

inventio

La génesis de la cultura universitaria en Morelos

Año 15, número 36, julio-octubre 2019, pp. 65-68

ISSN: 2007-1760 (impreso), 2448-9026 (digital)

DOI: 10.30973/inventio/2019.15.36/7



CRÍTICA Y ARTIFICIOS

Videoinstalaciones que cuestionan el lenguaje del cine

Pawel Anaszkiwicz / ORCID: 0000-0003-2330-1490 / pawelanasz@hotmail.com

Profesor-investigador, Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM)

RESUMEN

En su ensayo *Los movimientos falsos del cine*, Alain Badiou describe el arte cinematográfico como una disciplina impura por sus extensas relaciones con otras artes y las pocas técnicas que son específicas a este medio: las tomas y la edición. Desde sus inicios, la teoría del cine se enfocaba en los mecanismos de la edición, su función de intermediario entre las tomas y la narrativa visual. La destreza en la realización cinematográfica se basa en gran medida en la idea de invisibilidad, para los espectadores, de la edición de la narrativa audiovisual. Más de un siglo de producción y recepción del cine nos ha educado para no percibir sus mecanismos e incluso ha influenciado nuestra percepción del mundo. En este artículo se analiza el trabajo de tres artistas de videoinstalación que cuestionan el lenguaje del cine para mostrar sus mecanismos e influencias sobre nuestro imaginario: Pierre Huyghe, Douglas Gordon y Stan Douglas.

PALABRAS CLAVE

arte cinematográfico; videoinstalación; teoría del cine; narrativas visuales; arte; video; teoría de la percepción

Universidad Autónoma del Estado de Morelos / Secretaría Académica
Dirección de Publicaciones y Divulgación
inventio.uaem.mx, inventio@uaem.mx

Videoinstalaciones que cuestionan el lenguaje del cine

Pawel Anaszkiwicz ♦

Alain Badiou describe el arte cinematográfico, en su ensayo *Los movimientos falsos del cine*,¹ como una disciplina impura por sus extensas relaciones con otras artes y las pocas técnicas que son particulares de ese medio: las tomas y la edición. Desde sus inicios, la teoría del cine se enfocaba en los mecanismos de la edición, su función de intermediario entre las tomas y la narrativa visual. La destreza en la realización cinematográfica se basa en gran medida en la idea de invisibilidad, para los espectadores, de la edición de la narrativa audiovisual. Más de un siglo de producción y recepción del cine nos ha educado para no percibir sus mecanismos, modificando incluso nuestra percepción del mundo.

Algunos artistas de videoinstalación toman el lenguaje del cine como el tema de su obra para mostrar sus mecanismos e influencias sobre nuestro imaginario. Así lo hace Pierre Huyghe, por ejemplo, en la instalación de tres canales denominada *Elipsis* (1998) (figura 1). El punto de partida es un corte de la película de Wim Wenders titulada *El amigo americano* (1977).

El personaje que interpreta el actor suizo Bruno Ganz es dirigido por Pierre Huyghe para presentar,

en tiempo real, un corte entre las tomas de dos sitios distintos en París de la película de Wenders. En la pantalla izquierda —de las tres utilizadas en la instalación— empieza la secuencia de la película con la entrada del personaje al hotel. Después de recibir una llamada, sale de su cuarto y se mete a un ascensor. En ese momento, Wenders hace un corte con salto (*jump cut*) hacia la residencia parisina de un mafioso.

En la *franja* de ocho minutos que toma en realidad la caminata entre estos dos sitios en París, a diferentes partes del río Sena, Huyghe muestra al actor de la película, veinte años después, haciendo el mismo recorrido caminando por el puente. Mientras esta secuencia se proyecta en la pantalla central las demás se ponen en blanco. Cuando termina la caminata, en la pantalla de la derecha se proyecta una toma del apartamento del mafioso, la segunda del corte original.

El corte entre las tomas representa en el cine algo que Roland Barthes llama *sentido obtuso*, un pliegue de significado, una *representación que no puede ser representada*.² La instalación de Pierre Huyghe nos hace conscientes de la función del corte —una abreviatura del tiempo y del espacio—, que nos en-



¹ Alain Badiou, "The false movements of the cinema", *Handbook of inaeethics*, Stanford University Press, Stanford, 2005, pp. 78-88, <https://bit.ly/2OpuESQ>

² Roland Barthes, *Responsibility of forms: critical essays on music, art and representation*, Hill & Wang, Nueva York, 1985, p. 41, <https://bit.ly/2r6Zx6m> Las traducciones de todos los fragmentos citados en el artículo son del autor.

Figura 1

Fotografía de la videoinstalación de tres canales *Elipsis*, de Pierre Huyghe, 1998.



frenta con la artificialidad del lenguaje del cine, tanto de ficción como documental.

Para resaltar la función de la videoinstalación de cuestionar el lenguaje cinematográfico, Daniel Birnbaum dice: “Entonces, ¿por qué robar del cine? Tal vez la respuesta es que el video plantea al cine las preguntas que la película es incapaz de hacerse a sí misma. Esto es exactamente lo que produce *Elipsis*, de Huyghe, cuando nos hace conscientes de la función del corte e inserta la distancia actual y el tiempo que realmente implica moverse de un lugar de la historia a otro”.³

Retomando la tradición de Marcel Duchamp, que utilizaba objetos para transformarlos en piezas artísticas, algunos creadores de videoinstalaciones de los años noventa del siglo pasado se apropiaban de cortes de películas o filmes enteros de ficción. El más conocido entre ellos es el escocés Douglas Gordon y su videoproyección sin sonido *24 Hours Psycho* (1993) (figura 2), en la que ralentizó de manera fluida y extrema la película *Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock, para extender su duración a 24 horas.⁴

Resulta significativo que la intervención sobre la película original fuera posible gracias a la grabación en formato de video. En el libro *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon* (2011), Michael

Fried comenta este procedimiento de Douglas Gordon: “No nos sorprende que, en ese aspecto, el poder revelador de la ralentización de Gordon sea más evidente en las escenas más tranquilas, como las iniciales entre Janet Leigh (como Marion Crane) y John Gavin (como su amante, Sam Loomis) en un cuarto de hotel en Phoenix, Arizona, en las cuales sus movimientos de ida y vuelta, cuando se visten, hablan, abrazan y continúan vistiéndose, hasta sus inaudibles intercambios conversacionales, se vuelven visualmente fascinantes en una manera que no tiene nada que ver con la narrativa original”.⁵

Fried analiza de manera extensa la instalación de Douglas Gordon, la cual nos permite distanciarnos de la trama de la película. Si se observa con minuciosidad en la galería pueden verse aspectos que usualmente no son percibidos, como ciertas acciones no intencionales de los actores: respirar, tragar, parpadear, los gestos automáticos y periféricos que, por lo regular, se quedan fuera en la lectura de la película. Al caminar alrededor de la pantalla, el espectador de *24 Hours Psycho* puede examinar los aspectos temporal y espacial de la película de Alfred Hitchcock de modo microscópico; a su vez, verifica el recuerdo de la escena en que, por la destreza del director, se identificaba con la protagonista.

³ Daniel Birnbaum, *Chronology*, Lukas & Sternberg, Nueva York, 2005, p. 75, <https://bit.ly/2KD7N4Z>

⁴ Douglas Gordon, *24 Hours Psycho*, 1993, fragmento, <https://www.youtube.com/watch?v=a31qzZQcETw>

⁵ Michael Fried, *Four honest outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, Yale University Press, New Haven/Londres, 2011, pp. 187-188, <https://bit.ly/2XxDm5p>

Figura 2
Fotografía de la videoinstalación *24 Hours Psycho*, de Douglas Gordon, 1993.



Sin embargo, la película no permanece inmune a la manipulación de Gordon. Se pierde nuestra sensación de miedo formada previamente por los virajes inesperados de la narrativa, como el asesinato de la protagonista a mitad de la película o la doble personalidad del asesino, quien, al disfrazarse de su madre, presenta el lado terrorífico del amigable joven dueño del motel. La tensión original de la película se crea en gran medida por cortes bruscos y cortes con salto. Por ejemplo, para realizar la famosa escena del asesinato en la regadera, que en el filme original dura unos 45 segundos, Hitchcock necesitó, según sus propias palabras, siete días de filmación y setenta tomas diferentes de la cámara, que resultaron en un similar o mayor número de cortes.⁶ Esta escena en la instalación de Gordon se extendió a aproximadamente diez minutos y permitió el análisis detallado de cada uno de los cortes, pero perdió toda posibilidad de causar terror.

La videoinstalación de Stan Douglas, *Win, Place or Show* (1998) (figura 3), consiste en dos videoproyecciones simultáneas que duran aproximadamente seis minutos.

Ambos videos presentan un mismo diálogo entre dos hombres que acaba en una pelea. Esta escena está grabada desde doce puntos de vista de la cámara, con algunas variaciones en el diálogo y la actuación. En la instalación, aunque la situación registrada no cambia, la computadora recombina las dos proyecciones, escogiendo distintas tomas confrontadas en dos pantallas. Para ver todas las versiones se necesitarían unas veinte mil horas.

Douglas construyó el set para grabar los videos de su obra de acuerdo con los planos originales de las habitaciones baratas en renta para los obreros del estado de Washington, Estados Unidos, de los años cincuenta. Departamentos que, sin embargo, nunca se construyeron. El sueño de la modernidad desgraciadamente se ha implantado en muchos países socialistas y continúa vigente en algunos. La situación que muestra Douglas en su pieza es deprimente: las viviendas prefabricadas parecen jaulas de hámster; las alternativas de sus habitantes son limitadas.

El espacio que muestra la videoinstalación, aun con sus innumerables tomas y ediciones, es como una celda de prisioneros de la modernidad; al mismo tiempo, logra la estructura de un videojuego, al grado de que sus interpretaciones parecen ilimitadas. En una conversación con Doug Aitken, el autor comenta su pieza: "*Win, Place or Show* fue modelada sobre la vieja escuela de la narrativa ramificada y, como muchos videojuegos, propone la noción de las posibilidades sin límites cuando, en efecto, todas las posibilidades son predeterminadas, incluso si son moduladas por un elemento aleatorio. El jugador no es libre de ninguna manera; es como una rata en un laberinto".⁷

⁶ François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, Alianza/Ediciones del Prado (Biblioteca Temática), Madrid, 1974, pp. 241-242, <https://bit.ly/2XupRDN>

⁷ Doug Aitken, *Broken screen: 26 conversations with Doug Aitken: expanding the image, breaking the narrative*, Art Publishers Inc., Nueva York, 2006, p. 104, <https://bit.ly/2XvghR6>

Figura 3
Tres fotografías fijas de la videoinstalación de dos canales *Win, Place or Show*, de Stan Douglas, 1998, con 204 023 variaciones de aproximadamente seis minutos cada una.



Sobre el tiempo, la repetición y la cercanía de su obra con la de Beckett, Douglas comenta en una entrevista sobre la instalación *Pursuit, Fear, Catastrophe: Ruskin BC* (1993): “Los músicos han inventado formas complejas y distintas de tratar el tiempo. De alguna manera, cada obra de la música polifónica es una representación en la que un grupo de gente puede ocupar un mismo tiempo a la vez. ¿Esta relación es de dominación o de equidad? En mi trabajo usé las estructuras repetitivas de algunas fórmulas musicales, pero muchas de las repeticiones derivan también de Beckett. Casi todas sus obras tienen esa estructura doble; algo que sucede al principio, sucede al final, sólo que de manera diferente. Lo considero una confrontación con un mundo mecánico. Algo que no puede hacerse en vivo con los humanos es hacerlos repetirse de manera idéntica”.⁸

Las escenas de *Win, Place or Show* presentan un diálogo de dos hombres en un espacio limitado. Las diferentes tomas y cortes puestos de lado a lado muestran varias situaciones virtuales, según las tomas de las cámaras elegidas por la computadora aleatoriamente. Sin embargo, hay ciertas reglas en este procedimiento: la computadora elige siempre un par de tomas de ambos lados de un eje. Este procedimiento muestra la artificialidad del control del espacio a cargo de una cámara de filmación cuando, supuestamente, mantener el punto de vista de la cámara con el punto de vista de un personaje no debería variar más de sesenta grados del eje de su línea de visión.⁹

En *Win, Place or Show*, la contraposición de las tomas tiene el objetivo de alienar al observador y ponerlo en el papel de un editor de película que compara las tomas de manera formal y piensa en su posible inserción, por medio de los cortes, en una narrativa más amplia. No obstante, Douglas parece decirnos de modo metafórico que las opciones formales del lenguaje cinematográfico son limitadas, como las opciones de la ingeniería social, a pesar de que muestran un mundo engañoso lleno de posibilidades.

Nuestros ojos buscan los rectángulos de las pantallas, le dan cierta importancia a la información confinada y editada en ellas. La forma en que navegamos en el mundo real con nuestra propia visión ovalada es considerada muchas veces un intermedio entre las narrativas creadas por las cámaras y editadas por ojos que no son los nuestros. En este sentido, es posible que las videoinstalaciones tengan la capacidad de cuestionar el lenguaje del cine, su influencia sobre nuestro imaginario y la manera actual de ver el mundo. ♦

⁸ Stan Watson, Diana Thater y Carol J. Clover, *Stan Douglas*, Phaidon Press, Londres, 1998, p. 18, <https://bit.ly/35lkomV>

⁹ Hans D. Christ y Iris Dresser (eds.), *Stan Douglas: past imperfect: werke/works, 1986-2007*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2007, p. 201, <https://bit.ly/2D09562>