

El video arte y el video experimental:

Un ABC para su definición y apreciación

Por: Oswaldo Osorio

En este campo de la expresión audiovisual siempre hay muchas confusiones e inquietudes. La primera de ellas tiene que ver con la diferencia entre los dos términos enunciados. La definición que propone Gilles Charalambos para video arte es una buena forma de empezar: “Cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea, en sus procesos y como soporte, a los instrumentos o dispositivos propios del video”.

Pero el video arte no solo es potestad de artistas de formación, sino que es practicado por otro tipo de profesionales, como cineastas, diseñadores y realizadores audiovisuales en general, quienes no necesariamente tienen la *intención* –y este es el término clave en la diferencia- de crear arte con el video, sino de explorar sus posibilidades formales, técnicas, expresivas, comunicacionales o metafóricas, de ahí que, por lo general, prefieran llamarlo video experimental.

Incluso en el producto final, sin conocer la formación o la intención de quien lo hizo, difícilmente se puede diferenciar lo uno de lo otro. Y esto es porque para realizarlo utilizan los mismos recursos técnicos y el mismo lenguaje, aunque pueda ser diferente el proceso de concepción. Este lenguaje no es otro que el *experimental*, originado en el contexto de las vanguardias artísticas durante los años veinte (cine abstracto, impresionista, futurista, surrealista, etc.) y cultivado entre las décadas de los treinta y los sesenta por el cine experimental (Len Lye, Norman McLaren, Maya Deren, Kenneth Anger, Andy Warhol, Michel Snow, Zbigniew Rybczynski, etc.).

Se habla de *experimental*, entonces, como uno de los cuatro tipos de discursos que tiene el audiovisual. Los otros tres son la ficción, el documental y el video clip. Los cuatro discursos utilizan como forma narrativa y expresiva los mismos cinco grandes aspectos que cubren todo el lenguaje audiovisual: el guion, la fotografía, el montaje, la puesta en escena y la banda sonora. En esos cinco aspectos está todo el mapa y los componentes de lo que

cualquiera desee conocer sobre el lenguaje audiovisual (y nótese que ya el término *lenguaje cinematográfico* resulta insuficiente en estos casos, aunque allí se originó todo).

Pero siendo la ficción, por su vena comercial y su talante popular, el discurso hegemónico, la *experimentación* de la que habla el cine y el video experimental surge en contraposición a los cánones de la ficción, especialmente aquellos propios de lo que se conoce como el clasicismo cinematográfico, que son esas leyes y convenciones narrativas de la ficción establecidas desde David Griffith y consolidadas durante la Edad de Oro de Hollywood.

Por eso la primera experimentación, la primera ruptura, fue la del cine abstracto, que se fue al extremo opuesto del cine dominante, ese en el que se contaba una historia a partir de imágenes que reproducían la realidad. Y en esta ruptura se encuentran los dos primeros elementos del discurso experimental: por un lado, la negación del argumento o de la anécdota, y por el otro, la negación de la mimesis o la figuración. Es decir, una obra audiovisual que no cuente una historia y/o que sus imágenes no sean una reproducción exacta de las cosas o espacios conocidos, ya está en territorio del discurso experimental.

Además de estos dos elementos, hay otros cuatro que terminan de definir este discurso. Dos de ellos son la concepción y el manejo del tiempo y el espacio audiovisuales. En el experimental estos dos determinantes aspectos, tiempo y espacio, también se definen en oposición a como se presentan en la ficción convencional, donde el tiempo generalmente tiene una lógica en aspectos como el *orden* (siempre se sabe qué está antes y qué después, aunque aparezcan en desorden), la *frecuencia* (las cosas ocurren tantas veces como el relato lo solicite) y la *duración* (aunque en este aspecto es en el que mayor ruptura con la lógica de la realidad en el cine convencional). En el experimental se puede crear un nuevo sentido del tiempo, estimulado por su arsenal de herramientas y por el deseo de contrariar los medios masivos de comunicación con los cuales comparte la misma tecnología, y lo manipula constantemente, ya como juego, trasgresión, negación o exploración.

En cuanto al espacio, la ficción tradicional siempre pretende reproducir (aunque sea ilusoriamente) la continuidad espacial propia de la realidad. En este sentido el experimental se muestra resueltamente trasgresor, cuando no productor de una lógica por completo diferente, haciendo desaparecer, después de muchos siglos, todas las normas de la

perspectiva clásica que siempre han condicionado la percepción visual del mundo (real e icónico) para instaurar una nueva. Se trata de otra concepción del espacio, otra lógica de las relaciones entre los objetos, donde la profundidad ya no es un valor constante, sino que hay un aplastamiento de la imagen, donde se sustituye la continuidad de la perspectiva por la yuxtaposición de imágenes, entre otros muchos procesos.

Otro elemento que define activamente el experimental es el sonido. En los discursos audiovisuales convencionales su manejo está supeditado a la vocación realista, anecdótica y narrativa del cine y la televisión, en donde a la imagen de una mujer gritando, por ejemplo, corresponde el sonido de una mujer gritando en la banda sonora, o a una escena triste, música de violines. En el experimental, en cambio, hay más bien una interacción y, además, el sonido no pretende hacer más realista la imagen, sino todo lo contrario la mayoría de las veces, esto es, tener su propia expresividad, generalmente a partir de la trasgresión y el extrañamiento (buscar la abstracción sonora, por ejemplo), de manera que sirva de contrapunto a la imagen.

Por último, y ya abandonando el genérico término de *experimental* en el que también cabría las vanguardias y el cine, en el video arte y el video experimental el componente tecnológico (la imagen electrónica antes y ahora digital), trae consigo unas particularidades que se convierten en un fundamento para la creación. La naturaleza de la tecnología con la que está hecha se convierte en parte esencial de su imagen y sus procesos. Ya no es la lógica del cine, de la literatura, de la televisión o de las artes visuales a partir de las cuales se deben apreciar y juzgar los productos videográficos, sino que es el video el que impone su propia “materia prima”, sus códigos y su lenguaje: puntos luminosos en una pantalla, píxel, distorsión, ruido, variaciones temporales, desaparición de la perspectiva, efectismo electrónico o digital, loops, ausencia de la narrativa clásica, etc. Esto es lo que se conoce como la *autorreferencialidad*.

Así que, recapitulando, el experimental es uno de los cuatro discursos del audiovisual (más ficción, documental y video clip), que a su vez se vale de los mismos componentes expresivos de cualquier otro producto audiovisual (guion, fotografía, montaje, puesta en escena y banda sonora), pero que crea su lógica y su lenguaje rompiendo con cinco elementos de la ficción convencional (argumento, mímesis, tiempo, espacio y sonido),

adicionando un componente propio, la autorreferencialidad. Hasta aquí las bases conceptuales y coordinadas para entender y ubicar esta forma discursiva que se presenta habitualmente con los términos de video arte y video experimental.

Aclarada ya la ubicación del video arte y el video experimental en el marco de los discursos y del lenguaje audiovisual, así como los elementos que los definen, el siguiente paso es determinar algunos aspectos que enfoquen y ubiquen aún más el tema, tales como los procedimientos que utiliza (el experimental, pues en adelante este será el genérico usado), las posibles tipologías, sus recursos discursivos y los criterios para su apreciación y juicio.

Procedimientos

Pueden ser innumerables, pero hay unos cuantos que son más usados y que, incluso, funcionan como principios que definen al experimental. El primer procedimiento es, naturalmente, la **Ruptura**. Y hay que empezar con este porque esa es la vocación primigenia del experimental, esto es, ir a contracorriente de las reglas y convenciones (principalmente) de la ficción; también está, como es apenas lógico, la **Experimentación**, que es la que extiende los límites y propiedades de esta forma audiovisual en sus recursos técnicos y en su discurso como lenguaje; así mismo, la **Metáfora** es muy común y uno de los procedimientos de más fácil lectura; por otra parte, está el **Metalinguaje**, que es con el que se debió empezar esta enumeración si fuera cronológica, pues la televisión como objeto y como discurso fueron los primeros temas abordados por el trabajo de los pioneros Nam June Paik y Wolf Vostell, y desde entonces el experimental ha estado citando, parodiando y criticando a todo el universo audiovisual; otro procedimiento clave es la **Contemplación**, que puede darse de dos maneras: la primera, cuando la imagen obliga al espectador a observar un objeto o un espacio durante el tiempo suficiente para que estos adquieran otros sentidos, y la segunda, cuando el autor hace la contemplación previamente, descubriendo la “otra esencia” de una imagen y la plasma en el video; y finalmente, no hay que dejar de mencionar otros procedimientos menores pero muy comunes y tan sencillos que no necesitan explicación, como la **Expresión**, el **Juego** y la **Variación**.

Tipologías

Con todas las posibilidades y versatilidad que tiene el experimental, hacer una clasificación exacta puede ser muy complicado o conducir a debates. De todas formas, hay algunas constantes en su práctica y es posible identificar sus características básicas y obras que se adscriban a cada tipología, aunque muchas de ellas puedan pertenecer a más de una. Habría que empezar por una que está presente desde las vanguardias cinematográficas, la **Formalista**, definida por el juego de la forma por la forma y en la que la abstracción es la configuración más común; la **Narrativa**, que es cuando la obra claramente cuenta una historia, pero los recursos que usa son más los del experimental que los de la ficción convencional; la **Documental**, con la misma idea de la anterior pero a partir de la lógica de éste; la **Efectista**, a la que pertenecen aquellas obras en las que la base de su concepto y sus recursos son los efectos visuales y el componente tecnológico del video (la denominación parece peyorativa, pero es que este tipo de videos ciertamente carga con la sospecha del determinismo –por no decir facilismo- tecnológico); también está el **Found footage**, que es cuando se usan imágenes de archivo y se les da un orden y un sentido diferentes para lo que originalmente fueron hechas; por último, hay unas tipologías definidas por algunos de los mencionados procedimientos, los cuales determinan el concepto del video y el desarrollo de su discurso: la **Metafórica**; el **Artemedia**, cuya práctica corresponde al concepto de metalenguaje; la **Contemplación**; y la **Lúdica**, definida por el juego y el divertimento con las técnicas, discursos y sentidos.

Recursos

El experimental tiene unos recursos discursivos que están al servicio de los distintos procedimientos enunciados arriba y de los elementos de ruptura expuestos inicialmente (argumento, mimesis, tiempo, espacio y sonido). Utilizando la escritura como símil, estos recursos serían algo así como las palabras, las frases, las figuras literarias (visuales), los estilos, los acentos, la gramática, etc. Es así entonces que elementos como el **Ruido** y la **Distorsión** son dos habituales recursos de la “escritura” del experimental (tanto en audio como en imagen); el **Stop motion** (animación cuadro a cuadro) y su hermano el **Still motion** (sucesión de imágenes cuadro a cuadro que no necesariamente están relacionadas entre sí ni crean animación); el **Loop**, una repetición sistemática de un fragmento (visual y/o sonoro) que puede ir desde un cuadro hasta una escena completa; el **Texto**, que en el

experimental se puede convertir en objeto o imagen que adquiere nuevas propiedades, como color, movimiento o personalidad; el **Found footage**; y otros más comunes pero sistemáticamente utilizados como la **Congelación**, el **Ralenti**, la **Aceleración** y la **Reversibilidad**.

Criterios para su apreciación

En la ficción convencional existe el llamado “malestar de la interpretación”, según el cual la lectura de una película, por ejemplo, puede dar lugar a varias interpretaciones, incluso todas ellas válidas. Y si esto ocurre en la ficción, en la que todo tiende a estar explícito y subordinado a la claridad narrativa, en el experimental, que suele ser más etéreo y ambiguo en su discurso, las posibles interpretaciones se potencian, con la consecuente dificultad de poder hacer un certero juicio de valor de las obras. Además, por la misma naturaleza del experimental, es prácticamente imposible (y contradictorio) definir unas reglas sobre lo que debe ser un buen video.

De todas formas, aquí se proponen tres criterios y algunas variables complementarias que pueden servir como pautas y puntos de referencia para apreciar el experimental. El primer criterio es que un video debe tener un **concepto** que lo articule y que el espectador identifique, preferiblemente con claridad, para que efectivamente le transmita algo; el segundo, es el **desarrollo de ese concepto**, porque una cosa es que el concepto esté presente y otra los cada vez más complejos niveles de sentido que pueda tener, por lo que hay unos videos con un concepto claro pero que no trascienden su mera enunciación, mientras otros lo enriquecen de posibilidades y connotaciones; por último, el espectador debe determinar cómo es y de qué manera contribuye al concepto el **uso de los medios**, tanto los técnicos (esto debido al determinismo tecnológico del experimental) como los del lenguaje (que son todos los descritos en este texto: elementos de ruptura, procedimientos, recursos y, naturalmente, los cinco aspectos del audiovisual).

Adicionalmente, hay unas variables a tener en cuenta a la hora de la apreciación que pueden condicionar esos criterios. La primera de ellas es la **Experiencia estética**, que es ese goce sensorial e intelectual que se siente ante algo bello o estimulante estéticamente, y que en el caso del experimental muchas veces resulta la única forma de explicar su disfrute o la

aceptación, a falta de unos parámetros racionales para describir una obra; esta experiencia estética muchas veces está determinada por el **Gusto**, que en el caso específico del experimental está muy determinado por la formación de éste (conocer y entender, por ejemplo, los elementos expuestos en este texto); así mismo, esa formación del gusto tiene mucho que ver con los **Referentes** (hay que recordar que el experimental es el territorio privilegiado de la apropiación de toda la cultura visual y audiovisual de la humanidad) y el **Intelecto** (por ser un discurso que depende tanto de la conceptualización); igualmente, la **Sensibilidad** que pueda tener el espectador es crucial a la hora de la apreciación, sensibilidad hacia las formas, el color, el movimiento o el cambio; y por último, está el **Extrañamiento**, que es una sensación común que produce el experimental y, aun si no se identifica un concepto o si no se produce una experiencia estética, el mero hecho de sentir un choque, provocación o desazón ante un video, ya es una cualidad a tener en cuenta por esa naturaleza de ruptura y trasgresión que define al discurso experimental y por lo que tan difícil puede parecer para entender, apreciar y disfrutar.

Publicado en la Revista Kinetoscopio en las ediciones 98 y 99 de abril a septiembre de 2012.