

MENOS COMERCIAL, ACCESIBLE Y ESPECTACULAR QUE LA PINTURA, LA ESCULTURA O LAS INSTALACIONES, EL VIDEOARTE SIGUE SIENDO EL PATITO FEO DEL ARTE CONTEMPORANEO PESE A CONTAR CON GRANDES NOMBRES Y SER QUIZAS EL MEDIO MÁS REPRESENTATIVO DE LA SOCIEDAD ACTUAL.

Texto: AURÉLIEN LE GENISSEL

VIDEO ART

Es curioso que, en la tan denostada "Sociedad del Espectáculo" (Guy Debord), en la época triunfal de la telerrealidad, en la era hegemónica de la "Pantalla Global" (dixit Gilles Lipovetsky), el video arte no sea el rey. Vivimos en el mundo de la imagen, enchufados constantemente al ordenador, tecleando y surfeando en el móvil, grabando paradójicamente las experiencias que nos tocan vivir, fotografiando sin parar la belleza que nos rodea como si encapsularla en un montón de píxeles la hiciera eterna. Nada existe si no se ve, si no se transmite, si no se difunde a través de una imagen. La invisibilidad se ha convertido en el reverso oscuro, el enemigo íntimo de una sociedad con hipertrofia visual, como no paran de repetir los teóricos e intelectuales. Y, pese a todo eso, ni rastro de videoarte. Paseando por ARCO, por la FIAC o por Art Basel, (muy) pocas son las obras que se presentan en formato audiovisual con soporte televisivo. Pensad en una lista de los 10 artistas más importantes de hoy: hay bastantes posibilidades de que no esté ninguno que trabaje con este soporte. ¿Obras de difícil acceso? El arte contemporáneo está acostumbrado a las instalaciones herméticas, a los archivos intelectuales o a las ocurrencias posmodernas. ¿Un problema de propiedad? El arte conceptual ya ha conseguido hasta vender aire (véase Duchamp). ¿Una temporalidad incómoda para el espectador? Las performances, efímeras y fugaces por naturaleza, han triunfado. Podemos tragarnos todas las temporadas de The Wire o Mad Men en un maratónico fin de semana pegados a la tele, pero nos asusta un film de Carles Congost o Gary Hill. Quizás sea la suma de todos estos factores y quizás sea también un problema de apoyo, distribución, visibilidad y comodidad de acceso a este medio. Y, como suele ocurrir, en España las cosas son aún más complicadas. En Francia existe La Gaité Lyrique o Le Cube mientras en Alemania (seguramente el país europeo históricamente más ligado al videoarte) abundan los museos, festivales, fundaciones, ferias o catálogos online, como el Center for Art and Media (ZKM) de Karlsruhe, la Videonale de Bonn, el inter media art institute foundation (imai) o el video fórum del Neuer Berliner Kunstverein (n.b.k.). Aquí cierran mediatecas (como la del Caixaforum de Barcelona) y aun nos hace falta urgentemente un archivo fílmico, digital y/o material, que permita el acceso al videoarte de nuestro país para uso académico o artístico. Existen sin embargo proyectos punteros en el sector como el LOOP / SCREEN FESTIVAL, la primera feria a nivel mundial dedicada exclusivamente al video arte que se lleva a cabo durante este mes de mayo en Barcelona, y en la



Esta página/ Aernout Mik. Shifting Sitting II, 2011. Video digital, proyección de 3 canales. Cortesía Carlier / Gebauer. Foto: Florian Braun.
Página siguiente/ Aernout Mik. Schoolyard, 2009. Video digital, proyección de 2 canales. Cortesía Carlier / Gebauer. Foto: Florian Braun.





Página anterior arriba/ Eija-Liisa Ahtila. *The House*, 2002. Instalación, proyección de 3 canales, 14:00 min. © 2002 Crystal Eye - Kristallisilmä Oy, Helsinki. Foto: Malla Hukkanen.
Página anterior abajo/ Eija-Liisa Ahtila. *Where is Where?*, 2008. Videoinstalación. Kiasma Collections. Foto: Malla Hukkanen.
Esta página/ Cristina Lucas. *La Liberté Raisonné*, 2009. Video HD, 4min 29 sec (loop). Cortesía de la artista.

que, por ejemplo, se pudo ver por primera vez en España el famoso "The Cremaster Cycle" de Matthew Barney. O la distribuidora sin ánimo de lucro Hamaca que centraliza y facilita la difusión y el visionado de trabajos en formato vídeo mediante su web. Con una idea parecida ha nacido recientemente PLAT, un archivo fílmico online libre de acceso en el que el usuario puede disfrutar del trabajo de algunos jóvenes y prometedores videoartistas como Chus Domínguez, Andrés Duque o León Siminiani. Y es que el carácter inmaterial, la reproductibilidad, los modos de exhibición y distribución, el número de copias o los derechos de autor son complejas problemáticas que hacen del videoarte un ámbito creativo particular y específico. A eso hay que sumarle la profusión de formatos y estilos que difuminan la frontera con el cine experimental o la creación televisiva, por ejemplo. Numerosos son los artistas que han dado el salto a la gran pantalla presentando trabajos claramente cinematográficos (pensemos en Steve McQueen o Sam Taylor-Wood). El propio Leon Seminiiani, por ejemplo, estrenó recientemente en las salas del circuito cinematográfico tradicional *Mapa*, una suerte de "ensayo fílmico" (por llamarlo de alguna forma) con aires de falso documental, juego visual y meta reflexión sobre el propio medio. De la misma forma, ¿son las últimas (y herméticas) películas de Jean-Luc Godard o los trabajos de Derek Jarman cine o arte visual? El videoarte siempre se ha presentado como una forma híbrida y abierta, en la que cabían los panfletos audiovisuales, la grabación de performances, el trabajo con imágenes de archivo y tantas cosas diferentes. Hoy en día, también se podría incluir el arte multimedia, los vídeos digitales o ciertas creaciones minoritarias que circulan por el inmenso canal de distribución en el que se ha convertido también Internet. Una heterogeneidad formal y un bullicio artístico que permite disfrutar de trabajos tan diferentes entre sí como las obras satíricas, llenas de humor y de planteamientos sociopolíticos, de Aernout Mik o las lánguidas propuestas contemplativas y estilizadas de Hans Op de Beeck. Muchos recuerdan el famoso vídeo de Sam Taylor-Wood en el que se podía ver a David Beckham durmiendo ("David") o el no menos famoso "24 Hour Psycho", en el que Douglas Gordon proyectaba la obra maestra de Hitchcock en cámara lenta durante un día entero. El videoarte permite evidentemente una reflexión sobre el tiempo que ningún otro medio propone pero también plantea las cuestiones, centrales en la sociedad actual, del estatus de la imagen en movimiento y de su uso como material comercial, creativo o social. En este sentido la abstracción conceptual de Tacita Dean o el lirismo poético de Eija-Liisa Ahtila transportan al espectador a una relación novedosa y fascinante con lo perceptivo. Algo parecido a lo que hacen, por ejemplo, otros creadores con el uso referencial e irónico de un material gráfico tan célebre que puede haber perdido algo de su potencia visual. Así lo vemos por ejemplo en el magnífico trabajo "La Liberté Raisonné" (la libertad razonada) de Cristina Lucas, una reflexión en clave feminista basada en el conocido cuadro de Delacroix, o en la trayectoria de Mabel Palacín. Sería imposible reseñar la cantidad de usos, deformaciones y juegos que permite el videoarte, desde lo que podríamos llamar una "estética Vimeo" (una plataforma que se ha convertido, a la vez,



en un lugar de cuidada difusión audiovisual pero también en la causante de cierto encorsetamiento en el vocabulario artístico hasta una creación de estética amateur facilitada por las nuevas tecnologías (las "Acciones en Casa" de Bestué y Vives o la trayectoria de Guy Ben-Ner) pasando por experimentos tan radicales e interesantes como "The Clock" de Christian Marclay, un montaje de 24 horas que recopila imágenes cinematográficas de relojes que marcan la hora real en la que se proyecta el video. Todo ello dominado por la alargada sombra de "Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii", la majestuosa instalación de Nam June Paik, padre del videoarte, que ejemplifica perfectamente como los países occidentales se han transformado en verdaderas autopistas audiovisuales. En un mundo en constante aceleración, dominado por los conceptos de utilidad, eficacia y comunicación, quizás el videoarte, y su apuesta por un tiempo subjetivo, unas imágenes densas y un espacio fuera de los círculos de lógica productiva, sea el medio más subversivo. Mirar una película de 24 horas casi se ha convertido en un acto revolucionario.

El video experimental o video arte, explica Fredric Jameson en El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado "coincide rigurosamente con el posmodernismo como periodo histórico" y "puede fuertemente optar a ser la forma artística por excelencia del capitalismo avanzado" en cuanto permite un acceso directo, puro, alejado de "las ficciones" que definen al cine, la televisión y los otros artes, a la vivencia fundamental del tiempo y a una experiencia que la sociedad actual pretende esconder y reprimir (en un sentido casi psicoanalítico): el aburrimiento. ¿El videoarte como acceso privilegiado al aburrimiento? "¿Pero el arte no tiene que ser siempre divertido, liviano, bonito?" preguntarán los más ingenuos. No olvidemos que el aburrimiento (ese tedio existencial profundo) era, para Heidegger, la mejor (y casi única) manera de acceder a la verdad del ser. Y eso no es poco decir.



Está página arriba/ Douglas Gordon. Henry Rebel, 2011. (Fotogramas). © Studio lost but found.

Está página abajo/ Jesper Just. Videoinstalación de 5 canales, Pabellón Danés para la 55ª Bienal de Venecia, 2013. Cortesía Galleri Nicolai Wallner, Galerie Perrotin, James Cohan Gallery, y el artista.

Página siguiente/ Hans Op de Beeck. Sea of Tranquility (fotogramas), 2010. 29' 50" Cortesía Galleria Continua, San Gimignano, Beijing, le Moulin.

