno de los rasgos más claros para pensar el espíritu de nuestro tiempo pueda ser la idea del iconoclasmo. El legado escritural de la Ilustración y una modernidad que vio precisamente en eso escritural el pináculo de la realización del logos, relegaron la imagen a un lugar que, en el mejor de los casos, sería el de deleitar los sentidos; empero, la imagen parece ser artífice del engaño, emperatriz despótica de un universo encantado por las apariencias. En las ideas que aquí se muestran hay un rasgo común: la imagen es (re)presentación de algo. En ella convergen ciertos rasgos de algo que ya existe: ella es, en relación con otra cosa, aquello de lo que es (re)presentación. Podría colegirse de lo anterior que no hay imágenes que existan por sí mismas sino que cobran su estatus de *ser* en virtud de ese algo que las hace imágenes. Figura, semblanza, la imagen es recuerdo o recordatorio de algo y no algo en sí misma; estatua o efigie, la imagen es la objetivación material, si se me permite esta redundancia, de un dios que se adora pero que no puede verse: la creencia pre-existe a la figura y la recubre de una especie de halo místico. Sin esta creencia la imagen carece de sentido.

Sin embargo, la imagen es peligrosa en tanto podría llegar a remplazar al dios y difuminar el sentido de la religión.

La prohibición de las imágenes, como se sabe es uno de los dogmas fundamentales de la tradición judeo-cristiana [...]. 'No te harás ninguna escultura y ninguna imagen de lo que hay arriba, en el cielo, o abajo, en la tierra, o debajo de la tierra, en las aguas. No te postrarás ante ellas ni les rendirás culto'. Así reza el *Éxodo* (20, 4-5), dejando claro que no sólo la imagen divina está prohibida, sino también cualquier imagen de cualquier cosa existente en la faz de la tierra (Machado, 2000, p.1).

Reproducción por medio de un fenómeno físico, la imagen es lo que captan nuestros ojos y lo que palpan nuestras manos. Pero, ¿podemos confiar en la experiencia sensorial? Platón y, siglos más tarde, el mismo Descartes se mostrarían temerosos y dubitativos ante la pregunta. Su respuesta sería un no rotundo. Representación viva y eficaz de una intuición o visión, la imagen es lo que llega a nosotros relationalmente después de oír unas palabras: la imagen no siempre se ve, pero aún en su invisibilidad recuerda algo, lo que es. Ella es solo (re) presentación. A este temor a la imagen, de raigambre platónica, podría sintetizársele en los siguientes puntos que, inmediatamente, nos remiten a la célebre Alegoría de la Caverna que abre el libro VII de la *República*:

1. La imagen es *mímesis* y, desde esta condición, hace pasar por ser al parecer sumiendo en la ignorancia a quienes contemplan (ven/ miran).

2. La imagen está en el más bajo nivel de ser y por lo tanto se aleja de lo real, su existencia está condicionada directamente por el existir de lo (re)presentado. Ella por sí sola no tiene condición ontológica alguna pues, sin el referente, su ser carece de sentido.
3. El arte, en este caso la pintura, queda en una situación precaria pues, según el argumento del libro X de la *República* se trata de una imitación en segunda instancia, si se quiere, de un doble simulacro.
4. De acuerdo con el punto anterior el arte carecería de sentido: sin duda uno de los puntos más polémicos de la filosofía de Platón. Este punto, sin embargo, parece haber sido superado por Aristóteles. Así las cosas el reto al que nos enfrentamos tiene que ver con la consolidación de un nuevo estatuto de la imagen que supere lo que llamaré *el dogma platónico*, que quedaría sintetizado en el punto 2.

En lo referente al arte el problema se presenta de un modo un poco más complejo: este no puede ser concebido dejando a un lado la imagen como era claro ya con posturas aparentemente tan distantes como la de Aristóteles y la de Kant, por mencionar solo un par. Desde las reflexiones estéticas se ha intentado, más que en ningún otro ámbito de la reflexión filosófica, superar el iconoclasmo platónico y reivindicar no solo el estatus de la imagen, sino la actividad propiamente creadora de la *mímesis* como lo mostrara por primera vez Aristóteles en la *Poética*.

Esta empresa resulta no solo valiosa sino necesaria; sería imposible hacerse algún tipo de pregunta por el arte o abocarse a alguna reflexión sobre él con una concepción iconoclasta y temerosa de la *mímesis*. Resulta necesario, pues, superar *el dogma platónico* y asignar a la imagen un nivel ontológico no relacional.

En las páginas que siguen mostraré dos caminos en los que, considero, *el dogma platónico* ha sido superado: por un lado, el arte no-representativo, en particular el surrealismo, y, por el otro, la fotografía y el cine.

Veamos estos dos caminos:

LOS ENCUENTROS FORTUITOS: EL SURREALISMO

En primer término, dentro de ese arte que podríamos llamar “(re)configurado”, nos encontramos con cierta tendencia no (re)presentativa que emprende una búsqueda de la construcción figurativa abstracta, lejos de cualquier acercamiento mimético a la realidad. Esta concepción desafía decididamente el legado del arte clásico y se aboca a un culto irrestricto a la imagen que privilegia el papel de la mirada. Kant sugería que lo bello es aquello que causaba placer en el mero acto de la contemplación, llevando el juicio de gusto a un nivel estético y sugiriendo que *en el ver* yacía la esencia del goce estético¹.

Podría entreverse en las ideas de Kant, sin duda, una superación del iconoclasmo y un rescate de la obra en su puro mostrarse como objeto de la contemplación. Sin embargo, al dar un paso adelante en el terreno del arte no (re)presentativo, aquel en que se ha anulado la pulsión mimética, el ejercicio del ver y la preponderancia de la imagen se hacen mucho más evidentes.

Lo que hay allí es un mostrar puro, una obra que existe en su puro descubrirse ante quien contempla: ella no es más que imagen; en este caso imagen sin referente real que subsiste

ajena e indiferente a todo acontecimiento y ser externo. Tomemos un movimiento que puede inscribirse en estos términos que aquí he esbozado: el Surrealismo, vanguardia artística que proclama la liberación de las ataduras racionales y la búsqueda de la libertad en el momento de la creación artística. André Bretón definía esta tendencia en el *Primer Manifiesto del Surrealismo* que data de 1924:

SURREALISMO: sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral (citado en Longoni y Santoni, 1998, p. 72).

Es claro aquí el espíritu que recorre este movimiento: una negación de toda regla preconcebida y del seguimiento de una poética² que siente las bases del crear. Breton, con una estrategia que recuerda inmediatamente a Aristóteles, extiende el postulado surrealista de la literatura a toda manera de hacer y concebir el arte. El problema central aquí es la libertad del artista y su reflejo en la obra recuperando el particular interés de Freud en el papel de los sueños y en su interpretación. Así, la búsqueda surrealista es onírica y, en esa medida las obras escapan al *ordo naturae*, por lo tanto a la pulsión mimética y entran a construir nuevos universos que evaden la interpretación en términos convencionales y que se muestran en su ser como imágenes puras, ciertamente imágenes de algo, diría Descartes, pero autónomas: ya no son las sombras de la caverna las que nos encontramos en la obra, hay un estatus de ser en la obra misma.

El temor a las imágenes desaparece para dar paso a ciertas creaciones como *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada* (1944) de Salvador Dalí, que no se asemejan a nada; entra en juego aquí un particular elemento onírico que vive y muere en la imagen y que no cobra vida fuera de la obra, para posteriormente objetivarse en ella como (re)presentación.

Como en un sueño, las imágenes de la obra surrealista pierden su nivel de realidad o de verosimilitud para dar paso a construcciones sin sentido que, a la postre, resultan ser simplemente imágenes.

¿Cuántas veces no hemos despertado atemorizados después de tener un sueño incomprendible y de ver (o incluso sentir) cosas que no podemos comprender? ¿Qué son, si no imágenes puras, lo que nos sobreviene en los sueños?

Sobre esta lógica onírica construye el surrealismo realidades-imagen que se objetivan en la obra y que escapan a los platonizantes designios de la razón pura. *Objeto sin funcionamiento simbólico* (1931) de Breton es un excelente ejemplo para comprender esta lógica de la no (re)presentación y de la no *mimesis*; me acerco a la obra, en mi caso a una fotografía (*mimesis* perfecta) de la obra y veo objetos yuxtapuestos, que conviven y se tocan, que forman un todo que no puedo (ni quiero, seguramente) descifrar. Intentaría una empresa hermenéutica de intelectuales y desmedidas proporciones y reduciría la obra a un símbolo al cual yo atribuyo significado.

Me detengo y me pregunto: ¿es esto lo que verdaderamente importa? Respondo con un tajante ¡no lo sé! Sin embargo, la obra sigue allí, en su condición de imagen pura y abierta; en su puro mostrarse para que otros como yo intenten (o no) interpretarla. ¿La interpretación construye la obra? Respondo esta vez con un tajante ¡no, claro que no!, pues ella existe más

allá de una significación, más allá de un (re)presentar, más allá de cualquier pretensión mimética y de cualquier poética. No en vano el surrealismo hizo suya una frase de Isidore Ducasse, también conocido como Lautréamont, que hoy se ha hecho célebre:

Bella como el encuentro fortuito de una máquina de coser y un paraguas sobre una mesa de disección³.

Bajo esta no-lógica, si se me permite el término, se consolidó el *leitmotiv* del movimiento surrealista que tomó de la frase de Lautréamont la idea del azar, de la no planificación y de la no linealidad, tal como sucede en los sueños, y las hizo imágenes. Tan bella como el *encuentro fortuito* pueden resultar *Reunión de amigos* (1922) de Ernst o *La persistencia de la memoria* (1931) de Dalí: encuentros fortuitos en ambos casos de los cuales queda solo una imagen que vive como objetivación silenciosa de un ejercicio libre del creador que apuesta al azar, desafía a Platón y muestra de qué modo “el choque de estos elementos dispares se acerca a la unidad de los contrarios y en el fondo remite a la posibilidad de una comunión entre el aspecto material y espiritual, entre la naturaleza y el hombre, entre la realidad y el sueño” (Longoni y Santoni, 1998, p. 75).

Magritte exclamaba (¡)Esto no es una pipa(!) (1928-9) como colofón a la imagen de una pipa pintada por él. En efecto, no era una pipa lo que en aquel lugar se desplegaba, era la imagen de una pipa y allí, en aquel cuadro, el pintor belga parecía querer mostrarnos cómo a pesar de no ser una pipa la imagen existía por sí sola. Por supuesto, (re)producía una pipa, había un alto nivel de *mimesis* en su obra y, sin embargo, esto no es una pipa, este no es aquél. ¿Es acaso importante esto, es decir, que la imagen *no sea* una pipa? Ciertamente no; entre líneas Magritte nos dice que la imagen vive por sí misma aunque en efecto no sea ella misma una pipa sino la (re)presentación de una pipa.

He hecho este breve excuso por el surrealismo con el fin único de mostrar *una perspectiva* de la superación del iconoclasmo en occidente. Es momento ahora de explorar en segundo lugar, el papel que han jugado, conjuntamente, la fotografía y el cine.

EL MUNDO DEL CINE Y LA FOTOGRAFÍA

El arte que hasta aquí he considerado, si bien se aleja conceptualmente de los cánones clásicos de belleza, en términos formales sigue conservando la mano del artista como elemento esencial y como piedra angular de su llegar a ser. En efecto, de Aristófante a Dalí, el artista conserva su lugar como creador de la obra; inclusive en los *ready-made* de Duchamp puede rastrearse una intervención genial del artista, que lo distingue de los mortales y de los no iniciados. Ahora bien, este panorama empieza a cambiar con la irrupción de la fotografía que ve su hito fundacional en la década de 1830 con Daguerre, pintor y decorador de teatro, inventor del daguerrotipo⁴.

En este momento veía la luz la irrupción de la tecnología en la fijación de imágenes y, consecuentemente, en el arte.

Ya antes existían el grabado sobre madera y sobre acero, la litografía, aparecida a principios del siglo XIX, y antes, los sellos, las medallas, las monedas, los naipes y los billetes de banco.

La fotografía no fue, pues, el primer multiplicador. Fue la introducción de un automatismo en el trabajo manual de las ilustraciones. <<La luz sustituye a la mano del artista>>. Grabado y litografía (que ya cortocircuitaban el grabado) eran sendas técnicas. El daguerrotipo es ya una tecnología (Debray, 1994, p. 225).

La afirmación de Debray hace necesaria una distinción fundamental, al menos en los términos en los que el filósofo francés se expresa. Por un lado está la técnica que sugiere la intervención de la mano del artesano y recuerda inmediatamente la concepción griega de la *techné* (interpretése-tradúzcase aquí como técnica) que, como lo indica Aristóteles en la *Ética Nicomaquea*, es una cierta actividad encaminada a producir algo, acompañada de razón verdadera (1140a).

En este caso mano y razón (que convergen en el hombre) se muestran como una unidad encaminada a un producir: es el hombre en quien reposa el hacer. Según lo muestra aquí Debray, la tecnología se establece a partir de la irrupción de un aparato que sustituye la mano y en el que reposa ahora el hacer. Siguiendo esta línea de interpretación, la fotografía sustituiría la mano del pintor y, aferrándose a la existencia de un *dispositivo del hacer*, del producir, la labor de la fijación de imágenes se automatizaría y, en breve, se masificaría.

Irrupción difícil y para algunos desdichada en el mundo del arte. Al llegar el año 1859 el Salón de Bellas Artes de París aceptó, en una sala anexa y menor, con una entrada alterna, abrir una exposición de fotografía: era el momento de la cohabitación entre la tradición y los nuevos horizontes que abría la nueva tecnología. Creo que cualquier pintura presente en el Salón de 1859 se hubiese sentido ridícula al compararse con la fotografía, pues si el desafío era la *mimesis*, la lucha carecía de sentido: no había forma de superar, por medio de un pincel, los resultados que se obtenían mediante la cámara oscura. Baudelaire, indignado, afirmaba:

Como la industria fotográfica era el refugio de todos los pintores fracasados, demasiado mal dotados y demasiado perezosos para terminar sus estudios, este entusiasmo universal no solo estaba marcado por la ceguera y la imbecilidad, sino que presentaba también el aire de una venganza [...] estoy convencido de que los progresos mal aplicados de la fotografía han contribuido mucho, al igual que todos los procesos puramente materiales, al empobrecimiento del genio artístico francés, ya bastante raro (Baudelaire, *Salón de 1859* pp. 770-771, Citado en Aumont, 2001, p. 274).

Esta crítica de Baudelaire sería retomada años más tarde y de una manera más elaborada por Benjamin. Sin embargo, la fotografía consiguió algún tiempo después ser reconocida como un arte, estatus que aún hoy mantiene. Todavía, lejos de entrar aquí a analizar si Baudelaire se equivocaba o no en su condena, me interesa destacar el destino que con la fotografía esperaba a la imagen. Ciertamente el daguerrotipo y las formas primigenias de la fotografía no permitían la reproducción, pero llegarían las cámaras instantáneas como la Polaroid.

Con la fotografía la imagen se apodera del mundo, lo llena y entra por completo y por primera vez, en la cotidianidad. *Mimesis* perfecta, dispositivo automático, dispositivo que poco a poco se vuelve de bolsillo y reta de frente el iconoclasmo, en especial cuando hacia 1880 aparece el procedimiento al gelatinobromuro y en 1888 George Eastman inventa la primera cámara manual Kodak junto con el primer rollo de carrete. Era el inicio de una era fotográfica que se proyectaba hacia el futuro con el eslogan "You press the button, we do the rest", *presione el botón, nosotros hacemos el resto*.

Empero, es interesante notar que si bien la fotografía se inserta en la cotidianidad, su carácter artístico y misterioso no ha desaparecido. El fotógrafo, quien en una época fuera vituperado e injuriado por los artistas herederos de la tradición hermética y excluyente de corte renacentista, ha logrado ascender su nivel y ha dejado de ser un hombre sin obra, un simple artesano (Debray, 1994, p. 225). Cabe mencionar que el reto al iconoclasmo emprendido por la fotografía debe comprenderse desde dos ópticas diversas: la del arte y la de la cotidianidad⁵.

De un álbum familiar a una exposición en un museo de arte moderno, la fotografía ha recuperado la imagen y, en medio de un cierto iconoclasmo “posmoderno” –entre ellos Baudrillard⁶– que oscila entre el platonismo exacerbado y la impostura intelectual⁷, ha ayudado, en gran parte, a mostrar que *somos imagen*⁸.

Martín-Barbero y Rey (1999, p. 9) sostienen que

[...] desde el principio la imagen fue a la vez medio de expresión, de comunicación y también de adivinación e iniciación, de encantamiento y curación [...] De ahí su condena platónica al mundo del engaño, su reclusión/confinamiento en el campo del *arte*, y su asimilación a instrumento de manipuladora persuasión religiosa, ideológica.

Es de sustancial importancia esta apreciación porque se acerca a la imagen desde dos perspectivas: por un lado abre la polémica contra el iconoclasmo platónico; por el otro, rescata la imagen de su pura condición (re)presentativo-estética, es decir de su ámbito puramente artístico.

Si bien el problema que aquí he tratado es el del arte y recupero su nivel ontológico desde el arte, la afirmación de los dos autores me lleva a pensar que el iconoclasmo debe ser superado, pues las imágenes habitan el día a día y esa es una realidad a la que no puede escaparse: más allá del arte vivimos en un mundo poblado de imágenes, lo que no implica que poblemos un universo del simulacro como el que imaginaba Baudrillard. La imagen está allí para presentar y (re)presentar realidad: ha salido de lo más profundo de la caverna y ahora se pasea por el mundo exterior: las imágenes son ahora las Formas.

Con la fotografía, la imagen se libera de ataduras relacionales y adquiere su ser en su condición de (re)producción. Este es un desafío fuerte al iconoclasmo, pues proclama el ser de la imagen desde su estatus (re)creador: no son sombras engañosas lo que tenemos frente a nosotros al contemplar las fotografías, son imágenes del mundo tal como es⁹.

Veamos ahora qué sucede con el cine.

Extrañamente, como lo sugerí líneas arriba, siguiendo algunas ideas de Machado (2000), la caverna de Platón es el lugar donde tiene lugar por primera vez en la historia una proyección cinematográfica. Heredero del teatro y la fotografía, el cine muy pronto se convertiría en una forma del todo particular de mostrar y de contar que, hasta hoy, mantiene un lugar privilegiado dentro de las (re)configuraciones audiovisuales del arte. Es extraño pensar cómo el cine llegó a recibir el calificativo de *séptimo arte*, mientras que la fotografía (y más tarde el video) tendrían que conformarse con autodenominarse artes o convertirse en prácticas de culto. No pretendo aquí ahondar en este punto de los calificativos y del estatus de estas tendencias estéticas; simplemente quiero llamar la atención en el hecho de que el cine, quizás por la grandeza de sus resultados, ha despertado siempre una particular fascinación.

Como lo indicaba en algunas páginas atrás, el cine introduce el movimiento:

[...] aun cuando las imágenes comenzaron a moverse mucho antes de la invención del cine con los juguetes ópticos y otros mecanismos primitivos (*como el que describe detalladamente Platón*), se considera que el nacimiento oficial se produjo con las primeras exhibiciones públicas efectuadas por los Lumière, en la ciudad de París, el 28 de diciembre de 1885, aun cuando Edison ya realizaba proyecciones limitadas a espectadores únicos y con técnicas más rudimentarias que producían parpadeos molestos entre cuadro y cuadro (Feldman, 2002, p. 84)¹⁰.

Con la inclusión del movimiento el cine logra completar lo que la fotografía había iniciado: la *mímesis* total del mundo, la (re)presentación de la realidad que, como lo sugería arriba, en sus primeros intentos debió causar el estupor entre los observadores, el estupor propio de la magia y la hechicería, del movimiento inexplicable: allí donde la fuente motora es desconocida sobreviene el estupor; basta pensar en los relatos de experiencias sobrenaturales (como un espíritu travieso, un Poltergeist) en las que el foco del temor es el movimiento inexplicado de ciertos objetos.

El cine hizo realidad la (re)creación total y, en esa medida, llegó mucho más lejos que la fotografía en tanto actividad productora de imágenes. La fotografía estaría condenada (de hecho, aún hoy lo está, al menos tácitamente) a competir con la pintura, las observaciones de Baudelaire tendrían un fuerte eco que resuena hasta nuestros días y que ve en la fotografía un hacer subordinado; esto no es, por supuesto, un pre-juzgado purista: el fotógrafo compite y a veces se rezaga respecto del pintor. El cine, por el contrario emprendería una vertiginosa carrera en ascenso que lo llevaría a desplazar a la pintura, en muchos casos, y a insertarse a lo largo y ancho del entramado social.

Afirma Debray (1994, p. 230) que:

[...] en 1831, *Cromwell y Carlos I*, cuadro de Paul Delaroche expuesto en el Salón, hizo correr a todo París, pero en 1991 todo París corre a ver el último Jean-Jacques Annaud. <<En los *Misterios de Nueva York* y en *Los vampiros* es donde habrá que buscar la realidad de este siglo>> anuncianan lúcidamente Breton y Aragón en 1929. La foto ha desplazado a la pintura hacia arriba, hacia las élites. El cine la ha desbordado a la vez por abajo (captando la atención popular) y por arriba (en términos de prestigio artístico).

Así, de la morada subterránea que presentaba Platón en la *República* a las grandes ciudades y al día a día, la imagen se recubre, con el cine, de un nuevo halo. No cabe duda que el movimiento que el cine dio a la fotografía provocó un giro total a la forma de ver e imaginar del ser humano. El cine muestra el mundo tal como es, muestra una locomotora llegando a la estación, pero también, como sucede en *Los pájaros* (1963) de Hitchcock “los seres más triviales –gorriones, gaviotas o grajos– pueden convertirse en otro ser, asiento de un espíritu maligno, verdadero demonio colectivo” (Aumont, 2001, p. 246).

Desafío irreverente al platonismo, reivindicación de la imagen como vehículo del mostrar y del imaginar. Somos imagen.

Nos encontramos, desde esta perspectiva con una doble respuesta al iconoclasmo que reclama la imagen desde dos lugares diversos¹¹. La apuesta onírica del surrealismo y la búsqueda (re)presentativa (*mímesis*, (re)producción) de la fotografía y el cine: por un lado o por

el otro nos encontramos de frente con una ruptura epistémica que niega la vacuidad de la imagen, le devuelve su ser y parece volverse hacia Platón diciéndole: ¡todos somos amantes de la vista!

La vista ha recuperado su lugar original, preponderante e irremplazable que ya le había dado Aristóteles en una sorprendente respuesta a su maestro. Repasemos el célebre pasaje inicial de *Metafísica*:

Todos los hombres desean por naturaleza saber. Así lo indica el amor a los sentidos; pues, al margen de su utilidad, son amados a causa de sí mismos, y el que más de todos, el de la vista.

En efecto, no solo para obrar, sino también cuando no pensamos hacer nada, preferimos la vista, por decirlo así, a todos los otros. Y la causa es que, de los sentidos, este es el que nos hace conocer más, y nos muestra muchas diferencias¹² (Met. 980a).

LA IMAGEN QUE NO EXISTE PERO ES: EL VIDEO.

Ahora bien, acerquémonos un poco más a la imagen desde el arte. El video es una especie de hijo ilegítimo de la fotografía, el cine y la televisión. Sobre los dos primeros ya me he ocupado y he intentado mostrar el legado mimético y cinético que plantean, veamos ahora qué se puede afirmar a propósito de la televisión.

No es mi intención aquí llevar a cabo una exposición profunda de la televisión, así que me detendré en el punto que considero redondea el acercamiento que aquí estoy intentando hacer al video: la condición de la imagen desde lo técnico y lo conceptual.

Sin duda existe una tendencia a pensar la televisión como una especie de cine en miniatura, esto es una (re)producción en una pantalla más pequeña de lo que había ya hecho el cine. Esto no es del todo cierto.

En efecto, resulta innegable que tanto el cine como la televisión tienen un elemento productivo en común: la cámara. El producir se hace desde un dispositivo que, en apariencia es semejante; sin embargo, como lo anota Debray "en la foto y el cine, la imagen existía físicamente. Una película es una sucesión de fotogramas visibles al ojo desnudo en régimen continuo. En el video, no hay ya imagen, sino una señal eléctrica en sí misma invisible" (1994, p. 232).

La relación entre la televisión y el video ha resultado, desde su inicio, problemática. En efecto es complejo, desde un primer abordaje, reflexionar independientemente acerca de estos dos modos del hacer audiovisual por la forma misma en que se presentan ante nosotros: imágenes reflejadas en un monitor. A este punto cabe agregar que, de hecho, la televisión y el video han estado en permanente contacto entre sí, muchas de las obras de videoarte parecían buscar la televisión como espacio soñado de difusión, sin embargo, como formas de expresión audiovisual resultan incommensurables. Es claro que el carácter artístico del video y su particular forma de crear/mostrar establece, de entrada, una dicotomía que es evidente y conceptualmente relevante: la televisión es un espacio en el que lo popular adquiere su refugio, el video, por el contrario, es un territorio de lo culto, lo experimental.

En el fondo, video y televisión si no se interpenetran más profundamente, no es porque un sistema expresivo se oponga al otro, sino por ser incompatibles, ya que sus longitudes de onda

difícilmente coinciden salvo en casos muy especiales. Esto implica que el videoarte sea mal digerido por las grandes estructuras programáticas de la televisión, que generan sus anticuerpos y lo confinan a programas marginales, o a determinadas experiencias de emisión por cable, muy limitadas (Zunzunegui, 1989. p. 221).

El video comparte con la televisión la imagen *inexistente*, que se configura en su decodificación por medio de un lector, pero se separa de ella en su realidad conceptual y en sus fines. Esta es la nueva condición de la imagen, la inexistencia, y esta es la herencia constitutiva que la televisión da al video. Si se quiere, a lo que asistimos aquí es a la más profunda respuesta al platonismo en términos de niveles ontológicos. La imagen video adquiere su ser en la recomposición que de ella hacen los sentidos (la vista) y no en su existencia material, es una imagen que se actualiza (en el sentido aristotélico) cada vez que es decodificada y no que preexiste para ser percibida una y otra vez¹³.

Como lo señala Rincón (2002), con el video se da una revolución en el “tratamiento de las imágenes, representa una ruptura con la imaginería oficial, desintegra y destruye las visibilidades comerciales, se manifiesta como una anti-television, asimila todos los lenguajes y crea los propios” (p. 102). Con el video se asiste a la sensibilización del gusto por parte de quien observa, pues rompe con la lógica comercial y funcional de la televisión. Aquí parece entreverse una muy particular tendencia kantiana en el observador, el desinterés: quien contempla un video no lo hace buscando nada más, en el puro y simple mostrarse la obra adquiere sentido.

Todavía, el video no es solo una creación artística, es un territorio de resistencia y experimentación, dos lógicas paralelas. Por un lado propone rupturas a lo banal y masivo propio del discurso televisivo. Por el otro, abre el camino a los usos más inesperados de los dispositivos tecnológicos, abre la percepción e invita al sujeto a zambullirse en nuevas formas del mostrar. Con esto en mente, creo que puede proponerse aquí una idea eje para entender lo que simboliza el video en la reacción al iconoclasmo y en la recuperación de la imagen.

De forma paralela, desde esta visión de resistencia, el video se distancia del cine (su antecedente cinético primigenio), como lo indica Gubern (1987):

El videoarte, hecho por pintores, escultores o músicos (pero raramente por cineastas), ha rehusado la tradición del cine hegémónico, negando:

1. El tradicional espacio de exhibición litúrgico, oscuro y envolvente, que crea una subordinación o dependencia quasi hipnótica en el espectador.
2. La impresión de realidad que verosimiliza las ficciones y coloca al espectador suggestionado y desarmado ante un eventual por el que cree atisbar un flujo de acontecimientos auténticos, que parecen proceder de una realidad objetiva y autogenerada espontáneamente.
3. Los géneros tradicionales del cine narrativo-representativo, incluyendo su acatamiento a las leyes de la narratividad.
4. El proceso de proyección-identificación psicológica del espectador con los personajes de la ficción representada.
5. Los imperativos del *star-system*.

Al rehusar estos principios que han sido los sustentadores del cine como espectáculo, el videoarte se auto condena a la impopularidad y a la periferia de la cultura de masas, como los cuadros en las galerías de arte o las sesiones de cineclub, inserto en un espacio de exhibición itinerante (museo, galería) y rescatado de la sala oscura con su gran imagen envolvente, propia del cine.

En una línea de análisis similar podrían establecerse algunos puntos en común con el cine de quien retoma, como ya lo he indicado, la imagen y el movimiento. Sin embargo esta es la imagen inmediata, instantánea, lista para ser observada. Observada y después reemplazada, pues las cintas de video son reutilizables: efímeras, fugaces. El video se acerca al cine, después de salir de él y lo redefine, lo llena de nuevos elementos. Con el auge de las nuevas tecnologías el video lleva al cine lo virtual, lo ligero, lo no – corporal. De igual modo, se introduce en las lógicas del cine; en este momento hay grupos como "Dogma 95" que además de hacer un cine con cámaras de video de alta definición, incluyeron el estilo video, los movimientos rápidos, poco claros, las iluminaciones naturales, los sonidos naturales; [...] estos nuevos grupos rescatan la naturalidad y espontaneidad de las formas de video en la producción de imágenes [...] (Barrera, 2003, p. 62).

Así mismo, el video rompe con la estaticidad de la televisión desde dos perspectivas a las que llamaré interna (para referirme a los usos del video) y externa (para referirme a las características mismas del video, como formato).

Por un lado, en lo que tiene que ver con la *perspectiva interna*, libera al espectador del yugo de los horarios; por medio del VTR se redefinen las rutinas de consumo y uso de la televisión, el video amplía las fronteras entre mensaje y receptor. Así mismo, el video resulta un formato fácilmente manipulable y de amplia comprensión para la mayoría, se inserta fácilmente en la cotidianidad y permite una gran variedad de usos y aplicaciones. El video juega un papel preponderante en el registro de actividades lúdicas, sociales y profesionales. De otro lado, el video visto desde la *perspectiva externa*, se presenta como un formato novedoso, versátil y manipulable, que ofrece múltiples posibilidades y que se abre camino al compaginar de manera afortunada con las nuevas tecnologías (computador, videojuegos, CD, DVD, Internet).

Al acercarse a los trabajos de Nam June Paik, Joan Jonas o Bill Viola, por citar solo algunos de los video artistas cuyo trabajo ha tenido alguna incidencia en la segunda mitad del siglo XX, parecería entreverse allí una lógica onírica similar a la que explicité al hablar del surrealismo; esa fue la razón de mi escogencia, pues veo en el video una *conjunción* de la lógica onírica del surrealismo, la apuesta por la imagen de la fotografía, el movimiento que se consolida en el cine y las peculiaridades de la cámara de televisión.

De estas vertientes nace una forma nueva, híbrida pero independiente, que se desvincula de sus orígenes para ser ella misma un nuevo ser; diremos así, reformulando ligeramente las premisas iniciales de este artículo: por un lado, que el video es hijo ilegítimo de la pintura, la fotografía y el cine; por el otro que es como un esqueje¹⁴ de la televisión, pues tiene su misma "naturaleza" pero es, a la vez, una forma audiovisual independiente.

HACIA UNA POSIBLE ONTOLOGÍA DEL VIDEOARTE

Es evidente que, como forma de creación apoyada en un dispositivo técnico, el video debió buscar a sus pioneros en otros ámbitos del hacer artístico y, en un principio, soportarse en la televisión. En efecto, una de las primeras formas de experimentación estética se hizo en el programa *Jazz Images* entre 1964 y 1966 por WGBH, cadena de televisión pública de Boston. Allí, mientras los artistas interpretaban la música, el personal de la estación jugueteaba con los *switches* con el fin de explotar nuevas posibilidades visuales. La experiencia iniciada en *Jazz Images* sería retomada en 1967 por otro programa de la WGBH, *What's Happening, Mr. Sil-*

ver?, conducido por el profesor de la Tufts University, David Silver. Se trataba de un show que combinaba imágenes en vivo y pregrabadas que mostraban los cambiantes comportamientos de la época (Huffman, 1990, p. 82).

Estos dos experimentos audiovisuales abrirían el camino para que, a partir de tímidos intentos realizados durante la década del sesenta y con decidida solidez en la del setenta, muchos artistas provenientes de las pintura, la música, el *happening* y el arte conceptual dieran un paso hacia lo audiovisual, el video, en su crear.

Así las cosas, es claro que el videoarte “hereda una filiación compleja y multiforme” (Zunzunegui, 1989, p. 222) y que se inserta dentro del ámbito del hacer artístico como una forma híbrida que habría de marcar para siempre tanto a creadores como a espectadores.

A partir de la aparición del *portpack*¹⁵ en los años sesenta, el video ha ido de la mano con las vanguardias artísticas y, en general, con el arte experimental. He hecho ya una aproximación a una herencia surrealista que parece entreverse en ciertas lógicas oníricas propias del video, sin embargo resultaría un despropósito decir que esta es su única herencia, en efecto hay quienes ven influencias directas desde otras expresiones propias de la vanguardia.

Habich y Carrillo muestran como:

[...] desde su origen, el video apareció vinculado a las tardovanguardias artísticas de los años sesenta, principalmente a las vanguardias neodadaísticas, aquellas que tenían como objetivo una apropiación de hechos de la vida cotidiana, de sistemas objetuales, etc. Así el video tomó para la nueva imagen electrónica el repertorio iconográfico del pop, la atención de los productos de la sociedad de consumo, de la publicidad y de los medios masivos de comunicación. (1994, p. 85).

El video propone una especie de hibridación no solo entre los distintos lenguajes de los que se compone sino también en la esencia misma de su forma: en él convergen el arte y la tecnología, característica formal y conceptual. Formal, pues el video es un producto tecnológico como el cine, la fotografía y la televisión; conceptual, pues de su herencia del arte pop “el video tomó algunas de sus técnicas de acumulación de lenguajes diferentes (cómic, pintura, medios de información, publicidad), la seriación y repetición, la estrecha relación entre arte y tecnología, la confrontación, oposición y mezcla de imágenes anacrónicas y de estilos contrapuestos, de diferentes épocas y lugares” (Habich y Carrillo, 1994, p. 85).

Curiosamente, y a pesar de la evidente herencia de la televisión y el cine, el video como forma de hacer artística parece acercarse más a otro tipo de modos del crear como la pintura y la música. La pintura deja su herencia en la forma de tratar las imágenes: “el video enlaza a través de las características de baja definición de la imagen, el puntillismo de las pantallas, la disolución de la imagen que permite referirse al informalismo o a la fragmentación de un cubismo (*herencia de Cezanne quien redujera la imagen a la forma geométrica*) o un surrealismo móvil” (Zunzunegui, 1989, p. 228)¹⁶.

El parecido con la música es menos claro, pues se trata aquí de un arte no (re)presentativo, de hecho, ajeno a la imagen. La asimilación del video con la música podría pensarse desde una perspectiva un poco menos tecnológica que la propuesta por Zunzunegui (1989).

El video tiene la movilidad de una pieza musical: con un tema recurrente, quizás, pero abre la posibilidad de hacer variaciones sobre el tema; sugiere libertad al creador y en muchos casos se apoya, como el jazz y el blues en la capacidad de improvisación del artista: el video

es creación pura, mostrar puro que como una pieza musical se presenta a sí mismo como una manifestación del espíritu creador, puro instinto dionisíaco que del artista que busca la redención mediante la apariencia, se sumerge (y nos sumerge a los no creadores) en la eterna contemplación.

El video, desde esta hermandad con la música escapa a las lógicas rígidas y encapsulantes de la televisión, su tálamo madre, y se aboca al libre mostrar. De igual modo, hay una peculiar relación con la escultura que en su hibridación con el video da como resultado particulares (re) configuraciones estéticas. Sobre este último punto me detengo líneas más adelante.

Desde esta perspectiva de hibridación e incertidumbre, de no estaticidad y de renuncia a los parámetros establecidos, pueden empezar a trazarse de manera tentativa, por supuesto, algunos de los elementos constituyentes del hacer propios del video. El primero de ellos es la presencia de muchos elementos diversos que convergen para crear una nueva forma de contar y (re)presentar. En los primeros usos sociales y artísticos del video, como ya lo he mostrado, convergían las ideas de artistas plásticos, poetas y músicos que se preocuparon mucho más por la forma, la integración de la imagen y el sonido, que por algún tipo de construcción narrativa particular. Así, *en un primer momento*, podría decirse que el video no cuenta: solo muestra.

Allí confluyen la música, lo oral y lo escrito. El sonido recupera su papel principal dentro de la construcción audiovisual; lo escrito, oculto tras la irrestricta oralidad de la televisión vuelve a aparecer en el video. "Vemos aparecer en los videos superposición de textos, de idiomas, fragmentos de letras. El video ha logrado que se vuelva a escribir la imagen, expandir el texto escrito y el sonido-música." (Habich y Carrillo, 1994, p. 87).

Interesante hibridación propone aquí el video en medio de una cultura occidental que había condenado la imagen en pos de la búsqueda de la palabra, posteriormente del texto, de la escritura, estandarte por excelencia de la cultura letrada, desde la antigua Grecia en donde el vocablo *logos* estaba allí para significar, contemporáneamente, "razón" y "palabra". El *diá-logos* de Platón sugería una búsqueda a través (*diá*) de la razón.

Machado muestra cómo la palabra, en especial la escrita, esto es, el libro, ha dado origen a una "literolatría" que contrapone la engañosa imagen a la docta palabra; desde una búsqueda estética y como ámbito de la resistencia, el video rompería con esta lógica dicotómica y excluyente. "Para el iconoclasta la verdad está en los escritos" (2000, p. 4).

Un segundo momento dentro de la reflexión sobre la propuesta estética del video, se centra en lo que allí se cuenta y cómo se cuenta. A partir de esta reflexión y siguiendo, de nuevo a Habich y Carrillo, pueden mencionarse algunos elementos esenciales dentro de la manera de contar/crear por medio del video:

1. Acercamiento a temas cotidianos.
2. No -mediación escénica. Relación directa entre el objeto y la cámara. Esto recuerda los *ready-made* de Duchamp.
3. Hibridación entre formatos e influencias.
4. Desdibujamiento de la distinción entre contenido y forma.
5. Construcción narrativa a partir de: fragmentación, dispersión, disolución y, al mismo tiempo, concreción.

El video escapa a las formas estáticas de narración, se caracteriza por fuertes y veloces profusiones de imágenes; no hay transiciones. "Esto produce una sensación¹⁷ de *no narración*, de simple expresión de hechos, sentimientos o intenciones" (Habich y Carrillo, 1994, p. 87).

De hecho, la sobreexposición de imágenes y efectos, la presencia irrestricta de máquinas y de postproducción en el video hace que se de algo así como una hipernarración, un lugar en el que la imagen reposa y se regocija plácida, lejos del temor iconoclasta.

Hasta aquí se podrían plantear las características que Habich y Carrillo (1994, p. 91) dan al video en tanto producto técnico, que permitirían reconstruir, junto con los cinco puntos arriba anotados, de una manera un poco más cercana, los elementos narrativos del video:

1. Sobreimpresiones.
2. Fundidos y encadenados / Incrustaciones.
3. Comutación alternativa de fuentes de imágenes.
4. Asociación entre materiales variados.
5. Montajes rápidos/ cámara lenta.
6. Variación de velocidad / desfase de sonido.
7. Distorsión de imágenes / colorización–descolorización.

De las características anteriores es posible inferir que el video se determina por una estética poco usual, una narrativa frenética (sin que esto implique forzosamente rapidez y vértigo) y una propuesta visual que se construye desde la hibridación y desde las fisuras que se perciben entre los otros formatos.

Hagamos ahora algunas precisiones en cuanto a la *forma* del videoarte.

Se tiende, en un primer momento, a asociar el videoarte con obras “empaquetadas” en una cinta de video lista para ser reproducida quedando el trabajo del artista relegado a un proceso de conceptualización y elaboración que termina en el momento en el que la cinta recoge lo creado. Esta es una visión limitante del videoarte, pues deja por fuera toda una serie de propuestas y modos de ser de la imagen.

Con el fin de mostrar un poco mejor cómo se ha venido desarrollando esta forma audiovisual de arte (re)configurado intentaré hacer una clasificación de las formas de videoarte que podría recoger de una manera casi abarcante los modos de darse de esta manifestación estética. Siguiendo las propuestas de Belloir (1981) y de Zunzunegui (1989) dividiré el videoarte en varias vertientes que muestran la complejidad que puede adquirir esta forma (re)configurada.

1. *Captura de acciones.* Muchos de los pioneros del videoarte provienen de ramas diversas del arte, en particular de las vanguardias. El video ha sido utilizado, frecuentemente, como medio de registro/ difusión de *performances*, por ejemplo. Zunzunegui (1989, p. 223) recuerda el uso del video como modo de registro del *body art*; en este punto el referente inmediato podrían ser los trabajos de la artista francesa Orlan. Sus numerosas transformaciones corporales han sido capturadas en video y transmitidas en tiempo real, sin duda con el fin de dar nuevas posibilidades a su arte: entre 1990 y 1993 Orlan emprendió un trabajo al que dio el nombre de *La Réincarnation de Sainte Orlan*; allí, a través de múltiples intervenciones quirúrgicas buscó convertirse en otro ser, con los rasgos de Venus, Diana, Europa, Psyche, y Mona Lisa: todo su experimento estético fue registrado en video dándole a Orlan el don de la ubicuidad; la transformación ya había sido conseguida por medio de la cirugía: transformación y ubicuidad son dos de las características que residen en los seres sagrados: Orlan había logrado su cometido¹⁸.

2. *Indagaciones sobre espacio y tiempo.* Con los avvenimientos tecnológicos son cada vez mayores las investigaciones y los juegos que pueden hacerse con el espacio y el tiempo. El videoarte no ha escapado a estos juegos: Roger Baladi ha ofrecido una obra paradigmática con *Ecrire Paris avec les rues de cette ville* (1974): "una cámara video sobre una moto lleva a cabo un recorrido por París según un itinerario predeterminado de acuerdo con el grafismo de la palabra PARIS. A medida que el recorrido se efectuaba, por un procedimiento de incrustación, el itinerario en moto era reproducido a lápiz sobre un plano de París y retranscrito, sincrónicamente, sobre la grabación original" (Zunzunegui, 1989, p. 223).
3. *Multidimensionalidades y estetizaciones.* Como lo dije, el empaquetamiento en una cinta, es una visión restrictiva del video arte. Muchos artistas han incorporado la imagen video a instalaciones que se acercan más a la idea de una escultura que al mero esqueje de la imagen televisiva. El videoarte se abre como un ámbito de experimentación en el que la imagen no solo está para ser vista sino también como parte de un ambiente o de una nueva figura. Nam June Paik ha mostrado esto con sus usos del televisor en obras como *TV Bra* (1964) o *TV Cello* (1964); igualmente sugestiva resulta *Piano Piece* (1993), (video)escultura que combina un piano con trece monitores conectados a través de un circuito cerrado de televisión. Resulta interesante notar que aquí no solo nos desprendemos de la imagen en su carácter de percepción puramente visual sino que, además, asistimos a la *estetización* del dispositivo mismo, que abandona su carácter de utensilio para entrar a formar parte de una obra de arte: hay una resignificación, en este caso del monitor, que deja de ser un simple *display* y se inserta en la obra como protagonista. Paik, de nuevo, mostró que el dispositivo podía llegar a ser, él mismo, arte. *Distorted TV Set* (1963) era una obra basada en la alteración de los circuitos del aparato (en particular una inversión del diodo que daba como resultado una televisión negativa) o *Magnet TV* (1965) en la que un magneto en la parte superior del televisor morfeaba la imagen. Aquí entra en juego un punto que resulta particularmente importante y que podría verse como el resultado de una empresa iniciada por la fotografía en el siglo xix: el utensilio *haciendo* arte. Sin embargo aquí, en el caso del videoarte, la afirmación podría ser llevada mucho más lejos y aseverar que nos enfrentamos al utensilio *siendo* arte. Se podría pensar aquí en una particular asociación entre arte, tecnología y vida cotidiana a partir de la extrapolación del utensilio de su estatus común y de su recubrimiento con el halo de lo artístico: el arte se aleja, de este modo, de la reclusión del museo y de las colecciones privadas de los aristócratas para entrar a ser, si se me permite este término, de dominio público. El videoarte se abre al mundo como una nueva opción de creación.
Junto a estos experimentos video-escultóricos resulta indispensable mencionar los video entornos y las instalaciones multicanal que juegan con las imágenes, los tiempos y el papel del espectador: de nuevo, asistimos a una importante (re)configuración de lo artístico que desafía no solo el iconoclasmo sino los cánones y las poéticas hegemónicas. El videoarte, en muchos casos, hace depender la obra del espectador, esto es, de la presencia de un espectador, sin él la obra no existe. Esto, de algún modo resultaría impensable para Aristóteles o Kant quienes nos mostraron la grandeza de la obra más allá del espectador. *Present, Continous, Past(s)* (1974) (Zunzunegui, 1989, p. 224-5) de Dan Graham¹⁹ o más ampliamente los trabajos de

artistas como Eija-Liisa Ahtila son ejemplo claro para mostrar este punto: ya no hay un sujeto que contempla y una obra que es contemplada; asistimos a una fusión que el videoarte, recogiendo la herencia de las instalaciones, hace posible. La imagen video cambia su estatus, el espectador cambia su estatus. "Ya no es lícito hablar de imagen en movimiento sino de *imagen en cambio*, tampoco el lugar del espectador es un lugar estable. Ni una sola imagen lo solicita ni existe un lugar desde el cual mirarla. Circulando entre un mar de imágenes, el espectador del video se lanza a la búsqueda de una posición transitoria que permita la construcción de una brizna de sentido. Inmersión, menos en una obra que en un dispositivo, menos en un sentido que en simulacro, menos en un mundo que en una representación que nunca acaba de construirse como tal" (Zunzunegui, 1989, p. 233). ¿Importa acaso que se trate aquí de un simulacro? Creo que la respuesta aquí sería un NO rotundo.

En el videoarte, como se puede inferir de la clasificación anterior, el significante parece desvincularse del significado, no se entrelazan. La temporalidad pierde el sentido lineal tradicional y se transforma en un elemento que transmite una cierta idea de descentramiento y esquizofrenia. El video se vuelve un vehículo de reflejo en el que la tradición estética tiene su contracara.

Así las cosas, en la estética y la narrativa del video tiene lugar un muy particular proceso de reconstrucción de la realidad que es reinterpretada por los ojos del realizador y que se objetiva por medio de la imagen inmediata de la cámara. El orden y la linealidad, la estaticidad televisiva desaparecen para dar lugar a nuevas lógicas del contar que, de algún modo reflejan ciertas lógicas propias: la era de lo efímero, de lo que se diluye, la era en que vivimos.

Explicitemos aquí una primera conclusión de este artículo: el video nos muestra que estamos en una época móvil, múltiple, en la que el arte se abre y se (re)configura, y al mismo tiempo descubre que nos hallamos en un momento en que la imagen es lo real; asistimos a una ruptura epistémica con el platonismo irrestricto que daba a las imágenes un estatus inferior, de imitaciones de lo real, de algo que era lo que constituía el verdadero ser y que escapaba a nuestra vista. Lo real no se veía: hoy lo real es lo que se ve. *El dogma platónico* ha sido superado; las imágenes son ahora las Formas.

Con el video asistimos, en esta línea "reflexiva" de análisis a la presencia de una serie de condiciones de reinención de lo visible y lo artístico a partir del formato mismo que se observa. Siguiendo a Cubitt (1991) y a Barrera (2003)²⁰ es posible distinguir al menos cuatro condiciones que describen el video y que le dan un carácter único como formato artístico / expresivo.

1. *Condición imperfecta, perder "generación"*: esto tiene que ver con lo efímero del video, de sus características esenciales. La no-permanencia es una característica inherente al video, que en su forma misma se ve cada vez trastocado y modificado por procesos como la edición, copia, emisión etc. Este, por supuesto, un punto debatible en épocas de ontologías del video digital. Empero, espero se me conceda esta licencia aquí con el fin de hacer más explícito el modo en el que el video, desde las cintas electromagnéticas, cobra su ser.
2. *Condición flujo, devenir sentido*: aquí entran el juego las múltiples posibilidades de significación que pueden inferirse a partir del video. Su estatus de lugar de convergencia entre el arte y la tecnología abre la posibilidad de hacer múltiples lecturas y

hallar nuevos significados de lo visible a partir de la propia autorreflexión. A través de la tecnología y de su poder para transformar y reinventar la imagen, entramos en el contexto de la búsqueda del significado a partir del sentido, muchas veces sin referencia.

3. *Condición resistencia, perder lo mismo*: el video es el lugar de "lo otro" donde es posible pensar la diferencia y escapar a la mismidad propia del lenguaje televisivo y de las lógicas de lo tradicional. Allí tiene espacio lo marginal, lo diverso, lo *underground*. Es en el video donde la imagen abandona la mismidad y entra en el terreno del pluralismo visible. "El video inserta la posibilidad de la diferencia como expresión (llámese mujer, gay, ecológico, étnico, sexual...) [...] en el universo homogéneo del poder [...]. la tecnología video (cámara- edición) crea nuevas posibilidades de diálogo" (lo que Barrera (con Cubitt) llama "*Condición comunicativa, intervenir "tiempos /lugares / sujetos*" (2003, p. 64).
4. *Condición invención, ganar la incertidumbre*: estrechamente relacionada con los puntos anteriores, esta posibilidad de ganar incertidumbre tiene que ver con la idea de producir identidad, de entrar a significar el momento histórico y el propio presente. La televisión es un presente eterno, el video ofrece la posibilidad de repensar y reinventar. El significante "abandonado" es el lugar de apertura para la interpretación del devenir histórico; allí yace la posibilidad de producir memoria.

He hecho hasta aquí un recorrido por las formas de una manifestación del arte (re)configurado que se abre y des-oculta ante el mundo como un nuevo modo de ser de lo estético. El videoarte reta al iconoclasmo y le muestra cómo la imagen existe no en virtud de una intención sino en su extensión pura, como un mostrarse desinteresado y carente de una búsqueda referencial. Ahora bien, mis reflexiones nos han llevado, a partir de Platón, por un paulatino sendero que ha (re)cobrado la imagen en su ser y ha dejado de lado el problema del sonido que, para el mismo Platón ya estaba presente. Volvamos, una vez más, a la *República* y veamos de qué se trata esto:

"[...] Y si la prisión contara con un eco desde la pared que tienen frente a sí, y alguno de los que pasan del otro lado del tabique hablarla, ¿no piensas que lo que oyen proviene de la sombra que tienen delante de ellos?" (515b).

El sentido de este pasaje no es otro que el de introducir *una nueva ilusión* en la imaginaria proyección que tiene lugar en la morada subterránea: la ilusión sonora. De nuevo, Platón, en esa especie de teatrino que es la caverna, se anticipaba al cine, que adquiriría su forma final²¹ con *The jazz Singer* (1927) de Alan Crosland, película en la que, por primera vez, se oyó a un actor, Al Jolson, cantando. El video, por supuesto, ha hecho uso del sonido y lo ha intervenido. Sin embargo, en muchos de sus modos de darse también ha hecho abstracción de él o lo ha relegado a un segundo plano. Al respecto puede pensarse en muchas de las obras de Nam June Paik que son, ante todo, visibilidades. Un ejemplo: *Magnet TV* (1965).

Esto no excluye las presencias sonoras en la obra de Paik (por citar solo a un video artista), en especial si se piensa su fuerte cercanía con el compositor John Cage y su formación musical. A lo que apunto aquí es al hecho constatable de que puede existir videoarte sin sonido, es decir que este no es una *conditio sine qua non* para el darse de esta manifestación estética.

Con la idea de la precesión de la imagen sobre la mesa, me siento inclinado a pensar, siguiendo a Hernández, que lo esencial del video parece radicar en que "denota una situación

procesual, a diferencia de la obra pictórica o la representación mimética de un objeto preexistente; el video es virtuosismo (¿acaso uno de los rasgos neobarrocos de Calabrese?) puro de imágenes, se aleja del componente estético de la materia y así, más que un objeto, es un sistema de presentación, que se expone y define en un espacio conceptual sensible, de reflexión y de percepción a la vez" (2002, p. 81)²².

Intentaré ahora extraer ciertos elementos que me permitan sacar algunas conclusiones sobre la forma estética del video.

1. Parece hacer una preponderancia de la imagen que ya sea empaquetada en una cinta de video o formando una escultura o instalación, adquiere su ser en el aparecer, en un mostrarse que no es necesariamente mimético.
2. El carácter procesual²³ del que habla Hernández sugiere ciertas particularidades en la relación que existe entre el sujeto y la obra. Si se toma lo procesual desde su significado latino, *procedere* (adentrarse, avanzar) podría pensarse en un *ir hacia* la obra por parte de quien la observa-participa. Esto es evidente en el caso de las video instalaciones en las que el adentrarse, el *ir hacia* parece ser parte de la obra misma. Sin embargo el video es procesual aún cuando en su presentación final se limite al *tape* pues a partir de su misma *condición flujo* obliga al sujeto-observador a leer desde la subjetividad y a emprender una labor interactiva que lo obliga a inmiscuirse en la obra. El *ir hacia* no tiene que ver solo con la relación de espacialidad compartida propia de la instalación, se relaciona también con el desciframiento que se intenta a partir del devenir de las imágenes que, aunque existen en su puro mostrarse, proponen un descubrirse de la subjetividad y de la construcción de sentido a partir del acto mismo de ver. Aquí también resulta clara la importancia de la *condición invención* y la incertidumbre que genera: el posible abandono del significante, la ausencia misma de la intención lexical llevan a ese *adentrarse* en la obra.
3. El *ir hacia* sugiere también ciertos cambios en la temporalidad que maneja la obra-video. La subjetividad elimina la idea de un tiempo absoluto para dar paso a un tiempo que es construido por el observador. No estoy aquí eliminando la existencia de *el tiempo*, simplemente estoy sugiriendo que el video juega con la temporalidad experimentando con ella como en el caso de *Ecrire Paris avec les rues de cette ville* (1974) o de *Present, Continous, Past(s)* (1974) o haciendo salir al observador del tiempo vivido para invitarlo a entrar en un tiempo creado: la experiencia subjetiva del tiempo parecería, en gran medida, depender aquí de la interacción del observador-participante con la obra. Un ejemplo aclarará un poco los juegos/experimentos que el video puede hacer con la temporalidad: "En la instalación de video con efecto retardado *Yesterday/Today* (1975) del artista Dan Graham se expone el espacio de una sala de espera en una oficina corriente en la cual se graban en video de manera oculta, las acciones y los comentarios de los visitantes y de los trabajadores del lugar. Al día siguiente se colocan en altavoz y cámara de televisión estas grabaciones y se espera la coincidencia que surja entre ellas y las acciones de los trabajadores en este día siguiente; sorprendiéndose con que la rutina de trabajo lleva a la repetición de las frases de saludo, la organización de tareas; los comentarios del descanso encajan en la grabación, de forma más o menos similar, evidenciando la esquematicidad de las sociedades corporatistas del trabajo" (Hernández, 2002, p. 82).

4. En el video la tecnología, representada en el dispositivo, se vuelve parte de la obra misma. El video artista descubre que el aparato, un televisor, no es solo un *display*, le confiere un valor estético que lo despoja del estatus de utensilio y lo recubre con un halo que originalmente le es ajeno. Sobre esto ya se ha hablado suficiente en las páginas anteriores.

A partir de estos cinco puntos propongo este pequeño mapa que, espero redondee las ideas que en estas páginas he tratado y dé algunas luces para pensar la videoestética, si es que se me permite usar este término.

Manifestación estética.	Revolucionario, experimentador, siempre decidido a hacer lo nuevo: "Como la pintura, como la música, el video-arte plantea una posibilidad que no puede desatenderse, la de mostrar que la creación del sentido sigue teniendo que ver con la invención antes que con la repetición de fórmulas rituales" (Zunzunegui, 1989, p. 231).
Imagen	Preponderancia de la imagen. En el videoarte la imagen lo es todo: en el mismo hecho de mostrarse está su razón de ser, su estatus ontológico. Aquí se sintetizan los mayores desafíos al <i>dogma platónico</i> . Estamos hablando de una imagen con una textura autogenerada que "no requiere para su visualidad ningún objeto real, se produce en las máquinas semióticas llamadas cámaras y sus múltiples posibilidades plásticas, o computadores donde todo se hace y se reinventa. Materialidad inmaterial, más cercana a la imaginación que a los objetos" (Rincón, 2002, p. 25). Desde aquí puede pensarse en la idea de no-narración.
Sonido	Inquietante, puede ir desde el <i>white noise</i> o el <i>feedback</i> hasta las obras de Cage. Sonido presente como modo de dar profundidad a la imagen.
Tiempo	Experimental y subjetivo. El video juega con el tiempo desde su forma misma. La imagen video permite variar caprichosamente las velocidades y proponer temporalidades propias de la obra así como plantear un tiempo propio de la experiencia estética.
Relación sujeto-obra	Interacción: la obra construye al sujeto y el sujeto determina la obra ya sea desde la participación o desde la búsqueda de una intención (quizás inexistente, no lo sabemos).
Dispositivo	Estetizado, intervenido física y/o simbólicamente por el creador que lo (re) inventa para sí mismo y lo propone así a quienes observan. Se trata aquí de una creación estética tecnológicamente mediada.

NOTAS

- 1 En términos más rigurosos el poder emitir un juicio de gusto supone el “libre juego de las facultades”; aquí no me detendré en él, pues me interesa resaltar el enfoque visual que se puede colegir del planteamiento kantiano.
- 2 Afirmación polémica, lo sé. Se podría objetar que el surrealismo constituye en sí mismo una poética cuya esencia radica en asumir una oposición frontal a las poéticas tradicionales y, en esa medida resultaría, también ella, limitante. Ahora bien, lo que pretendo aquí es mostrar, o al menos sugerir, que lo que busca este movimiento es una libertad creadora. Desde esta perspectiva digo que huye de las pretensiones estandarizantes de toda poética.
- 3 En adelante para hacer alusión a esta afirmación diré simplemente “*el encuentro fortuito*.”
- 4 Sobre este punto hay algunas divergencias; en efecto, afirma Debray (1994, p. 225), que el antiguo socio de Daguerre, Niépce había fabricado ya, en 1826, la primera fotografía del mundo. Para una referencia textual-visual sobre el papel de Niépce como el verdadero inventor de la fotografía véase en línea: <http://www.nicephore-niepce.com>.
- 5 Por supuesto, la fotografía no se limita al arte o a la foto de álbum familiar; hay múltiples usos que van desde los objetivos militares hasta la publicidad; he querido hacer esta división casi dogmática para evidenciar el reto al iconoclasmo desde dos ámbitos de los cuales participa la gran mayoría.
- 6 Inclusive Debray se muestra escéptico con la imagen: “Hoy sabemos, y esto es un alivio, que todas las imágenes son embustes (y lo serán cada vez más con la numerización)” (1994, p. 226).
- 7 Sobre este punto, que dejo apenas sugerido, remito al lector al trabajo de Sokal y Bricmont (1999).
- 8 De hecho, según *La Biblia*, **somos imagen**. Basta leer Génesis 1: 26-27, en particular el versículo 27: “Y creó Dios al hombre a su imagen, a imagen de Dios lo creó [...].” Después de todo, el cristianismo y Platón no son tan incommensurables como se cree.
- 9 Me parece claro que aquí estoy refiriéndome a la fotografía que (re)presenta el mundo, que (re)crea lo que es. Sin embargo es evidente que existe cierto tipo de fotografía que no es mimética; sobre este punto remito a muchos de los trabajos de Ernst Haas. Cf en línea: <http://www.ernst-haas.com/index2.html>
- 10 El texto entre paréntesis es mío.
- 11 No necesariamente excluyentes. Un caso típico es *El perro andaluz* (1929) dirigida por Luis Buñuel y co escrita con el pintor surrealista Salvador Dalí. El Internet Movie Database da esta sencilla reseña que, en mi opinión, resume claramente el espíritu del film:

“When writing the script, Luis Buñuel and Salvador Dalí deliberately rejected anything that made rational sense, so a plot summary is something of a futile exercise. Still, here goes. Un Chien Andalou consists of seventeen minutes of bizarre and surreal images which may or may not mean anything. A woman's eye is slit open, a man pokes at a severed hand in the street with his cane, a man drags two grand pianos containing dead and rotting donkeys and live priests, a man's hand has a hole in the palm from which ants emerge.”

En línea: <http://www.imdb.com/title/tt0020530/plotsummary>. Cursivas mías.
- 12 Para una discusión sobre este punto, adicional al problema que plantea la Alegoría de la Caverna, Cf. *República* II 357c.
- 13 La ruptura que plantea en el pasaje citado Aristóteles es, por decir poco, sorprendente: el saber se acerca al ver.
- 14 Tomo prestado de la botánica este término que denota un tallo de una planta que crece al lado de la planta principal y que desde la raíz o el tallo, procede como un pie o vástago.
- 15 El portpack es un magnetoscopio portátil, lanzado al mercado en 1968 por la Sony Corporation y es el antecesor inmediato del VTR.
- 16 El texto en cursiva es propio.
- 17 Altero en este punto el texto original. Habich y Carillo utilizan la palabra *concepción*; considero que sensación se ajusta un poco mejor a la idea que se está dando aquí.
- 18 Los excéntricos performances de Orlan empezaron en 1964 cuando decidió medir algunos tramos de la ciudad con su propio cuerpo, creando su propia unidad de medida, el “*orlan*”. Sus experimentos quirúrgicos se inician en 1978 cuando filma en video una operación de emergencia. Orlan es una artista particularmente

importante en la segunda mitad del siglo XX pues ha llevado al límite las (re)configuraciones que pueden imprimírsela a la experiencia estética y ha (re)definido lo que entendemos como obra planteando una ruptura clara entre el creador y lo creado, haciendo de su cuerpo la obra misma, rompiendo con la idea de que la obra es un *algo* diverso a su creador.

De otro lado, Orlan muestra un lado oculto de la relación entre arte y tecnología, que tiende a verse mucho más en los términos que he planteado hasta aquí. En artistas como Orlan, Stelarc, Kac, el arte está mediado por la tecnología desde otra perspectiva.

19 Para una explicación detallada del procedimiento de Graham véase en línea: <http://www.medienkunstnetz.de/works/present-continuous-pasts/>

20 La numeración y los nombres que daré aquí a las condiciones del video son algunas de las que utiliza Barrera (2003). La interpretación de cada una de ellas, por el contrario, obedece a mi reflexión.

21 Esto es, como síntesis de imagen, movimiento y sonido.

22 El texto entre paréntesis es propio.

23 Tradicionalmente el arte procesual es aquel que se interesa más por el proceso de elaboración que por el producto final. Aquí, más que centrarme en esta especie de definición, veré lo que puede implicar que un arte sea procesual.

REFERENCIAS

- Aristóteles. *Ética Nicomaquea*. Trad. y notas de J. Pallí Bonet. Introducción de E. Lledó. Revisión: Q. Racionero Carmona. Madrid: Gredos, 1993.
- Aristóteles. *Poética*. Intr., trad. y notas de V. García Yebra. Madrid: Gredos, 1997.
- Aumont Jacques. *La estética Hoy*. Madrid: Cátedra, 2001.
- Barrera Laura. (2003). *New Yo City (Video, ciudad y subjetividad)*. Tesis de Grado. Comunicación Social. Pontificia Universidad Javeriana.
- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1987
- Cubitt, Sean. *Timeshift. On video Culture*. New York: Routledge, 1991.
- Debray Regis. *Vida y muerte de la imagen. Una historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Feldman, Simon. *La fascinación del movimiento*. Barcelona: Gedisa, 2002.
- Gubern, Román. "La revolución videográfica es una verdadera revolución". En: Revista Telos N.º 9 Marzo-Mayo 1987
- Habich Gabriela, & Carrillo Jairo. "Post-Video. Una forma de la postmodernidad". En Revista Signo y Pensamiento # 24, 1994. pp. 83-92.
- Hernández, Iliana. *Mundos virtuales habitados. Espacios electrónicos interactivos*. Bogotá: Centro Editorial Javeriano, 2002.
- Huffman, K. R. "Video Art: What's TV Got To Do With It?" En: Hall, D & Fifer, S *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990.
- Longoni, A. & Santoni, R. *De los poetas malditos al videoclip. Arte y literatura de vanguardia*. Buenos Aires: Cántaro, 1998.
- Kant, Immanuel. *Crítica del Juicio*. Madrid: Espasa, 1997.
- Machado, Arlindo. *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000.
- Martín-Barbero, Jesús y Rey, Germán. *Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva*. Barcelona: Gedisa, 1999.
- Platón. *República*. Intr., trad. y notas de C. Eggers Ian. Madrid: Gredos, 1996.
- Rincón Omar. *Televisión, Video y Subjetividad*. Bogotá: Norma, 2002.

Sokal Alan, & Bricmont, Jean. *Imposturas Intelectuales*. Barcelona: Paidós, 1999.

Zunzunegui Santos. "Espacio del sentido y escritura narrativa en el vídeo de creación" En: Revista Telos N.º 9 Marzo-Mayo 1987

Zunzunegui Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra, 1989.

Cómo citar este artículo:

Roncallo Dow, Sergio. "Video, videoarte, iconoclasmo".
Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 8 (1),
103-125, 2013.