

LA IRRUPCION DE LA ELECTRONICA EN EL ARTE

Josu Rekalde

LA IRRUPCION DE LA ELECTRONICA EN EL ARTE (VIDEO-ARTE)

Contextualización del Vídeo Arte en Euskal-Herria

Los primeros eventos videográficos en Europa estaban inmersos en una efervescencia de activismo artístico, del que el vídeo sólo era un instrumento más, aunque muy poderoso debido a su inmediatez y capacidad de difusión. Lo importante era el propio acto, el concepto artístico estaba ahí, y el vídeo era capaz de registrarlo y repetirlo cuantas veces fuera necesario, sin filtros institucionales que intermediasen. En el contexto del estado español los happenings y performances, estaban cotidianamente en las calles convertidos en actos políticos, y algunos artistas como Esther Ferrer, Muntadas, Torres o Balcells supieron reflexionar desde un medio como el vídeo sobre el aspecto mediático de la propia cultura. Este activismo artístico contenía un afán de transformación social, que aún teniendo concomitancias con los de otros países, aquí al final de la era franquista, adquiere tintes muy diferentes.

Coincidiendo con los primeros pasos videográficos en Cataluña, en 1972 en Pamplona se celebran los Encuentros de Arte Contemporáneo, en los que además del propio Muntadas, varios autores entre los que se encuentra Juan Downey, participan con proyectos videográficos y con Vídeo Instalaciones. Pero no es esto lo que más caracteriza a estos encuentros, ya que siendo uno de los organizadores el músico Luis de Pablo, ese Vídeo-Arte aún incipiente coincide con uno de sus padres ideológicos, John Cage. Sin embargo en la Euskalherria de los setenta, paradójicamente, las actitudes musicales contemporáneas y el movimiento videoartístico tomaron caminos diferentes. Así mientras las acciones musicales se organizan en torno a conciertos y performances de grupos como Zaj, en el que se enmarca Esther Ferrer, en conexión directa con el también mítico Grupo Fluxus; las segundas se organizaron en torno a muestras específicas de vídeo o en exposiciones de artes plásticas. Más tarde, en los ochenta algunos autores intentarán retomar esas dos vías pero ya comienza la institucionalización del vídeo, son nuevas

las perspectivas, e incluso el término Vídeo-Arte se cambia y se amplía por el de Vídeo de Creación.

En esos ochenta, la máxima "el Vídeo no es la T.V." (Vídeo Tape is not Television), frase con la que Gene Youngblood en 1970 definía el vídeo en oposición a la televisión, se debilitaba como un ligero eco, muchos de los video-creadores tienen que entrar en la dinámica de la producción audiovisual para poder crear en vídeo. Surgen numerosas productoras videográficas y el panorama de las televisiones se amplía con las cadenas autonómicas (en 1983 nace la primera televisión autonómica ETB).

Lo que hasta ahora era una constante revisión de conceptos a través del vídeo, pasa a ser una experimentación con el propio medio, con su propia tecnología. El vídeo proponía una imagen electrónica que se podía manipular y trucar, parecía tan dúctil como cualquier otro material utilizado en las artes plásticas. Luego llega la decepción, la industria videográfica evoluciona mucho más rápido de lo que se puede asimilar, e intenta atrapar en su camino a los artistas como consumidores potenciales. De esta encrucijada, nace la necesidad de pensar en una escritura particular para el vídeo, dentro de los límites que impone la infraestructura a la que se podía acceder.

Los ochenta comienzan con los festivales videográficos, (1982-84 San Sebastián, 1986 Tolosa) y terminan con la inclusión en la programación de televisión de un programa específico (1987 Metrópolis). Si a este panorama añadimos que desde los mismos comienzos de los ochenta, la creación videográfica entra a formar parte de la formación en algunas Facultades de Bellas Artes y de Ciencias de la Información, tenemos ante nosotros el batiburrillo videográfico del País.

Esta institucionalización trae consigo, como aspecto positivo, una información sobre la experimentación audiovisual mucho más rápida y rica de lo que hasta entonces nos llegaba, y como aspecto negativo la constitución de modas estilísticas que surgen de los trabajos premiados y también más difundidos. Empieza a notarse una vuelta a investigar lo

narrativo, como una toma del testigo que dejó el cine experimental. ¿Hasta qué punto contribuyeron a ello los excombatientes del cine experimental?, no olvidemos que Jean Luc Godard fue el teórico con el que muchos críticos y cineastas se formaron en lo experimental. Creo que en España esta nueva narración o nueva ficción se configuró como una tendencia dominante respecto a las demás, y esta misma tendencia con una estética cada vez más “depurada” es la que arrastra a algunos autores a abandonar la video-creación hacia la producción televisiva o el cine. Claro está que la razón principal era la de la supervivencia.

Desde finales de los setenta los videocreadores se planteaban la posibilidad de que sus trabajos fueran difundidos también por las cadenas televisivas. Este planteamiento se volvía obsesivo en la misma medida en que la institución televisiva rechazaba este tipo de obras negándose a admitir el formato mismo en la que estaban construidas. Los formatos videográficos utilizados por los artistas, tachados y catalogados de NO EMITIBLES, lavaban la conciencia de muchos productores y funcionarios de televisión. La historia posterior de la televisión nos ha demostrado, no a través del Arte, sino a través de los concursos de vídeo doméstico inventados por las propias televisiones, que cualquier formato es emitible. ¿Paradojas de la historia?, por supuesto, pero no por ello exenta de responsabilidades, ya que colocaron a muchos artistas en la coyuntura de abandonar la creación videográfica o la de tener que integrarse en la producción televisiva más estandarizada.

En la actualidad se vuelve a la concepción artística de los autores de los setenta, pero el contexto social y artístico ha variado mucho desde entonces. Mientras los artistas conceptuales desmaterializaban sus obras en aras de una función de transformación social y ruptura con una CULTURA dominante; hoy, ante la inmaterialidad y virtualidad de los modelos que se nos proponen desde una supuesta posmodernidad, necesitamos agarrarnos a la materia para sentirnos vivos. Ahora que las estrategias bélicas y las políticas se nos presentan como estrategias televisivas, y la búsqueda de la tercera dimensión infográfica, para simular las batallas en los videojuegos, se nos presenta como el Santo Grial tecnológico, los artistas necesitamos tocar los objetos reales, relacionarlos con nuestros propios cuerpos y proponer una representación, no como sustituto de una realidad, sino como materia orgánica transformada por el proceso de reflexión-creación. La misma tecnología infográfica utilizada por los artistas no construye simulaciones que autopublicitan la tecnología sino que junto al vídeo, convierte la trama electrónica de los monitores en una superficie donde las ideas se pueden plasmar más fácilmente.

LA IMAGEN ELECTRONICA (experimentando en la bidimensión y en la tridimensión)

La pantalla electrónica es un mosaico, que responde a las señales electrónicas ordenadas a través de coordenadas cartesianas y a un sistema de representación tan viejo como el de la perspectiva cónica. En definitiva un plano de dos dimensiones en el que podemos representar y crear con nuestras ideas. Pero el mueble-objeto televisivo es además de una pantalla un paralelepípedo, una forma cúbica con la que podemos jugar, relacionándola con otras formas, con otros objetos.

La materia electrónica con la que trabajamos puede albergar en su mosaico, cadencias de imágenes vertiginosas,

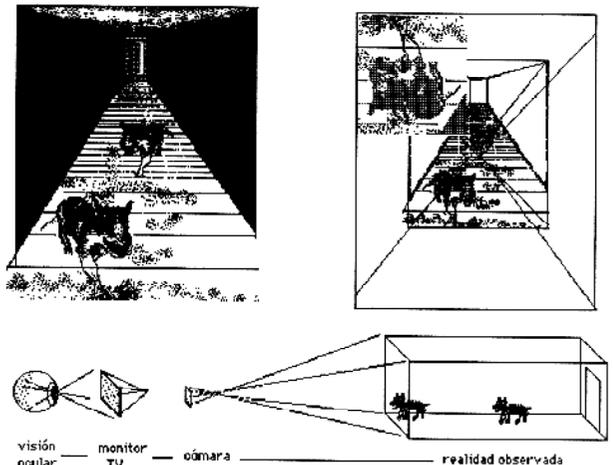
así como transformar espacio-temporalmente todo lo que en ese entramado se inscriba. Esta materia dúctil desde el punto de vista espacio-temporal presenta al Arte un nuevo polo de experimentación, con el que las imágenes ya no están fijas en un marco espacial, sino que están en constante metamorfosis.

Espacio y tiempo, conceptos en principio inseparables, conceden en este caso un mayor margen de maniobra. Situándonos hacia el polo espacial trabajaríamos en la tridimensión que supone una vídeo-instalación o vídeo-escultura, y situándonos hacia el polo temporal tendríamos todas aquellas obras que hacen hincapié en conceptos como: ritmo lineal o cíclico, tiempo directo y retardado, feed-back etc. El tiempo cronométrico como medida social y el tiempo cronométrico de la misma obra electrónica (25 imágenes /s) no son más que meras aproximaciones a la temporalidad que el autor expresa y a la que el observador percibe,.

1. EN LA BIDIMENSION: en la pantalla electrónica

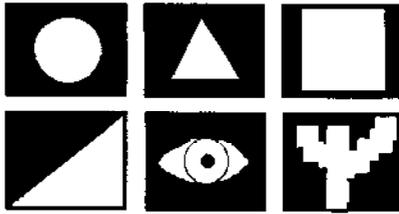
*** Experimentando en el espacio cartesiano**

Dos dimensiones X e Y conforman la estrategia de puntos en la pantalla, el eje Z solo es una ilusión diagonal, una convención geométrica asumida desde la invención de la perspectiva. La cámara de vídeo parte del desarrollo monocular de la perspectiva cónica renacentista. Los puntos maestreados de una realidad son representados en el plano en forma de cono invertido, y estos a su vez transformados electrónicamente en otro, que es el tubo del televisor.



En la observación de la pantalla con lo primero que nos topamos es con el formato. El formato es la unidad de espacio y tiempo real. Real en el sentido de que está unida al espacio físico y al tiempo de la sala y la maquinaria que lo genera. ¿Por qué empezar asumiendo los límites del televisor?. Bien, es un rectángulo apaisado de proporciones 3x4, pero a la mayoría de las televisiones se les puede dar la vuelta y convertirlo en un formato más vertical. Podemos además plantear cualquier tipo de formato dentro de los límites de la pantalla, bien enmascarándola por fuera de la pantalla, o bien haciéndolo con una máscara electrónica.

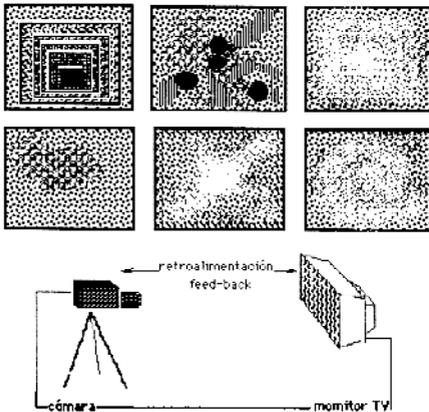
El siguiente foco de observación es la propia materia electrónica, como se genera esta materia. Para ello podemos centrarnos en el FEED-BACK o retroalimentación tan experimentado por los artistas videográficos de los años sesenta. El feed-back se genera cuando colocamos la cámara frente al



Ejemplo de enmascaramientos en la pantalla.

monitor y este a su vez, como un espejo delante de otro espejo multiplica hasta el infinito la imagen que recoge la cámara.

La imagen vídeo se genera, 1º recogiendo una muestra de la imagen generada a través de la óptica de la cámara y traduciéndola en una señal ordenada en frecuencias eléctricas, si trata de una señal analógica, u ordenada en señales numéricas si se trata de una señal digital; y 2º reproduciendo este orden a través de un barrido de electrones en una pantalla de televisión.



• Experimentando en la secuencia temporal

Entendemos que con la materia visual electrónica se abren nuevas fronteras tanto para el estudio de los fenómenos temporales, como para la experimentación en una "escritura" temporal propia. Aunque en algunos círculos artísticos estos conceptos suenan ajenos al arte, no hay más que retroceder en su propia historia para observar la preocupación de muchos artistas por las cuestiones temporales. Desde la secuencialidad narrativa de las escenas religiosas en el Arte Antiguo, hasta la simultaneidad de tiempos contradictorios situados en el mismo espacio del cuadro como es el caso de Magritte, o las experimentaciones en cine de Man Ray, Marcel Duchamp, Salvador Dalí o Fernand Leger, por citar algunos nombres.

La condición temporal del material electrónico es su mayor especificidad y marca el punto de unión entre el ritmo visual y el sonoro. Como en la música podemos hablar de tiempos simultáneos, de capas diferentes que simultaneándose en el presente constituyen una polifonía. No se trata de explorar solo la secuencialidad de un lenguaje narrativo, sino de concebir la secuencia temporal como un territorio para la creación.

Podemos además analizar el tiempo ralentizado, el tiempo acelerado y el tiempo retardado, como posibilidades de la

tecnología que nos permiten explorar más allá de las percepciones sensoriales (sonoras y visuales) directas. Procesos que por su duración ínfima (la rotura de un cristal o el estallido de una gota al chocar contra el suelo) o por su lento proceder (el crecimiento vegetativo) se escapan al umbral de percepción humanos, pueden ser re-presentados en una ventana temporal apropiada para nuestra percepción.

Tiempo	0''''5''''10''''15''''20''''25''''30''''35''''40''''45''''50''''55''''60''''
Texto hablado	-----
Música	-----
Registros sonoros	-----
Imagen 1.	-----
Imagen 2.	-----
Imagen 3	-----

EN LA TRIDIMENSION: Instalaciones

Es en este tipo de manifestaciones donde mejor podemos ver la evolución de las actitudes de los artistas ante el medio videográfico, en cuanto que básicamente se trata de crear un contexto o un ambiente con una imbricación de medios y técnicas, el vídeo por lo tanto funciona sólo como una parte del discurso total. Las instalaciones de Muntadas funcionaban como interrogaciones ante los Mass Media que actúan como mediadores de una cultura aparentemente invisible pero impuesta. Las propuestas de F. Torres actúan uniendo las actitudes más primarias del ser humano con las supuestas actitudes más civilizadas, desvelando el parecido en sus estructuras. En las instalaciones de Eugenia Balcells o Isabel Herguera, sus actitudes son las de recomponer un paisaje mental fragmentado, como una arqueología de sus memorias.

• El dispositivo de circuito cerrado

Es la instalación multimedia más utilizada en cuanto que se utiliza para el control de seguridad de los Bancos y edificios públicos. Básicamente se trata de conectar una cámara a un monitor, ofreciendo al espectador una visión directa de la escena observada. En el terreno artístico la utilización de este dispositivo sirve para integrar al observador con su propia imagen en la obra que el mismo mira. Por otra parte pone de manifiesto el control que desde las cámaras de seguridad se extiende a todos los ciudadanos y la reacción ante el "yo" observado.

• Vídeo-escultura y vídeo-instalación

El monitor televisivo puede formar parte de una obra tridimensional conformando un todo formal finito o como contrapunto iconoclasta. El hecho descontextualizador que supone trastocar la posición estándar del televisor supone además una transgresión, ya que el televisor es el nuevo objeto fetiche de los hogares, es la sustitución del fuego en las chimeneas de las casas.

Si a esto le unimos la difusión multicanal. Es decir, la difusión simultánea de una o varias imágenes en pantallas diferentes dispuestas en el espacio según una propuesta del autor. La ya fragmentada imagen vídeo se presenta multiforme, rompiendo la lógica espacio-temporal de la imagen secuenciada en una pantalla.

EL CAMPO DEL VIDEO-ARTE COMO RUPTURA DE LAS FRONTERAS ENTRE LAS DISCIPLINAS ARTISTICAS

Para convertir la materia tecnológica en materia susceptible de ser artística, es necesario romper en gran medida con la separación dicotómica en la enseñanza entre ciencias técnicas y ciencias humanas. Para comprender el medio es preciso comprender su funcionamiento, su lógica de material electrónico. Y para comprender su función es preciso, parafraseando a MacLuhan "Comprender los Media", y reflexionar desde posiciones de coherencia metodológica el papel que esta nueva forma de expresión ha tenido, tiene y puede tener en el contexto del arte.

Teniendo en cuenta este difícil equilibrio, es necesario crear asignaturas que cubran una serie de conocimientos básicos tendentes a conseguir una operatividad práctica y teórica. Al aprendizaje de la tecnología de un medio de expresión, sea pintura, escultura u otro soporte como el electrónico nos podemos acercar desde posiciones muy distintas. Nosotros optamos por no separar el plano tecnológico, que en definitiva supone la estructura matérica del medio, y el plano de la expresión y del contenido temático; ya que es cabalgando entre estos dos sistemas donde se desarrolla la creación artística.

Creemos que es el momento de volver la mirada a todo aquel proceso de cambio comenzado en los años sesenta, y en el que la interdisciplinariedad se veía como una pieza clave del cambio. En el arte esta transgresión de fronteras disciplinares supuso, un arma contra la inercia artística del mercado y su reflejo en las escuelas de Bellas Artes. Sabemos que muchas de estas ideas han degenerado en nuevas formas gremialistas. Pero no es utópico pensar que desde la enseñanza es posible coger parte de ese ánimo, y buscar desde lo específico romper con las fronteras, que no son más que reminiscencias del pasado y el fruto de luchas académicas.

Nuestra disciplina ha tenido que luchar por un espacio dentro de esta corte universitaria, donde aún parecen existir parcelas del saber más nobles que otras. Donde por una parte existen los estudios orientados a la comunicación de masas con tecnología audiovisual y por otra parte estamos los que buscamos con esos medios experimentar y expresar desde el campo del arte. Las fronteras entre la comunicación y la expresión artística nunca han estado demasiado claras, pero en arte existe una voluntad creadora que parte de no aceptar lenguajes convencionales buscando nuevos caminos para la expresión. Mientras que la comunicación de masas tiene que atenerse a los lenguajes audiovisuales ya asumidos socialmente.

Desde las artes tenemos un gran campo de investigación que consiste en trabajar los materiales buscando toda su especificidad e intentar expresar conceptos desde la propia materia. Este es nuestro terreno y es en el que con nuevas y viejas tecnologías intentamos trabajar.

La pared de la caverna prehistórica se ha transformado en pantalla de electrones, y los pigmentos en frecuencias. Pero el impulso creativo sigue surgiendo desde esa compleja maraña de neuronas que constituyen nuestro cerebro.

La creación en vídeo ya no es un arte ligado a las nuevas tecnologías, en tanto que éstas son una realidad cotidiana. Es una actitud artística, que refleja en este híbrido mediático que es el vídeo, la capacidad de plasmar reflexiones, interrogantes y contradicciones a nuestra propia cultura. Cabalgando entre la imagen y lo sonoro, entre la música y el ritmo visual, la creación videográfica es como un espejo social, hace que la televisión y la cultura que lo sustenta se reconozcan como el monstruo publicitario que son.

SUGERENCIAS

La creación en vídeo es una actitud artística que permite plasmar reflexiones interrogantes y contradicciones a nuestra propia cultura. Cabalgando entre la imagen y lo sonoro, entre la música y el ritmo visual la creación videográfica es como un espejo social.

SELECCION BIBLIOGRAFICA

- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. 1978, Ed. Kairos. Barcelona.
- BATTCKOCK, Gregory. *La idea como arte*. 1977, Ed Gustavo Gili, Barcelona.
- BENJAMIN, Walter. *Discursos interrumpidos*. 1973, Ed. Taurus, Madrid.
- BONET, Eugeni. DOLS, Joaquim. et. al. *En torno al vídeo*. 1980, Ed Gustavo Gili. Barcelona.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento*, 1984, Ed. Paidós. Barcelona.
- GONZALEZ REQUENA, Jesús. *El Discurso televisivo*. 1988, Ed. Cátedra. Madrid.
- METZ, Christian. *Lenguaje y cine*. 1976, Ed. Planeta. Barcelona.
- MITRI, Jean. *Historia del cine experimental*. 1974, Ed. Fernando Torres. Valencia.
- REKALDE, Josu. *Bideo-Artea Euskal Herrian*. 1989, Ed. Kriselu. Donostia.
- REKALDE, Josu. *El Vídeo de Creación en España*. 1992, Revista Cinevideo 20 Nº 92.
- VV.AA. *Videoculturas de fin de siglo*. 1989, Ed. Cátedra. Madrid.
- ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. 1989, Ed. UPV/Cátedra Madrid.