

## **Introducción**

Stanislavski, uno de los grandes teóricos de la actuación, definió al actor como “un maestro de su propio arte, capaz de transmitir al espectador la idea, el tema y el contenido viviente de una obra” (Stanislavski, 1956). Lo anterior se hace evidente en la Grecia antigua, cuando el actor surge como cuerpo único, separándose de su coro que anteriormente danzaba como unidad, y comienza su labor de encarnar a un personaje, liderar la acción dramática, y transmitir un mensaje, todo esto a partir del texto teatral el cual fue introducido de manera canónica por Eurípides en el 430 a.C. aproximadamente; desde entonces el actor para el teatro, por ende para el cine, se ha convertido en el elemento principal para el desarrollo de una obra, cualquiera que ésta sea.

En este acto de independencia el teatro logra desprenderse de su carácter *cultural* (Benjamin, 1936), y religioso, por medio de un personaje humanizado, encargado de transitar, transmitir y comunicar al espectador y al relato mismo los acontecimientos dramáticos y narrativos sucedidos.

Desde entonces el actor vive en una constante mimesis y dependencia del escenario y formato en el cual se ejecuta, dando pie a la tan polémica pregunta que se ha intentado responder por diferentes pensadores durante décadas: ¿es el actor un mero instrumento moldeable y sin autosuficiencia?, o ¿una vital condición a la hora de construir una obra?.

Las respuestas han sido múltiples y heterogéneas.

El videoarte, el cual toma recursos del cine, y a su vez se encuentra profundamente ligado a las artes plásticas, se convierte en el medio ideal para investigar, colocar a prueba, y jugar desde un no tradicionalismo, que se manifiesta con la no narratividad argumental, temporal y estructural, con los temas que le competen como arte y oficio. Es así como desde su praxis pone en evidencia al actor como instrumento no indispensable para la creación de una pieza audiovisual.

Esta aparente supresión parcial o no del actor en el videoarte, que se genera debido a su sistema de producción, significación y materialización, hacen de éste un soporte que da muerte a la figura del actor como índice narrativo, a nivel interpretativo y como moderador del relato, para resignificarse en el espectador, o en un recurso meramente formal, simbólico y plástico.

En virtud de lo anterior surge y casi de manera nihilista, el tema que permitirá el estudio y desarrollo del presente: la figura del actor en el videoarte, planteando una serie de cuestionamientos acerca de la razón vital que éste primero cumple en el segundo, tales como: ¿Ha muerto el actor en el videoarte? porque sus funciones son cada vez menos canónicas, y el límite entre facilitador del relato e instrumento decorativo parece estar cada vez más borroso. Sí es así ¿cuál es su nueva resignificación?, y ¿qué otras nuevas figuras surgen y/o lo reemplazan dentro de una obra que como medio se preocupa únicamente por su meta-existencia y su virtuosa o no, cercanía con la tecnología?

Por lo tanto el presente trabajo tiene como objetivo principal descubrir y explicar qué sucede con la figura y rol del actor en el videoarte a partir de las obras de Candice Breitz, Douglas Gordon y Bill Viola. Así también, se han fijado una serie de objetivos de mayor especificidad con la intención de acercarse a la meta de estudio: describir las características que debe de tener un actor para definirse como tal, por ende, analizar el rol del actor y su relación con la puesta en la escena audiovisual, posteriormente, profundizar los diferentes tipos de actores que circulan en el videoarte, investigar los componentes técnicos y formales que brinda el aparato electrónico para la experimentación y creación de la imagen y así mismo explicar los fines ideológicos y conceptuales del videoarte.

La relevancia y razón de ser de este estudio, el cual se enmarca en la categoría de ensayo, surge a través del actor como un tema que va más allá del mero acto interpretativo y sus metodologías, ya que éste pocas veces ha sido tratado y analizado dentro de lo que hoy se

podría catalogar como una de las principales fuentes de realización profesional y artística. El videoarte es un discurso que constantemente reflexiona sobre sus orígenes y los paradigmas que lo conforman, pero ha obviado al actor, sus formas de representación y su importancia o no dentro de la obra.

La estética, la cinematografía y la actuación se convierten en los tres pilares a trabajar para desarrollar reflexiones acerca de un arte milenario que se ejecuta dentro de un arte nuevo. La intervención de la tecnología sobre las artes audiovisuales ya ha sido abordada con anterioridad por filósofos y especialistas en el tema. Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), denuncia al cine como un presentador de copias estériles del mundo, por ende la actuación, arte del instante escénico, vendría a ser un arte carente de aura, es decir, una mera reproducción sin vida, despojada de toda cualidad unitaria, para convertirse en otra ejecución más, e infinitas veces reproducida por la máquina.

Con base a lo anterior se considera importante conocer dónde se posiciona el actor hoy en día en un mundo lleno de tecnología, donde la cultura mediática audiovisual, el video, no sólo desde su consumo, sino también desde su producción, se convierte desde hace un par de décadas atrás, en una de las principales y más novedosas expresiones artísticas.

Las obras de videoarte con las cuales se han de trabajar, no fueron creadas para reflexionar o cuestionar la figura del actor, todas éstas como forma de expresión que son, tienen un sentido específico y una tendencia a la no narratividad, poseen diferentes ideas, tipologías, formas y concepciones. El presente trabajo analizará y reflexionará sobre dichas estructuras, denuncias, y propuestas estéticas, para finalmente llegar al lugar en el que se encuentra y el cómo se manifiesta la presencia de dicho sujeto de acción, el actor.

El presente trabajo se enfoca en el análisis de tres videoartistas, permitiendo la evaluación y aproximación de lo planteado anteriormente. Los videos han sido extraídos de Internet y

lamentablemente en su mayoría no están completos en cuanto a duración. Sin embargo, la calidad de imagen y sonido responden a un parámetro estándar y fiable para su debido análisis.

Candice Breitz (1972), creció bajo la influencia de una mezcla de varios idiomas, lo cual refleja en su trabajo a través de la polifonía de voces y el concepto de globalización que utiliza en sus video-instalaciones. Su obra a analizar es *Her*, perteneciente a la obra titulada *Him + Her*, instalación de siete canales, color y sonido. Cada canal alberga a veintiocho interpretaciones de Meryl Streep, la cual se encuentra silueteada de su fondo original y traspasada a un fondo de color negro, que en simultáneo la actriz en personajes diferentes interactúa entre sí.

Douglas Gordon (1966). El artista emplea en la mayoría de sus casos el *ready-made* filmico siguiendo la tradición de Duchamp para con los objetos. Su video a analizar es “*Making Eyes*”, video, color, con sonido. Se basa en la primera estrofa del Soneto 43 de William Shakespeare a la cual el cantautor estadounidense Rufus Wainwright musicaliza e interpreta. Sobre un fondo negro, el ojo derecho del músico, multiplicado por siete, con diferentes relaciones de tamaño y dispuestos en diversos lugares de la pantalla, se abre y se cierra en armonía con la música.

Bill Viola (1951), es una de las estrellas internacionales de la escena del videoarte. Su constante preocupación por el tiempo en la obra de arte lo ha llevado a desarrollar memorables video instalaciones. Una de sus más controversial ha sido y es “*Nantes Triptych*”, video en tres canales, color y sonido, una de las piezas más significativas para el artista y el espectador. La pantalla que se encuentra partida en tres, simulando un tríptico de la pintura del siglo XVI, proyecta un nacimiento, el autor flotando en agua, y el video de su madre agonizando y muriendo.

Los artistas anteriores han sido elegidos puesto que su obra es contemporánea y abarca una

variedad de elementos en común y a su vez planteamientos conceptuales, estéticos y artísticos completamente diversos, convirtiéndolos a ellos en figuras internacionalmente reconocidas e institucionalizadas, que crean desde su más intrínseco interior nuevas perspectivas y legados en el arte audiovisual.

## **1. El vídeo**

Video, del verbo latín que significa “yo veo”, es un fenómeno audiovisual completamente ligado con la tecnología, generando una comunión entre técnica e imagen. Sylvia Martin en su libro *Videoarte*, con el cual se trabajará en este capítulo debido a su claridad y fiabilidad de información. Se hace referencia al funcionamiento del aparato tecnológico, la cámara, como un instrumento que tiene la capacidad de capturar la luz reflejada en los objetos y transformarla en impulsos electrónicos. Dicha información óptica es transmitida por un cable que permite el envío de 25 o 30 imágenes por segundo, dependiendo del estándar, a una cinta magnética en donde quedará grabado todo lo registrado por el objetivo de la cámara.

Durante dicha grabación de imágenes, un cabezal magnético, que soporta a la cinta, transforma los impulsos electrónicos en un campo magnético que, a su vez, magnetiza la cinta plástica; proceso que se efectúa de manera inversa durante la reproducción de la cinta, ya que la pantalla traduce la información codificada en impulsos de luz.

El punto esencial del video entonces, radica en su capacidad de grabación y almacenamiento de manera simultánea, convirtiendo las imágenes y sonidos en información codificada, que posteriormente podrán tener una libre e infinita reproducción y alteración sobre soportes magnéticos o digitales, en otras palabras, “el video es como una lata de conservas que mantiene el material grabado en un perfecto estado de disponibilidad y alterabilidad” (Martin, 2006, p. 6). Coincidiendo con la definición que Bill Viola en una de sus notas hace sobre el video: “sin comienzo / sin dirección / sin duración - el video como una mente” (1980).

Esta idea de mente no sólo hace alusión a la capacidad infinita en cuanto a almacenamiento y disposición de información, sino que también supone su capacidad para generar pensamiento.

Lo expresado anteriormente, da rienda suelta a la idea de una labor y un medio mixto en

donde la intervención de técnicas, conceptos, estéticas, y sobre todo su carácter auto-reflexivo, hacen de éste un *inter-medium* híbrido.

### **1.1. El videoarte**

El videoarte se convierte en el nuevo soporte para la creación y experimentación de las artes plásticas; al igual que las vanguardias cinematográficas de la década de los años veinte, aparece como una nueva y libre forma de manifestarse, en donde la no narratividad, la atemporalidad, y el rechazo por los parámetros canónicos del arte y el cine son su principal estructura. La innovación, la ruptura de los códigos establecidos del arte y los sistemas de representación, son unos de los aspectos que le interesa al videoarte; sin embargo, su transgresión más evidente es contra la televisión, por su carácter banal y trivial, además de poner en duda los principios de realidad y narración mediante la información brindada.

Este nuevo soporte atrajo a artistas provenientes de la plástica, la literatura, la música y el teatro, y así surgieron figuras como Nam June Paik, Baldessari, Cunningham, Nauman, Bob Willson, entre otros. Poco a poco el género comenzó a hacerse popular, hasta instaurarse definitivamente en el mercado de consumo y producción del arte. Surge entonces un nuevo dialogo con el espectador, el concepto de una audiencia masiva y homogénea para ver una película, fue remplazado por un público diverso y reducido.

#### **1.1.1. Contexto histórico**

Este género discursivo nace en 1960, época de contrarreforma ante los parámetros establecidos y con una eufórica necesidad de transformación social y política teniendo como base la esperanza de nuevos cambios políticos, sociales y económicos. En un contexto histórico José Ramón Pérez en su texto El arte del video, hace mención de dicha

idea de progreso encabezada por tres grandes líderes que cada uno en un lugar diferente del mundo buscaban una transformación. Kennedy en Estados Unidos sucedía al mandato del país más desarrollado del mundo capitalista, antecediendo a un conservador veterano de guerra, e intentaba implementar su política sobre “La nueva Frontera” en 1960. En la actual Rusia, Nikkita Kruschov proponía terminar con los métodos estalinistas y abrir un frente de coexistencia pacífica durante la guerra fría, mientras que Juan XXIII en Italia renovaba y pretendía actualizar a la iglesia católica. Sin embargo estos tres líderes murieron o desaparecieron de la escena pública en un periodo de dos años, es decir, entre 1963 y 1964. Pero aparentemente el mundo no estaba conforme con su estado actual, y la idea de un cambio contra el conservatismo era necesaria, dando pie a una nueva lucha por el bienestar social y el surgimiento de nuevas tendencias, líderes políticos y culturales que:

Se convirtieron en dirigentes y símbolos de las diferentes maneras de llevar a cabo el cambio social y político: Lumumba..., consigue emprender la independencia y sacudirse la humillación de la esclavitud; Mao y su revolución cultural en China, Fidel Castro en Cuba, Ho Chi-Min en Vietnam y el Che de la guerrilla, símbolo romántico de la revolución. Junto a ellos los grandes mitos de la cultura de la imagen, como Marilyn Monroe.

El pop sonaba por todo el mundo. La moda unisex y la minifalda simbolizaban también la conquista de libertades y de rebeldía contra el puritanismo. Música y ropa fueron los signos más palpables de aquella cultura juvenil. Las comunas, el consumo de droga y la práctica libre de la sexualidad, favorecida por la aparición de la píldora, acompañaron las luchas por las libertades políticas.

(Ornia, J. R. 1991).

La revolución contracultural fue encabezada por el movimiento hippie, con la paz y el amor como premisa de vida se intentaba cambiar al mundo. La lucha con la no-violencia,

protestas contra la guerra de Vietnam, la solidarización y toma de conciencia del tercer mundo era la manifestación de una insurrección. En Europa dicho rechazo se transformó en impugnación y culminó con la revolución del mayo francés, pero la ilusión de la posibilidad de instaurar una sociedad nueva y diferente se vio interrumpida con la invasión de los tanques soviéticos en Praga, y las escuchas ilegales de Richard Nixon durante su presidencia en Estados Unidos.

Culminando la década de los sesenta, el movimiento *undergroud*, sucede al hipismo. Es un grupo de artistas, una nueva sensibilidad juvenil, que de manera oculta y en lugares clandestinos, como suele suceder con los movimientos agitadores, y en éste caso teniendo como base la gran ciudad, Nueva York, epicentro cultural y financiero de aquella época, comienzan a generar productos artísticos y acontecimientos culturales dando paso a un nuevo campo de batalla: un arte no institucionalizado y no comercial, que crítica a los nuevos medios de comunicación masiva. El video se convierte entonces en el vehículo perfecto de protesta para brindar otras fuentes de información, que hasta entonces era homogénea y monopolizada por el sistema televisivo oficial.

Para Estados Unidos, la televisión era su mayor herramienta de difusión y expansión imperialista, y la mejor manera para hacerlo, era intentando mantener los ideales del sueño americano, promocionando sus virtudes culturales, programas de televisión, publicidad y magazines, además de transmitir e informar sus logros políticos en los noticieros. Poco a poco el malestar y el rechazo hacia la televisión comenzó a surgir entre intelectuales y espectadores que alertaban la manipulación de información brindaba, pero el total repudio se dio cuando fue transmitido por cadena nacional, y por primera vez en la historia de Estados Unidos, una serie de fragmentos de la guerra de Vietnam, donde imágenes de cuerpos mutilados, soldados formando filas, explosiones de bombas, y victorias de batallas, generaron fuertes cuestionamientos y juicios morales acerca de la funcionalidad

del medio.

La industria cultural (Adorno, 1944), es un fenómeno generado por los medios masivos de comunicación, donde todos los objetos son mercancía, y adquieren individualizaciones, no siendo todos un simple y mero producto, por ejemplo un jabón en polvo, para presentarse como único ante los otros productos de su misma categoría se vende a cambio como un artículo individual y especial. Esta “personificación” del producto genera en la sociedad de masas un lugar de aparente refugio y provoca estilos de vida, ya que al consumirlo dota de ciertos atributos y estatus a quien lo posee.

La televisión y otros *mass media* comenzaron a generar una alienación en el espectador, y fue labor para algunos artistas, infiltrarse en el medio y cuestionarse acerca de la industrialización, el capitalismo y la creciente ola de los nuevos medios masivos de comunicación.

Susan Sontag hace énfasis en dos grandes artistas de la época, que como representantes de un arte de protesta lograron destacarse gracias a la belleza y contenido de su obra. La primera es Diane Arbus, que rechazando su condición económica aventajada, retrató a las clases marginales, reprimidas y ocultas por el sistema, exponiendo así las falencias sociales de su nación, y adelantar con su obra los residuos del capitalismo tardío que actualmente sufre Estados Unidos de Norteamérica.

Por otro lado, en la pintura y posteriormente con el video, Andy Warhol supo entender a la cultura popular estadounidense desde su lado más “virtuoso”, retratando íconos del espectáculo y vida pública norteamericana, junto con la idea de realidad y consumo introducida por Ford en 1908, ironizando así a una nación desde una supuesta grandiosidad, haciendo hincapié en una realidad totalmente maquillada; es decir, un embellecimiento superficial de lo que realmente acontece por medio de personajes, paisajes, escenas cotidianas y sociales de una nación.

Siguiendo con un poco de contextualización en el medio artístico para entender al video como interruptor de los conceptos de géneros convencionales, es pertinente empezar y relacionarlo con la noción de *el fin del arte*, idea trabajada por artistas, filósofos y teóricos de la imagen a comienzos y mitad del siglo XX. Dicha proclama apocalíptica debe entenderse como el final de un arte clásico, arte que buscaba plasmar la realidad de manera ilustrativa y mimética, que desde hace siglos atrás se ha desarrollado en el planeta tierra. Dicha ruptura comenzó a gestarse cuando Vincent Van Gogh, como antecesor del fovismo, logró sacar la correlatividad entre objeto y color.

Pocas décadas después, Malevich ante un lienzo blanco anuló por completo la forma y el color, poniendo en crisis la percepción y el figurativismo con su cuadro Cuadrado Blanco Sobre Fondo Blanco, óleo sobre tela, 78.7 por 78.7 centímetros (1918). Y fue finalmente el dadaísmo, vanguardia artística, con su mayor representante Marcell Duchamp, el encargado de cortar todo vínculo y legado con arte del pasado a través de los famosos *ready-mades*, objetos industriales que con una breve modificación y resignificación valorativa fueron declarados obras de arte.

Jackson Pollock introdujo a finales de la década de los cuarenta el *dripping*, acto performativo de la pintura dónde la vinculación del cuerpo humano era necesaria para su creación. Al mismo tiempo John Cage agregó a sus composiciones musicales, o también conocidas como notaciones, *la casualidad*, que eran silencios prolongados, sonidos no instrumentales y/o ruidos grabados. El *happening* evolucionó hasta la consolidación del movimiento artístico *fluxus* que pretendía el cruce interdisciplinario de las artes, idea ya trabajada anteriormente por Walter Benjamin, bajo la experimentación tecnológica y las capacidades expresivas mismas de éstas.

De este último movimiento en 1965 surge el pionero del videoarte e inició su práctica explotando las propiedades tecnológicas del video como experimentación expresiva, y no

como un recurso que registra la realidad. “La tecnología es pensada como medio para reproducir de una manera más perfecta la realidad. Esto a mi no me interesa” (Paik, 1991). El desarrollo de su obra inicial se basó en la manipulación de la imagen televisiva como un proceso que no agota sus posibilidades; es decir que, por medio del reciclaje de la imagen emitida, y experimentando con las infinitas posibilidades de variación de la misma, el artista creó un nuevo medio expresivo artístico, partiendo desde la reflexión de sus orígenes, sobre sí misma, y las problemáticas que genera en la sociedad.

### **1.1.2. Los orígenes.**

El vídeo estuvo siempre ligado a la industria de los canales de televisión, pero todo cambió a mediados de los años sesenta cuando se ofrecieron a la venta los primeros equipos de videos para consumo del ciudadano no profesional. Es de anotar que el vídeo, al igual que la televisión, sufren un rápido desarrollo debido a los avances tecnológicos, y de la misma manera los equipos que permiten su realización han evolucionado constantemente, siendo éstos cada vez más pequeños, de mayor accesibilidad, más fáciles de transportar, operar, y con mayores prestaciones y calidades para el usuario.

El vídeo, en cuanto a tecnología y soporte de uso popular, en cuanto medio que se diversifica de la industria televisiva, nace en el corazón de la década de los sesenta. La firma japonesa Sony y la holandesa Philips lanzan al mercado en 1964 – 1965 los primeros magnetoscopios portátiles, equipos de vídeo -vocablo de uso restringido también a la industria televisiva- en cintas de bobina abierta de media pulgada, a precios de tecnología de consumo. Aquellas primeras cintas precedieron a los formatos en cassette que se lanzarán a mediados de los setenta y que significarán la definitiva popularización del nuevo medio. La tecnología de producción y conservación de la imagen electrónica deja de ser, por primera vez, patrimonio exclusivo de la televisión.

(Ornia, 1991, p. 283).

El origen del videoarte se remonta al año de 1965 cuando el coreano Nam June Paik compra uno de los primeros magnetoscopios portátiles conocidos como *portapack*, por el valor de 1.900 dólares gracias al dinero de una beca otorgada por la Fundación Rockefeller que el artista ganó para el desarrollo de sus trabajos. Dicho precio en ese momento fue veinte veces más barato que el grabador más económico que la televisión poseía, convirtiéndose él así, en un personaje internacionalmente reconocido debido a su nueva adquisición y las obras que con este generaba.

Anterior a esto, Paik ya venía trabajando con el vídeo pero de manera menos directa, añadiendo información en las entradas de vídeo. En 1963 el artista combinó doce aparatos televisivos conectados a pianos, gramófonos, magnetófonos, objetos mecánicos de sonido y la cabeza de un buey recién degollado que colgaba en la entrada del *Gallery Parnass* de Wuppertal. Las transmisiones televisivas ahí modificadas eran de la programación de la televisión alemana, distorsionando las dimensiones horizontales y verticales de la entrada del vídeo generando una especie de *collage* visual.

El 4 de octubre de 1965 con su más reciente adquisición, el *portapack* de Sony, Paik grabó desde un taxi la visita del papa Pablo VI a la catedral de San Patricio en la ciudad de Nueva York. Inmediatamente después del registro, el artista exhibió la cinta en el café *à Go-Go* para un público compuesto entre treinta y cuarenta personas, tal cual como lo haría la televisión oficial, sólo que en este caso fuera de contexto y con una mera intención artística: poner en evidencia la instantaneidad de la televisión y la democratización de un nuevo medio: el vídeo. Aquella inicial grabación sufrió posteriormente algunas transformaciones, haciendo así, y según sus palabras, al “pasatiempo pasivo de la televisión en una creación activa” (Paik, 1991).

### **1.1.3. Fines ideológicos y conceptuales del videoarte**

Las artes involucradas con los avances tecnológicos siempre tienen como intención revelarse contra eso que es su propio medio, y por lo cual pueden existir: la tecnología. El hecho de que una máquina fuese capaz de producir imágenes de manera serial y codificada, se convierte en la mayor preocupación para los artistas, ya que ahora, además de ellos, un aparato logra producirlas: la cámara y el computador. De alguna manera y sin rechazar los avances tecnológicos, el artista ha encontrado la forma para innovar y a la vez denunciar la contaminación visual generados por los nuevos medios, y esto lo haya interviniendo técnicamente sobre la máquina; es decir, se aleja de lo previamente programado que el instrumento brinda, como efectos, imágenes pre-creadas, etc. Hace evidente dichos recursos y abusa de ellos para entablar un metalenguaje entre industria cultural, tecnológica y arte.

La *artmídia*, como cualquier arte fuertemente determinado por la mediación técnica, coloca al artista delante del desafío permanente de al mismo tiempo en que se abre a las formas de producir el presente contraponerse también al determinismo tecnológico, rechazar el proyecto industrial ya incorporado en las máquinas y aparatos, evitando que su obra resulte simplemente un traspaso de los objetos de productividad de la sociedad tecnológica. Lejos de dejarse esclavizar por las normas de trabajo, por los modos estandarizados de operar y de relacionarse con las máquinas, audiovisuales, electrónicas y digitales en una perspectiva innovadora, haciéndolas trabajar en beneficio de sus ideas estéticas.

(Machado. 2004. P. 87).

Reflexionando sobre sí mismo, el videoarte por medio de su propia técnica, la instantaneidad, la serialidad, y la industria cultural, busca la concientización del estado de alienación en la que la sociedad ha estado sumergida.

La alienación, concepto expuesto por Hegel, reconoce el olvido existente de la conciencia del ser humano; es la Idea la que sufre dicha alienación; es decir, cuando el espíritu no se posee a sí mismo, o cuando las actividades que realiza el ser humano lo anulan, haciendo que se extraiga de sí mismo, para convertirse en otra cosa distinta a la que él es. Éste estado de enajenación sólo puede ser superado por el ser humano en el proceso de conocer, cuestionarse, negar y transformar su propio ser, al igual que la realidad en la que vive.

Posteriormente Karl Marx (1844), toma el concepto Hegeliano y lo aplica como el resultado del sistema económico capitalista, en el cual, por el hecho de existir la propiedad privada de producción, trae como consecuencia la pérdida de autonomía y libertad de una clase social que se encuentra sometida y explotada por otra.

El hombre entonces, se hace cosa, un instrumento más que es usado por el propietario de la propiedad privada para producción de bienes. En este sentido, la explotación del hombre por el mismo hombre, es el concepto de alienación marxista.

Al mismo ritmo en que la humanidad somete a la naturaleza, el hombre parece esclavizarse a otros hombres o a su propia infamia. La misma luz pura de la ciencia parece incapaz, de arrojar claridad alguna sobre el telón oscuro de la ignorancia. Todas nuestras invenciones y adelantos parecen tener por resultado dotar a las fuerzas materiales de vida intelectual, y embrutecer la vida humana, haciendo de ella una fuerza material.

(Marx, 1844, p. 25).

La alienación cultural (1944), tratada por Adorno un siglo después, toma como base el concepto de alienación marxista y lo reinterpreta. En su libro *La Industria Cultural*, señala la invasión de los medios masivos de comunicación como naturaleza, en donde el individuo acepta, adopta y disfruta la influencia de dichos medios, convirtiéndose así en un receptor pasivo, que consume y se comporta como el medio manda y nunca adquiere el rol

de emisor. Ante dicha concepción, los artistas al acceder al vídeo y tomar control sobre éste, desmonopolizando su uso que hasta entonces era exclusivo de la televisión, se convirtieron en otra nueva fuente de emisión de imágenes e información, concibiendo al videoarte como la idea del armado de una nueva obra de arte compuesta por imágenes de cámara.

Desde su producción el videoarte propone una alteración inmediata en el instante de la grabación, que por sus propios recursos tecnológicos permite la variación cromática, de texturas, intensidad lumínica, transiciones y efectos ópticos. A la televisión la irrumpe desde la ideología del directo, veracidad del tiempo real y realidad palpante concebida gracias a la transmisión instantánea desde un estudio o de los hechos en vivo, “trasladando la emisión hacia un momento posterior de ese *tempo* que hace a la esencia de la televisión, emitiendo algo registrado previamente” (La Ferla, 2000, p. 309), y alterado con una finalidad distinta al del acto informativo o de entretenimiento.

Pero la preocupación del videoarte no sólo es hacia la televisión, sino también hacia el cine. El videoarte es un género que desestructura la linealidad de las imágenes individuales sobre un celuloide, las cuales incapaces de ser modificadas sobre su propio soporte deben de esperar para ser tratadas en la etapa de edición y post producción, para que finalmente por medio de una actividad mecánica al ser proyectada la cinta filmica, se logre la ilusión de movimiento.

El videoarte hace una reflexión sobre las posibilidades expresivas del vídeo, los modelos de tiempo y espacio, los nuevos medios de comunicación masiva, el cuerpo humano como material artístico, la posición del espectador y los espacios físicos tradicionales de exposición. “Expone cuestiones fundacionales del discurso y la expresión del medio. Además plantea la representación de la cotidianidad y los usos de la tecnología para producir registros rápidos y espontáneos de situaciones que acontecen en la inmediatez y

sin control los cuales son trabajados y reescritos al extremo en los procesos de postproducción”. (La Ferla. P. 311).

Adicionalmente, a través del videoarte, surge entonces, la concientización del cuerpo humano como material estético e indicador de estados mentales, reactivando el carácter real de éste, que hasta entonces los *mass media* lo habían convertido en un producto de consumo y mercantil.

Fue así como la desnudez de hombres y mujeres, la acción pura de movimiento, el cuerpo expuesto ya bien fuese como lienzo o como imagen, se convirtió en la forma de re-humanizarlo, de denunciar a ese cuerpo olvidado y llevado al anonimato por el propio video, soporte de los medios masivos, el cual “como medio técnico pasó a ser un elemento constructivo de las acciones; la grabación en cinta, al igual que la transmisión directa de datos a un monitor, desmaterializaban el cuerpo real y permitían resplandecer de nuevo como imagen. (Martin, S. 2006. P. 14).

#### **1.1.4. La explosión estética y el videoarte**

El video, como medio de lenguaje y experimentación que conjuga al arte y la tecnología, se desarrolla desde mediados del siglo XX, período durante el cual las artes experimentaba una revisión crítica y rupturista en su historia y estatuto. El salto de pantalla cinematográfica y de una sala oscura de cine, a una pantalla de video en un monitor o pared en un museo, transcurrió entonces en un período lleno de cambios, y fueron los artistas los que aprovecharon estas nuevas formas de expansión y representación para expresarse.

Lo anterior entonces, pone en claro que las acciones artísticas sucedidas en los años cincuenta y sesenta, se trasladaron a nuevos circuitos, alejándose de los establecimientos en dónde sucedían las prácticas pictóricas y escultóricas tradicionales, dando lugar al

nacimiento de nuevas manifestaciones como el arte pop, conceptual, y los *happenings*.

En su libro *El Fin de la Modernidad*, Gianni Vattimo (1985), dedica un capítulo a la deliberación acerca de la muerte o crepúsculo que sufrió el arte en el siglo XX. Partiendo con conceptos adornianos, declara que los medios masivos de comunicación se encargaron de generar un culto hacia lo bello por su mera condición de belleza, generando una estetización que invade y aliena la cotidianidad, el comportamiento y al ser del ser humano, adquiriendo una influencia mayor que en cualquier otra época. A todo esto se le suma además, el dominio totalitario de la información por parte de los medios, haciendo indistinguible lo que se presenta frente a la verdadera naturaleza de la realidad.

Vattimo partiendo desde la idea bejaminiana de la técnica como nuevo paradigma en el arte, señala que en una sociedad técnicamente avanzada, “el arte ya no existe como fenómeno específico..., y está suprimido y... superado en una estetización general de la existencia”. (Vattimo. 1985. P. 50). De esta manera surgen nuevas formas y métodos de creación artística, dejando a un lado el lienzo o la piedra de mármol; el videoarte entonces se convierte en un nuevo medio expresivo.

Es pertinente sin embargo, y parafraseando al autor con el cual se trabaja en esta parte del capítulo, dar constancia que dicho fenómeno de explosión de la estética en la práctica de las artes es propio de la era posmoderna, donde los estandartes tradicionales en cuanto a la institución, ideologías, configuración narrativa, estética y receptiva pierden credibilidad. Dicha ruptura surge desde las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, que con el objetivo de la agitación social y política, se desarrollaron fuera de los límites institucionales que había fijado la tradición.

Esta explosión se convierte, por ejemplo, en negación de los lugares tradicionales asignados a la experiencia estética: la sala de conciertos, el teatro, la galería de pintura, el museo, el libro; de esta manera se realiza una serie de operaciones – como el *land art*,

el *body art*, el teatro de calle, la acción teatral como “trabajo de barrio”- .

(Vattimo. 1985. P. 51)

El videoarte, como ya se ha tratado anteriormente, nace como un medio de protesta a su ámbito inicial: la televisión, la rechaza, critica su carácter consumista, sus propias características técnicas y procesos de producción. Es entonces como a partir de una negación, incluso de sí mismo, que se convierte en una meta-reflexión, junto con la hiperbolización de su condición y métodos de representación, y sin temor alguno a la fealdad, genera nuevos discursos narrativos y recursos visuales, encontrando en esto la mejor manera para levantarse como obra artística, obra que no apunta a alcanzar “un éxito que le dé el derecho de colocarse dentro de un determinado ámbito de valores (el museo imaginario de los objetos previstos de cualidades estéticas); el éxito de la obra consiste fundamentalmente más bien en hacer problemático dicho ámbito, en superar sus confines”.  
(Vattimo. 1985. P. 51).

#### **1.1.5. Lo lúdico en el videoarte**

Anteriormente se mencionaba el porqué del carácter artístico de las obras post-vanguardistas del siglo XX y sus necesidades ideológicas e históricas que permitieron su aparición, que por medio de nuevas modalidades expresivas, supieron irrumpir en la historia y consolidarse como legítimas. A continuación se revisará entonces qué es lo que hace de dichas obras, obras de arte capaces de sobrevivir después del fin de los parámetros tradicionalistas del arte.

El turno es ahora para Hans-Gerog Gadamer, el cual en su libro *La Actualidad de lo Bello* (1991), intenta descifrar los rasgos de la obra de arte contemporáneo, cómo se manifiesta su carácter artístico y los componentes estéticos que le conciernen, se podría decir su carácter ontológico como obra.

Gadamer identifica tres fundamentos que hacen a la obra, y son: el juego, el símbolo y el tiempo. Aquí se tratará con el primero de estos tres fundamentos: el juego, o lo lúdico en la obra, ya que el videoarte como resultado de dicha explosión estética planteada por Vattimo, responde a conveniencia del presente estudio, a dicha línea. Cabe explicar, que toda obra contiene a mayor o menor porcentaje los tres rasgos.

Gadamer define al juego como un movimiento sin fin, es decir, una especie de pendulación que se mueve continuamente entre una parte y otra parte que carece de finalidad, como cuando un niño juega a rebotar la pelota contra el pisos sin ninguna intención más que el juego mismo.

En el arte actual, al igual que en el juego, el jugador no se encuentra nunca solo, hay siempre un espectador que de manera activa se vincula con éste, el ejemplo más claro es la del público en un partido de tenis, con sus cabezas siguen de un lado para otro el movimiento de la bola. Es este carácter participativo, o *jugar con*, lo que constituye lo lúdico en la obra; es así como el espectador tiene la capacidad, como en un juego de tenis opinar sí el partido estuvo bueno o no. Y es esta posibilidad de reflexión o identidad hermenéutica, lo que constituye el carácter de la obra. En tanto que exista un ser que comprenda, identifica la obra, y como resultado de dicho acto aparecerán opiniones y *algo que decir*; la identidad del co-jugador consiste precisamente en que

Hay algo «que entender», en que pretende ser entendida como aquello a lo que «se refiere» o como lo que «dice». Es éste un desafío que sale de la «obra» y que espera ser correspondido. Exige una respuesta que sólo puede dar quien haya aceptado el desafío. Y esta respuesta tiene que ser la suya propia, la que él mismo produce activamente. El co-jugador forma parte del juego.... Porque Toda obra deja un espacio de juego para rellenar..., básicamente: siempre hay un trabajo de reflexión, un trabajo espiritual, lo mismo si me ocupo de formas tradicionales de creación artística que si recibo el desafío

de la creación moderna. El trabajo constructivo del juego de reflexión reside como desafío en la obra en cuanto tal.

(Gadamer. 1991. P. 30).

#### **1.1.6. El video y el cine**

En la década de los años sesenta el video logra instaurarse solidamente en la sociedad, sin embargo desde hace varios años atrás y de manera persistente éste medio había logrado filtrarse en los hogares en forma de una pequeña caja que emitía imágenes en movimiento y sonidos, conocida como la televisión.

Las transmisiones en vivo ponían en crisis el paradigma cinematográfico de producción, ya que los elevados costos y extensos tiempos entre rodaje y distribución cada vez eran menores. Cuando Sony en el año de 1967 lanzó al mercado por primera vez una cámara de video analógica, estaría dando pie a la accesibilidad del registro de imágenes y sonidos a cualquier tipo de persona, lo que el cine, como arte costumbrista que es, inmediatamente rechazó, e incluso hasta el día de hoy mira al video con recelo.

Con la llegada de las cámaras de video al mercado y sus rápidos avances tecnológicos y abaratamiento de costos para su acceso, su uso se fue modificando. El más popular de todos fue y es el uso doméstico. Se utiliza para registrar actividades cotidianas como cumpleaños, vacaciones, reuniones familiares, etc. Otra segunda utilidad que surge es la de seguridad; cámaras que vigilan espacios públicos, estacionamientos, tiendas e incluso residencias. Por último el video se mezcla con el arte, desprendiendo una nueva corriente y formato de creación artística: el videoarte.

Con el tiempo el cine no pudo hacer mas resistencia a los progresos del video y la era digital; es así, como comenzó a adoptar lenguajes, estéticas, formas de producción y estructuras propias del video. La industria hollywoodense fue la primera en hacerse cargo

de ésto, partiendo de su necesidad de entretenimiento masivo y nuevas estrategias de marketing para acaparar un grupo mayor de espectadores y no tener pérdidas económicas.

El texto de Fernando Huertas *El Futuro Digit@l del Cine* (2008), con el cual se está trabajando en este apartado debido a la claridad y calidad del texto, presenta el fenómeno entretenimiento/arte atravesado por la tecnología. De manera casi profética habla de la digitalización como la nueva forma de distribución cinematográfica, ya que desde un centro base en cualquier lugar del mundo y por medio de la virtualidad, una película podría ser proyectada en múltiples salas de cine de manera simultánea sin la necesidad de un duplicado en 35 mm. Su pensamiento, sin embargo es bastante arriesgado, y aunque él, así lo advierte, la visión que propone es de carácter ingenua y futurista, puesto que la tecnología todavía no ha logrado ser lo suficientemente sólida como para generar una distribución de tal envergadura sin presentar problemas en cuanto a la señal o máxima calidad de imagen, y como el autor menciona, sólo con el tiempo se podrá constatar dicha premisa.

En cuanto a los sistemas de producción el video ha logrado abaratar los costos y de cierta manera democratizar al cine, lo cual se explica que mediante una sola máquina, se tiene la posibilidad de grabar, almacenar y visualizar lo registrado; surge entonces así la idea de lo audiovisual como un material almacenable, disponible a cualquier tipo de manipulación y alteración de manera rápida y a mayor velocidad.

Grandes directores han decidido grabar sus películas en video puesto que la experimentación en la etapa de rodaje debido al poco peso del aparato y sus facilidades en cuanto a registro de imagen y captura de luz, permiten generar encuadres y emplazamientos de cámara que anteriormente eran inconcebibles. Todo esto desemboca a una estética particular, la primera y tomando como precursor al *Dogma*, con Lars Von Trier y su película *Los Idiotas* (1998), y *La Celebración* (1998) de Thomas Vinterberg, es la

de la cámara en mano, la cual se desplaza libremente por vastos escenarios.

Fue el video entonces el mayor interés como instrumento para dicha corriente cinematográfica, ya que permitía revolucionar las reglas de rodaje, y Virterber en una entrevista da testimonio de lo anterior de la siguiente manera:

Hay planos que jamás se habrían podido hacer con un rodaje clásico, cuando Jeanne sigue a Julie a través de un laberinto de pasadizos y de puertas minúsculas. Normalmente, para variar la altura de cámara, hace falta una Dolly. Aquí, sólo tenía que subirme en una silla. O sentarme en el piso para filmar a ras del suelo(...). Con una cámara clásica, hay que filmar al menos a un metro de distancia, aquí se puede seguir una mano que toma un tubo dentrífico, no hay ningún truco de espacio.

(Sinapi, 2000, p. 2).

Fue así como el video incursiono en el cine y su estética fue rápidamente adoptada, además de la reducción significativa de costos. Hoy por hoy, son muchas las producciones que filman en formato digital, creando así un híbrido entre técnica de video, y lenguaje cinematográfico.

Retomando a Huertas, el cual hace una importante clasificación acerca de los *films* y su canal de distribución final, expone dos tipos de audiovisuales y su realización en video: el cine cibernético, que son todas aquellas producciones, películas, series de TV o publicidades, que terminaran exhibidas en Internet, televisión o teléfonos celulares, los cuales pueden apelar a diferentes sistemas para su grabación, sobre todo niveles bajos de calidad en cuanto a imagen puesto que el formato así lo permite, ya que es mucho más chico y de menos definición que una pantalla de cine.

Por otra parte se encuentra el cine convencional, o cine digital, que rodado y/o post-producido con tecnología digital tendrá como lugar de exhibición las salas de cine tradicionales. Y he aquí donde Huertas desarrolla su investigación, puesto que hace un

estudio de los nuevos procesos que el cine ha tenido que adoptar con su encuentro con la tecnología. Más allá de la etapa de rodaje, lo que el autor enfatiza es en la etapa de post-producción.

Muchas de las películas que hoy en día son consumidas, fueron hechas con tecnología digital, y en su etapa final llevadas al analógico. El cine digital se graba utilizando una representación digital del brillo y el color en cada píxel de la imagen, en lugar de quedar fijada por emulsión química en el filme de celuloide tradicional, pero como éste último posee más resolución e información en cada fotograma que el cine digital, sobre todo el matiz del color el cual es mucho más puro.

La edición se ve revolucionada también por el surgimiento de nuevos *softwares* que dejan atrás a la edición lineal; es decir, el proceso manual realizado por corte y pegue en la moviola, permitiendo así el armado de la película entera en una computadora, y otorgándole al editor o director una mayor experimentación en cuanto a forma, transiciones, cortes, audio y subtítulos de una manera libre y fluida, para finalmente hacer el transfer en negativo, nuevamente o por primera vez, dependiendo del formato en que el film fue grabado, y proceder finalmente a hacer la copia A, y los duplicados pertinentes para ser distribuidos por todo el mundo.

La dependencia entre imagen y tecnología entonces beneficia a todos los circuitos cinematográficos. Para el cine *mainstream* se convierte en la forma de crear efectos especiales de alta calidad, he incluso anular escenarios o personajes para añadirlos posteriormente a la película en la etapa de post-producción. Han surgido incluso rubros especialistas para la creación de dichos efectos, que especializados en animación 3D logran recrear universos impensables o incluso irrealizables. Por otro lado el cine independiente se ve beneficiado por la reducción de costos que grabar en video implica, no sólo porque ya no se prescinde del celuloide, sino que el equipo de trabajo es reducido.

Finalmente se puede concluir que con la digitalización que el cine sufre actualmente, un abanico de posibilidades se abre para su realización, puesto que su fácil acceso, el ahorro económico y la cultura subyacente de imágenes con las que actualmente se vive, nace un cine realizable y al alcance de todos.

## **2. El actor**

“El arte es la lucha del espíritu con la materia y esta pugna adquiere forma de ser humano en el teatro”. (Eines, 1997).

Para la Real Academia Española, el actor es un “hombre que interpreta un papel en el teatro, el cine, la radio o la televisión” (RAE, 2001). La palabra actor sin embargo tiene una ambigüedad, que no muy lejana a la definición anterior describe a una persona que se

encuentra involucrada y es participe de un proceso; es decir, que hace parte de una acción, sea cual sea su naturaleza. Por lo anterior, se puede deducir que el actor abordado desde una lógica narrativa es un elemento impulsador de una acción, una figura comprendida en un entorno, al cual modifica, y que en un acto recíproco infinito de acción y reacción, el segundo modifica como respuesta al primero.

Dicha causa - efecto de la que se ha venido hablando se da en la escena cinematográfica y dramaturgia clásica resolviendo efectos pendientes de escenas anteriores o planteando nuevas causas, es decir, que en el desarrollo de la escena se continúan o clausuran los procesos de tal fenómeno impulsador, todo esto determinado por los personajes que “tienden hacia sus objetivos: luchan, eligen, tienen citas, se dan plazos y planean acontecimientos futuros”. (Bordwell, D. 1996: 157), y en este anhelo u objeto de deseo a perseguir, resuelven, estimulan, ejecutan y plantean nuevas pulsiones dramáticas, convirtiéndose así pues en un círculo vicioso el *accionar* del personaje.

## **2.1. El actor en el teatro**

La actuación durante siglos ha sido una pieza clave para la creación de obras artísticas y su rol dentro de las artes que lo competen ha sufrido diversos cambios. En ésta primera parte del presente capítulo se desarrollará un breve repaso histórico tomando como fuente el libro *Historia del Teatro* de Nerio Tello (2006), con la intención de llegar como meta final a la incursión del actor en el fenómeno tecnológico de la imagen en movimiento: la cinematografía, ya que fue ésta la encargada de generar el mayor quiebre paradigmático en la tradición actoral, creando una nueva forma de representación, métodos y circunstancias de producción y trabajo.

La actuación, junto con la pintura y la danza, son una de las artes más milenarias que ha practicado el hombre. Éstas surgieron como un acto cultural, es decir, que se ejercían a

manera de rito, ya que el hombre de la prehistoria que pintaba en sus cavernas, o que en la noche danzaba para sus dioses que eran la naturaleza misma, lo hacía con el único objetivo del ritual mágico, eran ofrendas y veneraciones a un algo que supra humanamente lo contenía y a lo cual le debía su existencia y supervivencia.

La actuación como tal en el mundo occidental, que es lo que a éste estudio le compete, nació en la Grecia antigua. En sus inicios, un grupo de jóvenes danzaban y cantaban en ofrenda al dios Dionisio, o fiesta de vendimia. La ofrenda era un recorrido de pura música y movimiento que culminaba frente al templo del dios. Poco a poco, los sacerdotes comenzaron a encarnar figuras de dioses y por medio de representaciones explicaban al pueblo historias mitológicas. Dicho desprendimiento de un individuo de un grupo de personas evolucionó con la aparición de la figura del corifeo, líder del coro debido a sus cualidades sobresalientes en canto y danza dentro de su grupo, y que como voz principal tenía la tarea de exponer los elementos de mayor importancia de lo ahí representado.

En el año 534 a. C. el escritor Téspis actuó por primera vez como personaje no divino y hablando en primera persona. Dicho carácter de individualización como personaje autónomo “es el hecho histórico que da nacimiento a la figura del actor, un hombre que representa a otro hombre”. (Tello, N. 2006. P. 18).

El teatro continuó sin embargo teniendo un carácter cultural. Los romanos, como en todo lo que hacían, adquirieron la tradición griega. En la edad media la iglesia implementó el arte escénico para educar de manera didáctica a sus feligreses sobre los pasajes de la Biblia, el clero se convirtió entonces en una especie de compañía teatral. Fue sin embargo en el siglo XVI cuando la actuación se consolidó como una profesión. En Italia nació la comedia del arte, que con su énfasis en la libertad de improvisación del actor dio un gran avance a la técnica interpretativa, ya que contraponiéndose a la comedia erudita, un teatro cuyo texto estaba escrito íntegramente y previamente, los actores basándose en un repertorio de frases,

bromas y personajes contruidos, tales como Arlequín, Colombina, Pedrolina y Pantalon, entre otros, generaban improvisaciones y construían la obra en el instante de la representación misma. Dicho fenómeno artístico hizo que el actor no sólo mejorara su oficio, sino que también se hizo participe en el entendimiento de la construcción dramática de una obra, ya que al actuar sin libreto, debía de crear en escena los puntos de acción, de desarrollo y de desenlace de la historia.

Al unísono en Inglaterra bajo el reinado de Isabel I, nacen lo que hoy en día se conocen como las compañías teatrales, “las cuales protegidas y financiadas por la nobleza debido al gusto que ésta había adquirido por el teatro, logran instaurarse como representantes de un acto cultural” (Saleh. Et al. 1999. P. 347), dejando al lado el rito y las presentaciones en espacios al aire libre y programación clandestina de ferias, dando nacimiento al teatro como lugar físico para la representación dramática.

### **2.1.1. El realismo**

El teatro continuó con su tradición, al igual que las otras artes, encargándose de contar historias pomposas, vividas por personajes extraordinarios; tragedias y comedias que abordaban conflictos grandilocuentes sorprendiendo y maravillando al espectador. En 1982, la palabra realismo apareció en el *Mercure Françoise*, dando pie al movimiento artístico y científico que dispuesto a observar las cosas de una nueva perspectiva, rechazó al clasicismo, romanticismo, e idealismo, proponiendo una estética que imitase fielmente a la naturaleza.

Frente a la subjetividad romántica, el Realismo puso su interés en la descripción objetiva de la realidad externa, es decir, se prescindió de la imaginación, o si se prefiere, de la fantasía, para observar, con gran meticulosidad, las cosas más cercanas; de ahí la nueva afición por describir escenas de la vida cotidiana, sustituyendo la evocación

histórica por los temas económicos, sociales e ideológicos del momento. La pintura y la literatura comenzaron a tener un fin social.

(Miralles. 2000. P. 95-96)

Un claro ejemplo de lo anterior, es el cuadro de Gustave Courbet que lleva el nombre de Los Picapedreros (1849), que pintando el trabajo como problema, se internó en la vida cotidiana campestre y el proletariado. Sus temas, al igual que para artistas de la época provocaron escándalos continuos, clasificando sus obras de “<<rebuscadas fealdades>> e <<inconveniencia temática>>... “su respuesta a la acusación de pintar temas sórdidos fue: <<Si queréis que pinte diosas, mostrádmelas>>.” (Miralles. 2000. P. 96).

### **2.1.2. El naturalismo**

El naturalismo fue fundado por André Antoine el 30 de marzo de 1887. Fue una corriente teatral, que influenciada por el realismo pretendía plasmar un trozo de vida sobre la escena. Para lograr lo anterior, Antoine crea el concepto de *la cuarta pared*, muro invisible que separa a los actores del público, una especie de muralla de cristal que permite a los espectadores ver lo que sucede en escena, y que en caso contrario para los actores representaba la pared que cierra a las otras tres propias de la habitación en la que se encuentran, el escenario.

Fue así como los actores se olvidaron y prescindieron del público, que hasta entonces siempre actuaban de cara a él, dando lugar a un acto interpretativo intimista, basándose en la concentración de los actores a sí mismos y el entorno en el que se encontraban. La escenografía se convirtió en el reflejo más fiel a su realidad

Los personajes tomaban auténtica sopa humeante, o el decorado de una carnicería donde colgaban chorreantes trozos de verdadera carne, o agua corriente saliendo de los grifos. Los actores hablaban como en la calle, daban la espalda al público, se tapaban la

cara con gestos habituales y sus diálogos, a veces, se pisaban unos a otros como tantas veces se hace en la vida real... Otra experiencia fue la de prohibir que los actores de mayor rango se destacaran del resto, avanzando o permaneciendo en primer término. Y las ropas procuraron ser las que realmente utilizarían personajes según su condición social, histórica y psicológica.

(Miralles. 2000. P. 97-98).

El naturalismo sin embargo tuvo poca vigencia, pero en su transcurso de diez años logró dar a conocer a numerosos dramaturgos alrededor del mundo, tales como Chejov, Ibsen, Tolstoi, entre otros. El fin del naturalismo sucedió debido a su obsesiva búsqueda de la realidad, y se convirtió en una tendencia que sólo hallaba instantaneidad ampliada, anulando la fantasía y a lo que Schopenhauer se refirió como el impedimento del brote de la imaginación creadora por el afán de reflejar todos los aspectos de la realidad. No obstante, dicha corriente dejó una gran huella en el teatro y dio paso a nuevas investigaciones, influenciando al mayor teórico actoral del siglo XX: Konstantin Stanislavsky.

## **2.2. El actor en el cine**

En el siglo XIX con la llegada del cine, el actor se vio enfrentado a un nuevo método de trabajo. La máquina que intervenía en la actuación, hacía que ésta dejara de ser fluida y con lógica narrativa y temporal, y sólo cobraba sentido por medio de la edición y el montaje de los distintos fragmentos filmados, generando así la sinécdoque actoral.

En sus comienzos el cine comenzó capturando fracciones de la realidad, obreros saliendo de una fábrica, un tren llegando a la estación, etc., y así mismo presentaciones de teatro,

manteniendo la cámara fija y en un solo plano, siempre de manera frontal como si de un espectador en la platea se tratase. Debido a que en sus inicios la cinematografía era mal vista, los actores que eran utilizados en las películas eran aquellos provenientes del vodevil, lo cuales imitando al teatro, cargaban a su actuación de gritos y expresiones grandilocuentes. Sin embargo, con la aparición del primer plano,

Los actores fueron captados con minuciosidad y comprendieron que si su expresión en plano medio recogía los excesos hasta hacerlos insufrible, el primer plano los aumentaba hasta el ridículo.

A partir de entonces, se buscó o apareció un tipo de actor aparentemente inexpresivo que sin hacer muecas ofrecía sin embargo una emoción... La interpretación teatral se mostraba impropia para la pantalla y se empezó a recapacitar en la necesidad de hallar un sistema específico para el cine. Hacia falta otro tipo de interpretación... Fue entonces cuando se empezó a pensaren un método de actuación que llevara el realismo al alma del actor y sacara las emociones de norma natural. Ese método era el de Stanislavski.

(Miralles. 2000. P. 95).

El teórico ruso creo lo que se denominaría como el Sistema, el cual consta de la sistematización del arte interpretativo a partir de las emociones y la búsqueda de una verdad en contraposición al fingir en escena. Para esto Stanislavsky investigo el mundo interno del actor, una técnica que “fuese estímulo consciente de lo que en el actor es imborrable: su propia naturaleza, su propio carácter, sus propios recuerdos, contenidos psíquicos diferentes a los del personaje” (Miralles. 2000. P. 105), pero que prestándose los se pueda acercar e identificarse con él, es decir, que el Sistema plantea la teoría de que el actor no puede prescindir de su personalidad para abordar a un personaje y debe de trabar con sus propias vivencias para encarnarlo, más allá de las construcciones físicas y los

elementos externos que circundan al actor, como vestuario, útiles o escenografía. Para llegar a ese resultado, Stanislavsky expone que el actor junto con el director deben de trabajar en lo siguiente:

- la búsqueda de las voluntades del personaje para motivar la interpretación del actor
- un clima favorable a la emoción escénica
- medios para desencadenar una emoción auténtica en el actor
  - establecer un subtexto para expresar lo que está entre líneas, en los silencios, y enriquecer así el texto.

(Miralles. 2000. P. 105, 106).

Con lo anterior, la relación entre director y actor sufre un cambio importante, pues por primera vez se trabajaría en conjunto el paisaje interno del interprete como una herramienta en función a la estética de la obra.

Lo importante del sistema es que de cierta manera sistematiza la praxis del actor, ya que crea una serie de procesos para el entendimiento y abordaje del personaje. El objetivo dramático que es planteado desde la dramaturgia, ahora se ve complementado con un objetivo psicológico, la motivación del personaje. El verdadero drama que vive el personaje, ahora pertenece también al hombre que lo interpreta. Y los diálogos que anteriormente relucían por la capacidad de oratoria que poseía el actor, ahora se veían sometidos al subtexto, un segundo significado que le otorgaba vida y acción, diferente a lo que en sí, en cuanto su texto, denota. Todo este trabajo psicológico no nació gratuitamente, el mundo para ese entonces, se encontraba revolucionado por la teoría psicoanalítica y sus elucubraciones en relación al inconsciente como base del hombre, ideas trabajadas por Sigmund Freud. Fue así como la labor del actor se vio fuertemente influenciada por dicha corriente y hasta entonces el legado de Stanislavsky se mantiene como formación actoral.

### 2.2.1. El Método

Como así lo menciona Jacqueline Nacache en su libro *El actor de cine* (2006), en el año 1923, el *Théâtre d' Art* de Stanislavski realizó una gira por Estados Unidos; lo relevante de su visita sin embargo, fue que dos miembros de la compañía, Mara Upenskaia y Richard Boleslavski, no se regresaron a la URSS, y comenzaron a enseñar el Sistema en el circuito teatral neoyorquino, de su enseñanza nació el *Group Theatre* fundado por Lee Strasberg en 1931, un grupo que investigaba y reflexionaba sobre el actor, creando una nueva teoría: la que corrientemente se conoce como el Método. En 1932 Elia Kazan se incorpora en el *Group* y aporta en éste un compromiso político y social debido a la depresión económica que se estaba viviendo en la época. Junto con ideas marxistas y psicoanalistas, Kazan plantea a un actor conciente de sí mismo como parte de un grupo social; ideología que Strasberg desplaza de interés, y hace énfasis en que el actor sea lo que es, fundando el reconocido *Actor's Studio* en 1947. De esta manera los ejercicios vinculados a la memoria emotiva comienzan a aplicarse como método, en un acto que permitiese extraer del interior del actor sus emociones ya vividas. Es así como los ejercicios usados se convierten en la manera en la que el actor se apropia de técnicas que exploten su talento actoral, y no dependa de la espontaneidad de la inspiración, la cual es irregular e imposible de dominar y docificar.

La mayoría de ejercicios, que renuevan o retoman las propuestas de Stanislavski, se basan en la introspección más que en el adiestramiento físico de la voz y del cuerpo: la interpretación con objetos imaginarios, la improvisación de monólogos y de situaciones, la expresión en voz alta y de forma inmediata de los sentimientos experimentados mientras se actúa (*speaking out*), y los famosos <<momentos privados>> (*private moments*), en los que se interpretaban en público situaciones muy personales. El objetivo que se persigue no es dotar de talento al actor, sino de la técnicas que le

permitan controlar dicho talento.

(Nacache. 2006. P. 139).

Grandes estrellas nacieron del *Actor's Studio*, y rápidamente se convirtió en el principal generador de actores para la industria cinematográfica, ya que en esta búsqueda del actor-hombre a su personaje, como un dialogo entre analista-analizado, el Método se manifestaba como un tipo de actuación naturalista, detallista y minucioso, ajeno a la teatralidad y grandilocuencia.

#### **2.2.1.1. Contra el actor - El actor como material**

En contraposición al Método y el sistema de estrellas, unos cuantos directores tomaron una postura que pretendía derrocar la devoción hacia el actor, que en el periodo del cine clásico Hollywoodense se había generado. Sternberg, Hitchcock, Bresson y Pasolini son algunos de los directores que lucharon contra esto. Todos tenían en común el desprecio hacia la figura de la estrella cinematográfica como actor, la cual brillaba en la pantalla por su carácter de humano divinizado y no como un simple instrumento interpretativo, un útil al servicio del director.

##### **2.2.1.1.1. Sternberg**

Joseph von Sternberg genera una fuerte distinción entre el actor del teatro y el actor del cine. Proclama que el primero puede suponer una interpretación dramática, es decir, que si depende de su talento a la hora de actuar, mientras que el segundo no es más que una “fabricación sintética, que puede desfigurarse mediante la luz, traicionarse en el montaje, en el que el director puede modificar a su antojo el rostro y la voz” (Nacache. 2006. P. 92). El director austriaco entonces esboza la idea que el actor cinematográfico es una

construcción hecha a partir de los propios recursos de dicho medio expresivo, humanamente hablando no existe, es sólo una recreación, una especie de lienzo, en la cual el pintor, es decir, el director, plasma su hacer de artista, de ser esto así, la figura del actor en los audiovisuales es entonces el propio director, que en el cuerpo de otro, el actor físicamente hablando, se manifiesta en imagen, una imagen configurada.

#### **2.2.1.1.2. Hitchcock**

Una de las frases más célebres del director inglés es: “los mejores actores son aquellos que mejor saben no hacer nada” (1971). Alfred Hitchcock adopta una postura frente al actor no muy diferente a la de Sternberg, y se basa en el montaje, el juego de miradas entre los personajes, y los objetos con carga dramática o atrezzo, para producir lo esencial de la interpretación.

El cargar objetos con intención dramática es una concurrente común en el cine. Éstos tienen la capacidad de hablar, de desplegar un mundo, que a partir de sus características físicas, cuentan toda una historia, qué son, de dónde vienen, qué simbolizan. Hitchcock es un maestro en esto, convirtiéndolos entonces, en casi los únicos actores hitchcockianos verdaderos. Como ejemplo cabe mencionar el anillo de compromiso que Grace Kelly, en *La Ventana Indiscreta* (1954), muestra desde la ventana de enfrente a James Stewart. Cuando la mujer se escabulle al departamento de enfrente y encuentra la joya, la cual pertenecía a la esposa del dueño del departamento, y se la enseña a Jeff, el mero objeto está hablando del y por el personaje. Plantea a una mujer masculinizada, es decir, con un rol masculino, siendo ella la que propone matrimonio. Hitchcock no se esforzó para que la actriz construyera a medida del relato dicha característica la cual es propia del personaje, sino que se valió de un objeto para demostrarlo.

### 2.2.1.1.3. Bresson

Bresson es uno de los directores que más investigó sobre el actor en el cine, y de hecho, creó todo un sistema de actuación, generando en su filmografía una fuerte estética interpretativa. Con la teoría del Modelo, el director francés lo que buscaba era oponerse a las estrellas y a los actores de profesión, los cuales, en ese entonces, eran el elemento principal de la industria cinematográfica para atrapar a espectadores y cotizar a un film. Con la *nouvelle vague* en su máxima expresión y la idea del autor en la década de los sesenta, surge entonces la necesidad de destacar al director sobre todas las cosas como único creador.

La teoría del Modelo es una propuesta de representación que está contra toda representación actoral,: “Nada de actores. (Nada de dirección de actores). Nada de papeles. (Nada de estudiar los papeles). Nada de puesta en escena” (Nacache. 2006. P. 95), ya que se le considera una amenaza para la integridad de la película, una especie de velo que atrofia la omnipresencia del director en toda su obra, por medio de sensiblerías, emociones, simbolismos y connotaciones.

Otra cosa que pretendía Bresson, era eliminar la postura de actor que el actor asume a la hora de investir un personaje, es decir, los hábitos adquiridos, el mero oficio. La figura del modelo, un no actor, o mejor conocido como actor natural, el cual esté completamente ausente de todo acto interpretativo, dramático y valorativo, despliega una verdad. Éste objeto inerte en el que se convierte el actor, permite que el director se vierta sobre el personaje, y sea él el quien aparezca en éste y no la proyección del actor sobre la idea que tiene del personaje, logrando y parafraseando a Bresson “estar presentes en nuestro filme, y no solamente porque lo hemos pensando, porque hemos puesto las palabras que hemos escrito, sino porque estamos en él” (Bresson. 1966. P. 2), como personaje.

El modelo, o actor natural, al estar liberado de modos, nace como figura en el cine

moderno, es el personaje que a partir de sus propias características, las que por su naturaleza le fueron concebidas, se convierte en el perfecto portador de la denuncia e intención que el director como autor teje.

#### **2.2.1.1.4. Pasolini**

Pier Paolo Pasolini tiene una concepción acerca de los actores igual de importante como la de Bresson. La obra del director se encuentra marcada por alternar actores no profesionales y profesionales. Con estos últimos lo que busca entonces es romper todos los efectos, o recursos que puedan llegar a tener, y esto lo hace filmando fragmentos cortos en el rodaje, fraccionando así la actuación fluida y los artilugios que el actor utiliza para su representación, los cuales posteriormente en el montaje eran dotados de un sentido. Es así como “la recitación acaba siendo mutilada o, mejor, cortada en pedazos pequeños” (Nacache. 2006. P. 98), y en muchos casos filmaba a los actores hablando en mudo, para finalmente articular y sincronizar el cuerpo y la voz a partir del doblaje.

La preferencia para trabajar con actores no profesionales fue sin embargo lo que lo caracterizo. Su preferencia por estos “es de orden ideológico y estético: <<son jirones de realidad, como lo son un paisaje, un cielo, un sol, un asno que pasa por el camino”.

En su obra más tardía, reivindicó al actor de oficio y comenzó a trabajar con aquellos que provenían del teatro.

#### **2.2.2. La pérdida del aura del actor**

Para hablar de la pérdida del aura del actor, es pertinente revisar el concepto de aura que Walter Benjamin desarrolló en su escrito *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936). El filósofo alemán le otorga al arte tradicional, que es toda aquella manifestación artística que se generó previa a la llegada de la cámara

fotográfica y el cinematógrafo, el carácter de aurático o aura, es decir; el aquí y ahora del tiempo creacional de la obra. Un fenómeno único, instantáneo e inaprensible, la “manifestación irrepitable de una lejanía” (Benjamin, 1936, P. 27).

Los procedimientos técnicos, o la intersección de la tecnología en las artes para fijar imágenes atrofia el aura de las obras, extinguiendo así toda experiencia aurática posible, puesto que su mismo sistema de producción, es decir; el celuloide, es permisivo en su infinita capacidad de reproducción y duplicados, acercando copias *estériles* al espectador, haciendo que se pierda toda lejanía, unicidad y embelesada forma de contemplar una obra tradicional artística como lo es un vitral en una iglesia o un cuadro en un museo.

El aquí y el ahora de la obra de arte, su existencia irrepitable en el lugar en que se encuentra. En dicha existencia singular, y en ninguna otra cosa, se realizó la historia a la que ha estado sometida en el curso de su perduración... La autenticidad de una cosa es la cifra de todo lo que desde el origen puede transitarse en ella desde su duración material hasta su testificación histórica... La unicidad de la obra de arte se identifica con su ensamblamiento en el contexto de la tradición. Esa tradición es desde luego algo muy vivo, algo extraordinariamente cambiante. Una estatua antigua de Venus, por ejemplo, estaba en un contexto tradicional entre los griegos, que hacían de ella objeto de culto.

(Benjamin. 1936. P. 20, 25-26)

Dicha pérdida que sufre el nuevo arte: la fotografía y el cine, se genera debido a que el formato de la obra cambia, haciéndola reproducible una y otra vez, casi hasta el infinito. Desde su inicio el celuloide fue pensado para reproducir y copiar imágenes, y la obra que de éste se extraiga, no es nunca la única, ni la original, perdiendo así todo carácter de autenticidad; en otras palabras, con el cine y la fotografía la copia se encuentra legitimada. El poder reproducir una imagen ha estado siempre de una manera oculta con la humanidad,

la copia de una pintura fue y es siempre reconocido como falsificación, el cambio que genera la llegada de la cámara sin embargo, es que se habilita la reproducción y la copia de una misma pieza, de manera autorizada y sistemática, trayendo consigo la posibilidad de fácil distribución, acceso y multiplicación de espectadores, es decir; la imagen se democratiza, cosa que no sucedía anteriormente con un cuadro colgado en un castillo, iglesia, o museo, donde el acto de mirar se encuentra restringido a un público exclusivo y reducido que contempla un original, porque en su unicidad descansa lo privado, lo cultural. A lo que al actor se refiere, la pérdida de su aura se da en medida a que él está siendo intervenido por un mecanismo externo, la cámara. Así como la fotografía copia un paisaje, o la imagen de un cuadro, la cámara de cine copia en la celuloide la actuación que ejecuta el actor, es decir, el momento en donde se manifiesta el aura de su oficio. Dicho proceso de filmación genera dos consecuencias: la primera es que el trabajo del actor es exhibido por medio de una máquina, y la segunda es que el actor se ve imposibilitado a transformar su actuación para el espectador durante la función, puesto que no está ante un público, sino frente a una cámara.

En definitiva, el actor de teatro presenta él mismo en persona al público su ejecución artística; por el contrario, la del actor de cine es presentada por medio de todo un mecanismo. Esto último tiene dos consecuencias. El mecanismo que pone ante el público la ejecución del actor cinematográfico no está atenido a respetarla en su totalidad. Bajo la guía del cámara va tomando posiciones a su respecto. Esta serie de posiciones, que el montador compone con el material que se le entrega, constituye la película montada por completo.

(Benjamin. 1936. P. 34).

El actor de cine entonces ve su arte fragmentada. La cámara es capaz de registrar una acción más de diez veces y desde diferentes lugares y tamaños de plano, eliminando por

completo la actuación continua propias del teatro. Si el actor se equivoca, o debe de desmayarse, el montaje corregirá el error o hará verídica la acción, cuando se encargue de la unificación de las piezas registradas.

### **3. Candice Breitz**

La videoartista sudafricana, debutó en la Bienal de Venecia en el año de 2005 con su obra *Mother* (Madre) y *Father* (Padre). La obra constaba de dos instalaciones, cada una con seis monitores dispuestos en hilera formando un arco, generando así al espectador la sensación de sentirse en una pantalla cinematográfica.

Breitz sacando de su contexto cinematográfico, usó las actuaciones de diversas películas de doce actores legitimados por Hollywood, seis femeninos, y seis masculinos, agrupándolos por género en cada instalación, creando un *collage* de actuaciones de cada uno de los artistas seleccionados, que en cada pantalla aleatoriamente aparecían y desaparecían de manera abrupta, entretejiendo un dialogo acerca de la compleja red de relaciones existente

entre madres, padres e hijos. La artista recorta fragmentos de películas, y ubica a los actores en un fondo neutro y oscuro, haciendo que la figura del actor, casi siempre en planos cerrados, sobresalga y sea el único elemento perceptivo.

En toda su obra, Breitz muestra un gran interés por las figuras públicas, sobre todo por las de la industria cinematográfica, las cuales según afirma la artista en una entrevista (2005) “forman parte fundamental de la memoria colectiva del mundo”.

### **3.1. Her**

La pieza que se analiza a continuación es *Her*, perteneciente a la obra titulada *Him + Her* (2008), de Candice Breitz, quien para su realización tuvo en cuenta producciones cinematográficas protagonizadas por Meryl Streep, que abarcan su trabajo desde 1978 con *The Deer Hunter* en su papel de Linda, a la edad de 29 años, hasta el 2007 con *Lions for Lambs*, interpretando a Janine Roth a sus 58 años.

El video tiene la duración de 23 minutos y 56 segundos, a color y con sonido, en una instalación de siete canales. En un *collage* filmográfico, Breitz hace que cada canal albergue a veintiocho interpretaciones de Meryl Streep, las cuales se encuentran silueteadas de su fondo original y traspasada a un fondo de color negro, haciendo que en simultáneo, la actriz en personajes diferentes interactúe entre sí.

Tabla 1: Her. Fuentes filmicas.

	Año	Película	Edad	Nombre de Personaje
01	1978	<i>The Deer Hunter</i>	29	Linda
02	1979	<i>Kramer vs. Kramer</i>	30	Joanna Kramer
03	1982	<i>French Lieutenant's Woman</i>	33	Sarah Woodruff/Anna
04	1982	<i>Sophie's Choice</i>	33	Sophie Zawistowska
05	1983	<i>Silkwood</i>	34	Karen Silkwood
06	1984	<i>Falling in Love</i>	35	Molly Gilmore
07	1985	<i>Plenty</i>	36	Susan Traheme
08	1985	<i>Out of Africa</i>	36	Karen Blixen
09	1986	<i>Heartburn</i>	37	Rachel Samstat
10	1988	<i>A Cry in the Dark</i>	39	Lindy Chamberlain
11	1989	<i>She-Devil</i>	40	Mary Fisher
12	1990	<i>Postcards from the Edge</i>	41	Suzanne Vale
13	1991	<i>Defending Your Life</i>	42	Julia
14	1992	<i>Death Becomes Her</i>	43	Madeleine Ashton
15	1994	<i>The River Wild</i>	45	Gail Hartman
16	1995	<i>Bridges of Madison County</i>	46	Francesca Johnson
17	1997	<i>Marvin's Room</i>	48	Lee
18	1998	<i>Dancing at Lughnasa</i>	49	Kate Mundy
19	1998	<i>One True Thing</i>	49	Kate Gulden
20	1999	<i>Music of the Heart</i>	50	Roberta Guaspari
21	2002	<i>Adaptation</i>	53	Susan Orlean
22	2002	<i>The Hours</i>	53	Clarissa Vaughan
23	2004	<i>The Manchurian Candidate</i>	55	Eleanor Shaw
24	2005	<i>Prime</i>	56	Lisa Metzger
25	2006	<i>The Devil Wears Prada</i>	57	Miranda Priestly
26	2007	<i>Evening</i>	58	Lila Ross
27	2007	<i>Rendition</i>	58	Corrine Whitman
28	2007	<i>Lions for Lambs</i>	58	Janine Roth

Fuente: Candice Breitz. (s/f). Publicaciones y textos en su página web. Recuperado el 05/06/2011 de <http://www.candicebreitz.net/pdf/Filmography%20HER.pdf>

Tomando una figura representativa del *star system*, concepto surgido en el período clásico Hollywoodense que se comprende aproximadamente entre 1910 y 1960, pero que de manera soslayada aún se mantiene en la industria cinematográfica actual. Para Edgar Morin (1972) y David Bordwell (1996), el sistema de estrellas nace como un contrato de exclusividad y a largo plazo entre los estudios y los actores, haciendo de éstos últimos un producto mercantil creado por los primeros para acaparar a un mayor número de espectadores, teniendo en cuenta los escándalos, las identificaciones del público y sus apreciaciones para con estos. Es así como las estrellas viven un papel dual, ya que sus

interpretaciones se desbordan incluso a su vida cotidiana y a parte de cumplir su rol de actor en la pantalla también continúan con una vida actuada en su cotidiano. Las estrellas entonces se dejan invadir por sus personajes, y éstos últimos son influenciados por el estilo de vida y características del actor. La estrella entonces no es sólo un actor, “sus personajes no son solo personajes, los personajes del film contaminan a las estrellas. Recíprocamente, la propia estrella contamina a sus personajes”. (Morin. 1972, P: 41).

Siendo conciente de la pregnancia en el imaginario colectivo que la actriz Meryl Streep genera en el público, y su reconocimiento a nivel mundial, Breitz crea a partir de diferentes interpretaciones un nuevo personaje que habla ante un psicólogo sobre su relación matrimonial y paterna, creando un nuevo conflicto dramático a partir de la descontextualización y la relación entre los diversos fragmentos de diálogos, obligando al espectador a convertir esa multiplicidad de discursos en una voz única.

*Her*, como todo videoarte, rechaza los convencionalismos narrativos en cuanto a su estructura, temporalidad, narratividad e incluso espacio y formato expositivo, para enmarcarse dentro de la tipología conocida como arte híbrido, donde el cruce de las artes son intervenidas por la tecnología. De dicha forma entonces, la artista visual trabaja con una nueva forma del *ready-made*, y por medio del uso de figuras públicas genera denuncias acerca de las relaciones interpersonales, el *show business* y el derecho de autor de las imágenes. A continuación se analizará como dichos elemento juegan entre sí y coexisten.

### **3.1.1. El *ready-made* cinematográfico**

El *ready-made* es un concepto introducido por Marcell Duchamp en 1913 para definir materiales elaborados industrialmente que con una leve modificación, o extracción de su

habita natural y expuestos en un museo se les denominaba obra de arte.

En su texto *Teoría Institucional del Arte* (1997), George Dickie intenta definir cuál es el procedimiento que la obra de arte a partir de comienzos del siglo XX debe de transitar para que sea conferida como tal. En una búsqueda apartada de la estética, Dickie se interna en lo que él denomina el mundo del arte, haciendo referencia a la institución, artistas y espectadores. El autor toma como estudio los *ready-mades* de Duchamp para iniciar su teoría y comienza con la definición del artefacto que ha sido convertido en obra.

Para Dickie todo objeto en el mundo es un artefacto, ya bien sea un trozo de madera, una piedra o incluso una silla, tanto y cuanto dicho artefacto cumpla su función habitual y se encuentre en su habita natural. Por el contrario, si cualquiera de estos objetos es expuesto en un museo su valor se cambia o modifica, puesto que su razón de ser ha sido modificada para significar otra cosa; dando como resultado la siguiente discriminación: objeto simple y objeto complejo.

En los claros casos en los que el material es alterado, se produce un objeto complejo: el material original es, para los presentes propósitos, un simple objeto y su ser alterado produce un objeto complejo (el material alterado)...

Un pedazo de madera de deriva puede ser usado... recogido y exhibido de la misma manera en que se exhibe una pintura o una escultura... La *Fuente* de Duchamp puede ser entendida en la misma línea. El urinario (el objeto simple) está siendo usado como un medio artístico para hacer *Fuente* (el objeto complejo), que es un artefacto dentro del mundo del arte.

(Dickie. 1997. P. 8-9).

Entendiendo entonces el carácter de un *ready-made*: un objeto simple que por la intervención a su materia y descontextualización otorgada por la mano del hombre, *Her* se convierte en un *ready-made* audiovisual, puesto que Breitz toma a un personaje de una

película, lo saca de contexto, lo interviene, genera algo nuevo, para finalmente exponerlo en una galería de arte o museo.



Figura 1. Fuente de Marcell Duchamp 1917. Ready-made.  
Recuperado el 09/01/2012 de <http://aurorafreijo.wordpress.com/>



Figura 2. Her de Candice Breitz (2008). Fragmentos de la instalación. Foto: Jens Ziehe.

### 3.1.1.1. El arte híbrido

El arte híbrido nace entre el cruce del arte y la tecnología, especialmente la computación. Con la aparición de los ordenadores y la posibilidad de digitalizar imágenes y sonidos, las expresiones artísticas han recurrido a estos procesos como una nueva forma de producción. El arte híbrido entonces se ubica en los límites de los géneros artísticos tradicionales y nuevos, es decir, la pintura, la escultura, el teatro, la danza, la literatura y el cine, que gracias a la digitalización logran interactuar y convivir entre ellos mismos en un único espacio y tiempo, es decir en una nueva plataforma que da como resultado una *imagen máquina*, vocablo inspirado en la teoría de *las máquinas de imágenes* (Dobois), que investiga la problemática acerca de la imagen generada por la máquina y la relación con su índice.

Aunque la expresión “nuevas tecnologías” aplicada al campo de las imágenes nos remite globalmente en nuestros días a los útiles técnicos surgidos de la informática que permiten la fabricación de objetos visuales, resulta evidente que desde una perspectiva histórica elemental, no podemos sino admitir que no ha sido necesario esperar la

aparición de los computadores o de lo numérico para crear imágenes a partir de bases tecnológicas.

(Dubois, 2000, p. 121).

*Her* toma prestado fragmentos de diversas películas, y con procesos de digitalización la artista interviene sobre lo seleccionado y recorta del fondo al personaje interpretado por Meryl Streep, ubicándolo sobre un fondo negro, el cual remite a la teatralidad, al escenario oscuro donde predomina la figura del actor frente a un público, que en el caso estudiado entabla un monólogo, es decir, un discurso para sí mismo y su terapeuta, que irónicamente es interpretado por ella misma. En la dramaturgia, ésta forma de diálogo constituye la parte de una pieza dramática que sirve para caracterizar a los personajes y que posee un gran valor psicológico en tanto que es una herramienta o forma de introspección, es decir, una proyección de las emociones fuera de sí del personaje.

Durante siglos esta modalidad de discurso ha sido empleada por el teatro a la cual, desde la dramaturgia, la RAE define como una “técnica que consiste en reproducir en primera persona los pensamientos de un personaje tal y como salen de su conciencia” (2005). Es así como de una manera casi esquizofrénica, con diversos personajes y características físicas que polifónicamente hablan entre sí, Breitz crea un impecable guión.

La hibridez en *Her* radica en su carácter de transpolar en forma de homenaje, o mirar hacia el pasado, los diálogos de diversos guiones cinematográficos, que por medio de la digitalización, la post-producción y la instalación artística, crean un monólogo que remite al teatro, el cual se encuentra compuesto por fragmentos de 28 películas, tanto en imagen, como en sonido, dando como resultado un único personaje que a partir de la interacción de las 28 imágenes de Meryl Streep, el espectador debe de hacer el esfuerzo para suturarlo, integrarlo y concebirlo como único personaje que habla, se cuestiona, se responde y se emociona.

### 3.1.1.2. La post-producción

Los artistas de las vanguardias de comienzos del siglo XX no dependían de los avances tecnológicos que se encuentran a disposición hoy en día, y a cambio usaban técnicas manuales y artesanales para la creación e intervención de sus propias obras. Muchos artistas, sin embargo, sobre todo los surrealistas, encontraron en el fotomontaje un nuevo panorama con el cual se permitía la manipulación de la imagen en una instancia posterior a su momento original de creación. Posteriormente con la llegada de los nuevos medios el proceso artístico y la forma de concebir la imagen terminada cambió rotundamente, ya que había nacido un nuevo período de trabajo: la post-producción, etapa en la que por medio de procesos tecnológicos se manipula la imagen para darle un acabado, efecto visual o sonoro, montaje y/o retoque final de color.

Es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje.

(Bourriaud. 2004. P. 7).

*Her* hace uso de la post producción para armarse en su totalidad y es una obviedad que si no se valiese de ésta no podría existir. Como ya es sabido, el videoarte en cuestión es un *collage* filmográfico, sin embargo es pertinente estudiar cuáles son las modalidades técnicas y narrativas, en cuanto a la post producción que la componen.

La repetición de la misma imagen, en algunos casos como *loop* y en otros, con diferencia temporal en su aparición, es la base para que el relato se sostenga y cobre sentido, además, claro está, de acentuar el sentido dramático del monólogo. No importa que la imagen salte

al repetirse, el espectador firma el pacto entre diégesis y veracidad cuando en la instalación se muestra una y otra vez la misma imagen de las diferentes interpretaciones de Streep. Pero en esta repetición radica una denuncia, y es la banalización que los nuevos medios generan en las grandes interpretaciones, al igual que el arte como un producto de mercado al usar figuras emblemáticas en anuncios publicitarios, programas televisivos de ironización como *Saturday Night Live*, o productos mercantiles cinematográficos secundarios, capaces de ser repetidos una y otra vez de manera serial, como sucede con los llaveros en los que se fija la imagen de La Gioconda en las tiendas de *variété* del Louvre. Con la repetición y yuxtaposición de imágenes, Breitz lo que pretende es agotar la forma original de la actuación de Meryl Streep, y al mismo tiempo desintegrar la majestuosidad de su interpretación, aquellas que le valieron el reconocimiento y respeto a la actriz, agotando toda su capacidad seductora y admirable, ya que por medio del exceso del énfasis la banaliza y desenmascara como artificio. Caso similar al de la obra de Dara Birnbaum (1978), la cual utiliza imágenes pirateadas de la serie televisiva *Wonder Woman*, y al repetir la transformación de Diana a súper heroína, hacen que dicha figura “respetable y emblemática del medio se vea reducida a aquello que es en esencia: una secuencia de patrones pulsantes de luz sobre la superficie de la pantalla... y las desmonta para discutir la imagen de la mujer en los medios de masa” (Machado. 2004. P. 88).

Otro recurso que se implementa en *Her* es la yuxtaposición visual y sonora. Lógicamente es la que permite unir y dar un sentido total a la obra; es decir, una imagen seguida de otra, y así mismo con el sonido, hacen que sea posible su lectura. Lo interesante es que la voz, para los sentidos es siempre la misma; las modificaciones que sufre en la caracterización de los personajes y el paso del tiempo de la actriz son muy pocas, creando para el oído una unicidad de la voz emitida. Por otro lado las imágenes sí cambian radicalmente una a otra, sin embargo toda aquella persona que miren la obra va a reconocer a Meryl Streep

humanamente hablando, aunque plásticamente siempre se le ve distinta: más vieja, más joven, vestida de época o actual, pelo largo, pelo corto, etc.

La yuxtaposición entonces permite hacer una reflexión acerca del funcionamiento del actor como producto y actor como talento, ya que en esta seguidilla de imágenes se borra la línea entre el personaje que la actriz encarna y Meryl Streep como *blockbuster*. *Her* muestra la imagen de *la gran actriz que genera taquilla, pero a su vez veintiocho mujeres diferentes, a las cuales se les dio vida virtuosamente por una mujer, y que casi como un fractal, crean un nuevo personaje; la parte por el todo, y el todo por la parte.*

Entonces ¿qué es lo que se ve?. ¿A Meryl Streep haciendo diferentes papeles?. ¿A diferentes personajes haciendo un solo papel?. O ¿a diferentes personajes haciendo a Meryl Streep como estrella?. Lo único que se puede concluir es que la post producción logra generarle un nuevo sentido a las cosas y en el caso de *Her* surge una nueva imagen de actor el cual es creado por la máquina, una especie de actor omnipresente que está compuesto desde su pluralidad, al cual se le otorga un rostro y un cuerpo porque se trabaja con la imagen de un actor que ya esta insertado en el imaginario, en lo sentimental de la colectividad.

### **3.1.2. La crisis del Método**

Como se repasó anteriormente, el Método crea una corriente actoral que funda sus bases en la construcción del personaje a partir de las experiencias y vivencias del actor. Cuando en el cine se contempla una actuación magistral lo que se percibe visualmente es al personaje que durante dos horas muestra al público parte de su vida. Lo que el espectador despistado ignora, es el proceso que el actor llevó acabo para generar un personaje verídico y lleno de vida interna y externamente.

Cada actor debe de humanizar el objetivo dramático del personaje, que normalmente lo

facilita el guión, y cuya labor como maestro de su arte, es volverlo propio y perseguirlo, logrando como resultado que el personaje cobre vida, accione y exista. El trabajo del subtexto se convierte entonces como una herramienta vital, que permite connotar otro significado diferente a lo que se enuncia, y por otra parte estimular al otro personaje con quien se está hablando.

Todas estas construcciones psicológicas y físicas son puestas en crisis en la obra *Her*, el reciclaje de fragmentos de actuaciones desconstruyen el sentido de la totalidad de cada personaje como mundo y como individuo, es decir, que apunta directamente a la institución del arte actoral, el *Actor's Studio*, y al Método como sistema de enseñanza e interpretativo, pero no únicamente porque genere un nuevo diálogo, y un nuevo arco dramático, sino porque usa una de sus figuras representativas, a Meryl Streep; y a partir de una computadora es capaz de construirla sin la necesidad previa de tenerla físicamente y registrar su actuación.

El hecho de que se cree la ilusión de una Meryl Streep que va al diván a comentar sus problemas, genera un metalenguaje entre el hecho terapéutico, y la influencia psicoanalítica con el Método trabaja. Pero esta diatriba, la cual está conformada por procesos de post producción, es decir, repeticiones, corte directo, imágenes compuestas y secuencias montadas, se compara con “la premisa del isomorfismo de las representaciones y operaciones mentales... ya que... Las modernas teorías psicológicas de la mente... equiparan una y otra vez los procesos mentales internos con las formas visuales externas, creadas por medio de la tecnología” (Manovich. 2005. P. 107).

El monólogo es un discurso interno el cual es exteriorizado por medio del habla, y sí ésta construcción interna se da de manera similar, como se menciona anteriormente, a los procesos que realiza la post-producción, ya que los procesos mentales, que son los procesos del pensamiento, se exteriorizan en formas sensorialmente perceptivas, *Her* se

vale de la post-producción y sus procedimientos tecnológicos que suceden adentro de la maquina para otorgarle unidad, forma y sentido a las fracciones que componen al monologo. Lo que propone Breitz entonces, es una instalación de videoarte que haga referencia a la mente humana y los procesos que lleva a cabo a la hora de exteriorizar un razonamiento.

### **3.1.3. El espectador como cierre de la obra**

A partir de las vanguardias artísticas de comienzo del siglo XX, el arte involucró al espectador como parte de sí. El rol que éste cumple actualmente, es contrario a lo que se suponía en el arte tradicional, su función activa es de total trascendencia, puesto que es él, el encargado de otorgarle un significado y en muchos casos de interactuar o manipularla, y finalmente darle un cierre. Esta participación lo que busca es desvincular al espectador de una postura pasiva, limitada a contemplar, ya que “quien se recoge ante una obra de arte, se sumerge en ella, se adentra en esa obra, tal y como narra la leyenda que le ocurrió a un pintor chino al contemplar acabado su cuadro” (Benjamin. 1936. P. 53), la única modificación que sufre, es la correspondiente catarsis (Aristóteles. 335 a. C.)

Lo que busca el arte contemporáneo es atravesar dicha contemplación y llegar al espectador, volverlo parte de la obra. En *Her* la interacción surge en tanto el espectador es el encargado de unificar las audio visiones en un solo sentido, y como espectador de cine, recibir el monologo que directamente apunta hacia él.

El filósofo de la escuela de Frankfurt, en su libro *La Obra de Arte en la Época de su Reproducibilidad Técnica* (1936), genera dos conceptos que valiéndose de la arquitectura, grafican perfectamente el rol del espectador en el cine.

Las edificaciones han acompañado a la humanidad desde su historia primera... El arte de la edificación no se ha interrumpido jamás. Su historia es más larga que la de

cualquier otro arte. Las edificaciones pueden ser recibidas de dos maneras: por el uso y por la contemplación. O mejor dicho: táctil y ópticamente. De tal recepción no habrá concepto posible si nos la representamos según la actitud recogida que por ejemplo, es corriente en turistas ante edificios famosos.

(1936. P. 53,54)

Lo óptico, es el acto de contemplar y el abrumamiento que genera la gran pantalla, la historia, los decorados, etc. Lo táctil por otra parte, es el sentido de uso que se le da a la edificación, el habitar e interactuar con ella, el cual se logra por medio de la costumbre, cuando se vuelve habitual ese espacio, y la relación que se teje entre edificio – persona es de utilidad, y entre más útil sea la edificación, menos se repara su existencia.

El espectador de cine es como un turista que deambula recogidamente en la ciudad, y que por costumbre, aprende a vivir en dicho recogimiento y choque visual que significa la urbe; en el cine, el espectador entonces se acostumbra a la sucesión de imágenes de luz, y se deja estar, permitiéndole realizar otras funciones en medio de la recepción, como comer, comentar, etc. *Her* se burla del espectador de cine, y por medio de choques visuales apela a la cognitividad del que ve la obra, haciendo que procese la información brindada y focalice su atención, es decir, su mirada, en las imágenes que aparecen y desaparecen en los diferentes monitores, permitiendo que la obra tenga su conclusión.

#### **3.1.4. La crisis de la imagen en tiempo y movimiento**

Cuando se asiste al cine, el espectador pretende encontrar una pantalla de grandes dimensiones, en la cual, a oscuras, se proyecta una imagen que es tiempo y movimiento. Se puede decir entonces, que lo que lo caracteriza es su formato, y la capacidad de registrar y reproducir imágenes que transcurren en un tiempo lineal y determinado; no ocurre así en el videoarte, o también denominado videoformas, en cual se puede apreciar en un espacio iluminado, en diversos tamaños y relaciones de aspecto en cuanto su formato, puede

incluso transgredir la pantalla y ser reproducido o proyectado sobre cuerpos humanos, agua, árboles, edificios, etc, una y otra vez. A continuación se indagará sobre el tiempo cinematográfico y cómo el videoarte pone en jaque dicha cuestión.

#### **3.1.4.1.1. El tiempo**

En el cine existen dos tipos de tiempos. El de reproducción, es decir, el tiempo presente en que se proyecta la cinta, y el tiempo pasado en el que fue registrado lo que se muestra. Ese tiempo pasado que es traído de vuelta al presente, es una denuncia de su tiempo, una evidencia.

Ante la imagen fotográfica y cinematográfica se impone la presencia de un acontecimiento real, hasta el punto de que toda película de ficción sea, a su vez, el documental de su misma puesta en escena. Esta conciencia de asistir a un acontecimiento real que ya sucedió pero que al haberse fijado en una imagen vuelve a hacerse presente por medio de ésta, es una experiencia específica de las imágenes testimoniales de la fotografía y del cine: “índices” de realidad y del mismo acto de fotografiar.

(Castro. 2007. P. 193)

Las imágenes en *Her* son cinematográficas, sin embargo no sirven como testigo de su propio tiempo, ya que no se muestra, y por tanto no existe, un tiempo único en la obra; esta compuesta por *films* que fueron filmados en momentos temporales diferentes, y además el personaje y actor, que es un índice de su tiempo, es extraído completamente de su contexto y puesto sobre un fondo neutro que remite a la atemporalidad.

Se podría decir entonces que el tiempo creacional de *Her*, es el que invirtió la artista en construir la pieza, sin embargo, lo que la artista muestra no es cine, a pesar de tomar prestado sus *personalities*, y su estructura narrativa para la construcción canónica de un

relato, es decir, las películas. Entonces la cuestión imagen tiempo como testigo de un tiempo histórico creacional deja de tener valor, ya que la materia que la origina y compone es material de archivo, y en ningún momento los fragmentos que se muestran dejan evidenciar temporalidad, y se manifiestan como una amalgama temporal, no apela a la racionalidad que el cine siempre intenta exponer, una facilidad perceptiva del tiempo y que se vale de recursos estilísticos como las transiciones para dar a conocer los saltos temporales. En *Her* el tiempo encuentran manipulados y atrofiados en un juego de corte y pegue, repetición y *loopeo* que hacen de su tiempo no lineal, ilógico, y no enunciativo. Dicha atrofiación buscada del tiempo pone en evidencia entonces a la ficción cinematográfica, porque un mismo actor esta representando en un fragmento un tiempo pasado, y al instante un tiempo presente, dejando ver cómo todo en el cine es una mera recreación y construcción.

Por otra parte enfrenta a la labor del actor real, versus el actor/personaje creado por computación, polémica que hoy en día se encuentra en furor debido a la creación de personajes animados que simulan seres humanos. En su escrito *El Factor Tiempo en las Nuevas imágenes* (2007), Mauricio Durán Castro, refiriéndose al tratamiento que el cine moderno ha tenido sobre el tiempo, se puede comparar con la labor que de manera obvia y agresiva, genera la videoartista Candice Breitz, la cual con la anulación de la temporalidad “desprestigia cualquier otro tiempo simulado por la puesta en escena, los decorados y las técnicas del “realismo psicológico”, hasta desenmascararlos como vanos artificios ilusionistas” (P.196).

#### **3.1.4.2. El formato**

Partiendo del pensamiento *heiddegariano* sobre el ser del útil y la obra de arte, nace la siguiente definición acerca del formato. Debido a sus propias características: tamaño,

forma y materia; el formato es el ideal para cargar sobre sí la obra que ha sido creada; es así como un bastidor lo es para la pintura, como un escenario para el teatro, los espacios específicos en donde acontece y es el medio expresivo.

Lo anterior lleva a deducir que todo medio expresivo, sea cual sea, tiene un formato en el cual, sin excepción alguna, es ejecutado, creando una subordinación mutua, ya que uno depende vitalmente del otro: el soporte hace a la obra, y la obra hace al soporte. Por ejemplo, sin la existencia del bastidor la imagen tampoco existiría, y sin ésta última el bastidor no sería nada más que un simple artefacto compuesto por cuatro palos de madera que forman un rectángulo recubierto por un lienzo.

El formato entonces es el encargado de sostener a la obra y de descubrirla, es decir que, como sí de una ventana se tratase, éste primero se abre ante los ojos del espectador y expone un mundo que es la obra misma, la cual por medio de los sentidos del quien la observa, comúnmente por la vista, es percibida debido a los impactos sensoriales que genera.

#### **3.1.4.2.1. La Pantalla.**

Para Roland Barthes (1977), la pantalla es un concepto omnicomprendivo, que abarca incluso el funcionamiento de la representación no visual, es decir, la literatura. Su concepto abarca todos los tipos de aparatos de representación tales como: la pintura, el cine, la televisión y el monitor. En cada uno de ellos, la realidad es cortada por su propia figura; es decir, un rectángulo, el cual debido a sus bordes se convierten en el límite incorruptible e irreversible en donde todo lo que queda afuera de sí no existe, mientras que todo lo que se admite en su campo es legítimo y merecedor de ser visto.

La pantalla cinematográfica es entonces, el formato en donde se reproduce una película, y se compone de un campo, que es la luz proyectada convertida en imagen; es decir, lo que se ve, y el fuera de campo, todo aquello que la misma pantalla discrimina, pero que en muchas ocasiones ayuda, colabora e intensifica al relato. Dicha pantalla es única y se ubica dentro de un espacio oscuro, con sillas y otras personas que la observan, a al cual se paga para acceder a verla, y lo que se muestra condiciona a que los individuos permanezcan quietos y se abstraigan de la realidad; es así como la pantalla permite a los:

Espectadores emprender un viaje por diferentes espacios sin abandonar sus asientos... el coste de dicha movilidad virtual fue una nueva e institucionalizada inmovilidad del espectador. Por todo el mundo se construyeron grandes prisiones que albergaban a cientos de presos: las salas de cine. Los presos no podían hablarse entre ellos ni moverse de un asiento a otro. Mientras eran llevados a viajes virtuales, sus cuerpos permanecían fijos en la oscuridad de una cámara oscura colectiva.

(Manovich. 2005. P. 160)

En la obra de Candice Breitz el concepto de pantalla que se plantea anteriormente toca su fin, y da paso a la pantalla múltiple, remitiendo así al concepto de *zapping*, haciendo que la imagen deje de ser estática, fluida y permanente. Esto se debe por la aparición y desaparición de las diferentes imágenes, dejando espacios en negro que fragmentan la pantalla.

Debido a que la información y las imágenes son tan vertiginosas y pasan a rápida velocidad, el espectador no comprende la totalidad en una sola mirada, a ello se adicionan las seductoras imágenes que obligan al espectador acercarse y alejarse de éstas para ser cómplice de lo que está observando y poder alcanzar el entendimiento total de la pieza.

Por otra parte, la pantalla da lugar a la relación entre el espacio del espectador y el de la representación. La obra *Her* se expone en un lugar oscuro que simula una sala de cine,

delicadamente se encuentra iluminada, la pantalla dividida en siete, posee cierta curvatura cóncava, y cuando la obra llega a su fin, automáticamente vuelve a empezar. El espectador, que se encuentra de pie, puede desplazarse sí así lo desea, de un costado para otro, o acercarse y alejarse, permitiendo que el espectador elija el mejor punto de vista.

Como en un *striptease*, el espacio se va desnudando poco a poco, girando, mostrándose desde lados diferentes, provocando, dando un paso adelante para luego volver atrás, dejando siempre algo tapado para que el espectador deba esperar hasta el plano siguiente... una danza seductora que vuelve a comenzar en la secuencia siguiente.

(Manovich. 2005. P. 161).

#### **4. Douglas Gordon**

Douglas Gordon es un artista británico que forma parte de una joven generación cuyos trabajos han logrado tener un gran reconocimiento a nivel internacional. Como así lo afirma Sylvia Martin, el objetivo principal para el artista “es la revisión renovada de las cosas familiares y la investigación de los trasfondos tanto físicos como psíquicos. En sus filmes, videos, fotografías y trabajos textuales, Gordon aísla detalles continuamente para descubrir el modo de funcionamiento y los contextos a través de los recortes” (Martin, 2006, p. 52).

En sus videoinstalaciones, el artista trabaja principalmente con el *found footage*, es decir, material filmico encontrado que luego lo modifica y crea una nueva pieza audiovisual. Para el presente trabajo se utilizó la obra audiovisual llamada *Making Eyes* (2010), que de manera conjunta entre el artista visual y un músico fue creada. La decisión de analizar dicha pieza de videoforma, se sustenta en la libertad que tiene el video como medio expresivo y su capacidad de expansión a otras disciplinas. A continuación se hace un análisis que permite reflexionar sobre el video como un medio de observación y vigilancia, que está en todas partes y en el mayor de los casos se ignora su presencia.

#### **4.1. Making Eyes**

“En tanto más parpadeo, mejor ven mis ojos”. Inspirándose en éste fragmento del Soneto 43 de William Shakespeare, el cantautor Rufus Wainwright junto con el videoartista Douglas Gordon crearon *Making Eyes*, un vídeo de 10,20 minutos de duración, con sonido, de un solo canal y a color.

La pieza muestra un sólo ojo, el derecho de Wainwright, repetido 7 veces en diferentes escalas, y con diferentes emplazamientos en toda la pantalla, que con una aparente aleatoriedad parpadean en cámara lenta mientras suena dicho soneto musicalizado e interpretado por el músico estadounidense. El órgano óptico de Rufus, que no se sabe que es de él porque es abstraído por procesos tecnológicos y artísticos, hacen de éste un órgano sin dueño. El ojo cuyo iris es de color verde, se encuentra maquillado de negro, fundiéndose así con el fondo que lleva el mismo color.

El vídeo es utilizado como una de las visual de la última gira de Wainwright, que lleva el nombre de *All Days are Nights: Songs for Lulu* (2010), que en español significa: *Todos los días son noche: Canciones para Lulu*, el cual fue filmado a mil fotogramas por segundo.

#### 4.1.1. El ojo crítico

Douglas Gordon trabaja mucho sobre la visión en sus dos sentidos: el metafórico, lo imaginario; y el sentido científico, la percepción, el acto de ver. En la mayoría de sus obras pone en cuestión la mirada del espectador, y en el presente trabajo expone estos dos sentidos mencionados anteriormente, reflexionando sobre el acto de hacer ver el ver.

En 1928, en *Un perro andaluz*, una nube alargada dividía a la luna en dos, mientras el propio Buñuel cortaba, en plano detalle, el ojo de una joven. Tres años más tarde, en *Luces de la ciudad*, Charles Chaplin perpetraba un robo para que una pobre vendedora de flores pudiera recobrar la vista. Entre aquella imagen y esta historia hay más que una simple coincidencia anecdótica. El hecho de que... el cine mudo haya vuelto de manera problemática el acto originario de abrir los ojos, no tiene por qué sorprendernos... En ambas obras, el retorno de la misma figura... la de una *disociación eventual*, temida o deseada, entre un órgano y su función, entre el ojo y la mirada... no se debe necesariamente al azar: vale como síntoma de una crisis de la representación cinematográfica en el momento en que una técnica... reemplaza a otra.

(Blouin, 2001, p. 1)

Tomando la hipótesis que genera Patrice Blouin en su texto *El Ángulo Ciego de la Imagen Digital*, que plantea la necesidad del cine de preguntarse sobre la mirada y/o el acto de ver, cada vez que el séptimo arte sufre un cambio en cuanto a su producción y estética, *Making Eyes* se convierte en un vídeo que utilizando un ojo que se abre y se cierra, hace alusión, para el presente estudio, a esta misma denuncia hecha un siglo atrás. El ojo entonces, es un órgano que mira constantemente, abierto contempla la realidad, la aprende, la juzga, la interpreta y al cerrarse observa lo imaginado, la irrealidad, el inconciente, la ensoñación,

las representaciones. Es un ver constante y perpetuo el que plantea Douglas con el video, la mirada como un generador de imágenes y el receptor de éstas. Es ver más allá de lo que se presenta.



Figura 3. Fotograma extraído de Un Perro Andaluz 1929. Recuperado el 09/01/12 en <http://luzyartes.blogspot.com>



Figura 4. Making Eyes. Capturación de imagen. Min. 4,25. Fuente: elaboración propia

El ojo crítico también es el mundo invadido por las cámaras que atosigan el cotidiano día a día, y son éstas las encargadas de generar también imágenes, apoderarse de la realidad, modificarla y mostrarla como verídica. El video es “una máquina simbólica de producir punto de vista” (Aumont, 1997, p. 55), y en el presente trabajo se manifiesta en el ojo, que al igual que la cámara, capta y registra, todo aquello que es fugaz y cambiante ante la mirada humana.

#### **4.1.2. La nostalgia hacia el pasado**

La guerra que le declara el vídeo al séptimo arte parece no terminar nunca, sin embargo el primero parece estar haciendo una tregua con la mera intención de escabullirse en el enemigo, entender sus estrategias y respetarlo como el fuerte imperio que es. La anterior metáfora no habla más de cómo el vídeo ha ido tomando elementos discursivos y técnicas propias del cine, y con una mirada nostálgica hacia éste decide posicionarlo de vuelta como el gran titán que desde sus comienzos ha sido. Dicho *mirar hacia atrás* se denomina

*Verwindung*, palabra germánica que no posee traducción al castellano y que fue introducida en la filosofía contemporánea por Martin Heidegger (1936), la cual hace referencia al remitirse, es decir, a la revisión hacia el pasado que por destino constituye intrínsecamente al presente, generando una reflexión y mediación respecto al pasado histórico y la vida actual. El videoarte entonces es una expresión que por evolución, naturalmente toma elementos del cine, pero no con el objetivo de restituirlo, sino más bien, así como el *Verwindung* lo plantea, para generar desde su propio hacer una nueva forma de expandirse como arte

*Making Eyes* fue filmado en 35 mm, a una velocidad de mil cuadros por segundo. Por efecto de reproducción, toda imagen que haya sido filmada a mayor velocidad que 24 fotogramas por segundo, al ser reproducida adquiere el efecto de ralentización, o vulgarmente conocido como cámara lenta.

#### **4.1.2.1. El hijo pródigo. El discurso cinematográfico en el videoarte**

La parábola del hijo pródigo es utilizada en el presente trabajo como metáfora para describir la relación existente entre el vídeo y el cine, el hijo y el padre. Dicho termino popular es recogida en el evangelio según San Lucas, capítulo 15, versículo del 11 al 32, que indica al hijo joven, rebelde y luego arrepentido, que vuelve hacia a su padre misericordioso, el cual lo espera y corre a darle la bienvenida de vuelta a su hogar.

Tomando como metáfora lo mencionado anteriormente, *Making Eyes* se convierte en el hijo que vuelve a donde su padre: el cine. De una manera más conciente, el videoarte esta buscando nuevas formas de expandirse, ya no sólo utilizando la cámara de video para generar productos, sino que también se extiende a la cámara cinematográfica, la cual aún es superior al video en cuanto a calidad.

El filmico adquiere un carácter nostálgico y de culto, no es gratuito que los creadores de la

pieza, el videoartista y el músico, hayan elegido este formato para realizarla, ya que el texto musicalizado es una obra clásica de la literatura. El ojo que mira y plantea una nueva forma de ver fue registrado en filmico, pero con objetivo final de terminar en formato video.

La contemplación, que es un acto del mirar, es una característica propia que el espectador efectúa en el cine. Éste se sumerge en la oscuridad de la sala, y absorbido por la película se queda inmóvil contemplando la sucesiones de imágenes y sonidos. En el cine clásico, la transparencia, concepto introducido por David Bordwell en su escrito *La Narración en el Cine de Ficción* (1996), es aquella narración que no devela su condición de ficción; es decir, que no es autoconsciente, y busca llevar al público en un viaje que no le perturbe su lectura de la película por medio de imágenes aisladas, saltos en el montaje, o tramas complicadas, lo que busca es anestesiarlo y dejarlo inmóvil durante una hora y media que es lo que aproximadamente dura el relato. Posteriormente el cine moderno puso en límite el tiempo real de la imagen filmada, con el tiempo real del espectador, creando los planos secuencias, donde lo sucedido en pantalla duraba temporalmente lo mismo que el tiempo vivencial del espectador.

El video por el contrario plantea una estética vertiginosa, que constantemente pone en alerta al sujeto que mira, lo excita y sumerge en la imagen por medio de muchos impulsos sensoriales tanto ópticos, como auditivos. La multiplicidad de planos y emplazamientos de cámara en muy poco tiempo, elementos propios del video, hacen que la pieza adquiera un ritmo rápido y una mirada plural sobre una misma cosa, es decir, que surgen diferentes puntos de vistas sobre el mismo acontecimiento, esto se debe primero, a el abaratamiento de costos que el medio supone, permitiendo la repetición y experimentación en el rodaje. Y por último, la posibilidad que nace con el video de registrar un único acontecimiento con varias cámaras situadas en un distintos lugares.

Gordon crea un ojo que mira, en realidad seis ojos que son el mismo y que miran, tal cual como el espectador recogido en la penumbra de una sala ve una película. Es un ojo que pestañea en cámara lenta, que contempla, y en esta imagen poética radica el sentido contrario del ver video, porque hay lentitud en cuanto al ritmo, hay contemplación y anonadamiento. *Making Eyes* es una sola imagen que parece ser continua, que fluye naturalmente y se aleja del barroquismo narrativo del video. A todo esto se le suma, la música magistralmente compuesta por Rufus la cual ayuda a entrar en dicha instancia onírica, de ensueño, como ese ojo cansado que parpadea. Por otro lado están estos seis ojos que miran a una misma cosa, como estas múltiples cámaras y miradas propias del video, solo que en este caso, esa imagen es una sola, ya que desde su producción una sola cámara la registró, pero que cobra pluralidad al ser repetida y repartida en el espacio.

## **5. Bill Viola**

Influenciado por Bruce Nauman y Nam June Paik, Bill Viola es uno de los videoartistas contemporáneo más consagrado por la institución del arte. Su trabajo se remonta desde la década de los setenta, convirtiéndose en testigo y participe de la búsqueda que el videoarte en aquella época demandaba para instaurarse como forma artística e independiente.

Cargada de mucha espiritualidad, la obra de Viola se gesta a partir de la filosofía budista y sus principios de *zen* y *sufismo*, junto con el misticismo cristiano de San Juan de la Cruz. Es por esto que la obra de Viola no se preocupa por intereses sociales o políticos, sino que profundiza en la investigación de su propio ser como artista; a lo cual se refiere de la

siguiente manera: “Para mí, el paso de las ideas sobre perfección social a la idea de autoperfección constituyó un momento muy decisivo. Adopté esta idea, integrándola con la *performance* y el *body art* y partir de entonces he trabajado con ella”. (2004. P. 13).

### **5.1. Nantes Triptych**

*Nantes Triptych* (1992) es un video con duración de 29,46 minutos, a color, con sonido, y tres canales en el que uno, independiente del otro, intenta fijar, como en la pintura, el momento más representativo del acontecimiento retratado; en éste caso un nacimiento, un hombre que oscila entre la vida y la muerte, y un fallecimiento. Si bien cada canal funciona por sí solo, al igual que los trípticos del siglo XVI, es la correlatividad entre sí lo que sutura un sentido general; es decir, uno se complementa del otro, y en dicho conjunto la obra se yergue.

La primera ventana, de izquierda a derecha, con un formato de retrato, fue filmada por Bill Viola con una cámara de video casera, atestiguando como acto real el nacimiento del hijo de una amiga del artista visual. La mujer se encuentra recostada en una cama de hospital mientras es ayudada por la mano de una enfermera, que se distingue por los guantes de látex que lleva puesto, junto con dos manos más, la de un hombre y una mujer que en un acto de contención la acarician durante todo el parto. Cuando el bebe nace, se le ve aún con residuos de fluidos y posteriormente es envuelto en una mantilla rosa, y recostado en el pecho de su madre, mientras abre y cierra sus ojos en un acto de acostumbramiento al nuevo mundo con el cual se enfrenta. Auditivamente la pieza se encuentra inundada por gritos de la futura madre, el llanto del recién nacido y palabras de aliento de las otras personas que están en la sala; la voz de Viola nunca se manifiesta.

En el cuadrado del medio, en formato apaisado, se aprecia una imagen bastante oscura y metafórica, el grano reventado revela el esfuerzo que hace la cámara en intentar imprimir

la imagen carente de luz, la cual es el cuerpo inerte del artista que flota sumergido en agua, y es desplazado lenta y suavemente por el propio movimiento del líquido. Viola aparece como un cuerpo que parece muerto porque se encuentra quieto y falto de gravedad, pero que a la vez devela señales de vida debido a unas pequeñas burbujas que salen de vez en cuando por entre su nariz y boca.

Es una característica de Viola, y así lo afirma Anne-Marie Duguet en su libro *El Video se Inspira en las Artes Plásticas*, que el artista tiene una fijación en implementar elementos naturales o artificiales entre el objeto grabado y el objetivo de la cámara, alterando la percepción de la imagen, que provoca un extrañamiento en lo que se observa y por ende en el mismo acto de ver.

Bill Viola trabaja mucho sobre la visión, se podría decir que sobre la visión en los dos sentidos: el sentido metafórico de la visión, de imaginario, de alucinación (...); pero también en su sentido científico, en su sentido de percepción: ¿qué es el acto de ver? (...), Viola ha ideado toda clase de dispositivos para captar la imagen, por ejemplo, a través del agua, o a través de vibraciones de aire caliente. Nunca vemos lo real de una forma simple y directa (...). Inventa cada vez un dispositivo para hacernos ver de otra forma lo que estamos acostumbrados a ver.

(Duguet, 1991, p. 289)

En la tercera ventana se aprecia el video de la madre de Viola que agoniza en una cama de hospital debido a una enfermedad terminal, grabado por el mismo autor y con el consentimiento de su padre y hermanos. Es por ésta razón que dicha obra se convierte en una de las piezas más representativas y significativas para el autor y de mayor impacto en el espectador. Debido a las dimensiones de su trabajo, más la fuerza de sus imágenes: la vida como el recorrido que une dos puntos extremos, y la muerte como transformación, Viola crea imágenes oníricas que se alzan en una comunión de opuestos, donde una es el

reflejo de la otra y viceversa, que no sólo tienden a profundizar en la conciencia y memoria del espectador, sino que también adquieren una dimensión existencial, haciendo que éste “asista desde afuera a esa comunicación secreta entre los momentos que delimitan la existencia”. (Alonso, 1996, p. 2)

### **5.1.1. El tiempo, la percepción y la mirada detenida**

El videoarte es un medio expresivo que desde su nacimiento con la reproducción *loopeada* de la llegada del Papa Pablo VI a la catedral de San Patricio expuesta en un café de Nueva York, la cual fue filmada por Nam June Paik, se ha desarrollado necesariamente en relación o en contra de la televisión y el cine clásico, los otros dos medios expresivos existentes que son tiempo-movimiento. Sin embargo, lo que verdaderamente dota y carga de interés al videoarte, es que busca una inspiración esencial en las artes plásticas, el arte conceptual, la música, el teatro, la *performance* y el arte minimalista, siendo este carácter híbrido y multidisciplinario lo que lo diferencia de cualquier otra videoforma.

Los trabajos de Viola están repletos de alusiones a pintores, en particular a aquellos perteneciente al arte pre-renacentista, renacentista y barroco, influyendo estéticamente toda su obra. Su mirada hacia el pasado cultural es claramente la de un hombre que no teme aplicar de una manera retrospectiva, conceptos de la historia de la pintura en un nuevo arte: el video.

En el documental *The Eye of the Heart* (2003), realizado por la BBC de Londres, Viola afirma que *Nantes Triptych* se encuentra inspirada en la obra del pintor Giotto di Bondone, y su capacidad de retratar en una misma dimensión pictórica y de manera transparente, el espacio de ensoñación junto con el mundo exterior y físico de los personajes de su obra, que en la mayoría de los casos son santos o sacerdotes, generando así una fluidez y conexión entre ambos universos, permitiendo que la pieza trascienda la bidimensionalidad

propia de la pintura.

El trabajo de Viola se centra en la percepción, y en dicho acto se genera el contacto con el propio ser como experiencia trascendental. Es por esto que el artista trabaja constantemente con imágenes ralentizadas, que permitan la detención no sólo por parte del espectador en contemplarlas, reforzando así su relación con el objeto grabado, sino también el vínculo existente, casi de manera fetichista, entre el artista y su objeto a captar. en el mismo tiempo interno de la obra, en una intención de develar la relación entre objeto y artista, explorando el límite entre la imagen quieta propia de la pintura, y la imagen en movimiento propias del cine y el video. Las teorías artísticas hablan frecuentemente de cómo el ojo recorre el cuadro y su forma de abordarlo. La visión como un acto de tiempo en el encuentro que el espectador tiene con la pintura, es una de las mayores obsesiones que Bill Viola tiene e intenta plasmar en su arte. En una entrevista el autor declara lo siguiente:

La visión como un acto de tiempo, como el despliegue del tiempo en el encuentro que uno tiene con la pintura(...). Comencé a darme cuenta de que los pintores, al menos los que pintan escenas reales u objetos, pintores de paisajes o de figuras, pasan un tiempo frente al objeto, frente a la materia de la que se ocupan.

Cézanne vivió con cestas de frutas , jarrones y cosas sobre la mesa durante largos períodos de tiempo. Existe un tipo de relación vicaria entre los pintores y los objetos. Este sentido del tiempo fue una inspiración y guía para mí cuando empecé a coger una cámara de video.

(Viola, 1991, p. 294).

Tomando conciencia del tiempo de la pintura, del sentido más profundo del tiempo en la pintura, Bill Viola desplaza lo estático del instante decisivo que es fijado en un lienzo por los pintores, y evoca dicho *estado místico* (Benjamin, 1936), con la realización de imágenes de video, grabando un nacimiento, un estado de limbo y la muerte. La cámara de

video evidencia en su estado más puro y abierto las dos instancias más certeras de la vida humana, denunciando por otra parte a la cámara como un medio de invasión a la privacidad, que genera una tensión ética y moral entre lo que debe ser grabado y no. instrumento documentales o ralentizadas.. Las imágenes documentales de *Nantes Triptych*, generan que el tiempo del espectador coincida con el tiempo del acto registrado, y la imagen ralentizada central, la del artista flotando en el agua, generan una dicotomía temporal; el tiempo que el artista necesita para completar su objeto de fijación, que en este caso es la cámara, más la mirada detenida; es decir, la forma en que el espectador se relaciona estando de pie frente a la obra.

### **5.1.2. El personaje como objeto melancólico y objeto de producción**

*Nantes Triptych* mezcla las dos corrientes estéticas que según Philippe Dubois el video genera como medio. En “el video, los modos principales de representación están en efecto, en una línea, más cercana del modo plástico (“el video arte” bajo sus múltiples formas y tendencias) y en otra línea del modo documental (“lo real” –en bruto o no- en todas las estrategias de su representación)”. (2001, p. 301). Al utilizar imágenes que dan muestra de un acontecimiento real, como si de un sello de certificado se tratase, y mezclarlas con imágenes producidas u objetos de producción debido a una necesidad plástica, Bill Viola lo que logra es poner en evidencia dos tipos de imágenes: la primera, aquellas que se elaboran como un producto, y la segunda, aquellas que se registran en lo efímero de su duración en el tiempo, es decir, la imagen real, única y esporádica que por medio de la cámara es documentada.

“La visión de la realidad como una presa exótica que debe de ser cazada por una cámara” (Sontag, 1973, p. 61), es una metáfora que la teórica norteamericana en su escrito Sobre la fotografía planteó para hacer alusión a la principal característica, que desde sus comienzos,

ha tenido dicho oficio, puesto que durante más de un siglo, los fotógrafos se han fijado de manera conciente en retratar lo marginal, los oprimidos y cuanta escena violenta se les presente frente a su objetivo. Dicha miseria social ha arengado a los fotógrafos a documentar una realidad que es ajena, exótica u oculta para ellos, convirtiéndolos en cazadores de instantes, que limitan y configuran todo aquello en el mundo que les es atrayente.

Al observar la realidad de otra gente con curiosidad, distanciamiento, profesionalismo, el ubicuo fotógrafo opera(...) como si su perspectiva fuera universal(...). El fotógrafo es una versión armada del pasante solitario que explora, acecha, cruza el infierno urbano, el caminante voyeurista que descubre en la ciudad un paisaje de extremos voluptuosos. Adepto a los regocijos de la observación, catador de la empatía, al *flâneur* el mundo le parece <<pintoresco>>.

(Sontag, 1973, p. 61).

El video, se puede considerar como un medio que al igual que la fotografía, pretende captar la realidad en su manera mas mimética. Las cámaras son capaces de registrar la vida cotidiana de una persona, vigilarla, o acompañarla en momentos relevantes de su vida, convirtiéndose en un testigo omnipresente del diario vivir. Bill Viola entiende muy bien estas cuestiones, y en *Nantes Triptych* graba de manera casi morbosa, dos situaciones de su vida más íntima y privada: el nacimiento de un niño, y la muerte de su madre.

La imagen de video son, desde luego, artefactos que trasforman el pasado en un objeto de consumo, y de veneración, porque permiten remitirse y recordar el momento en la que fueron registradas. De esta manera, Viola genera con dos de los tres videos que componen la obra una conexión, o una mirada nostálgica a los personajes que en éstas aparecen, ya que al igual que en la fotografía de retratos, el registrar un ser querido, se genera un como resultado un objeto melancólico, porque apela directamente al sentimiento del que posee la

imagen. Dicho vinculo entre imagen – índice - espectador, Walter Benjamin lo explica de la siguiente manera:

En la fotografía, el valor exhibitivo comienza a reprimir en toda la línea al valor cultural. Pero éste no cede sin resistencia. Ocupa una última trinchera que es el rostro humano. En modo alguno es casual que en los albores de la fotografía el retrato ocupe un puesto central. El valor cultural de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres queridos, lejanos o desaparecidos. En las primeras fotografías vibra por vez primera el aura en la expresión fugas de una cara humana. Y esto es lo que constituye su belleza melancólica e incomparable.

(Benjamin, 1936, p. 31).

La mirada de Viola entonces, es un objeto que espía un acontecimiento de profunda intimidad, denuncia la invasión del video a la privacidad y lo lleva hasta el límite de su amarillismo, aunque paradójicamente confiere y reivindica el uso del video como un instrumento de memoria. En el documental realizado al autor, *Eye of heart* (Kidel, 2003); Bill Viola refiriéndose al nacimiento y la muerte de su obra *Nantes Triptych*, dice lo siguiente:

Estas son las dos grandes experiencias del universo, resultan ser las más privadas y personales experiencias vividas, y la cámara es el elemento invasivo de dicha privacidad; es ahí cuando surge una tensión. Pero yo también veo a la cámara como un *open eye (...)*, que experimenta al mundo y a la imagen en su forma más pura.

(Viola, 2003).

## **6. La figura del actor en el videoarte**

Este trabajo no pretende indagar en el proceso creacional del actor como arte, de hecho se le rinde tributo a este oficio, y se le confiere al actor su propio carácter de artista, que trabajando desde su más íntimo ser, da vida, de la nada, a un personaje. Lo que aquí compete es su participación para la consolidación de una obra, es decir, sus formas de aparición y representación.

Durante los dos primeros capítulos se trabajó con las dos vértebras que componen al presente trabajo: el videoarte y el actor. En cada uno de éstos se hizo una investigación acerca de sus componentes, sus cuestiones y su historia. Seguido y como consecuencia, en los tres últimos capítulos se estudiaron tres obras de videoarte y a partir de su análisis y como consecuencia reflexionar acerca de la figura del actor en cada una de estas. Como resultado nace el presente capítulo donde se desarrollan tres tipos de clasificaciones en las

que el actor se representa; es decir, se trata el cómo aparece en pantalla.

Como objetivo principal el presente trabajo pretende encontrar las nuevas formas y figuras en las que se manifiesta y aparece el actor en el videoarte, un nuevo medio de expresión el cual no responde al tradicionalismo audiovisual y cinematográfico, como la temporalidad, la estructura narrativa, dramática, el formato y su soporte.

El videoarte es una expresión que se encuentra configurada por tres medios, con sus características, configuraciones, estéticas y símbolos: la primera es el cine y su capacidad de contar historias en imágenes de movimiento y tiempo; es decir, el sentido de narratividad que lleva consigo, sin importar si es clásica o no. La segunda es la televisión y su sistema de producción, soporte y contenido programático que normalmente es puesto en duda y cuestionado como una *aberración* (Adorno, Horkheimer. 1947) del siglo XX. Por último y como tercero, el videoarte se encuentra influenciado o intersectado por las artes plásticas, experimental o conceptual o de investigación en cuanto a las formas y contenidos.

Entre ésta amalgama de medios expresivos, el actor se encuentra en la mitad, acompañado por la tradición de su oficio, y perseguido por la exploración artística. La pregunta planteada en un principio sigue sin responderse, ¿cuál es la figura del actor en el videoarte?. Claramente no es un facilitador del relato, ni un protagonista de la historia, ni un transeúnte vivencial de sucesos. Pero tampoco parece ser un modelo que posa para ser retratado o fotografiado como testigo vivencial o representativo, a continuación se procederá a desglosar qué sucede con el actor y su representación en las imágenes video artísticas.

La mayoría de videoartes requieren de actores profesionales para su realización y en otros casos no, ya que se recurre a aquellas personas naturales y filmaciones casuales; existen otros casos en donde no es indispensable el uso del actor, ya bien sea porque se trabaja con

imágenes digitales, o porque se sustituye por objetos. Evidentemente hay un desvanecimiento del instrumento actor: física y semánticamente hablando, puesto que ya no se requiere de su materialidad para la producción de una videoforma y por otro lado deja de cumplir sus funciones que la tradición le había otorgado.

De esta manera el actor se divide en dos: cómo persona física - real que practica un oficio y la figura representada. En el presente trabajo se intentó trabajar con ésta última, siendo consciente de su independencia, sin embargo en algunos casos para el análisis fue imposible desvincular la primera de la segunda. Esto se puede explicar a través de *Her*, que inteligentemente usa la imagen de una actriz consagrada del cine actual, y a través de su pregnancy en el imaginario universal apela a la sensibilidad e identificación del espectador con ésta. Por otra parte, cuando el autor aparece como actor de su propia pieza, es imposible desdoblar a la persona que ahí aparece del artista que ha producido la obra; *Nantes Triptych*, con Bill Viola y él flotando en el agua, mientras el espectador es consciente que su madre muere, siendo ella la actriz natural, y él el autor como actor; o Marina Abramovic en *Balkan Epics* (2006), y las denuncias de igualdad de género que hace a través de leyendas yugoslavas; o Isabella Rosellini en *Green Porno* ó *Seducer Me* (2008), que juega con su figura de actriz y a la vez de videoartista que actúa y crea su propia pieza audiovisual.

### **6.1. El Actor como símbolo.**

Martin Heidegger (1936), en su escrito *El Origen de la Obra de Arte*, expone la definición de lo que es un útil; no obstante es pertinente sin embargo revisar el concepto de lo que es una cosa, puesto que el útil deviene de ahí. La cosa es materia y forma no articulada. El primer calificativo se refiere a los componentes de la cosa, y el segundo a la distribución y ordenamiento espacial de las partes del primero. El útil entonces es una cosa intervenida

por la mano del hombre, regulada desde su materia a un uso particular, otorgándole una forma determinada según su funcionalidad; el trozo de madera se convierte entonces en biblioteca; por dicha razón el útil es a la mano del hombre, existe para servir.

En el videoarte se desplaza la figura humana como eje central de la imagen, y se reemplaza por objetos, como Robert Cahen, que en pantallas de medidas descomunales muestra juguetes, prendas de ropa, frutas y verduras. Así mismo, el videoartista también trabaja con la figura humana, la cual es tratada al igual que los objetos.

El cuerpo humano como objeto es representado en el videoarte a través de los elementos que lo componen: cabezas, manos, ojos, piernas, bocas, dedos, torsos. Éstas figuras sin embargo, no son parte de un todo, sino que se les individualiza, se deshumanizan, dando como resultado, objetos que cumplen su principal función. Un ojo entonces es una mera cosa, un órgano que ve; así como la boca que habla, etc. Se dice entonces de una nueva forma actoral, la cosificación del cuerpo humano, ya que se convierte en “un cuerpo expuesto, abierto, cada vez más descuartizado(...); sin voz(...); pura acción, movimiento repetido, interminable, carente de sentido; cuerpos cortados en pedazos para proporcionar series de planos anónimos(...), que apenas parecen poner de relieve cuanto en ellos hay de humano”. (Nacache, 2006, p. 83).

Entonces, el actor se convierte en un útil, es decir, su cuerpo es desmembrado por el encuadre, tamaño de plano o efectos de post producción, y cada parte aparece en la imagen como un objeto independiente, que se enuncia a sí mismo como fragmento, el artista lo puso ahí con un sentido, lo que busca es develar su condición de útil.

En el video de Douglas Gordon la relevancia no pasa por ser el ojo de Rufus, o su preparación para encarar la actuación, elemento que sí sucede en el cine, donde el actor recurre a métodos interpretativos para que su aparición frente a cámara este llena de contenido, o porque su ojo, o cualquier parte de su cuerpo lo representa a sí mismo. La idea

del *starsystem* se desvanece, es decir, no se apunta a las prominentes curvas de Julia Roberts en *Mujer Bonita* (Marshall. 1990) mientras se prueba ropa como acontecimiento narrativo, o a la mirada de Kim Novak en *Vértigo* (Hitchcock. 1958) generando tensión, sino que nace la necesidad de develar el propio ser, la esencia del objeto utilizado: un ojo que ve, que mira a cámara intentando ver más allá, el ver por el ver; como podría ser una manzana partida por la mitad, sufriendo el paso del tiempo que se manifiesta con el proceso de oxidación que genera el oxígeno sobre su materia. El útil devela entonces su propio carácter y además cuenta algo, semántica otorgada por el artista e interpretada por el espectador.

El artista entonces se vale de objetos corporales y materiales para contar algo, un algo que hable más allá del objeto mismo, puesto que este útil despliega un universo de sentidos debido a sus características y habla por sí solo, es decir, se convierte en símbolo.

## **6.2. El autor como actor.**

Esta modalidad se concibe a la mejor manera del pensamiento Lacaniano (1964), que afirma a la falta como necesaria para generar el deseo, el cual es fruto de una *hiencia* que divide al sujeto, lo parte; y en ésta necesidad de completarse, actúa.

El videoarte es un medio expresivo que nació para reivindicar al video y la producción democratizada de imágenes que éste generaba. Dicho exceso se convirtió en una problemática que el videoartista hasta hoy en día intenta combatir, ya que el hecho de que todo pudiese ser registrado por todos, generó una banalización en la imagen creada, una ausencia del artista como significante de la obra. El videoartista entonces buscó una manera en la cual su impronta, más allá de los recursos estilísticos, apareciese en su obra.

La cámara es la proyección de una parte del cuerpo del realizador, su ojo; lo cual lleva a deducir que la máquina ha empezado a cumplir funciones del cuerpo humano, y en cierta forma, anulándolo a medida que se sustituyen sus funciones por medio de los avances

tecnológicos, pero dicha “anulación no supone de ningún modo la extinción del cuerpo físico, sino una extensión del mismo mediante prótesis técnicas, una superposición del cuerpo virtual sobre el cuerpo real.”. (Weibel, 1992, p. 144). Dicha aparición de un segundo cuerpo se podría entender, metafóricamente hablando, como al autor real, que se traspasa a la imagen creada por medio de la cámara.

La noción del director como creador único y responsable de las cualidades, defectos, impacto y sentido de un *film*, debe de abordarse con precaución, ya que la realización cinematográfica se trata de una empresa colectiva, que reúne un equipo humano, intenciones y habilidades diferentes. Es así como una película no puede ser total y exclusivamente la creación de una sola persona, pero sí el reflejo de ésta misma en un trabajo de equipo.

La figura del autor nace en el cine cuando André Bazin plantea en su texto *La Política de los Autores*, al director no como un talentoso realizador cinematográfico, sino más bien, como un hombre capaz de volcar su ser en cada una de sus películas.

El autor es siempre él mismo su propio tema. Cualquiera sea el guión, es siempre la misma historia la que nos cuenta, o si la palabra “historia” se prestara a confusión, digamos que es siempre la misma mirada y el mismo juicio moral arrojado sobre la acción y los personajes (...). La política de los autores consiste en elegir como criterio de referencia de la obra artística al factor personal, postulando luego su permanencia e incluso su progreso de una obra a la siguiente.

(Bazin, 1957, p. 96).

Simplificando lo anterior se puede llegar a decir que el autor es aquel que en su obra se encuentra reflejado en cada una de sus piezas, y sin importar lo que literalmente se muestra en ellas, él siempre expone su punto de vista y vierte su ser en la obra.

Siguiendo con la línea del pensamiento de Bazin, Gilles Deleuze en su libro *Imagen –*

Movimiento, identifica al autor en el cine, representándose en codificaciones estilísticas, técnicas, simbólicas, pensamientos y denuncias. En el videoarte estos rasgos aún se mantienen e incluso surge una más. La manifestación del autor es llevada a su máxima expresión y es con la aparición del artista en pantalla, convirtiéndose él en su propio actor. Dicha modalidad proviene de la *performance*, ya que el artista aparece, incluso hablando a cámara, con la intención de comunicar algo.

Bill Viola, como muchos artistas de su generación, aparece en su obra como actor exponente de su idea. Cuando un actor es dirigido, es imposible eliminar su personalidad, y aunque el director busque vaciar y dotar de sí mismo a ese hombre que encarna un personaje, le resulta completamente imposible, Bresson en sus diálogos con Godard que realizó para *Cahiers du Cinéma*, expone lo siguiente:

El actor no cesa jamás de interpretar, en primer lugar. La interpretación es una proyección(...). No se le puede impedir interpretar. No hay nada en absoluto que hacer: no se puede impedir que interprete(...). El hábito es demasiado grande. El actor es actor. Nos encontramos ante un actor. Y esto produce una proyección. Ese es su movimiento, se proyecta hacia afuera(...). Su personalidad de actor impide conseguir lo que pretendemos. Además, él se proyecta...

(Bresson, 1966, p. 2).

Esta necesidad de aparición del artista visual en su propia obra, que lo convierte en celebridad, se debe a que es la única forma de apropiarse a su denuncia, se aleja de un tercero para reflexionar, tal vez por respeto al otro, o tal vez porque genera un mayor compromiso con la obra.

El hecho de que aparezca el artista es un sello de responsabilidad, significa otorgarle un rostro a la denuncia y a la acción artística. Este “dar la cara” no sólo se vuelve evidente con la aparición del susodicho, sino también con el uso del cuerpo como lienzo, generalmente

poniéndolo en riesgo, flagelándolo, cortándolo, o disparándolo como lo hace Chris Burden en su *performance Shoot* (1971).

El cuerpo del artista como actor es su dispositivo, dentro de otro dispositivo, el video. Es así como el autor se convierte en el actor que se filma y se mira filmado, buscando generar una auto cita, una auto referencialidad, la atribución de todos los rostros posibles dentro de su pieza. El videoartista entonces se auto declama “Mesías” de su mensaje, y hace su aparición frente a la cámara en dos modalidades. La primera, y que en el presente caso sucede con Viola, es como recurso plástico. Como segunda modalidad, surge el autor como conductor que explica la obra, un ejemplo de esto es Marina Abramovic en *Balkan Epic* (2006), que emulando a una docente de primaria, se para frente a cámara, y explica la obra y las imágenes que van a ser mostradas.

### **6.3. El actor como persona natural.**

Desde los comienzos del cine el actor se vio en el deber de sumergirse en la realidad de su personaje, sea cual fuese su técnica. Con el tiempo, los métodos de representación actoral comenzaron a buscar un mayor realismo, e incluso una técnica especial para el arte cinematográfico, y en los últimos años para la televisión debido a sus acelerados tiempos de producción.

En ambos medios dicha transformación del oficio se debe a la intervención de la cámara, debido a su posicionamiento, encuadre y proximidad, los cuales inciden para que la situación representada resulte más difícil de realizar a diferencia del teatro, puesto que, se debe de “olvidar o fingir que se olvida el farragoso dispositivo del rodaje” (Nacache, 2006, p. 70). Y dejar a un lado la presencia teatral, esa proyección que va más allá de sus acciones actorales y consolidan al actor como un cuerpo completo, que debe de ser visto tanto desde la primera hasta la última butaca de la sala, mientras se desplaza por el escenario, y proyecta de manera correcta su voz para el entendimiento de la historia,

transitando linealmente el arco dramático de su personaje.

En el cine clásico esta búsqueda interpretativa se concibió con el parámetro de que fuese adecuada no sólo al género narrativo, sino que, y tomando el concepto de transparencia de David Bordwell (1996), para que fuese comprensible y coherente a la diégesis que se le mostraba al espectador.

Con la aparición del *Actor's Studio* como escuela que pretendía una institucionalización en el método representativo para el cine: un realismo actoral, la verosimilitud y apropiación de la realidad se convirtió en la corriente que aún predomina a nivel mundial como la más certera a la hora de actuar. Ésta, sin embargo, a mitad del siglo pasado, se vio estremecida por la aparición del actor no profesional, es decir, la gente común y corriente que se interpretaban a sí mismos, o personajes no muy lejanos de lo que ellos realmente eran.

En un sentido evolucionado de lo que Walter Benjamin (1936) plantea acerca de la facilidad que cualquier hombre tiene para aparecer a la gran pantalla, como ese lector que gracias a los avances tecnológicos de la prensa pudo figurar en el medio debido a su consumo masivo, a través de reflexiones, clasificados, quejas, o reportajes. En el cine de vanguardia ruso se efectuó con la participación de la clase obrera, y por último el actor natural, surgido en el neorrealismo italiano se convierte en la profecía benjaminiana del fácil acceso al figurar, y en éste caso al del arte de representar.

Con la inclusión de los no actores en el cine, el sistema de estrellas entró en crisis, ya que cualquier persona era capaz de interpretar. La figura del actor formado y serio se vió desquebrajada por el humano común y corriente, quien a través de su habla, movimientos y actuar naturales, dieron “un sentido a lo insignificante, y simplifican lo extraordinario”. (Nacache, 2006, p. 70).

Retomando, la persona natural es el actor que surge en el videoarte como figura que se representa a sí mismo sin técnica alguna de actuación. Existe en él una pureza que es el

actuar libremente, mientras la cámara, hasta cierto punto, lo deja ser. Es así como la aparición de la persona natural representa el arte mismo de vivir, la cual interceptada por un objetivo, plasma la vida cotidiana y el comportamiento.

Esto último debe de ser tratado con cuidado, ya que la máquina es completamente invasiva, y altera el comportamiento de la persona a la que se le está siendo filmada, ya bien sea al actor que posa y se luce ante ésta, lo cual para Bresson es la mayor molestia que le generan los actores, o para el no actor que se siente observado y modifica su accionar natural.

Como se mencionó anteriormente, la idea del actor no profesional surgió con el neorrealismo italiano, corriente que como así lo afirma Nacache (2004), generó un ensamblaje entre realidad y ficción.

En la información de *Nantes Triptych*, Bill Viola, como sí los créditos de una película se tratase, menciona a los personajes que aparecen en la obra, y al igual que Luchino Visconti, en su película *La Tierra Tiembla* (1948), manifiesta la veracidad de los no actores ahí utilizados, de la situación en la que están siendo filmados como acontecimiento no pactado.

El actor como persona natural, sea cual fuese la forma en la que ha sido filmado, es decir conciente o no de la cámara, surge entonces como un elemento que enuncia su verdadera existencia, y por ende denuncia cuestiones sociales, políticas y culturales. De ésta manera, se convierte en un referente capaz de descubrir por medio del maltrato físico, las costumbres, los acontecimientos privados o las condiciones de vida, todo aquello que el capitalismo ha ido tapando e ignorando. Los videoartistas, en éste caso Bill Viola, que trabajan con dicho recurso, pretenden, y Susan Sontag así lo plantea refiriéndose a las fotografías de Diane Arbus, retratar los vestigios del capitalismo tardío y desenmascarar su paradigma.

Para Arbus, el modo de procurarse una experiencia, y adquirir por lo tanto una

percepción de realidad, era la cámara. Experiencia significaba(...): el impacto de zambullirse en prácticas que no pueden ser embellecidas, el encuentro con lo que es tabú, lo perverso, lo maligno(...). La obra de Arbus es reactiva: reactiva contra el decoro, contra lo aprobado. Era su manera de decir(...) a la mierda con lo bonito(...). La otra revuelta, en si apasionadamente moralista, se dirige contra el mundo del éxito. La subversión moralista propone la vida del fracaso como antídoto contra la vida del éxito. La subversión estética(...), propone el desfile de horrores de la vida como antídoto contra la vida en cuanto tedio.

(Sontag, 1973, p. 50-53).

## **Conclusiones**

El videoarte, ya sea electrónico o digital, con sus diferentes tipologías tales como el video-ensayo, el *artmedia*, el *net.art*, el arte electrónico y el *streaming media*, es un medio expresivo que carece del sentido de la narratividad; todo el tiempo apela a la exploración, investigación y experimentación de formas y contenidos, trayendo como consecuencia que el actor u otro recurso canónico de relato, puesta en escena y montaje, deja de hacer parte de una estructura formal y tradicionalista, logrando convertirse en un nuevo lenguaje y medio expresivo autónomo.

El video provoca una ruptura con el imaginario que proviene del Renacimiento y del cine al ofrecer de una sola vez a las imágenes y sonidos en movimiento dimensiones creativas como sensorialidad, deformación, instantaneidad y simultaneidad.

El análisis del video como proceso en los dos extremos se relaciona con la observación de este lenguaje contaminado en distintas áreas, más allá del sistema audiovisual. Como estrategia híbrida de construcción de sentidos, se considera el video desde este punto de vista en sus situaciones fronterizas: como un medio que desarrolla sus propias

especificidades, que sale del centro energético de la materia electrónica para establecer una inter-relación con muchas otras manifestaciones expresivas. Se le considera también como un procedimiento de intervención en el sistema sígnico, como una *grieta* o *extrañamiento* que activa el proyecto de desmaterialización en las prácticas artísticas.

(Mello, 2003, p. 321)

En dicha ruptura y nueva solidificación del medio, la figura del actor sufre una resignificación, haciendo que su participación sea vertiginosa y bastante confusa. Los actores han sido desde su nacimiento, como figura, el vehículo que permite la identificación del espectador con la pieza dramática que está siendo contada. Inicialmente con el teatro, posteriormente con el cine y luego con la televisión, en donde surgieron dos tipos de actores: el de las telenovelas que respondía a patrones similares de los actores del cine, y el segundo: el conductor o reportero de los noticieros, que sí bien no dramatizaba, si creaba todo un método de trabajo, técnicas vocales, procesos de maquillaje y vestuario para la aparición frente a cámara. Cuando el video se democratizó, y llegó a las manos del hombre corriente, éste comenzó a tener incidencia en la escena audiovisual con el video doméstico, puesto que cualquier persona podía ser registrada en actividades como cumpleaños, partidos de *football*, el niño en su primer día de escuela quien es grabado por la madre, una despedida en el aeropuerto, o un músico *amateur* cantando en su habitación, siendo cualquiera de estos, la figura principal del video: el actor como persona natural.

El actor junto con su personaje, que en medios expresivos anteriores al videoarte, era el encargado de vivir y llevar la narratividad de la obra, en el videoarte sólo aparece como un elemento plástico, representado en un objeto, un personaje real, el mismo autor de la obra, o un personaje digital. La falta de narratividad desvanece a la figura del actor tradicional, ya bien sea de formación profesional o natural, porque carecen de un objetivo dramático a seguir y comunicar, como en la penúltima obra de Bill Viola, *The Passions* (2003), en

dónde actores provenientes del teatro, son filmados mientras transitan por emociones, como el llanto, la risa, la sorpresa, entre otras. Las imágenes que se encuentran *relantizadas*, colocan en evidencia el artificio de la actuación, ya que al poder contemplar en una velocidad lenta la emoción por la cual transita el actor, la desenmascara como mera actuación. Lo interesante de esto, es que el actor sólo representa momentos aislados, una risa, un llanto, un enojo, etcétera. Emociones que no se encuentran inscriptas a un personaje que persigue un objetivo fijo, ya que en ningún momento se observa la razón de su emocionalidad, ni de dónde viene dicho personaje, ni hacia dónde va, son recortes de situaciones aisladas unas de otras, que no devienen de un transcurrir vivencial por la que transitó el personaje que lo haya conducido hasta ahí, para que posteriormente sea modificado por otro personaje o un impulso dramático y lo conduzca a entrar en un diferente estado emocional. Por otra parte, el actor real o persona natural utilizado en el videoarte se encuentra solo, no posee técnicas y métodos para actuar, sino que responde a conductas espontáneas, o una que otra dirección y se vale de sí para interpretar su único rol: ser, él mismo y no las características de un personaje para vivirlo.

El actor entonces no cumple más su función vital, no actúa para el público, no actúa para la cámara, no tiene objetivo, ni arco dramático, y en muchos casos sus métodos de representación se ven frustrados o aniquilados por el propio medio, debido a los procesos y circunstancias de filmación, edición, o puesta en escena, generándole una angustia existencial nietzscheana de no saber para qué y para quién es su razón de trabajo y de ser.

El actor en sus medios tradicionales como el teatro, el cine y la ópera, cumple una función dramática y narrativa; en el videoarte, una función expresiva, que responde como un modelo de pasarela del mundo de la moda; es decir, un cuerpo que lleva algo, más no lo encarna; el cuerpo humano como objeto, como facilitador.

La alienación que producen los medios masivos planteada por Adorno y Horkheimer, el

actor en la televisión, el cine y la radio, cumple de cierta forma dicha proclama, puesto que es eliminado como persona y sólo cumple una utilidad mercantil. Parece entonces que el modelo-actor que tanto buscaba Bresson se cumple de manera perversa con la aparición del video, puesto que la personalidad de éste y sus técnicas interpretativas, rechazadas y odiadas por el realizador francés, fueron aniquiladas por el culto al cuerpo y su comercialización con el surgimiento de los medios masivos, y la publicidad a comienzos y mediados del siglo XX, por medio de las publicidades sexistas, los estilos de vida capitalistas idealizados, el vínculo generado entre el producto comercial y el personaje que lo vende y/o representa, generando una despersonalización, una enajenación entre el cuerpo físico, el cual se convierte en mercancía, o recurso estilístico, y el ser que lo habita. Para Marx la desaparición de las cosas; es decir, la pérdida de su carácter sensual, divino o humano, se llevó a cabo mediante su transformación en mercancías, las cuales representan su carácter de objeto propiamente dicho, con su valor económico en el mercado. El cuerpo entonces se convierte en un instrumento el cual es juzgado por su belleza, y la convención de belleza en el mundo y ahí, radica su valor como objeto.

El videoarte siendo consiente de lo anterior, busca entonces elevar el cuerpo humano a su estatus básico: como útil de vida y materialización de la mortalidad. En dicha búsqueda el cuerpo, que en la pintura, fotografía y cine, eran índices de un actor real, ahora se convierten en imágenes aisladas, apoyado en procesos electrónicos y digitales, o de puesta en escena, ya bien sean por intervenciones directas en su forma, o procesos de montaje en su coherencia de movimiento y espacio, convirtiéndose en nuevas formas expresivas; el actor entonces, es cuerpo, y el cuerpo su representación. ¿Y qué sucede con esos cuerpos que son personas naturales o registro de realidad? Walter Benjamin (1936) cuando habla de la fotografía de retrato, u objetos melancólicos como así los denomina, les otorga cierto grado aurático a dicha pieza, cuyo soporte es reproducible infinitamente en copias, esto se

debe al significado emocional que le otorga la persona que posee la fotografía.

Ahora bien, el video expuesto en una sala puede llegar a generar identificación con los personajes que se muestran, ya bien sea la madre de Viola muriendo, o un tumulto de gente caminando por las calles de Nueva York como en la obra de Gillian Wearing, ¿pero pueden ser estos últimos ejemplos, objetos melancólicos sin su dueño como significante? Aparentemente la respuesta es no, ya que estos inmediatamente se convierten en un recurso estilístico, el actor aunque aparezca en pantalla ya no ejerce más su labor actoral, simplemente se conforma con ser una figura ilustrativa del hombre, y no un comportamiento humano. Surge entonces un nuevo lenguaje, la actuación aparentemente se elimina, y el plano estético cobra importancia; es decir, el actor en el videoarte deja de ser el maestro de su propia arte, como Stanivlasky así lo plantea, y pasa a ser un mero instrumento visual. La figura tradicional del actor se extingue, deja de ser un personaje mimético tanto para la realidad, como para su confección y utilidad narrativa.

Como conclusión del presente trabajo, dicha desaparición del actor se puede enunciar desde dos factores. El primero en un sentido metafísico, que comienza con la pérdida del aura planteada por Walter Benjamin debido a la intervención de la máquina que atrofia el acto actoral, y que también modifica la recepción del espectador a una copia estéril de la actuación, en lugar de la vivencia real y única que supone el teatro. El segundo como consecuencia posmoderna, en la trasposición de roles entre actor y espectador, debido a la ruptura de paradigmas y estatutos que trajo consigo dicho fenómeno estético, político, social y cultural.

Debido a la fragmentación que genera la cámara, el espectador de cine debe de codificar por medio de un proceso cognitivo la información que el actor comunica y actúa en cada plano; es decir, debe de entender en un sentido fractal, la parte por el todo y el todo por la parte, el rostro del actor que está viendo en un primer plano, hace parte y es todo el cuerpo

de esa misma persona y no de otra, o de un doble, lo mismo ocurre con el cuerpo de un actor que camina en un inmenso paisaje, es el mismo que posteriormente se encuentra sentado en un living tomando el té en un plano más cerrado. En lo audiovisual, el espectador debe de completar lo que la cámara deja de lado y también lo que decide mostrar; a diferencia del teatro donde el campo de visión hacia el actor y desarrollo dramático es siempre totalitario.

El espectador entonces se encuentra enfrentado a una imagen que reconstruye la realidad, la cual es tan exacta que parece que fuese otra. De éste tema, Philippe Dubois hace un estudio puntualizando en las imágenes digitales y electrónicas, es decir, en la imagen-máquina y su capacidad de reconstruir la realidad de manera inmaterial por medio del *techkné*, dicho en otras palabras, la inmaterialización que sufre la imagen producida y reproducida por medio de la tecnología, contrario a la pintura, o escultura en dónde a través del tacto se puede apreciar la textura del óleo, la temperatura del mármol, el chorreado de la pintura, el grano de la piedra, la tela, o el tramo del cincel y pincel.

Con el paso del tiempo y la historia del arte, el soporte ha evolucionado cada vez más a una abstracción, lejos queda el soporte físico y tangible. Dicha materialidad de las piezas es menor debido a los avances tecnológicos y a la llegada de la computación, otorgándole a la imagen un mayor poder de mimesis, eliminando inversamente proporcional su materialización. Lo que en un principio comenzó con lo analógico: lienzo, piedra, celuloide, etc.; prosiguió con la cinta magnética y continua hoy por hoy con lo digital, siendo éste último capaz de construir imágenes sin depender de una realidad física que le sirva como base para capturar. Es así, como se yergue el mundo capturable por la máquina y el mundo creado independientemente por la máquina.

Estamos lejos de la materia-imagen de la pintura, del objeto fetiche de la fotografía, y hasta de la imagen sueño del cine que procede de un tangible fotograma. Es más una

abstracción que una imagen. Ni siquiera una visión espiritual, sino el producto de un cálculo.

(Dubois. 2000, p. 131-132).

Dicho mundo numérico-irreal ha sido también tratado por Vilém Flusser buscando cierta objetividad desde su producción, en su estudio y reflexiona acerca de las imágenes digitales que responden a altos niveles de mimesis, las cuales él denomina como imágenes técnicas, y las explica como aquellas que son producidas de una manera “más o menos automática, o mejor dicho, de una manera programática, por medio de aparatos de codificación” (Machado, 2000, p. 92). A lo que se refiere entonces, es que ya bien sea la imagen creada por una cámara o un computador, son representaciones de la realidad que surgen como resultado de un proceso científico. De esta manera, lo que se está registrando o creando, no son impresiones del mundo físico, sino transmutaciones de determinadas teorías científicas, como la óptica, las matemáticas, la física y la química convertidas en imagen, es la ciencia entonces, aplicada a la tecnología la que permite generar o para utilizar las palabras del propio Flusser, <<transformar conceptos en escenas>>.” (Machado, 2000, p. 92).

Estas imágenes de máquina que en el caso del estudio es la *imagen-máquina-de-actor*, adquieren cada vez más, una mayor autonomía entre su referente de realidad y ellas mismas. Con el cine, que es movimiento en tiempo, la mimesis de lo real empezó a llegar a tal punto que la imagen mostrada simulaba ser la “vida misma”. Posteriormente con la llegada del video y su capacidad de registrar y transmitir en simultáneo, hizo que el tiempo real coincidiera con el tiempo electrónico de la imagen. Dicho realismo tanto temporal como representativo siguió evolucionando con los procesos de digitalización que la tecnología, influyendo a las artes, ha venido sufriendo.

La imagen de video se encuentra cargada no solo de un efecto de realismo, sino también de

un efecto de realidad, abriendo así dos mundos: lo que fue registrado, y lo que quedó registrado, que es con lo cual el artista juega y experimenta, lo carga de significado y construye su obra.

La imagen-movimiento del cine y de la tele-video parece entonces empujar al colmo, al absurdo, la búsqueda de mimetismo, la relación de reproducción del mundo: en última instancia el punto de llegada de esta lógica sería el de una imagen tan fiel y exacta que vendría a *duplicar* integralmente lo real en su totalidad.

(Dubois, 2000, p. 129).

En esta duplicación de la realidad, más los significados que le atribuye el videoartista a la imagen, surge una nueva imagen; es decir, la nueva figura del actor en el videoarte y para denominarla de alguna manera, se tomará un vocablo alemán extraído de la literatura romántica, que ejemplifica perfectamente su significado: *doppelgänger*. La palabra germánica (Richter, 1796), proviene de *doppel*, que significa doble, y *gänger*, andante; es decir, un doble espectral andante de una persona viva. Retomando lo anterior, se podría decir, que la figura del actor que aparece en el videoarte es entonces una especie de espejismo, un deseo de hombre que se vuelve una imagen fantasmagórica. El actor-*doppelgänger* que se duplican de la realidad y logran emanciparse de ella, se da en el videoarte debido a su técnica de producción, la cámara o la computadora, y la carga de subjetividades que el autor y/o el espectador le confiere.

Ante lo anterior se deduce una nueva forma de representación, dos mundos paralelos, del cual el segundo surge gracias al primero, pero logra independizarse y ser autónomo. Dicha imagen técnica y/o simbólica que es la del actor en el videoarte, remite a la posibilidad de crear un actor inexistente, a la inmaterialidad para generar una figura que paradójicamente remite a la realidad del primer mundo, o a su representación fantasiosa del “¿qué sería si?”. La máquina entonces logra crear una nueva figura actoral, independiente, con sus propias

significaciones, luchando contra su doble: el actor convencional, “Soy entonces un hombre o una máquina” se pregunta Baudrillard (1988). El actor se gesta ahí, en el entre telón de la técnica y la experimentación artística, lejos queda ya el monstruo Frankenstein, y en un sentido anómalo se cumple la lucha entre máquina versus hombre por medio de representaciones visuales creadas y simuladas por la máquina que son un calco exacto de la realidad.

En este trabajo, por medio de la reflexión y análisis de tres piezas audiovisuales, se logró identificar las formas en las que el actor aparece en el videoarte: *Her* de Candice Breitz, cuyo actor se vislumbra a través de procesos de digitalización como un reciclaje y *collage* filmográfico de películas protagonizadas por Meryl Streep. Por otra parte *Making Eyes* de Douglas Gordon, videoforma en donde el actor se hace evidente como objeto, a través de una fragmentación del mismo cuerpo humano: un ojo, que repetido varias veces y en diversos tamaños, pone en evidencia la multipluridad de visiones que el video tiene como característica de producción y lenguaje, convirtiéndose así el objeto en un símbolo. Por último *Nantes Triptych* de Bill Viola, en donde la figura del actor es representada por el autor quien se involucra como parte de la denuncia y estética del videoarte; y por otro lado, la figura del actor como persona natural, que da testimonio verídico de la autenticidad y realismo de la pieza.

Se puede apreciar entonces como la figura del actor, en un sentido metafísico, se ha ido desvaneciendo, y el cuerpo humano y real, que encarna a un personaje, el cual es completamente narrativo, parece quedar atrás, remplazado entonces por una figura-forma de actor fantasmagórica. El videoarte es un medio expresivo que revoluciona cuestiones canónicas de narratividad y puesta en escena, una manifestación artística propia de la posmodernidad.

Para Robert Stam (2000), la posmodernidad es el descentramiento, desplazamiento y

desmitificación de los paradigmas que la modernidad había instaurado, como el capitalismo, las instituciones y las ideologías políticas y filosóficas; de acuerdo con Jean – François Lyotard (1987), se puede definir dicho fenómeno como una condición caracterizada por la negación de la utopía. Es decir, el fin y la inoperancia de las grandes narrativas de occidente, no únicamente como acontecimiento cultural sino también social, donde el consumo, los *mass medias*, la información y los avances tecnológicos, ponen de manifiesto “el carácter fragmentario y heterogéneo de la identidad socialmente constituida en el mundo contemporáneo, donde la subjetividad se hace <<nómada>> (Deleuze) y <<esquizofrénica>> (Jameson)”. (Stam, 2000, p. 343). Es así como la posmodernidad connota apertura, multiplicidad, pluralidad e hibridez, relacionado profundamente con la teoría de la relatividad planteada por Einstein (1905), en donde no hay ni espacio ni tiempo absolutos, trayendo consigo la pérdida de la noción de verdad sistemática y única.

La pérdida de todos los valores de la Ilustración se ve volcada también en el arte, desintegrando la autoridad y dando pie al individualismo y subjetividad. La estética posmoderna se caracteriza entonces por su tono alusivo, reflexivo, irónico y autoconsciente, la inestabilidad narrativa, el reciclaje nostálgico hacia el pasado y el pastiche.

El videoarte es una expresión artística completamente posmoderna. Vattimo, define todas aquellas prácticas del arte que han ido naciendo a principios del siglo XX, comenzando desde las vanguardias históricas, como “fenómeno general de ‘explosión’ de la estética fuera de los límites institucionales que(...), no se dejan considerar exclusivamente como lugar de experiencia atórica y apráctica” (Vattimo, 1985, p. 50); sino que se proponen como destructoras y agitadoras políticas, sociales, en contra de la institución y las legitimaciones que el arte tradicional les había otorgado. El autor define a la posmodernidad como la época del fin de la metafísica, que es un remitirse convaleciente, y

a su vez negación del pasado. Dicha explosión o estetización que sufre el arte son las nuevas manifestaciones artísticas, las cuales surgen debido a la aparición e intervención de la tecnología en su creación.

En la construcción dramática y narrativa del cine, que toma principios de la dramaturgia clásica, todo personaje transita una serie de eventos de los cuales es participe desde un principio hasta un fin. Linda Seger (1990), lo denomina estado inalterado, que es la primera instancia en la que el personaje se encuentra, hasta que por un impulso dramático o detonante dicha normalidad es inestabilizada, haciendo que durante toda la historia, su historia, el personaje esté en la búsqueda de estabilizar aquello que ha sido alterado, para que después del clímax; es decir, el momento cúspide antes del cierre del relato, se encuentre de vuelta en una relativa normalidad, ya que después de la alteración le es imposible volver a estar en la misma posición física y/o emocional con la que inició. Éste comienzo y fin es conocido como narratividad, sin importar si es lineal o no, abierta o cerrada. La figura del actor, que en el teatro, el cine y la televisión se consagraba como personaje de una acción, en el videoarte se encuentra anulada como discurso totalizador y totalitario, y su rol es adoptado por el espectador.

Teóricos como Stanly Fish y Norman Holland han profundizado sobre la recepción de textos virtuales que requieren de una concretización por parte del espectador. En el cine éste último es necesariamente activo y crítico, ya que se encuentra obligado a compensar ciertas carencias, como la falta de una tercera dimensión; además de poseer la capacidad de constituir el texto cinematográfico, que recíprocamente lo constituye como espectador; “los espectadores configuran la experiencia cinematográfica y son configurados por ésta en un proceso dialógico sin fin” (Stam, 2000, p. 269), generando un encuentro entre los diversos discursos de ambas partes.

El espectador en el videoarte ocupa el lugar de actor porque es el encargado de construir y

cerrar la pieza. Ya no se encuentra más inmóvil en una sala oscura, obligado, en cierta medida, a permanecer sentado contemplando el *film*. El cambio de espacio exhibitivo de una sala de cine a un museo o galería de arte, le da la libertad al espectador de desplazarse en el lugar, acercándose o alejándose de la obra, además de decidir su permanencia temporal ahí y la visualización o no, repetida del video.

La función de actor que cumple el espectador se yergue como otro rasgo más propio de la posmodernidad, ya que el valor y sentido de narratividad no lo proporciona el texto-video, sino más bien el mismo espectador, que por medio de procesos de codificación cognitivos, sociales, raciales, culturales y emocionales, salda dicha brecha generada por la falta de relación narrativa y de información tanto visual como verbal.

En el videoarte, los niveles de abstracción llegan a ser tan altos, que cada plano junto con su campo visible es completamente independiente de su antecesor y/o sucesor, sí es que hipotéticamente llegasen a existir. Cada imagen entonces se eleva como unidad autónoma de significación, debido a la experimentación plástica o conceptual propias del videoarte, haciendo que “ciertas imágenes posean incluso una relativa autonomía semántica (...) como dos ‘células’ autónomas que sólo podrán articularse mediante una fuerte metonimia o un enunciado extra filmico” (Aumont, 1988, p. 242).

Dicha falta de unidad narrativa o estética, canónicamente hablando, abre una enorme grieta, que es abolida inmediatamente por la creación y aparición de un significante que es otorgado por el espectador. El videoarte entonces, instala tácitamente un campo *ausente*, que genera una brecha, el cual es supuesto, completado y rellenado por el imaginario del espectador, como el actor de una acción, su propia acción.