

EL VIDEO-ARTE / EXPERIMENTAL

Lic. Julio C. Vivares
Octubre de 2016

¿Por qué estudiar los medios? Es evidente que en la sociedad contemporánea los medios son importantes creadores y mediadores del conocimiento social. La comprensión de los diferentes modos en que los medios representan la realidad, de las técnicas que utilizan y de las ideologías que impregnan sus representaciones debería ser una exigencia para todos los ciudadanos actuales y futuros de una sociedad democrática.

Roberto Aparici

Los medios audiovisuales son comunicación mediada. No son "fragmentos de vida", "ventanas al mundo" o "espejos de la sociedad". Son documentos cuidadosamente elaborados, sin dejar nada al azar. Por definición no son "reales", aunque intentan imitar la realidad. El éxito de estos documentos elaborados reside en su aparente naturalidad. Nuestro trabajo como profesores de audiovisuales, consiste en hacer que los documentos audiovisuales sean "extraños" y problemáticos para los alumnos.

Katheen Tyner.

Strategies for Media. Literacy. San Francisco. Estados Unidos.

DE LA TV AL VIDEO-ARTE

Hagamos la siguiente pregunta: ¿la gente que vive inmersa en un ambiente audiovisual electrónico (radio, cine, televisión, música, video), tiene el mismo modo de ser y de comunicarse que aquellos que no tienen contacto con esos medios audiovisuales? Ciertamente no.

La generación nacida en la era de la televisión, tienen un modo de ser y de comunicarse propios del lenguaje audiovisual.

En tal sentido es posible realizar una lista de costumbres comunicativas propias de la mentalidad audiovisual:

1. *La comprensión de la realidad se hace por composición de imágenes.*

Los medios electrónicos no utilizan razonamientos rigurosos, sino pensamientos visuales, esquemas figurativos y sonoros, sonidos o ruidos emotivos, imágenes relampagueantes que sintetizan acontecimientos o resumen situaciones diversas.

2. *La comunicación audiovisual es eminentemente vivencial.*

El lenguaje electrónico, hecho de imágenes y sonidos, amplifica las vivencias sensoriales. Crea, además, un nuevo tipo de presencia. Los objetos, los acontecimientos y las personas se experimentan más cercanos.

Un partido de fútbol televisado es vivenciado en otra dimensión, porque las cámaras nos conducen *dentro* del espectáculo. Los gritos, los gestos de la hinchada, los primeros planos de una jugada de gol, los vemos más cerca que estando en la

cancha. Por eso, el *efecto de presencia* que produce la televisión, a menudo es más intenso que la misma realidad.

Esto explica también el porqué del éxito de la video-música entre los jóvenes. La resonancia de las voz por un micrófono de alta calidad, las vibraciones sonoras de los instrumentos, las imágenes con efectos especiales de rostros, músculos, cuerpos en movimiento, todo acentúa la vivencia de presencia y, por tanto, (la ilusión) de participación.

3. *La comunicación audiovisual usa el lenguaje narrativo simple y popular.*

La televisión cautiva al público sobre todo porque cuenta historias. Las series, las películas, las telenovelas, los dibujos animados, constituyen el núcleo principal de las programaciones televisivas. Pequeños y grades siguen su historia y sus personajes preferidos.

Observamos como los mismos noticieros informativos asumen una estructura narrativa para dar mayor realce a las noticias. Cada una de ellas es presentada en forma de pequeño drama donde hay actores, tensiones y desenlace. Mirar la televisión es vivir constantemente metidos en hechos narrados, donde lo más importante es la acción, el movimiento, el ritmo dinámico, el suspenso, el desenlace...

El lenguaje hablado de la cotidianidad, que la televisión difunde abundantemente, está acompañado de imágenes y sonidos, y con ellos forma una sola cosa, un todo compacto. Ese lenguaje influye en nuestro hablar cotidiano, porque tiende a ser imitado.

EL PODER Y LOS EFECTOS DE LA TELEVISIÓN

La televisión¹ se ha instalado en la sociedad hasta legitimar plenamente su presencia como una institución de comunicación social y con una impresionante ramificación en millones de hogares. Pero la televisión no funciona sólo a nivel simbólico e imaginario, sino también como una *megamáquina* de control social, centralizado, simultáneo y globalizado. No se trata de un control disciplinario, sino de una presión social llevada a cabo mediante la fascinación y la seducción.²

La televisión en la práctica está inscrita como institución que lleva a cabo en los hogares tareas propias de toda educación: da información, señala actitudes, propone valores y modelos de comportamiento. Es la educación según una nueva racionalidad, hecha con el lenguaje tecnológico.

Y este poder no debería pasar inadvertido a los que tienen responsabilidades públicas y, menos aún, a las familias.

"La TV no es una tecnología ni un sistema estético, sino un mecanismo de producción de sentido" (Piscitelli, 1998) La televisión es una máquina simbolizante.

La TV no transmite verdades, sino que ficcionaliza la verdad.

¹ Televisión significa "ver de lejos" (*tele = distancia, lejos*), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia.

² MATTELART, Michèle: *¿La cultura contra la democracia? Lo audiovisual en la época transnacional*. Mitre (Nuevos Signos), Barcelona 1984.

Un ejemplo claro de este mecanismo suelen ser las coberturas en vivo de los noticiarios. La inmediatez de la imagen oculta el trabajo de edición y el recorte de la realidad que encierra.

A la televisión en color le sucedió la aparición de las cámaras y reproductoras de video hogareñas, hecho que trajo aparejada la industria del video-club.

En el formato video se combinan imagen y sonido en la misma pista; resulta innecesario el revelado químico en un laboratorio (como con el filmico del cine); tiene un costo muy bajo de soporte; es posible realizar una transmisión instantánea a distancia. Quizá sea este último elemento, la inmediatez de transmisión, la gran ventaja de la televisión sobre el cine.

Esta inmediatez genera un *efecto de verdad*. Lo que se ve en la pantalla suele considerarse verdadero. Pero eso puede ser utilizado ideológicamente, y es un poderoso medio de penetración ideológica y cultural.

Con su magia de distracción, la televisión unifica, interpreta y simplifica la vida cotidiana; evita las polémicas ideológicas, los enfrentamientos de mensajes excluyentes y reduce enormemente la posibilidad de oposición. El gran despliegue de rituales lúdicos de la televisión, cargados de emotividad, hace olvidar momentáneamente el desencanto real de una cotidianidad dura e insoportable para millones de personas.

De esta manera, la televisión se convierte en la *nueva ideología sin conflictos*, que une a la gente, pero no entre sí, sino con las imágenes electrónicas, donde en último término *todo es ficticio*, y desaparece apenas se apaga el televisor, porque se acabó el espectáculo.

EL VIDEO-ARTE

Para mí el video es cine. Hay que distinguir entre el cine y el medio, de la misma manera que distinguimos entre música e instrumentos. Existe la música y existen instrumentos como el piano, el oboe, la flauta y sin embargo ninguno de ellos es música. Con el cine ocurre lo mismo. Existe el cine y existen diferentes medios a través de los cuales se puede practicar el cine: el film, el video, el ordenador y la holografía. El cine es el arte de organizar una serie de hechos audiovisuales en el tiempo. Y eso se puede hacer con film, con video o con ordenador. Tan solo cambia la superficie sobre la que fluye ese torrente de imágenes o la pantalla en la que se visualizan las imágenes. No existen, por lo tanto, desde este punto de vista, diferencias entre el cine y el video.

Gene Youngblood

Podemos comenzar este pequeño apartado con la siguiente definición de videoarte: *"cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea, en sus procesos y como soporte, a los instrumentos o dispositivos propios del video"*.³

El videoarte no nace como tal hasta 1963 con las primeras experiencias videoestéticas del coreano Nam June Paik, procedente de la música electrónica.⁴

³ Definición perteneciente a Gilles Charalambos, realizador y docente francés (n.1958) residente en Colombia desde 1973. Ha trabajado desde finales de los años setenta en artes electrónicas con música y videoarte, también ha realizado obras en instalaciones, performance, radioarte, televisión y textos.

El surgimiento del videoarte es producto consolidación de los medios de comunicación de masas y del avance de las nuevas tecnologías de grabación, reproducción y transmisión de imágenes y sonido, siendo empleado por cineastas, diseñadores y realizadores audiovisuales en general, a quienes les interesa explorar sus posibilidades formales, técnicas, expresivas, comunicacionales o metafóricas, es por ello que algunos prefieran llamarlo simplemente "*video experimental*".

El videoarte es eminentemente conceptual y nace como oposición al cine y en especial a la televisión convencional, independizándose totalmente de ambos. Desde el punto de vista práctico y de uso, el videoarte es una alternativa más económica a la producción tradicional en cine.

La cultura marginal o disidente ha convocado a ex pintores, ex músicos, y ex poetas de vanguardia, desencantados del arcaísmo de sus viejos útiles técnicos. El videoarte hecho por pintores, escultores o músicos (pero raramente por cineastas), ha rehusado la tradición del cine hegemónico, negando:

1. El tradicional espacio de exhibición, oscuro y envolvente, que crea una subordinación o dependencia cuasi hipnótica en el espectador.
2. La impresión de realidad que verosimiliza sugestionando y desarmando ante un eventual público.
3. Los géneros tradicionales del cine narrativo-representativo, incluyendo su acatamiento a las leyes de lo narrativo.
4. El proceso de proyección-identificación psicológica del espectador con los personajes de la ficción representada.
5. Los imperativos del star-system⁵.

Al rehusar estos principios que han sido sustentadores del cine como espectáculo, el videoarte se autocondena a la impopularidad y a la periferia de la cultura de masas, como los cuadros de las galerías de arte o las sesiones de la de cineclub, inserto en un espacio de exhibición itinerante (museo-galería).

Los videastas manifiestan su neta voluntad de diferenciarse de los cineastas, tanto en estatuto profesional como en sus prácticas estéticas.

En ese desplazamiento operado en el seno de la cultura no institucional subyace una comprensión correcta de la etimología de la palabra *video*, que en latín significa *yo veo*, es decir, que supone una visión personalizada, en primera persona, opuesta por lo tanto a *él ve*, a la imagen espectacularizada en tercera persona, que ha sido imagen mercantil típica de las industrias del espectáculo institucional.⁶

Históricamente el videoarte o experimental hunde sus raíces en las vanguardias artísticas del siglo XX (cine abstracto, dadaísta, futurista, surrealista, etc.) e influido por el cine experimental de las décadas de los treinta y los sesenta (Len Lye, Norman McLaren, Maya Deren, Kenneth Anger, Andy Warhol, Michel Snow,

⁴ El videoarte aparece casi setenta años después del invento el cine y casi siglo y medio después del invento de la fotografía.⁴

⁵ Estrategia de los estudios cinematográficos y otras empresas artísticas que consiste en promocionar sus espectáculos centrándose en las estrellas que los protagonizan.

⁶ GUBERN, Roman: ¿La revolución videográfica es una verdadera revolución? Del libro "El medio es el diseño" compilación Jorge La Ferla y Martín Groisman. Págs. 136-137

Zbigniew Rybczynski, etc.). Pero no debe confundirse con la televisión o el cine experimental. Una de las diferencias entre el videoarte y el cine es que el videoarte no necesariamente cumple con las convenciones establecidas por el cine.

Resulta complejo definir el videoarte o acotar su alcance, ya que puede manifestarse de múltiples maneras. Esta modalidad puede contar o no con diálogos, emplear actores, usar grabaciones de archivo, apostar por la música en vivo o basarse en pantallas, etc.

En general su estructura se basa en la fragmentación y superposición de imágenes de diferente origen, conectándose unas con otras sin una relación necesaria entre ellas, sin un sentido histórico o narrativo que las una. Utilizando además como formato temporal preferido el cortometraje.

Una pieza de videoarte se puede registrar o plasmar de diferentes maneras con medios electrónicos (analógicos o digitales) con un fin artístico. Hay obras que son grabadas y distribuidas en soportes como, por ejemplo, el DVD. También hay performances de videoarte que se desarrollan en vivo, combinando videos, música y sonidos de diferentes formas.

El videoarte se inspira principalmente en manifestaciones artísticas, plásticas, el arte minimal, el arte conceptual, la performance, la música y el teatro, creando sus propias variantes como la video-instalación, la video-performance y la video-danza.

Se pueden destacar dos categorías de trabajo: el video-acción vinculado con las diversas modalidades de las artes de acción como performances, fluxus, body art y land art; y el video experimental, que utiliza este soporte recreando la imagen tratada electrónicamente, lo que permite al autor gran cantidad de manipulaciones.

El videoarte ofrece muchas posibilidades distintas:

Sus producciones se diferencian de otras prácticas como el video clip, el video documental y el video de ficción, porque, sobre todo, intenta crear nuevas narrativas y nuevas formas de visualizar, que no se limitan a las condiciones de estos géneros. Más bien se trata de una ruptura con lo convencional o "visualmente correcto", pues se vale de parámetros espacio-temporales e interactivos completamente distintos.

AGUNAS PRÁCTICAS DEL VIDEOARTE

- Grabación de acciones como procedimiento de documentación de producciones efímeras dentro de la corriente del "arte de acción"⁷: como por ejemplo las performances en el momento de sus intervenciones en directo.
- Instalaciones de vídeo
- Video-retratos
- Video-esculturas
- Video-ambientes
- Etc.

CARACTERÍSTICAS

La ausencia de un lenguaje o de formatos establecidos hace del video un medio ideal para probar formas alternativas de construcción audiovisual.

⁷ Ver artículo "Aproximación al Arte de Acción" en www.ismjh.com

En tal construcción, aparece con frecuencia lo que se ha denominado el "montaje vertical". Frente al "montaje horizontal" que caracteriza al cine, que empalma tomas de manera lineal y secuencial, en el ámbito del video se desarrollan un cúmulo de formas de montaje interior a la toma, y que en general se despliegan de manera simultánea.

Mediante incrustaciones, superposiciones, cuadros dentro del cuadro, sobreimpresión de textos que se desplazan por la pantalla de las formas más insólitas, etc., se experimentan nuevas miradas y lecturas del flujo audiovisual, que proporcionan un acercamiento inédito a la imagen en movimiento.

Una característica que define al video experimental y lo diferencia del cine narrativo o de la TV, es el trabajo del sonido. En los discursos audiovisuales convencionales su manejo está supeditado a la vocación realista, anecdótica y narrativa del cine y la televisión, en donde a la imagen de una mujer gritando, por ejemplo, corresponde el sonido de una mujer gritando en la banda sonora, o a una escena triste, música de violines. En el experimental, en cambio, hay más bien una interacción y, además, el sonido no pretende hacer más realista la imagen, sino todo lo contrario la mayoría de las veces, esto es, tener su propia expresividad, generalmente a partir de la trasgresión y el extrañamiento (buscar la abstracción sonora, por ejemplo), de manera que sirva de contrapunto a la imagen.

Frecuentemente en el videoarte, imágenes, textos y sonidos entran en confrontación. El sentido surge de la colisión de tales fuentes antes que de su integración. La correspondencia entre esos elementos es algo que el espectador debe construir, obligándolo a una mirada más atenta y activa. Como en la poesía, el material audiovisual es un disparador para la expansión del sentido.

Otro elemento clave en la construcción narrativa del videoarte suele ser el ritmo. Entre los "tiempos muertos" de los registros en tiempo real y la "estética clip", los artistas han explorado múltiples formas para desacostumbrar a los espectadores de los ritmos más o menos constantes de la narrativa fílmica o televisiva.

La digitalización del video incentiva un tratamiento mucho más intenso de la imagen y el sonido, el trabajo simultáneo con diferentes capas audiovisuales, la profundización del montaje vertical, la apropiación de materiales de las más diversas fuentes –registros de video, películas, televisión, música, fotografías, publicidad, efectos sonoros, textos, íconos y señalizaciones diversas, la historia del arte, y un largo etcétera.

Pero la introducción de la computadora tendrá un efecto contradictorio. Si por un lado incentiva la producción independiente, por otro tienta a los artistas a explorar sus propias cualidades estéticas, haciendo que muchos de ellos abandonen el video para dedicarse de lleno al arte digital, al cd-rom de autor o al net.art (obras artísticas realizadas para la Internet). Esta vertiente se profundiza cada día más aunque no reemplaza por completo la producción en video.

PROCEDIMIENTOS

Los procedimientos son innumerables, pero dentro de los más usados podemos mencionar:

1. Ruptura o quiebre con lo establecido, ir contra la corriente de las reglas y convenciones de la ficción tradicional, siendo este el sentido originario del arte experimental.

2. La experimentación, que es la manera de extender los límites técnicos y conceptuales de esta forma audiovisual.
3. La contemplación, que puede darse de dos maneras: la primera, cuando la imagen obliga al espectador a observar un objeto o un espacio durante el tiempo suficiente para que estos adquieran otros sentidos, y la segunda, cuando el autor hace la contemplación previamente, descubriendo la "otra esencia" de una imagen y la plasma en el video.
4. Otros procedimientos menores pero muy comunes y tan sencillos que no necesitan explicación, como la Expresión, el Juego y la Variación.

ALGUNAS TIPOLOGÍAS DE VIDEOARTE

Formalista: definida por el juego de la forma por la forma y en la que la abstracción es la configuración más común.

Narrativo: la obra claramente cuenta una historia, pero los recursos que usa son más los del experimental que los de la ficción convencional.

Documental: ídem pero a partir de la lógica de éste.

Efectista: aquellas obras en las que la base de su concepto y sus recursos son los efectos visuales y el componente tecnológico del video.

RECURSOS

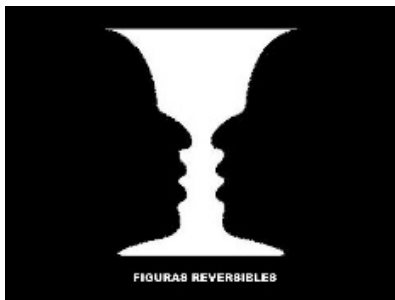
- Uso del "Stop Motion" (animación cuadro a cuadro) y del "Still Motion" (sucesión de imágenes cuadro a cuadro que no necesariamente están relacionadas entre sí ni crean animación).
- El "Loop" (bucle o anillo): repetición sistemática, hipnótica y casi imperceptible, de un fragmento (visual y/o sonoro) que puede ir desde un cuadro hasta una escena completa.
- El "Texto", que en el video experimental se puede convertir en objeto o imagen que adquiere nuevas propiedades, como color, movimiento o personalidad.
- El "Found footage": uso de imágenes de archivo a las que se les otorga un orden y un sentido diferente para los que fueron creadas originalmente.
- La "Congelación" del cuadro.
- El "Ralenti" y la "Aceleración" de las imágenes.
- La "Reversibilidad": en la relación figura-fondo se indica con este término a la acción fluctuante que se produce entre las partes constituyentes de un todo. En el fenómeno de la figura-fondo esto ocurre cuando las distintas partes, es decir, la figura y el fondo, por su conformación estructural, pueden adquirir carácter de figuras, esto se debe al hecho de que el contorno de cada forma no pertenece definitivamente a ninguna de ellas y es parte de todas, cuando se hace difícil percibir claramente el fondo y cuando por contraste y estructura, todas las formas pueden ser figura y fondo a la vez, se produce la

reversibilidad. La resultante establece una percepción en la cual se ven las formas alternativamente como figura o como fondo.⁸

Dicho de otra manera, las imágenes ambiguas o reversibles son aquellas que no tiene una única posibilidad de interpretación, es decir, poseen diferentes lecturas o significados dependiendo de la relación existente entre la figura y el fondo.

En el diseño en blanco y negro, tendemos a considerar al negro como ocupado y al blanco como vacío. Así una forma negra es reconocida como positiva y una forma blanca como negativa. Pero tales formas no corresponden siempre a la realidad. Especialmente cuando las formas se penetran o interfieren entre sí ya no es fácil separar lo que es positivo y lo que es negativo.

Ejemplo de imágenes reversibles:



⁸ <http://www.arts4x.com/spa/d/reversibilidad/reversibilidad.htm>

DE LA FOTOGRAFÍA ANALÓGICA Y DIGITAL AL VIDEO RETRATO

Imagen es aquello en donde lo que ha sido se une como un relámpago al ahora en una constelación. En otras palabras: imagen es la dialéctica en reposo. Pues mientras que la relación del presente con el pasado es puramente temporal, continua, la de lo que ha sido con el ahora es dialéctica: no es discurrir, sino una imagen, en discontinuidad.

Walter Benjamin

Al principio no nos atrevíamos a contemplar detenidamente las primeras imágenes que confeccionó. Nos daba miedo la nitidez de esos personajes y creíamos que sus pequeños rostros diminutos podían, desde la imagen, vernos a nosotros: tan desconcertante era el efecto de la nitidez insólita y de la insólita fidelidad a la naturaleza de las primeras imágenes de los daguerrotipos.⁹

Benjamin en su texto "Pequeña historia de la fotografía", cita las palabras del fotógrafo Karl Dautheney, revelando el impacto visual de la fotografía temprana (daguerrotipo). Un impacto que producía en el observador, una reacción incomprensible y "desconcertante". Ante las imágenes transparentes de los daguerrotipos, el observador no sólo se confrontaba con un modo de producción que daba la sensación de algo 'mágico', secreto y misterioso, sino también con sus afectos de "miedo", de horror al ser mirado "desde la imagen". Alan Trachtenberg, habla de los ambiguos sentimientos de la gente ante la imagen fotográfica del daguerrotipo, ante esta semejanza detalladamente nítida que se dibujaba entre la fotografía y el referente: "Desde el principio el daguerrotipo entusiasmaba a la gente en estados de alucinación, asombro y reverencia chocándose con incredulidad, y proporcionaba un escalofrío de algo preternatural, mágico, quizá demoníaco".¹⁰

La objetividad de la fotografía le da una potencia de credibilidad ausente de toda obra pictórica. Sean cuales fueren las objeciones de nuestro espíritu crítico, nos vemos obligados a creer en la existencia del objeto representado, re-presentado efectivamente, es decir, hecho presente en el tiempo y en el espacio. La fotografía se beneficia con una transfusión de realidad de la cosa a su reproducción.¹¹

"Otro gran suceso en materia de imágenes, específico del siglo XX, es la aparición de la imagen digital, a la que habitualmente se le denomina imagen de síntesis o imagen calculada: una modelización de lo real que puede imitar casi a la perfección la realidad".¹²

La fotografía digital permite un amplio rango de alteraciones posibles que, de ser efectuadas en una imagen capturada, la llevan a acomodarse incondicionalmente a la voluntad del fotógrafo. Se hace posible entonces, emplear una serie de herramientas que permiten manipular el brillo, el contraste, la saturación, el gama y, de la misma manera, el contenido de y la cantidad de colores que componen una

⁹ Citado por Walter Benjamin, "Kleine Geschichte der Photographie", en Die Literarische Welt, 1931 (ed. cast., "Pequeña historia de la fotografía", en José Muñoz Millane (ed.), Sobre la fotografía. Walter Benjamin, Valencia, Pre-Textos, 2004, Pág. 29).

¹⁰ TRACHTENBERG, Alan: "Likeness as Identity: Reflections on the Daguerrean Mystique", en The Portrait in Photography, Londres, Reaktion Books, 1992, Pág. 175.

¹¹ BAZIN, André: *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid. 1966, Pág. 18

¹² STIEGLER, Bernard: *Ecografías de la televisión*. Eudeba. Buenos Aires. 1998, Pág. 182

imagen. Dentro de estas herramientas se encuentran las más fácilmente identificables, software como Photoshop, Corel y otros más. De esta manera se hace posible cambiar la imagen en cuanto a su luminosidad, saturación de colores, y control de efectos para cuando se requiera pasar una foto a color, blanco y negro o sepia, logrando una cantidad infinita de efectos.

“Si la fotografía construye una realidad en el interior de un encuadre que, al fin y al cabo, es el resultado de un encuentro con el mundo visible, la imagen digital desrealiza la imagen en tanto que su reducción a números implica la posibilidad de crear imágenes post-fotográficamente reales. La simulación crea otra realidad, la de la pura imagen”.¹³

A través de las mencionadas herramientas, fácilmente se redefine la ubicación de los personajes en imagen haciendo a través de las opciones de recorte y clonación a objetos e individuos sobre la imagen original y, de esta forma, lograr componer, según las necesidades del fotógrafo o editor, el contenido de la fotografía o imagen. Es posible lograr, a partir de estas operaciones, que un personaje que nunca formó parte de la foto, se encuentre incluido en la misma, de manera convincente, aunque nunca hubiese estado allí.

Si en la fotografía análoga se contaba con una representación que, al parecer del hombre, era objetiva y por tanto real y verdadera, en la medida en que excluía al hombre de manera infranqueable, del proceso mecánico por medio del cual la cámara fotográfica tomaba una parte del sujeto, no solo en su forma sino en el anteriormente mencionado tacto, y la convertía en una representación fiel del mismo; ahora en la fotografía digital el ser humano forma una parte integral del proceso de captura de imágenes, decidiendo posibles alteraciones a la realidad fotografiada con el fin de crear nuevas realidades que no existen más allá del mundo de la imagen digital.

“En definitiva, se puede crear otra realidad. Se produce entonces una ruptura entre lo fotográfico y lo digital ya que este —nuevo medioll transforma nuestra idea sobre la realidad, conocimiento y verdad. Se accede al mundo del simulacro y de la simulación virtual donde empieza a cuestionarse la presencia del mundo material sobre el de la imagen: lo considerado verdad en la era fotográfica se desvanece para incurrir en una arenosa, por compleja, distinción entre lo real y lo imaginario.”¹⁴

No solo entonces quien toma la foto o la edita es capaz de trascender estas barreras entre lo real y lo imaginario, sino que aparece un nuevo hito en la historia de la imagen, la posibilidad de que quien hace el retrato sea a la vez quien aparece en él, permite al sujeto immortalizarse y representarse según sus propios antojos, llegando más allá de los aspectos mecánicos de la fotografía y, logrando una imagen en la cual las proporciones de su cuerpo, el lugar en el que se encuentra y toda clase de variables pueden ser alteradas y manipuladas, a diferencia de lo que ocurría en la fotografía análoga.

“La manipulación es, al contrario, la esencia, es decir la regla, de la foto digital. Ahora bien, esta posibilidad de no haber sido, esencial a la imagen fotográfica digital, da miedo porque esa imagen, al mismo tiempo que es infinitamente manipulable, sigue siendo una foto, conserva en ella algo del eso ha sido, y la

¹³ MARCOS MOLANO, María del Mar: *De la fotografía a la imagen fotográfica. Fotografía analógica. Fotografía digital*. Trabajo presentado en el I Congreso de Teoría y Técnica de los medios audiovisuales: El análisis de la imagen fotográfica. Universidad Jaime I, Castellón. 2004. Pág. 8

¹⁴ Ídem MARCOS MOLANO, Pág. 6

*posibilidad de distinguir lo verdadero de los falso disminuye a medida que aumentan las de someterla a un tratamiento digital.*¹⁵

Quedan definidas ya las posibilidades de trucaje, alteración y manipulación que permite la fotografía digital, que retan, aunque no necesariamente eliminan, el carácter de realidad que adquirió la fotografía análoga, y de esta manera ayudan a la deconstrucción del mito de la verdad en la fotografía construyendo a su vez, como veremos a continuación, el mito de la mentira en la fotografía digital.

DEL RETRATO FOTOGRÁFICO AL VIDEO RETRATO

El retrato fotográfico es una de las formas - junto al dibujo, a la pintura y a la escultura - de detención del tiempo sobre una figura, es la captación y eternización del instante, es la perdurabilidad de la mirada de un otro sobre lo efímero e inevitablemente transitorio del vivir. Se retrata - y por ende se congela y documenta - lo que fue, lo que ya no está, en tanto la vida y el vivir siguen su curso.

Al retratar se produce un corte en el relámpago del tiempo que captura a la figura y al contexto y los transforma en únicos e imborrables.

Habrà un gesto que quedará para siempre, una mirada, una sonrisa, quizá también una lágrima sobre el rostro que nunca secará, provocando otras lágrimas en quien mira y comprueba el paso inexorable del tiempo.

En el autorretrato fotográfico la figura de sí mismo sobre el papel o sobre el soporte magnético o digital, es como un espejo que refleja un tiempo único e irreplicable. La imagen y el contexto quedarán impresos sustituyendo o complementando a la memoria.

El advenimiento de la imagen fotográfica - y su prolongación en el cine y el video - ha lo grado separar la fuente (el modelo) del objeto visual. La fuente originaria de una imagen pasará indefectiblemente, pero su paso quedará inmortalizado y convertido en un objeto pasible de ser visionado.

A diferencia de la fotografía el video incorpora también una cierta prolongación temporal de la imagen. El video recorta e incorpora un tramo del transcurrir, permitiendo extender la mirada sobre el movimiento. El video al incorporar el movimiento quiebra la quietud del foto, prolongando los instantes.

En videoarte se suele recurrir al video-retrato o al auto-retrato como forma de expresión y de presentación.

Ejemplos:

- video retrato a Marta Etura <http://youtube.com/watch?v=q7Gp5LCYfrE>
- video retrato de Maika Makovski <http://youtube.com/watch?v=tF81ef3TcMM>

Ahora bien, hablamos de arte y de eso se trata. En tal sentido debemos apartar del criterio y fundamento artístico (aunque también contenga algo o mucho de ello) a lo que yo llamo "*curriculum audiovisual*", dado que la finalidad que se persigue a través del mismo es otra a lo puramente artístico-expresivo.

El *curriculum audiovisual* tiene como objetivo el dar a conocer una persona con la finalidad de mostrarse socialmente o de alcanzar alguna oferta de tipo laboral o

¹⁵ STIEGLER, opus citado. Pág. 185

cultural. Así el *currículum audiovisual* se transforma en un útil para fines distintos al hecho artístico visual e innovador, es decir, en un medio práctico de presentación social.

Ejemplos:

- Videoretrato Miren innovander 12G <http://youtube.com/watch?v=WODkHbpgZul>
- Videoretrato Ane Sagarzazu innovander 12G <https://www.youtube.com/watch?v=ij0yIHrMrIk>

PEQUEÑA GUÍA PARA VISIONAR

SOBRE VIDEOARTE

- Ideas y Obras – videoarte 2011 Videoarte, por Jorge La Ferla. Jorge La Ferla es curador, docente e investigador en Medios Audiovisuales. <https://www.youtube.com/watch?v=xu27ihDxtzc>
- El Videoarte: ¿una crítica a la sociedad contemporánea? <https://www.youtube.com/watch?v=87-LNhyI7U>
- Curso de Video | 13 El Videoarte https://www.youtube.com/watch?v=YLO7zn_0X5q

PIEZAS DESTACADAS

- Civilization de Marco Brambilla <https://www.youtube.com/watch?v=IT1ZkFfZNWs>
- Directors' Cuts- Marco Brambilla <https://www.youtube.com/watch?v=fzKf5x5SusQ>
- Marco Brambilla-Wall of Death.mov <https://www.youtube.com/watch?v=D6va4LIDD28>
- Marco Brambilla-Ghost.mov https://www.youtube.com/watch?v=vl_sKidR4ZU
- Marco Brambilla-Flashback.mov <http://youtube.com/watch?v=sBGjkj6Alc>
- 04 Cathedral Brambilla <http://youtube.com/watch?v=quGi0e8HbUq>
- Cut Copy Lights & Music (Video Art Version) <https://www.youtube.com/watch?v=a5-SmngOoaQ>
- Puzzle - Dirección: Andrea Peña <https://www.youtube.com/watch?v=NW5KTYumYEU>
- Rojo - Dirección: Lara Zaporta <https://www.youtube.com/watch?v=TBi3b1z66LY>
- Autorretrato - dorayakiwoman2 <https://www.youtube.com/watch?v=OH2tHNK0wo0>
- Autorretrato (Carolina Libertad) <https://www.youtube.com/watch?v=CHUpb6MXS3E>
- Autorretrato (Leo Merman) <https://www.youtube.com/watch?v=SatYf7sfBJY>
- Autorretrato (Cristina Granda) <https://www.youtube.com/watch?v=MfTNnrW-aGI>
- Autorretrato (Marina G Barrios) <https://www.youtube.com/watch?v=K106IfLhns8>
- Autorretrato (Santiago Lobos) <https://www.youtube.com/watch?v=Egtoju9FTUg>
- Autorretrato (Laura Enrech) https://www.youtube.com/watch?v=C2mh_pMIHQU
- Autorretrato - Dirección: Juan José Smith <https://www.youtube.com/watch?v=dN0eZjiciYg>
- Autorretrato (Stefania Ramírez López) <https://www.youtube.com/watch?v=0n1yn104FkE>
- Autorretrato Transfiguración II (Duque Ocampo) <https://www.youtube.com/watch?v=3Yj6tWLJ5ug>
- Autorretratos sin color (Manuel Sanz Amat) <https://www.youtube.com/watch?v=YFJMzN42B7Q>
- Arte Experimental <https://www.youtube.com/watch?v=3pOEd0E4EU8>
- Sentimiento de la sed (Duque Ocampo) <https://www.youtube.com/watch?v=9JpxLmed4VQ>
- Videoarte - Agua & Tinta (Esteban Diaz Gutt) <https://www.youtube.com/watch?v=D205y4-nqTE>
- Videoarte surrealismo (Mercedes Bugarín) <https://www.youtube.com/watch?v=2RoyW9yKR00>
- Silencio - Dir: David Pastor <https://www.youtube.com/watch?v=6hqdvzOFVKY>
- VideoArte Nº 2 Hugo Omar Viggiano FIV 95 Buenos Aires Argentina <https://www.youtube.com/watch?v=gEq7fmmf2rY>
- VideoArte Nº 4 Hugo Omar Viggiano FIV 95 Buenos Aires Argentina

<https://www.youtube.com/watch?v=G3GdeeS19HM>

- VideoArte Nº 5 Hugo Omar Viggiano FIV 1995 Buenos Aires Argentina
<https://www.youtube.com/watch?v=svqakkGRDQ>
- VideoArte Nº 6 Hugo Omar Viggiano FIV 1995 Buenos Aires Argentina
<https://www.youtube.com/watch?v=-g7BnUldlgE>
- "Anemona" (2013) TP5 Campos/Trilnick <https://www.youtube.com/watch?v=UsfVSS32ojA>