

De la ilusión a la inmersión: políticas de producción y observación en el videoarte actual

por Andrea Ancira García

Desde su origen, el videoarte se planteó como un movimiento contestatario a las imágenes producidas por los medios de comunicación masiva. Este texto explora la obra de dos videoartistas que han trascendido esta controversia, incluyendo en su propia producción herramientas y formatos *mainstream* que han ido borrando las fronteras entre cine y videoarte.

En *A Cinematic Atopia* (1971) el artista norteamericano Robert Smithson relató cómo, a principios de los años setenta, los aficionados del cine parecían entregarse perezosamente a las realidades “alternativas” creadas por la industria del cine. Centrándose en el papel que juega el espacio en la experiencia audiovisual del filme, Smithson describió cómo la inmovilización del cuerpo, la oscuridad penetrante de la sala y la iluminación de la pantalla contribuyen en la construcción de un espectador desidiado, aletargado, indiferente y pasivo que, al sumergirse en la vorágine de luz y acción que se proyecta en la pantalla, se vuelve incapaz de acercarse críticamente a aquello que observa.

Desde sus inicios, el videoarte y especialmente las prácticas ligadas a la videoinstalación, comparten esta inquietud por cuestionar, no solo la imagen proyectada en la pantalla, sino también el contexto y las condiciones en las que esta se presenta. Un claro ejemplo de ello son los televisores de Nam June Paik o las numerosas videoinstalaciones de Dan Graham, William Kentridge, Vito Acconci, Isaac Julien o Douglas Gordon. La mayoría de las piezas de estos artistas no buscan sumergir al espectador en la atmósfera mística y misticante de la caja ne-

gra; de hecho, una configuración espacial de ese tipo entorpecería la comprensión y elucidación de sus piezas por la racionalidad y concentración que estas exigen. Sin embargo, al examinar el trabajo reciente de algunos videoartistas como Bill Viola y Jesper Just, parecería que la construcción de videoinstalaciones inmersivas se ha convertido en una estrategia estética que estos artistas utilizan para explorar temas como la espiritualidad, el tiempo, la identidad, el género, la raza, los ciclos de nacimiento y muerte, la intimidad, la pérdida, y la nostalgia.

Operando en los bordes de la promiscua mezcla de lenguajes que originaron esta práctica en los años setenta, el videoarte generalmente es considerado como un campo que propicia una reflexión crítica en torno a nuestra relación con los medios de comunicación masiva y la cultura *mainstream* o bien, como una práctica que mediante exploraciones formales y conceptuales desarrolla reflexiones que problematizan las condiciones e implicaciones sociales y tecnológicas de este medio. En *Installation Art* (2005), Claire Bishop se adhiere a esta consideración explicando que, al desarticular la relación del espectador con la imagen y su contexto cinematográfico, en el caso de la vi-

Instalación de Nam June Paik.

Capitel Identidad





Bill Viola, *The Quintet of the Astonished* (2000). Cortesía Bill Viola Studio and ysp photo © Jonty Wilde.
Jesper Just, *Intercourses* (Still), 2013, Padiglione di Danimarca. Localizada en undercovermartyn/flickr.

deinstalación, esta crea una distancia entre arte y espectáculo. Sin embargo, dicha separación no está exenta de cierta ambigüedad derivada del embelesamiento y a su vez el impulso crítico con el que, contradictoriamente, los artistas contemporáneos parecen aproximarse a la imagen en movimiento. Frente a la radicalidad que el videoarte parecía albergar en sus inicios, se antoja revisar el trabajo reciente de algunos de los artistas mencionados para explorar algunas de las características de la producción contemporánea de videoarte.

Desde hace más de cuarenta años Bill Viola (1951), pionero de la videoinstalación y una figura crucial en la consolidación del vídeo en el circuito artísti-

co contemporáneo, crea piezas que combinan la proyección de imagen y sonido en lo que él denomina “ambientes totales” que envuelven al espectador en la experiencia audiovisual. El trabajo de este artista norteamericano, sobre todo el más reciente, se presenta en instalaciones multicanal que, a través de imágenes hipnóticas que utilizan tecnología de punta, invitan al espectador a olvidarse del tiempo, a sumergirse en el filme y, como si este operara como una fuerza espiritual, a observar de manera más profunda la imagen. Sus primeras creaciones, como la serie de vídeos *The Reflecting Pool* (1979) o *Tiny Deaths* (1993) registran acciones simples que reflexionan sobre la vida de una manera muy abstracta, sin embargo, a partir de *The Greeting* (1995), una pieza claramente inspirada por *La Visitazione* (1528) de Pontormo, Viola se interesó en la construcción de narrativas, en la manera clásica de producir cine, en la pintura renacentista y el manierismo, transformando la naturaleza y el lenguaje estético de su trabajo. Desde este nuevo lenguaje, Viola ha trabajado diversos temas como la representación de las emociones y el poder catártico del duelo, el sufrimiento y la pérdida como en *The Quintet of the Astonished* (2000), una pieza que pertenece a la serie *The Passions* en la que muestra el despliegue expresivo de cinco actores en cámara lenta.

Aunque pertenece a una generación posterior a la de Bill Viola, Jesper Just (1971) es un artista que comparte la misma fascinación que Viola por la producción clásica del cine. Asimismo, este artista danés trabaja con el lenguaje y los códigos cinematográficos a partir de una estética tan cautivadora e inmersiva como la de Viola. En 2013 presentó por primera vez en la Bienal de Venecia *Intercourses*, una instalación multicanal que, combinada con una intervención arquitectónica, problematiza cuestiones de identidad y nacionalismo. Su trabajo se ha reconocido a nivel internacional por explorar el territorio ambiguo del género, el deseo, las convenciones sociales y la identidad. Con imágenes extremadamente refinadas y diseños sonoros dislocantes, Just construye situaciones, personajes y contextos que, a decir del artista, buscan desorientar al espectador y desestabilizar el discurso cinematográfico convencional así como los estereotipos que este produce, tanto del género masculino (*The Lonely Villa*, 2004; *No Man is an Island*, 2004) como del femenino (*Sirens of Chrome*, 2009-10; *This Nameless Spectacle*, 2011). Sus piezas frecuentemente presentan dramatizaciones de conflictos entre personajes que nunca se revelan del todo al espectador. Son como extractos de una película, en los que nunca se sabe de dónde



Jesper Just, *Intercourses* (Instalación), 2013, Padiglione di Danimarca. Localizada en undercovermartyn/flickr.

vienen los interlocutores ni hacia dónde se dirigen pero, al utilizar un lenguaje cinematográfico tan convencional, el espectador se siente cómodo observando estos filmes que nunca se resuelven en nada.

Algunos críticos atribuyen la popularidad del trabajo de estos dos artistas a una postura complaciente y acrítica que parecen tener frente al vídeo como medio. Utilizando toda la maquinaria de la industria del cine, de la tecnología y los efectos especiales más sofisticados, su trabajo se vuelve cada vez más predecible, digerible y menos exigente con el espectador. La ambigüedad a la que se refiere Bishop respecto a la producción de estos artistas está vinculada con un distanciamiento entre sus intereses, preocupaciones y posicionamientos y los de sus antecesores frente al vídeo como medio y sistema de comunicación. Mientras que para los últimos la función del vídeo —como un medio descentralizado que permitía cuestionar las corrientes culturales dominantes— consistía en frustrar y obstaculizar deliberadamente el placer visual del espectador, parecería que para estos artistas es un medio que posibilita la producción de imágenes afectivas que interpelan emocionalmen-

te al espectador. Para lograr esto, suelen aceptar e incorporar, más que criticar, la producción espectacular de imágenes, claramente anclada en la producción de ilusiones de presencia, intimidad y pertenencia. Si en los setenta se intuía el vínculo entre el videoarte y la industria cultural, hoy dicha relación es innegable. Por ejemplo, cineastas como Jonathan Glazer en *Under the Skin* (2013) incorporan estéticas muy similares a las de Viola y Just en la pantalla grande. El videoarte se nutre y a la vez nutre a un complejo sistema de comunicación y cultura que incide cotidianamente en la configuración de nuestro imaginario visual a partir de la construcción y normalización de sistemas de visibilidad e invisibilidad, y es desde ahí que se puede o no politizar la producción y el disfrute de esta práctica artística.

Andrea Ancira es investigadora y curadora asociada al Centro de la Imagen en el marco del Seminario Tecnología, Medios Audiovisuales y Experimentación Artística. Actualmente realiza una estancia de investigación en la Villa Vassiliev en París. Autora de *Ars Machina: la inscripción de la máquina en la obra de arte* (2015). // a-a-g.me