

CIRCUITO
LÍQUIDO

C TEXTOS

www.circuitoliquido.tuars.com

circuito_liquido@hotmail.com



El puzzle infinito: volver siempre al video

Por: **Meyken Barreto**

Pensar una definición específica de *video arte* puede ser una experiencia cercana a la idea del eterno retorno. La celeridad con la que caducan los conceptos en torno a tal expresión- hecho provocado por los propios ensanchamientos y contaminaciones que la práctica artística impone- implica la necesidad de una revisión frecuente de los mismos e incluso el necesario cuestionamiento en torno a la pertinencia de esta denominación.

Las cuestiones referidas a la conceptualización del fenómeno videoartístico continúan siendo hoy - como desde sus orígenes - asunto de máxima complejidad. La naturaleza híbrida del video arte en tanto zona de intersección de múltiples lenguajes artísticos ha provocado que su propia definición resulte mutante y controversial. Una de las cualidades intrínsecas de la manifestación es justamente aquella que la identifica como punto de encuentro y cruce de disciplinas varias, lo cual supone que los intentos por definir su praxis y ponderar sus especificidades hayan sido diversos y, en ocasiones, encontrados. En tal sentido fueron las propias entidades -promocionales, comerciales, de enseñanza- de la llamada institución arte, las primeras interesadas en argumentar y legitimar la emergencia de esta nueva vertiente de la expresión artística que sería rubricada como video arte; denominación de problemáticas fronteras, teniendo en cuenta que se trata de una experiencia audiovisual en dinámico diálogo con múltiples técnicas, fuentes y géneros. Dicha peculiaridad le confiere justamente esa condición de permanente apertura, de afanosa búsqueda y experimentación, así como de proclividad a la trasgresión de estereotipos; todo lo cual la hace escapar a cualquier tentativa de definición o clasificación cerrada.

Sobre tal cualidad del video, que a la vez lo coloca en el epicentro de los constantes ensanchamientos y transformaciones del objeto artístico en el ámbito de las prácticas actuales, la estudiosa Alicia Murría comenta que:

“(...) desde la década de los 70 la fotografía ha experimentado una serie de cambios, ampliaciones y expansiones de formas y contenidos, de procesos y mecanismos... colaborando en la difuminación de los esquemas que tradicionalmente han servido para diferenciar y caracterizar unas disciplinas artísticas de otras, y contribuyendo en gran manera a una resignificación de las ideas en torno a la crisis de la representación. Un proceso similar ha venido a instaurarse en el campo del video.”¹

¹ Alicia Murría. *La Bisagra fatal*, en **Futuro presente**, Consejería de Cultura de la Comunidad de Madrid, Madrid. Diciembre 1999-enero 2000. p.14.

El proceso de desarrollo de la obra videoartística, en permanente expansión, redefine a cada momento su propia naturaleza. Esta es la razón que explica la existencia de lo que se ha dado en llamar formas expandidas del videoarte, entendiendo como tal al video performance, la video instalación, la video escultura y el video *environment*, categorías que se definirían con el paso del tiempo a medida que el hecho artístico patentizaba el efectivo diálogo de este soporte con otros registros creativos. Asimismo, acontecimientos técnicos posteriores como el de la aparición del proyector de video (y con ello la posibilidad de prescindir de la caja negra del monitor) continuarían multiplicando las posibilidades expresivas de esta manifestación.

También evolucionaría y mutaría la morfología del constructo audiovisual en la obra videoartística, ampliando los horizontes de una manifestación que en principio se consideraba vinculada esencialmente a la construcción de narrativas desapegadas de los conceptos tradicionales, inclinadas a la exploración en el propio medio, o llamadas a desarrollar un relato de cierta densidad topológica y elaboración simbólica. El devenir de la práctica ha demostrado, sin embargo, la capacidad del medio para asumir y dialogar con otros géneros, su versatilidad para incorporar cualquier recurso audiovisual en función del interés expresivo del autor. El panorama actual verifica hoy modos diversos de acercamiento al video arte, además de las obras que se inscriben en los derroteros ya asumidos por esta clasificación, es constatable la existencia de creaciones apegadas a lo documental y de intensa vocación social, así como de obras que se inclinan a las tradicionales maneras de contar historias.

Otro enclave cardinal a considerar en estos ensanchamientos es el vinculado con la tecnología digital, cuya velocidad impone la transformación constante de los dispositivos que utiliza y que también penetran el campo del video, comprometen sus procedimientos e integran sus creaciones en nuevos soportes y obras.

Resulta pues demasiado aventurado pretender aportar una definición acertada de video arte que satisfaga los imperativos de un panorama tan dinámico, sobre todo si se prefiere una aproximación al fenómeno que no incurra en la esquematización y el reduccionismo, que no imponga desde la conceptualización los límites y fronteras que la propia realidad artística se ha encargado de desdejar y de redibujar sistemáticamente. Queda claro que dicha práctica ha trascendido cuanta definición teórica se ha intentado hasta el momento en virtud de un quehacer múltiple, cambiante, que parece resistirse a todo tipo de encasillamiento. Así lo explica el teórico argentino Rodrigo Alonso en su ilustrativo texto *Hacia una desdefinición del video arte*:

*Durante los ochenta -escribe Alonso-, el video arte fue caracterizado más específicamente como una experimentación estética a partir de material audiovisual electrónico. Esta vertiente experimental se separó de los otros usos del video (...) Sin embargo, en los últimos años podría decirse que el video arte ha ingresado en un proceso de desdefinición y esto por varios motivos. Por una parte, la tecnología digital ha expandido sus capacidades, pero al mismo tiempo la ha confrontado con las nuevas formas digitales. El video de creación convive ahora con el net.art y el streaming, la animación digital y los CDs y DVDs interactivos.*²

Esta dinámica justifica la vertiginosa obsolescencia de las diversas definiciones intentadas. Se apuesta entonces por la *des- definición* del fenómeno y se pone en tela de juicio la operatividad misma del término *videoarte*, a menudo intercambiable con el de *videocreación* o, simplemente, *video*. El artista uruguayo Martín Sastre aporta, en tal sentido, la óptica más generalizada entre los creadores: *“La gente dice video-arte porque así se categorizó en sus inicios, pero esa necesidad ya es irreal; como no existe la categoría pintura-arte. Lo importante para que el arte perdure es que detrás de cualquier formato, ya sea el video, el cine o la moda, trabaje un artista”*.³

En todo caso, el llamado videoarte es básicamente arte en soporte vídeo, y en tal sentido habría que coincidir con Martín Sastre en que la partícula arte no suele acompañar a los vocablos que designan al resto de las disciplinas artísticas. El término videocreación, por otra parte, es preferido por muchos y empleado cada vez con mayor frecuencia, pues ofrece un perfil de inclusión más amplio y menos impreciso que el de video arte. Se trata de una voz de connotación más democrática y no viciada con una larga historia de esbozos y definiciones.

² Alonso, Rodrigo. *Hacia una desdefinición del video arte*, en: *Miradas, revista del audiovisual*, www.eictv.co.cu/miradas, 2007.

³ Citado por Andrés D. Abreu en *Martín el perturbador*, en: *La Jiribilla*, www.lajiribilla.co.cu, 2003.

Tal vez sea este el vocablo más adecuado para referirnos al amplio espectro de la producción en video que ha tenido lugar en Cuba durante los últimos años, específicamente en el circuito de las artes plásticas. El lenguaje audiovisual ha hallado cauces en este ámbito, con independencia del tipo de formación profesional de sus autores que se encaminan al cultivo de la manifestación desde presupuestos de creación propios de las artes plásticas, asumiendo aquellas posibilidades expresivas del medio que son afines a sus poéticas personales, en surgimiento o en franco desarrollo.

Las peculiaridades de estas creaciones suponen frecuentes cuestionamientos en torno a la problemática del oficio, a la necesidad o no de un cabal manejo por parte del artista de los dispositivos audiovisuales en el sentido tradicional. Polémicas sobre el particular se suscitan a menudo y las claves son halladas siempre a través del análisis de la propia práctica creativa. Este proceso devela la inoperancia de criterios que toman partido inflexiblemente por la formación del artista en los usuales códigos del audiovisual toda vez que el resultado plástico de estas obras no está directamente relacionado con el nivel de conocimiento sobre el convencional manejo de los dispositivos técnicos ni se enjuician a partir de tales pautas.

Habrá que reconocer entonces la esterilidad de operar con criterios preestablecidos o de clasificar y establecer taxonomías que no redunden en una más efectiva y compleja comprensión del hecho artístico contemporáneo. Habrá definitivamente que entender que ante las escasas y movedizas certezas que ofrece este controversial fenómeno de la creación en video, será ineludible valorar y revisar continuamente nuestras nociones sobre el mismo para comprender la naturaleza de un soporte flexible que todo lo asume e incorpora, siendo siempre necesario metamorfosearse con él.

Fuente: revista Arte Cubano

Meyken Barreto Querol. Msc. Historia del Arte en la facultad de Artes y Letras de la Universidad de La Habana. Actualmente vive en Madrid