

Nam June Paik (1932 – 2006)

El video arte quedó huérfano y viejo

Por. Oswaldo Osorio

Con la muerte de Nam June Paik el video arte se hizo viejo de golpe. Y es que ésta era tal vez la única forma artística de importancia que aún tenía a su principal precursor con vida. Porque este artista prácticamente se inventó el video arte en unas circunstancias muy parecidas a las del cine mismo. Como el cinematógrafo, el video arte tiene lugar, hora y fecha de nacimiento: el 4 de octubre de 1965 a las siete de la noche en el Café Go-Go de Nueva York. Ante un público de unas treinta personas, Paik exhibió la llegada del Papa Pablo VI a la catedral de San Patricio, la cual había grabado esa misma tarde desde un taxi. Parece un asunto anodino, como **La salida de los obreros de la fábrica**, pero como ocurriera con esta película primigenia, esa grabación tenía otros históricos sentidos: poner en uso la primera cámara de video portátil, cambiar de sentido la imagen electrónica al ponerla en un contexto diferente al de la televisión y presentar este material como artístico ante un público.

Nam June Paik nació en Corea del Sur. Su universo artístico y la razón de optar por la versatilidad y heterogeneidad del video, en buena medida se pueden explicar por la confluencia de varias culturas y ambientes artísticos en su formación. Vive en Hong Kong, estudia historia del arte en Tokio, luego música e ingeniería electrónica en Alemania, para después ir a Estados Unidos y desarrollar gran parte de su obra. Su primer aporte al video arte es la “invención” de la televisión abstracta, que es conceptualmente lo mismo que el cine abstracto o absoluto, la diferencia radica en la distinta naturaleza de la imagen, la cual es electrónica y no fotográfica, de manera que obedece a otros principios y, por supuesto, se consiguen unas formas diferentes con una nueva expresividad. La principal manera de crear estas imágenes fue mediante el procedimiento que utilizó en 1963 cuando distorsionó las imágenes de trece televisores, luego cuando descubre que por medio de un imán también se puede conseguir la distorsión y otras nuevas formas, y hasta llegó a inventar sintetizadores de imágenes diseñados expresamente para alterar las señales del televisor. Con este artista, entonces, por primera vez se pudieron ver en un televisor otro tipo de imágenes distintas al tradicional discurso televisivo, pues exploró la imagen electrónica en sus posibilidades expresivas y formales más allá de la tiranía argumental y figurativa de este medio. En el

programa elaborado para aquella noche en el Café Go-Go, Paik anunciaba que el pasatiempo pasivo de la televisión se convertía así en una creación activa.

La intención artística de Nam June Paik en estos primeros años tuvo la experimentación como una fuerte base. Experimentó incluso con el color en una época en que aún no había televisión en color (otra similitud con el cine). Ya el concepto de hibridación que caracteriza ahora la naturaleza del video arte hacía parte de la lógica creativa de este artista. Sus orígenes y formación como músico siempre fueron parte integral de sus obras, por lo que nunca descuidó ese componente primordial que es el sonido en el video arte. Michael Nyman dijo alguna vez sobre él que seguía siendo un compositor, incluso cuando era un videoartista. Además, mezclaba sus imágenes intervenidas (cuyos resultados eran aleatorios y azarosos) con imágenes planificadas mediante el registro videográfico, así como creaciones videoescultóricas, acciones y performances. De manera que para cuando a finales de la década del sesenta y principios de la siguiente ya se empieza a formar un catálogo de videoartistas, muchos de los senderos estaban explorados y trazados por Nam June Paik.

Junto con el artista alemán Wolf Vostell, en Paik se concentra el nacimiento del video arte, las video esculturas y las video instalaciones. Desde distintas perspectivas y tratamientos, tanto de la imagen videográfica como del televisor como objeto, ambos artistas descubren y sistematizan las bases y elementos conceptuales y formales de estas tres manifestaciones artísticas. Su primera audacia fue elevar a la condición de arte el objeto y el discurso más representativos del consumismo del siglo XX: el televisor y la televisión. Para hacerlo, partieron de ese amplio y también revulsivo contexto artístico de la década del sesenta, desde el arte pop con su utilización de elementos propios de los medios masivos de comunicación, pasando por el arte minimalista, pues las primeras obras videográficas eran de una simpleza extrema, hasta el arte conceptual, puesto que detrás de cada una de esas manifestaciones, por simples que fueran, había una tremenda carga de sentido y simbologías, sobre todo por lo que representaba el material que usaban para crear arte.

Pero la importancia y prestigio de Nam June Paik no se limita al hecho de ser el pionero de estas formas artísticas. Contrariamente a lo que ocurre con casi todos los fundadores, Paik nunca fue reemplazado por las nuevas generaciones a las que abrió el camino e

inspiró. El desarrollo de su obra continuó siendo igual de constante e influyente durante las siguientes tres décadas, lo cual probablemente sea consecuencia de la vocación experimental del video y de su base tecnológica que siempre está renovándose. Por eso, este videoartista es el autor de algunas de las más importantes obras de esta forma artística; creador de las series videoescultóricas más reconocidas (hizo toda serie de objetos con televisores: sostenes, cruces, camas, chelos, robots, pirámides, etc.); fue también el primero en utilizar la televisión satelital para realizar obras que fueron vistas en tres continentes simultáneamente; reflexionó permanentemente sobre la televisión, el público y el video tanto en sus obras como en la academia; y en fin, siempre fue un protagonista del video utilizado como forma de expresión artística. Su obra es formalista, irónica, política, simbólica, autoreflexiva y lúdica, es decir, a través de tanto tiempo y con su prolífica obra cubrió casi todas las posibilidades de esa rica relación del video con el arte que él mismo inició, una relación que no sólo tiene una importancia en el restringido y aún en gran medida desconocido universo del video arte, sino que, a lo largo de las últimas cuatro décadas, ha influenciado y transformado paulatinamente la idea de crear y ver la imagen en movimiento, incluyendo al cine, por supuesto.