

La inminente sensación de colapso social en las instalaciones de video de Aernout Mik

Imágenes que remiten a la producción de imágenes en la cultura visual, su relación con la realidad y la forma en que estas han comunicado lo político¹

The imminent feeling of social collapse in the video installations of Aernout Mik.

Images that refer to the output of images in visual culture, its relationship with the reality and the way in which they have communicated the political

Artículo recibido 03/04/2014 aprobado 11/09/2014
ICONOFACTO VOL. 10 N° 15 / PÁGINAS 7 - 21

Autor: Ana Esther García Molina. Es docente investigadora de tiempo completo de la Institución Universitaria Colegiatura Colombiana, comunicadora social y periodista, diseñadora de modas, máster en Comunicación y Crítica del Arte por la Universidad de Gerona, España, y magíster en Estética y Filosofía del Arte por la Universidad de Caldas, Colombia. ana.garcia@colegiatura.edu.co

1 Este artículo hace parte de las reflexiones que se han llevado a cabo en el Seminario Investigativo y Crítica Artística del Postgrado de Crítica y Comunicación del Arte, ofrecido por el doctor en Filosofía Xavier Antich, Universidad de Gerona, España, 2012.



Figura 1: Fotograma (2013). Extraído el 30 de mayo de 2015 de <http://www.theatermachine.nl/en/project/aernout-mik-at-the-stedelijk-museum/>

Resumen

El punto de partida cognitivo en la obra video escultórica del artista holandés Aernout Mik es la utilización del movimiento en efecto Doppler, la división de la pantalla en dos planos, la pausa y la repetición de las imágenes plagadas de cuerpos en multitud, en pro de crear en el interactivo una percepción volumétrica y agobiante, porque tan pronto como entramos en uno de estos lugares es evidente el derrumbamiento del orden social que ellas proyectan, al mismo tiempo que sustrae de ellas cualquier sonido, como mecanismo de representación de un pensamiento político (vigilar y castigar) que nos enseña cómo entender las cosas, aún cuando éstas se muestran sin voz.

Muchos de estos lugares *museisables* parecen esculpidos premeditadamente en pro del espectador, la disposición espacial de las imágenes a través de las pantallas ubicadas en contacto constante con el suelo, propician un recorrido que se plantea de ida y vuelta, al constituir un escenario imaginario que se crea con la acción de caminarlo. De esa manera, el intercambio recíproco del público y la obra hacen parte de la apuesta curatorial, dado que al recorrer la creación artística se generan sombras y cambios de luz efectuados por los cuerpos en interacción con las imágenes, lo que se constituye en elemento fundamental del montaje y la repercusión que produce ese hecho sobre el espacio expositivo.

La posibilidad de leer la obra de Mik desde la propuesta biopolítica foucaultiana es una herramienta potente para examinar cómo se presenta de manera escenificada aquello que no es un juego (ficción) del todo, ni violencia real radical, sino más bien mecanismos abstractos del funcionamiento del poder, representados a través de una propuesta de instalación video gráfica con intensiones curatoriales cercanas al montaje escultórico, y que proyecta incisivamente cuerpos que actúan como organismos infectados en una zona gris entre lo humano y lo animal; cuatro de sus obras más características bajo esta concepción del artista Aernout Mik serán el punto central de reflexión de este texto: *Raw Footage*, 2006 (video instalación bi canal con audio, material documental), *Training Ground*, 2006 (video instalación

bi canal, dos retroproyecciones simultáneas) *Schoolyard, 2009* (video instalación bi canal) y *Gluminosity, 2001* (video instalación monocanal).

Palabras clave Cultura visual, ficción, imagen, multitud, política, realidad, video instalación.

Abstract The cognitive starting point in the video sculptural work of Dutch artist Aernout Mik's is the use of movement in the Doppler effect, the division of the screen into two planes, the pause and repetition of images full of bodies in a large variety. This creates a volumetric and overwhelming perception in the interactor, since as soon as we enter one of these places, the collapse of the social order that those images project becomes evident, and at the same time we are subtracted from any sound, as a mechanism of representation of a political thought (discipline and punish), which teaches us how to understand things, even when these are displayed without voice.

Many of these *museisable* places seem deliberately sculpted in favor of the spectator, the spatial arrangement of images through the screens located in constant contact with the ground provide a round-trip tour, resulting in an imaginary scenario that is created with the action of walking it. That way, the mutual exchange between the audience and the piece of art make part of the curatorial commitment, since through artistic creation, shadows and light changes made by bodies in interaction with the images are generated, and this becomes a fundamental element of the assembly and the impact produced by such fact on the exhibition space.

The possibility of reading the work of Mik from the foucauldian biopolitical proposal is a powerful tool to examine how is introduced in a staged way that which is not a game (fiction) at all, nor radical real violence, but rather abstract mechanisms of the functioning of power, represented through a proposal of video graphic scaling with curatorial intentions close to the sculptural installation, and that incisively projects bodies that act as infected agencies in a gray zone between the human and the animal; four of his most characteristic works under this conception of artist Aernout Mik will be the focus of reflection of this text: *Raw Footage, 2006* (bi canal video installation with audio, documentary material), *Training Ground, 2006* (bi canal video installation,

Muchos de estos lugares museisables parecen esculpidos premeditadamente en pro del espectador, la disposición espacial de las imágenes a través de las pantallas ubicadas en contacto constante con el suelo, propician un recorrido que se plantea de ida y vuelta, al constituir un escenario imaginario que se crea con la acción de caminarlo.

two simultaneous makes), Schoolyard, 2009 (bi canal video installation), and Gluminosity, 2001 (single-channel video installation).

Keywords Visual culture, fiction, picture, crowd, politics, reality, video installation.

Introducción

La obra de Aernout Mik sucede en el devenir, en la capacidad de movilizar positivamente una fuerza, mucho más eficaz que el poder concentrado del discurso de las instituciones tradicionales. Es, por el contrario, la forma pragmática y visceral de una multitud en ejercicio de ese flujo de poder. Genera cierta consciencia, descarga o transmisión de ese ejercicio de poder real sobre lo único que siempre se lleva consigo, nuestros cuerpos en acción, que permiten, como dice Foucault, que esa corriente de energía circule entre todos, basado en la afirmación de que existe un conjunto de materiales y de técnicas que sirven de armas, de vías de comunicación y de puntos de apoyo a las relaciones de poder, que ejercen sobre los cuerpos humanos un dominio que los transforma en objetos del saber.

La tesis subyacente consiste en considerar las prácticas penales como un asunto concierne más cercano a las hipótesis de la anatomía política que a las teorías jurídicas. Esto, dado que el ejercicio del poder no se encuentra ya únicamente concentrado en una sola fuente, sino que está diseminado entre todos los actores socialmente activos, lo que convierte a cada ciudadano en policía de su propia sociedad, y hace visible la cara más represiva de su capacidad, ya que la parte invisible es aquella que permite que interioricemos dicho poder y su ejercicio en la cotidianidad.

El castigo es una técnica de coerción de los individuos; pone en acción procedimientos de sometimiento sobre el cuerpo, con los rastros que deja, en forma de hábitos, en el comportamiento; y supone la instalación de un poder específico de gestión de la pena. (Foucault, 1989, p. 123).

Se dice que lo que diferencia al ser humano de los otros seres vivos y no vivos, es su capacidad relacional entre lo que sienten, piensan e imaginan. Sin embargo, es sorprendente encontrar en las video instalaciones de carácter escultórico de Aernout Mik, convulsionar esta premisa. El artista holandés despoja al ser humano de su pretendida hegemonía universal, de tratar de analizar, racionalizar en un grado de profundidad las conexiones, las complejas interdependencias de cómo se concibe el objeto y el sujeto. Las imágenes móviles de la obra de Mik sorprenden por su apetito crudo, por su misterio, pero sobretodo por su capacidad de evocar la fragilidad de la condición humana.

Aunque, en las pantallas se intentan duplicar las atmósferas verosímiles de eventos catastróficos, no con el fin de convencer sobre la fidelidad con el hecho mismo, sino más bien para crear una desconexión y un choque entre el acontecimiento, su repercusión y la manera social de instaurar las imágenes políticas y el derrumbamiento del orden a través de los medios masivos de comunicación. Mik acostumbra a su público a situarlo en contextos en los cuales existe un desmoronamiento del orden social y alteraciones profundas de la convivencia cotidiana de naturaleza colectiva.

Estos estados de suspensión temporal aparecen habitualmente en situaciones de emociones compartidas, como la euforia colectiva, en significativas victorias deportivas, en las cuales se pone de manifiesto un proceso similar de coerción y de identidad de grupo.

La guerra, como el mayor fracaso de la humanidad, en la que las normas más básicas de respeto por la vida se interrumpen dramáticamente; un estado de detención masiva de personas por parte de otro grupo difícilmente identificable; la aglomeración de personas en las cuales cada una de ellas pierde incluso el espacio que debe ocupar (Barenblit, 2001, p.3).

En todo aspecto, lo que prevalece en su propuesta artística, es la reacción de los personajes, invitarnos a conocer lo que ocurre cuando están sometidos a situaciones límites, momentos en que solo el combate individual y continuo es inútil, entregarse a la sinergia del grupo o claudicar, porque en las crisis se reconoce la extrema complejidad de los sistemas políticos y sociales, sometidos a las duras pruebas del acierto y del error de muchos de sus elementos, pero manteniendo en marcha otros.

Des / Activación Sonora

La utilización de la imagen casi en sustracción total del sonido, tiempo real de registro y tiempo mediado por el video, así como imágenes que se crean para ser verosímiles y realidades inverosímiles en uso, son el *Leitmotiv* estilístico de Mik, como método de creación artística, al cuestionar y poner en vilo las teorías antiquísimas sobre los poderosos y no poderosos, el nuevo orden de las multitudes sobre el Estado, sobre la Banca y sobre las instituciones que la soportan. Y aunque en la mayoría de sus obras se construyen narraciones sobre colapsos y crisis friccionadas, Mik no se preocupa especialmente en los desastres económicos, políticos y sociales como el sustrato argumental de sus piezas; por dicha razón, sus sofisticadas creaciones video gráficas dejan en duda su equivalencia con la realidad registrada, dado que el autor no se esfuerza en lo absoluto por desmentirlas o ratificarlas.



Figura 2. Fotograma. (2011). Extraído el 20 de octubre de 2014 de http://www.paris-museums.org/exhibitions_more.php?id=68

Discusión

Raw Footage, 2006 (video instalación bi canal con audio, material documental): división de la pantalla en izquierda y derecha, dos planos en movimiento, dos encuadres sobre un mismo suceso con diferentes puntos de vista sobre una marco negro, un suave sonido ambiente de combate es el único audio que hace presencia en estas cuatro obras, juego de edición donde la cámara es siempre una intrusa en el escenario, es la visión externa en la escena de guerra. Dos momentos paralelos en pantalla, plagados de protagonistas anónimos, siempre acciones de multitudes registradas.

Se presenta la guerra como un hecho mediático falto de sorpresa, aunque en pantalla se ejecuten coreografías violentas por parte de los bandos o ejecutantes en batalla. Dos grupos a cada lado de la proyección, duplas dicotómicas del cazador y el cazado, el reclutado y el reclutador, solo allí en la concentración el sujeto diluido en la comunidad.

La transformación de los espacios en la guerra, el transcurrir incesante sobre los destrozos, la relación de estos con la fauna y los animales nativos, el uso de estas especies para fines bélicos o científicos parecen infectar y viralizar a la especie humana a través de manifestaciones comportamentales instintivas y conductistas.

Corte a negro, cambio de escenario registrado y la idea inminente de que se contiene algo desbordado.

Mujeres con rasgos masculinos aparecen en escena, niños que corren con gritos enmudecidos, la dinámica de una realidad bélica dentro de un marco de ficción realista.

Escenarios exteriores de espacios urbanos posteriores al desastre son hoy campos santos que se convertirán en lugares de entretenimiento, mientras tanto los cuerpos que aún yacen con vida descansan después del combate. Huellas de hechos funestos, los desechos han creado un nuevo lugar, de esa manera el área rural del conflicto pierde su límite y se desplaza a la ciudad como un intruso más de la guerra.

Todos los actores armados y no armados, mediáticos y civiles, se convierten en agentes activos de esta coreografía del desplazamiento, donde el anonimato es el protagonista, las fuerzas bio políticas crean ciertos flujos caóticos entre los cuerpos.

Training Ground, 2006 (video instalación bi canal, dos retro- proyecciones simultáneas): división de la pantalla en plano superior e inferior, representación característica de un entrenamiento de naturaleza militar, dos grupos aparecen en la imagen móvil, uno de ellos requisita, reduce y somete al otro pero, a su vez, les enseñan cómo deben comportarse y aprender las acciones de los captores. Cambio de plano, ahora los agentes de poder pasan al rol de los sometidos, suceden algunos hechos de violencia insonoros para el espectador, algunos ex sometidos se solidarizan, los nuevos rehenes empiezan a manifestar síntomas de una enfermedad rápidamente contagiosa, babean, convulsionan, estos nuevos entes entre zombies y sonámbulos ahora son la nueva cara interpretativa del victimario colectivo.

Schoolyard, 2009 (video instalación bi canal): una sola imagen en pantalla, cuerpos humanos aglutinados sobre las escalinatas exteriores de un edificio escolar, sobre ellos, cuerpos de personas de avanzada edad pasan caminando sin dificultad, aunque la fuerza pública ha intentado entrar al edificio de diversas maneras sin conseguirlo. De repente, algunos cuerpos salen en hombros de la edificación, todos los cuerpos aglutinados en el suelo reaccionan, se levantan y celebran con júbilo la acción, se repite el hecho varias veces entre aplausos. Un bucle tras otro de la imagen insonora en movimiento, se convierte en el *Leitmotiv* de la pieza escultórica, y a su vez, en el activador que estimula a todos los integrantes de la escena a reaccionar instintivamente, todos se agrupan y se desagrupan, se apoderan del espacio y lo hacen a través de una danza que se contrae y se expande sincronizadamente.

Corte a negro, la imagen regresa con una división de la pantalla en izquierda (interior de la escuela) y derecha (exterior de la escuela), ahora el uso

de maniqués suplanta los cuerpos humanos, simulacro de acciones inconcretas, cuerpos u objetos agrupados en estado de conmoción. Finalmente, la destrucción de estos maniqués por parte de una multitud de cuerpos autómatas y violentos, silencio y quietud antes de la acción final, se levanta una copa como símbolo de victoria, corte a negro.

Gluminosity, 2001 (video instalación monocanal): una sola imagen en pantalla, se repite la dinámica de dos bandos enfrentados, uno de ellos (civiles) representados a través de un colectivo de cuerpos sonámbulos entre el forcejeo del movimiento, la resistencia y el vaivén, adormecidos unos sobre otros en el intento de avanzar. El otro grupo emula, por medio de su indumentaria, agentes de la fuerza pública; por el contrario, estos se ubican espacialmente disueltos en estado de quietud, sus expresiones reflejan un autismo extremo que los abstrae de la realidad circundante, sus movimientos autoflagelantes se repiten durante toda la proyección con la misma frecuencia e intensidad.

Tres de las cuatro piezas expositivas anteriormente señaladas (*Raw Footage*, *Training Ground*, *Schoolyard* y *Gluminosity*), subrayan la artificialidad de lo que vemos, ya que la producción de las imágenes con las que presenta Aernout Mik su propuesta son de carácter no naturalista, y señala de manera exagerada y casi hiperbólica la teatralidad de las mismas; la pregunta que cabe es: ¿también se juega con la artificialidad de los contenidos?

Además, uno de los recursos constantes en el trabajo de Mik es el *mute* sobre lo que vemos, una afirmación donde el silencio se encuentra sobre la imagen móvil, porque éste se percibe aplastante, restrictivo, en cierta medida, el mismo silencio moldea la imagen, en una experiencia tridimensional por medio del componente dinámico que aporta la imagen móvil, como ocurre hace más de un siglo a través de los desarrollos tecnológicos que han dado paso a la invención del video y el cine.

Al no existir sonido de las imágenes en movimiento, se obliga a los públicos contemporáneos a mirarlas y percibir las de manera más cruda, al verlas como anti-naturales, ya que las relacionamos directamente con aquellas imágenes cotidianas que pertenecen a nuestra memoria mediática, las cuales absorbemos a través de los medios masivos de comunicación que han determinado en gran medida nuestra relación con la realidad social y nos han acostumbrado a la forma narrativa de comunicar y comprender lo político, los escenarios socio culturales y la constitución de nuestros contextos simbólicos, que en la mayoría de los casos han sido difundidos en compañía de sonido, ruidos y efectos audibles.

Es evidente, en el trabajo del holandés, la inversión de roles que sufren sus personajes, al no saber si es violencia explícita o es el juego del ejecutar artístico, que bajo el acto de la improvisación, hacen que los límites entre actuación y reac-

ción real se lean ambiguos, lo que convierte lo fantástico en rutinario. Esto, pues la pasividad surrealista que envuelve los escenarios recreados, en contraste con la naturaleza artificial que representan, se consolida en un tipo de comportamiento que prevalece en la mayoría de sus piezas.

El hecho de que el pensamiento de Mik se base en la concepción de identidad colectiva y según el autor ésta solo se hace evidente durante episodios de conflicto extremo, hace que el artista traslade esa especie de estados oníricos multitudinarios, que surgen bajo consecuencias de caos incuestionables representando la sociedad como un cúmulo de cuerpos agrupados que actúan de manera errática en un estado de autismo sonámbulo. Puede asumirse que este tipo de comportamientos se interpreten al parecer como demasiado simples descriptivamente, pero incuban la semilla de una perspectiva y visión desde lo moral altamente compleja, sostenida sobre la firme crítica que Mik realiza a la cultura de masas en su acelerada celebración mediática de la individualidad no cuestionada como valor contemporáneo .



Figura 3. Fotograma. (2012).
Extraído el 30 de mayo de 2015 de
<http://javierdiazguardiola.blogspot.com/2012/03/entrevista-aernout-mik.html>

Lo que me interesa y me sorprende de las obras de Mik, es en qué medida las imágenes de sus puestas en escena parecían confundirse en mi memoria con las imágenes de las catástrofes reales. En concreto, me había formado una percepción de cómo en momentos de crisis, la necesidad compartida de los seres humanos, de creer que la realidad no esta ocurriendo, genera una rápida alucinación de masas (Cameron, 2003, p.3).

Situaciones que afectan a un colectivo salen desde lo profundo y afloran en la superficie en las cuatro propuestas video escultóricas de Mik. Caos social, compasión, celebración, poder y emociones homogéneas vuelven e introducen en su trabajo otra característica problemática para su abordaje y para su construcción, como si muchos de los referentes de este tipo de sentimientos se tomaran desde las manifestaciones contra sistema, hasta las más festivas manifestaciones colectivas, propias de los campos deportivos. Entonces, se revela

la disolución de lo individual en la propuesta del artista holandés, el cual aborda matices singulares emotivos y los eleva a cierto nivel de comunidad sentimental, pero con la habilidad de singularizar esas emociones en un ambiente colectivo drásticamente emocional.



Figura 4. Fotograma. (2010). Extraído el 30 de mayo de 2015 de <http://www.stedelijk.nl/tentoonstellingen/aernout-mik-communitas>

16

En estos cuatro videos que sirven como material preparatorio e investigativo para sus exposiciones, dichas emociones se confrontan no solo dialógicamente entre dos bloques diversos u opuestos de sentimientos, representados entre la carga positiva y negativa, sino más bien en un mapeo de nodos que se interconectan entre lo singular y lo multitudinario en constante choque, con variaciones en su intensidad y con repetición de frecuencias. La atomización de lo emocional hace presencia de manera constante y regulada, aunque se muestre como caótica y no modulada; son fuerzas que se expanden, se contraen, se difunden, son la energía cinética del trabajo de Aernout.



Figura 5. Fotograma. (2013). Extraído el 20 de octubre de 2014 de [http://formerly.bak-utrecht.nl/?click\[id_projekt\]=108](http://formerly.bak-utrecht.nl/?click[id_projekt]=108)

Bajo ambas categorías representativas de lo colectivo, masa y multitud, Mik expone de manera dialéctica la lucha de poderes existentes entre duplas di-

cotómicas. La primera de ellas, *masa*, se enuncia como comunión, fusión bajo un sentimiento donde todos son uno, donde se hace parte de algo donde el individuo se disuelve en pro de un fin común; por el contrario, en la multitud contemporánea se logra vislumbrar un nuevo camino en conjunto, donde cada uno, se apodera y se empodera de sus propias nociones, ideas e ideales a través de la preservación de la singularidad individual de los argumentos, sin llegar a diluirse, pero con el fin de alcanzar objetivos visibles, discutidos, donde existen unas metas compartidas bajo razones diversas, con el potencial de caminar juntos a través de opiniones opuestas, pero en busca de objetivos para todos, no como mandato sino como acuerdo.

Aernout Mik es repetitivo y obsesivo frente a sus planteamientos, son las multitudes y la multitud los protagonistas el punto de reflexión y de quiebre. No es bajo la política del emprendimiento, del líder, del mesías o del caudillo como se estructuran sus propuestas, tampoco es una historia narrativa que se ordena bajo una lógica espacio temporal de forma lineal creciente (inicio, nudo y desenlace). Más bien, sus recursos literarios, responden más cercanamente a la deconstrucción, a la poesía, al giro, a los sobregiros; son emociones confrontadas con énfasis en singularidad anónima de las reacciones, mas no de un personaje en concreto.



Figura 6. Fotograma. (2009). Extraído el 30 de mayo de 2015 de <http://www.contemporaryartdaily.com/2009/07/aernout-mik-at-moma/miktraininggrounddrol/>

Si nos planteamos la pregunta, ¿qué es lo que pasa en los cuatro trabajos preparatorios de Aernout Mik? En ninguno de los cuatro tendríamos una respuesta simple frente a lo que allí sucede; por el contrario, la amalgama de reacciones representadas impide dejar en claro lo específico de lo ejecutado. Más aún si lo analizamos desde el método conductista de determinar una causa con un efecto en específico, negaríamos la posibilidad de esta experiencia, ya que lo propuesto por el holandés cuestiona ese método narrativo (causa – efecto), que se ha constituido en un modo de pensamiento, de creación y de comprensión, que cuenta con gran demanda en nuestra manera de entender la realidad bajo la óptica del mundo occidental.

Mik expone, a través del material video gráfico, los efectos de causas desconocidas, en ese ocultamiento también desvela la poética de su propuesta, que radica en la inutilidad de sus piezas como trabajo mediático, pues actúan como informativamente inoperantes. Vemos imágenes más naturales, más visuales, más efectistas pero menos informativas, imágenes para ver, extremadamente naturales, por ello excesivamente artificiosas para el ojo educado desde lo mediático.

El cine fue, en su inicio, mudo. Cuando los Lumière presentaron su primera película ante un público atónito, probablemente nunca se imaginaron que existiría una forma de incorporar los diálogos, ruidos, música y efectos, al mismo tiempo que la filmación... en la década de los 30, cuando apareció comercialmente el sonido, muchos cineastas europeos reaccionaron con desagrado. Sospechaban que el nuevo invento podía distraer la atención de lo verdaderamente importante, las imágenes (Barenblit, 2011, p. 3).

Estamos acostumbrados a consumir el sonido como constitutivo de la imagen; por tal motivo, este elemento carente en la obra de Mik es la primera agresión sobre el consumo visual móvil en Occidente, porque pensamos que aquello que vemos en imagen en movimiento queda en deuda al no ser escuchado. Asumimos que las imágenes siempre han ido de la mano del sonido, pero la realidad es que sonido e imagen juntos son una invención reciente del cine. Siendo justos y algo puristas con esta lógica argumentativa, la imagen pertenecería al orden de lo visible, y el sonido al orden de lo audible, dado que ésta se ha introducido en nuestra forma de ver como natural, que algo ajeno a lo visible como lo audible se ha vuelto propio de la imagen, puesto que hoy día se perciben como artificiales sino son entregadas en simultáneo, sentimos que ejercen cierta violencia al enfrentarnos a imágenes más naturales que aquellas acompañadas con sonido.

Mik expone, a través del material video gráfico, los efectos de causas desconocidas, en ese ocultamiento también desvela la poética de su propuesta, que radica en la inutilidad de sus piezas como trabajo mediático, pues actúan como informativamente inoperantes.

Con pocas excepciones, la obra de Aernout Mik cuenta con sonido, es un método minuciosamente planeado y explorado a lo largo de su trabajo. Un doble proceso de lectura y ejecución, un metalenguaje de carácter curatorial, por una parte el autor debe concebir cada una de sus piezas fílmicas sin recurrir al recurso sonoro para apoyarse narrativamente en él, así como el espectador debe enfrentarse directamente a la imagen de manera más cruda, al concentrarse únicamente en lo visual, como génesis. Superación de la barrera idiomática en pro de la universalidad del mensaje que recurre a la memoria mediática para la construcción del mismo.



Figura 7. Fotograma. (2013). Extraído el 30 de mayo de 2015 de http://www.hkw.de/de/programm/projekte/2013/global_prayers_2013/start_global_prayers.php

¿Cuál es nuestra posición frente a las imágenes que consumimos? Es cada vez más difícil recibir una imagen que solo contenga imagen, necesitamos argumentos, causas y efectos, estructuras narrativas, datos informativos o sonidos que la acompañen, la cruda imagen al desnudo, sola muy sola, es imagen pura, es agresión, es desconcierto, desencaja, perturba, eso es parte de la propuesta en eco de Aernout Mik, ver viendo, en el abandono perceptivo, al asumir que a todo aquello que vemos le falta algo si no es sonido.

Mik distorsiona eso que habitualmente sucede, la creación de imágenes para ser consumidas en multimedia, introduce un elemento de impugnación sobre nuestro mecanismo en uso del reconocimiento de imágenes, una reflexión sobre el acto de ver, qué tan artificial es su creación, o es en sí la construcción audiovisual una creación artificiosa al igual que las imágenes con rotulo artístico. La simple diferencia es que la artificialidad de la propuesta de Mik se hace más visible en lo visual, el elemento de evidencia como factor modular, como ese algo para ver que se hace imposible no observar, sin ocultar la teatralidad, y su relación diferenciadora con los acontecimientos y las demás imágenes que se producen en los medios.

¿Dónde podría situarse el trabajo de Aernout Mik? Video, arte, ensayo visual, instalación, escultura a través de lo audiovisual, documental postmedia. Desde lo formal, la indagación y propuesta es novedosa pero no única; sin embargo, su fondo habla de los contenidos tratados visualmente sobre los acontecimientos de la realidad



Figura 8. Fotograma. (2012). Extraído el 20 de octubre de 2014 de https://www.flickr.com/photos/ca2m_madrid/6815112162/in/photostream/

colectiva, la producción de imágenes sobre la proliferación de imágenes de carácter “realista” o noticioso, que se muestran por medio de un espacio comunicativo híper saturado de imágenes. Infortunadamente, ya no pertenecemos a esa generación de fotógrafos, cineastas o videógrafos que se permiten ir a lo recóndito y arrancar imágenes desconocidas para enseñarlas al mundo. Nuestro papel frente a la producción desmedida de imágenes, sobre todo, es entender qué sentido tiene producir nuevas impresiones visuales, en un campo donde tímidamente las reciclamos sin poder consumir las ya hechas.

Conclusiones

La imagen incorpórea y el objeto corporeizado constituyen elementos constantes de la cultura visual, dado que las imágenes actúan dialécticamente con respecto a sus diferentes concreciones representativas (pintura, fotografía, televisión, cine). La cultura visual es una concepción inclusiva, que hace posible la incorporación de todas las formas del arte y diseño, hasta fenómenos visuales relacionados con la amplia variedad de cosas visibles en las dimensiones que el ser humano produce y consume en el ámbito sociocultural de sus vidas. De tal manera, entrarían en el análisis las bellas artes o artes canónicas, como las naturales, y las desarrolladas de la mano con el diseño y los medios de comunicación (video, fotografía, publicidad, cine, televisión o Internet).

La pregunta que nos queda es: ¿por qué es importante la comprensión dada sobre la cultura visual, en este caso en específico sobre los medios masivos

de comunicación? Estos, que han llevado sobre sí la tarea de comunicar lo real en la contemporaneidad, es su responsabilidad la construcción visual de lo social, así como la construcción social de la visión actual; es por ello pertinente para este análisis que no se tome como punto de partida únicamente la modernidad de los medios visuales y el desarrollo mediático de las imágenes del mercadeo socio político, que han soportado la hegemonía de la visión, ya que este tipo de decisión reiteraría el hecho de que ha existido predilección por las imágenes desmaterializadas propias de la contemporaneidad mediática a la hora de escribir y contar la historia de nuestra cultura visual.

Citando a Lacan “el ojo se extiende hasta las especies que representa la apariencia de la vida” (Mitchell, 2003, p. 20), por lo tanto, si la cultura visual como construcción del campo social y las nuevas relaciones que se entablan, no solo están limitadas al sujeto que mira, ni al objeto mirado o imagen visual.

Si existe un momento determinante en el concepto de cultura visual, éste habría de ser localizado en el instante en el que el ya viejo concepto de construcción social se convierte en sí mismo en el eje central de este campo. Todos estamos familiarizados con este momento crucial en el que revelamos que la visión y las imágenes visuales constituyen construcciones simbólicas, un sistema de códigos que interpone un velo ideológico entre el mundo real y nosotros. (Mitchell, 2003, p.19).

Esto, al concebir una teoría de la visualidad que aborda el hecho de la percepción no únicamente desde el punto de vista fisiológico sino en su dimensión cultural y social.

Este paso de la historia del arte como gran productora de las imágenes a la historia de las imágenes, es imperante en el hecho mismo sobre los desarrollos teóricos y metodológicos compartidos por otras disciplinas más allá del diseño; la literatura, un conocimiento comprometido con las actitudes y valoraciones simbólicas implícitas en la producción de las imágenes, ha develado, por ende, que la noción semiótica no representa el concepto de mimesis o parecido en apariencia, sino el entramado del discurso semiótico por el que cada imagen de carácter artístico, comercial o noticioso, contribuye a estructurar el entorno cultural y social en el cual se interpreta.

Referencias

- Barenblit, F. (2011). *Catálogo expositivo – Diccionario razonado Aernout Mik*. CA2M Centro de Artes Dos de Mayo, Comunidad de Madrid.
- Cameron, D. (2003). *Aernout Mik: exposición producida y organizada por la Fundación Caixa Forum*. Barcelona julio – septiembre.
- Foucault, M. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- . (1990). *Tecnologías del yo*. Barcelona: Paidós.
- . (2003), (1977). *Historia de la sexualidad. La voluntad del saber*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.