

Vídeo-Arte: fragmentos de una imagen

SANTOS ZUNZUNEGUI

1

¿Cuál es el espacio en donde se asienta la especificidad del vídeo?
¿Existe un territorio liberado de la contaminación cinematográfica?
¿Dónde y cómo busca la relación con el público esa imagen múltiple,
proliferante, electrónica?

2

Empecemos por lo más sencillo. Los vídeo-arte no nos interpelan desde el fondo de una sala oscura que reproduce la caverna platónica, ni invaden de forma desarmante nuestra cotidianeidad instalándose en la sala de estar de todas las viviendas.

Al contrario, nos asaltan desde lugares imprecisos, compartidos no pocas veces con otras formas de arte (pintura, escultura), en muestras, galerías, museos... El vídeo-arte se integra fácilmente con otras expresiones artísticas.

Por eso, el vídeo-arte no ha alcanzado la intoxicación masiva de un público indiscriminado. En todo caso se ha convertido en una especie de droga para los «happy few».

Podemos comenzar a extraer conclusiones. De entrada, subrayar que el vídeo-arte se relaciona mejor y más extensamente — más allá de la fascinación por una tecnología relativamente común — con formas artísticas pobres, tecnológicamente hablando (pintura, música), que con lo que son sus parientes más próximos.

No es por casualidad que muchos de los más interesantes videoartistas provengan de esos campos. Y que la transfusión de energías del área cinematográfica y televisiva no sea tan llamativa.

Si con la música el vídeo-arte encuentra puntos comunes en esas imágenes multiplicadas y simultáneas, seriales y organizadas, que funcionan a modo de acordes de grupos instrumentales, con la pintura el lazo se tiende a través del informalismo, de la disolución del texto pictórico, que encuentra en la imprecisión y baja definición de la imagen-vídeo un inesperado compañero de viaje.

4

Con el cine, por el contrario, es más lo que separa que lo que une.

El vídeo-arte permite reencontrar a un espectador itinerante, no atado al espectáculo desde un punto de vista único y fijo de una vez por todas. Con el vídeo-arte, la unicidad del punto de vista del espectáculo estalla definitivamente, incluso en términos físicos.

La relación con la imagen se hace mucho más flou, dispersa, variable, no continua. Entre la obra y su espectador — pero ya no es su espectador, que tendrá que compartir con otras obras — se teje un constante ir y venir. La imagen se convierte, así, en un lugar de encuentros, no necesarios, provisionales.

El surgimiento del sentido se ve trastocado por una sustancial alteración de los mecanismos de temporalización a través de los que se despliega toda obra de arte. La linealidad es dinamitada, en múltiples ocasiones, en favor de una presencia inmediata y plural (*videoenvironment*, instalaciones) capaz de suspender la fijación definitiva del sentido.

Pero no se trata solamente de hacer disolverse al sentido en una retícula significativa, sino de construir un nuevo lugar desde el que buscar una distinta implicación con una obra que ya no exige ser descifrada sino solamente — ¿es posible esto? — ser mirada.

El vídeo-arte se levanta, pues, contra una doble normatividad: la narratividad cinematográfica, de un lado; los esquemas de programación (el «servicio» en el sentido de Umberto Eco) en los canales televisivos, de otro.

Y contra una idea matriz que coloniza imperativamente estos dos territorios: que se vea *con nitidez*.

En el estadio actual, tanto del desarrollo tecnológico como de las prácticas más extendidas, la imagen-vídeo pone en duda esa exigencia de forma radical. Retomando la relación arriba señalada con la pintura, es precisamente esta baja definición, esta imprecisión (junto con las incontables posibilidades de manipulación electrónica) la que permite una ampliación del inventario de formas, de manera que nos atreviéramos a llamar pictórica.

En otro orden de cosas, la existencia del vídeo-arte, aunque siga relegado a guetos culturales, es una denuncia permanente de la estulticia de las programaciones televisivas que sólo alcanzan a recuperarlo previa banalización de su especificidad a lo Lazarov.

El vídeo-arte permite, además, redefinir quizás definitivamente un concepto central de la expresión cinematográfica y televisiva: el montaje.

Tanto el montaje como articulación de los diversos planos, como el interior a la propia imagen, son puestos en duda en un medio que dificulta muchas veces saber con precisión dónde empieza y termina la forma canónica de la sintaxis cinematográfica: el plano como unidad espacio-temporal sobre la que articular el discurso.

Nada es seguro en la imagen-vídeo, todo puede alterarse de un momento a otro. Al contrario que en la imagen cinematográfica, lo que se garantiza no es la *estabilidad* de lo mostrado, sino su *inestabilidad*. Y aún más, la *inestabilidad del mostrar* como principio director.

Pero, ¿no es el vídeo-arte una mecánica repetición, a menor costo gracias a una tecnología específica, de las prácticas más triviales de lo que se denominó, en su día, vanguardia cinematográfica?

Por supuesto, vídeo-arte y vanguardia fílmica comparten un enemigo común: la narratividad. Pero lo combaten desde estrategias diferenciadas.

Desde nuestro punto de vista, en bastantes experiencias vanguardistas se conserva una identificación central con la cámara cinematográfica (el «dispositivo», que diría J. L. Baudry) aunque sólo fuese porque la unicidad de la pantalla condiciona la posibilidad de reconocimiento de las figuras presentes en la imagen en relación con una localización centralizada.

La imagen-vídeo —múltiple unas veces, escindida otras— plantea un problema no desdeñable: el del tamaño de la pantalla (o monitor) que liga la lectura de la imagen de forma mucho más directa con sus distintas posibilidades de ubicación. Lo que viene a implicar una relación menos mecánica entre lugar del espectador y lugar de la imagen.

Para no hablar de la problemática —antes señalada— de la disolución/sustitución del sentido en función del estallido del punto de vista.

Llegados a este punto permítasenos avanzar una idea más global: la que señala al vídeo como metáfora de nuestra sociedad.

¿Cómo no ver en el carácter a la vez multiplicador e impreciso de la imagen-vídeo, una reflexión en términos tecnológicos sobre la desagregación de una estructura social caduca?

El carácter cancerígeno, de crecimiento incontrolado de la imagen-vídeo, su desintegración, contribuyen a hacer del medio vídeo el lugar de lo perpetuamente cambiante, de lo no fijo: el perfecto producto de nuestra sociedad.

Y aun si nos limitamos al terreno estricto de los medios icónicos, este carácter expansivo puede llevar implícito un mensaje sobre la voluntad colonizadora de esta tecnología.

Quizás con el vídeo-arte se instaura un nuevo paradigma: el medio ya no es el mensaje, no hace de su propia existencia un discurso. O al menos no es este discurso lo importante. Lo decisivo, por el contrario, es la propia dinámica del proceso de ocupación de un territorio. El medio es el medio. Y aspira a ser el único.