

# Videoarte y tiempo



Desde la concepción de la cultura occidental, el tiempo nos auxilia a calcular la duración de los instantes; por tanto, se le describe como un fenómeno medible y cuantificable, que comienza a contabilizarse a partir del nacimiento de Cristo.

Se pueden encontrar diferentes perspectivas del tiempo, ya que es una propiedad física que gobierna todo y nada escapa a él. Los sucesos acontecen pasando por un inicio, un desarrollo y un final. Por ejemplo, el tiempo astronómico rige las estaciones del año y los días; mientras que el biológico mide nuestros ritmos corporales y nuestra vida.

Al tiempo se le puede apropiarse de distintas maneras, según los parámetros culturales de cada sociedad. En las culturas de Grecia e India se percibía como un ciclo que salía de los convencionalismos de la actual cultura occidental. San Agustín, por su parte, realiza un acercamiento diferente a la concepción del tiempo: “¿Qué es, pues, el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé; si quiero explicarlo a alguien que me lo pregunta, no lo sé” (citado en Ridderbos, 2003: 12). Dentro del campo de las ciencias exactas, con los estudios de la física moderna, el tiempo ha encontrado algunas variaciones. En los estudios de Albert Einstein se postula que incluso con los relojes más exactos se obtendría una diferencia en las mediciones del tiempo al viajar a la velocidad de la luz; es decir, si colocamos dos objetos que puedan medir el tiempo de manera exacta, uno en un vehículo que pudiera viajar a la velocidad de la luz y otro en un vehículo que no fuera afectado por ésta, a manera de observador, se encontraría que ambos medidores obtendrían un resultado distinto.

Estas variaciones también existen en menor escala, aunque son casi imperceptibles, debido a que la velocidad y el tiempo pueden diferir de acuerdo con el contexto y la apropiación de éste. ¿Qué pasa si sustituimos el concepto ‘velocidad de

la luz' por cualquier velocidad? Es posible que el tiempo sea variable respecto a las condiciones de cada situación, tanto en un microsistema como en un macrosistema, y que la velocidad sea variable de acuerdo con las distancias del observador.

Si la velocidad es una variable sustituible, entonces un molusco gasterópodo (caracol) percibirá el cruzar un campo de fútbol de manera distinta a la de un humano que lo observa; además, el tiempo en ambos no será el mismo. Por lo tanto, la velocidad puede ser una variable determinada por su contexto, así como el tiempo del sujeto que experimenta esa velocidad puede ser también variable.

El tiempo es relativo y la relación que con él establezca cada sujeto dependerá de un desarrollo psíquico fenoménico: el tiempo como pensamiento, el tiempo como reconstrucción de sistemas de pensamiento.

Sin duda alguna, el arte está ligado al tiempo; particularmente, el tiempo puede existir en la creación de objetos artísticos como el video, el cual está hecho de tiempo: su estructura narrativa tiene inicio, desarrollo y fin.

La pieza compuesta por imágenes en movimiento tiene una duración y ésta motiva la creación de otras maneras de generar instantes. Cuando aparece el video como arte a finales de los años sesenta, surge un discurso diferente al de los medios tradicionales, como el cine y la televisión, porque el videoarte mostraba pensamientos.

¿Qué relación existe entre el tiempo, el sujeto creador y el videoarte? Considero que la mayor parte de la producción artística del video tiene, en gran medida, tiempo; pero no como lo he referido, es decir, el tiempo no es la duración de la imagen en movimiento, tampoco se encuentra en el *time line*<sup>1</sup> al momento de editar un trabajo; el tiempo está en el discurso y en la interpretación del espectador.

1 *Time line*: término utilizado en edición de video para hacer referencia al espacio virtual (*software*) donde se trabaja, edita y corrige una secuencia de cine o video.

En el presente apartado analizaré una secuencia de imágenes en movimiento donde considero que el montaje es una dialéctica y el tiempo, un posible generador de interpretaciones por parte del espectador, quien se ve obligado a desplazarse y abandonar su estado de pasividad; en otras palabras, debe buscar, indagar, investigar más allá de lo que el sujeto creador le ofrece en pantalla.

Por ejemplo, las secuencias de *Fall (1 Los Angeles)* (1970), de Bas Jan Ader; *The reflecting pool* (1979), de Bill Viola; o *Cremaster* (serie realizada de 1995 a 1997), de Mathew Barney, parecen ser meras ocurrencias de los autores. Sin embargo, existen estrategias narrativas —tal es el caso de la metáfora— que aparecen como una apropiación del tiempo y del espacio. La estructura visual auxilia a estas secuencias para que existan como elementos estéticos capaces de generar en el espectador un desplazamiento cognitivo mediante la interpretación.

A continuación analizo la secuencia *Fall (1 Los Angeles)* mediante un modelo retomado de *El boom de la minificación y otros materiales didácticos*, de Lauro Zavala. En este libro, Zavala presenta la minificación literaria y posmoderna como un género literario que nace en Hispanoamérica a mediados del siglo XX con Julio Torri (México) y Macedonio Fernández (Argentina). La define como “la escritura experimental cuya extensión no rebasa una página impresa, es decir, que tiene menos de (aproximadamente) 250 palabras” (Zavala, 2008: 23). Lauro Zavala también identifica tres clasificaciones generales de la minificación: minificación gráfica, minificación musical y minificación audiovisual.

El modelo de análisis está estructurado por cinco preguntas (expuestas en los apartados que se detallan más adelante) enfocadas a encontrar los elementos visuales o formales que permitan identificar esta secuencia como una minificación. Cabe resaltar las características que comparten el videoarte y la minificación, específicamente la audiovisual, ya que ambos coinciden en lo que respecta al inicio anafórico, temporalidad elíptica, espacio metonímico, perspectiva irónica, personajes alusivos, hibridación genérica, intertextualidad, ideología lúdica, final catafórico y serialidad fractal. De estos conceptos será necesario definir algunos.

Inicio anafórico: en la estructura narrativa cinematográfica, los elementos anafóricos son aquellos diálogos, situaciones o circunstancias que remiten a un contexto

específico en la historia, por lo cual, al transcurrir la película, los personajes pueden referirse a esas situaciones sin la necesidad de volver a explicarlas, pues, como espectadores, ya estamos contextualizados en la historia.

Temporalidad elíptica: la narrativa le oculta algo al espectador y la verdad se descubre al final, por lo que tanto la historia como algunas circunstancias que pasaron al inicio ahora cobran sentido.

Espacio metonímico: fenómeno de cambio semántico utilizado para designar una cosa o idea con el nombre de otra, mediante alguna relación semántica existente entre ambas.

Hibridación genérica: no se podría definir como un género específico.

Catafórico (hacia adelante): estructura narrativa que guía al espectador para una lectura correcta del texto audiovisual por medio de algunas pistas, como el título del filme y las secuencias que permiten vislumbrar lo que está por suceder. Incluso el espectador puede expresar frases como: “La va a matar”, “Ése no es el culpable”, “Es su padre”, “Él no es su padre”...

Serialidad fractal: la historia no tiene una lógica narrativa; ésta se fragmenta en el tiempo. Por ejemplo, la metáfora puede aparecer no como herramienta en la narración, sino como base estructural de la historia.

### ANÁLISIS DE LA SECUENCIA *FALL* (1 *LOS ANGELES*)

*Fall* (1 *Los Angeles*) es una secuencia en blanco y negro filmada en negativo de 16 mm. La toma de la secuencia fue capturada en un escenario exterior. La cámara se

encuentra fija frente a una casa. La iluminación es natural, la luz del sol es aprovechada para iluminar la toma. La duración de la secuencia es corta, concretamente de 24 segundos.

Elementos anafóricos. No existe una complejidad narrativa, sólo hay elementos catafóricos que remiten a un sujeto realizando una acción. La pequeña secuencia narra la acción de un hombre sentado sobre el techo de una casa, esperando, al parecer, que el viento lo tire. El hombre cae y rueda por el techo hasta llegar al suelo. Esta secuencia contiene una estructura narrativa tradicional, donde se entiende lo que el sujeto hace y se comprende lo ocurrido en la pantalla. Lo que no se puede saber es por qué este sujeto está en el techo, ¿qué lo orilla a lastimarse?, ¿tiene algún sentido lógico esta acción?, ¿tiene algún fin? El elemento anafórico no tiene relación con la estructura narrativa y no hay referencia sobre este sujeto en el techo. El espectador sólo ve una acción, pero sin saber por qué. En ese sentido, la no referencia obliga a un desplazamiento interpretativo.

Dimensión metonímica<sup>2</sup> del espacio. Al parecer, la casa se ubica en medio de un gran jardín con árboles en la parte frontal. Por sus características, podría pertenecer a un estilo arquitectónico

2 Procedimiento retórico que consiste en señalar una cosa con el nombre de otra, con base en una relación semántica, que con frecuencia es de causa-efecto o de la parte por el todo.

Duración	Secuencia
00 - 00' 07	Títulos de presentación
00' 07 - 00' 13	Un sujeto se encuentra sentado en una silla en el techo de una casa
00' 13 - 00' 23	El sujeto, al parecer, impulsado por el viento, cae de la silla, rueda por el techo de la casa y llega al suelo. Fin



*Fall* (1 *Los Angeles*) (1970). Cuadros de video: Bas Jan Ader.

victoriano; tiene una chimenea, el techo es a dos aguas y aparenta ser de color blanco. Con estos datos formales, se puede suponer que se trata de una casa promedio de las zonas de Estados Unidos, en las que no hay lujos y sí austeridad. Aquí no se observan otros actores que puedan reafirmar una escena familiar; por el contrario, hay soledad. Únicamente se trata de una casa y un sujeto.

Funciones alusivas de los personajes. Existe sólo un personaje que no remite a la ejecución de acciones irreverentes y fuera de lo común que tienen una consecuencia. La inestabilidad, la falta de precaución, el uso del cuerpo como receptor de dolor, el cuerpo como elemento que crea acciones sin ninguna función práctica refieren la expresión corpórea que simboliza la inestabilidad del ser humano, no en una situación física, sino en una situación cotidiana; es decir, la inestabilidad emocional del ser ante la vida misma que genera consecuencias dolorosas; es la alusión a la voluntad del sujeto de caer constantemente, de desencadenar circunstancias que lo llevan a la deriva, aunque sepa que provoca lo inevitable: el dolor.

Sustento metafórico. En *Fall (1 Los Angeles)* la metáfora, como estrategia narrativa, se convierte en la base y en la estructura de la secuencia; por tanto, si todo es metáfora, la acción realizada no tiene sentido, carece de cualquier justificación en la pequeña historia. Como resultado, nuevamente se transgrede la narrativa tradicional convirtiendo la metáfora en sustento. El enfoque subjetivo del artista deja entrever una apropiación fenoménica, proyectada en una acción que al parecer no tiene sentido.

Función catafórica. No hay una función catafórica del final, porque no hay un referente inmediato que explique por qué el sujeto realiza la acción; por consiguiente, el final es anafórico y pertenece a un tiempo no referencial; en otras palabras, sólo el artista tiene la referencia conceptual y justificación

para saber por qué ocurre la acción, dejando al espectador en un tiempo no accesible y obligándolo a una interpretación.

## CONCLUSIÓN

El tiempo no es accesible ni referencial. En *Fall (1 Los Angeles)* únicamente el artista sabe por qué el sujeto realiza estas acciones y fuerza al observador a elaborar múltiples interpretaciones a partir de su subjetividad. Aquí el tiempo se torna interesante. La secuencia está cargada de una apropiación temporal por parte del artista; es su propio tiempo el que el espectador mira, por eso no existe una referencia lógica y absoluta que explique lo que observa: la metáfora como estructura y base de una narración audiovisual; por tanto, el videoarte consiste en apropiaciones temporales por parte del sujeto creador reflejadas en un soporte audiovisual. Bill Viola escribe del video: “Sin comienzo/sin final/sin dirección/sin duración —el video como una mente” (citado en Martin y Grosenick, 2004: 6). Mientras que para Ann Sofi Sidén se trata de “simples ideas presentándose a sí mismas en un instante pero seguidas de un periodo de producción intenso o expansivo, que tiene como resultado largas horas frente al ordenador mirando, editando, relejando” (citado en Martin y Grosenick, 2004: 7).

No se puede acceder a ese tiempo. El videoarte no es para entenderse, sino para pensarse desde la apropiación subjetiva de un tiempo ajeno, el cual generará otras temporalidades. Así se obtiene una serie de ideas e interpretaciones infinitas, recordando que lo importante no es tanto llegar a un resultado, sino recorrer una serie de ideas sobre aquello que se ve.LC

## REFERENCIAS

- Ader, Bas Jan (dir.) (1970), *Fall (1 Los Angeles)*, video, Los Ángeles, formato 16 mm., dur. 24 ss.
- Ridderbos, Katinka (ed.) (2003), *El tiempo*, María Condor (trad.), Madrid, Cambridge University Press.
- Martin, Sylvia y Uta Grosenick (2004), *Videoarte*, Madrid, Taschen.
- Zavala, Lauro (2008), *El boom de la minificción y otros materiales didácticos*, Calarcá, Cuadernos Negros.

MARIO BRACAMONTE. Maestro en Estudios Visuales y artista visual.