

El video y otras expresiones artísticas:

Territorio híbrido y posmoderno

Por: Oswaldo Osorio

Así como la pintura tuvo que cuestionarse con la llegada de la fotografía, el teatro con la invención del cine y la arquitectura con los nuevos materiales y las piezas prefabricadas, podría decirse que, guardadas las proporciones, la aparición del video y su utilización como forma expresiva del arte en las últimas décadas, ha supuesto una nueva mirada en las artes visuales y la introducción de una inédita forma expresiva llena de posibilidades formales y conceptuales.

Si bien desde el cine vanguardista y experimental ya se habían hecho exploraciones con la imagen en movimiento al margen de las convenciones cinematográficas, es con el advenimiento de la televisión y, poco después, del video, que estas exploraciones consiguen un importante desarrollo y son realizadas por un mayor número de artistas provenientes de distintas áreas, sobre todo gracias a las particularidades del soporte donde se da la representación de las imágenes (la pantalla de un televisor o monitor) y a las características formales propias de la producción de estas imágenes a partir de un proceso electrónico.

Este desarrollo es tal que aparecen no solo distintas formas de denominar este fenómeno artístico (además de video arte se usan los términos video de creación, video experimental, nuevos medios y artes electrónicas), sino que surge una serie de variaciones que, si bien parten de las imágenes creadas electrónicamente y del uso de monitores, adquieren las características propias de las diferentes formas artísticas o medios con los que se combina, como video instalación, video escultura, video danza, video performance, multimedia, net.art, etc.

Se trata de un nuevo y vasto panorama de las artes en el que cada una de las anteriores formas en que hay presencia videográfica es susceptible de ser definida, identificadas sus características esenciales e, incluso, catalogadas sus variantes. De todas esas posibilidades, son el video arte y la video instalación las más generalizadas y las que, a juzgar por premios y muestras, mayor prestigio tienen. Aunque es necesario hacer la salvedad de que, a diferencia de la video instalación, el video arte no solo es potestad de artistas de formación,

sino que es practicado por otro tipo de profesionales (cineastas, comunicadores, publicistas, diseñadores, etc.) que prefieren usar el término de *video experimental*.

Con la aparición del video arte a mediados de los años sesenta se empieza a establecer un nuevo universo artístico con sus propias reglas, y con ello entran en juego una serie de elementos que antes no tenían cabida en el arte o que se excluían mutuamente impidiendo su combinación. Se trata de nuevas formas expresivas que, más que permitir la hibridación, hace de ella una de sus principales lógicas de funcionamiento, siendo así consecuente con las características de las vanguardias artísticas que le dieron origen y con los principios del arte moderno, el cual fue el marco de sus primeras manifestaciones, y del arte posmoderno, que estimuló su desarrollo y su prestigio ante la institucionalidad del medio artístico.

### **El espacio se hace arte**

Si el video ha significado un cambio radical en la concepción y percepción de las artes visuales, pues las ha dotado de movimiento y, por eso mismo, les ha otorgado la posibilidad de representar, además del espacio, el tiempo y el cambio, entonces la video instalación, si se partiera de una lógica acumulativa, tiene no solo todas esas cualidades y componentes de la instalación, sino que se le suman todas las características de la imagen videográfica. Estos componentes de la instalación empiezan por el elemento que está en la base de su definición como expresión artística: el espacio, el cual ya no es solo un contenedor de la obra sino que hace parte de ella y la determina. Independientemente del tipo de elementos que compongan la instalación, lo que les da sentido y unidad es su disposición y relación en el espacio y la forma en que este se configura. Y con el espacio en juego, aparece otro aún más revolucionario para la tradición artística, y es la nueva relación del espectador con la obra, pues ahora es posible recorrerla, activarla o hacer parte de ella.

Ahora, en la **video instalación** el factor preponderante es, por supuesto, el video, el cual rige toda la lógica de ese universo que se levanta al construir un espacio, así como sus relaciones y, además, determina el concepto planteado por el artista. De otro lado, es importante también observar que el concepto de *imagen videográfica* (y su tecnología) hace referencia no solo a la naturaleza electrónica de la imagen, sino también a su origen y forma de reproducción. En este sentido esa imagen puede tener variadas posibilidades: puede ser transmitida (con o sin cables), reproducida por una cinta o disco y capturada por

una cámara. Esa imagen obtenida mediante alguna de estas fuentes, a su vez, puede ser proyectada o presentada en una o varias pantallas o monitores. De acuerdo con cualquiera de estas modalidades y sus innumerables combinaciones, el artista puede configurar las características formales y el concepto de su obra, así como determinar en qué medida participará el espectador.

### **La televisión como objeto**

En el caso de la **video escultura** es su carácter de *objeto* lo que la determina. Así que una video instalación puede tener, entre los dispositivos que la constituyen, elementos escultóricos creados a partir del video y su tecnología, pero una video escultura se limita a la tridimensionalidad de los objetos, que normalmente tienen como principal componente aparatos de televisión.

De hecho, este carácter objetual de la video escultura fue explotado hasta el hartazgo primero por el pionero del video arte Nam June Paik y luego por sus sucedáneos. Incluso muchas de las video esculturas de Paik se limitan a desarrollar una idea muy literal cuando simplemente construye objetos con televisores: sostenes, cruces, camas, chelos, robots, pirámides, etc. Además, en muchas ocasiones se utiliza solo el artefacto televisivo sin ningún tipo de señal de video (*TV Candle*, por ejemplo, es un armazón de televisión que en lugar de pantalla tenía una vela o *TV Fish* que tenía una pecera). Pero aun así, se consideran video esculturas por la relación que hay entre el video y la televisión.

### **El video arte se diversifica**

Durante la década del setenta se consolidó y desarrolló intensivamente la relación del video con otras formas artísticas no tradicionales que también hicieron su aparición a finales de la década anterior, como los happenings, las acciones, el performance, el body art, el land art, etc. Pero especialmente todo lo que tuviera que ver con el cuerpo. Artistas como Bruce Nauman o Klaus Rinde concibieron acciones plásticas que fueron pensadas, más que para la presenciara del público, para ser registradas por la cámara y luego, con la mediación del lenguaje videográfico, presentársela a un público. Se trataba de una exploración de los procesos del cuerpo, el espacio y su relación entre sí.

El performance y la danza, especialmente, estrecharon sus lazos con el video durante los setenta. Sobresalieron coreógrafos como Merce Cunningham, quien al crear sus piezas y

coreografías no pensaba solo en la danza, sino también en el video, de manera que transformó la manera de concebir su arte, por un lado, y lo que veían los espectadores tenía unas características distintas a lo que podían ver en un escenario en directo, por otro. Entonces se empieza a hablar ya de **video danza**, que es el resultado de la combinación de elementos de ambas formas expresivas.

Igual ocurre con el **video performance**, en donde esa acción artística, que tiene como protagonista al cuerpo y generalmente es planificada, aunque acepte cierto grado de improvisación, se hace a manera de puesta en escena para la cámara y no para un público. De modo que cuando se habla de video danza y video performance, la obra no es la ejecución de unas acciones artísticas, sino que es el video que resulta luego de un proceso de posproducción en el que además intervienen los elementos del lenguaje y la tecnología del audiovisual, como el montaje, la sonorización, los efectos especiales, etc.

Por último, con las nuevas tecnologías se han abierto otras posibilidades discursivas y uso de formatos y técnicas para las artes visuales. Los más destacados son la **multimedia** como soporte artístico y el **net.art**. En el primer caso, la multimedia implica la presencia y combinación de distintas formas expresivas, ya sea en un archivo virtual o en un CD-ROM: texto, imagen, arte gráfico, animación, sonido y video. Fue un formato muy usado con fines informativos y didácticos cuando se popularizó a mediados de los noventa, pero que también aprovecharon los artistas como un novedoso y versátil medio con el que podían crear y, más importante todavía, era posible la interacción con el espectador, quien podía tomar decisiones sobre la lectura e incluso la configuración de la obra.

No obstante, con la expansión y accesibilidad del internet, la práctica de la multimedia se desplaza a la red y ese uso de diversas formas expresivas se potencia y perfecciona. Lo que se conoce con net.art (o arte en la red) es una práctica artística que es creada para la red y llevada a cabo en ella. Si bien sus elementos esenciales son los enumerados en la multimedia, eso solo es la materia prima, pues el desarrollo de la obra y su recepción por parte del espectador están definidos por todas las posibilidades que ofrecen la comunicación, el almacenamiento y el cruce de información en internet.

La interactividad ya no se hace solo entre un solo espectador y la obra, sino que se abre a la infinidad de funciones de la red y a una multitud de espectadores que simultáneamente están construyendo, modificando y consumiendo la obra, de manera que ésta puede ser

distinta para cada uno de ellos y está en permanente transformación. Por eso, en el net.art la interactividad, los hipervínculos, la comunicación viral, la apropiación de imágenes e información, el uso activo de las redes sociales, el material de uso libre de derechos y un largo etcétera, son ahora la paleta con la que muchos artistas crean obras sin antecedentes en el mundo del arte. Es un nuevo medio, es una nueva era y esto exige también un nuevo tipo de espectador.

*Publicada en la revista Kinetoscopio de Medellín, No. 100, octubre – diciembre de 2012.*