

IMAGEN Y PENSAMIENTO EN EL VIDEOARTE PORTUGUÉS ACTUAL

Luis Deltell y Jordi Massó Castilla (Universidad Complutense de Madrid)

1. INTRODUCCIÓN

Tal vez por estar insertado en un período tan fructífero en revoluciones estéticas, desde la que abanderó Marcel Duchamp hasta la más reciente del *art net* y del *media art*, el videoarte ha sido considerado como un medio de expresión artístico de los muchos que caracterizaron al siglo XX, como el arte conceptual o la *performance*, con los que ha estado emparentado desde sus primeros pasos. Al igual que aquéllos, el arte del vídeo vivió un momento de gloria, en su caso entre 1965 y 1975, que le permitió consolidarse, sobreviviendo incluso a la obsolescencia de la técnica que estaba en su origen, el vídeo. Sin embargo, el éxito del que ha gozado el videoarte parece haber ensombrecido lo que probablemente ha sido su mayor aportación a la historia del arte: el empleo con fines estéticos de la imagen electrónica. Formada por puntos luminosos que se desplazan siguiendo líneas horizontales, y emitida — que no proyecta — por una pantalla, esta nueva imagen poco tenía que ver con las producciones de otras artes, incluidos el cine y la fotografía, que también produjeron, al surgir, un impacto enorme. Ahora bien, así como el cine, que fue uno de los elementos de inspiración (junto a la televisión y el arte de acción, entre otros) para los pioneros del videoarte, cuenta desde hace tiempo con su propia teoría, configurada por nombres bien conocidos como los de Rudolf Arnheim, André Bazin, Noël Burch, Gilles Deleuze, Noël Carroll o Francesco Casetti,¹ por lo que respecta al videoarte los trabajos que lo estudian desde una perspectiva filosófico-estética son aún incipientes y poco numerosos. Obviamente esto no quiere decir que no existan ensayos dedicados a este medio de expresión, ni tampoco que no haya habido pensadores que hayan reflexionado sobre el particular. Baste recordar, por ejemplo, los abundantes trabajos de Raymond Bellour, o los de François Parfait e Yvonne Spielmann,² por mencionar los más significativos. Más bien lo que aún está por llegar es un análisis filosófico que se haga cargo de los rasgos propios del vídeo, esto es, que piense las dimensiones que para la Estética y

para una ontología de la imagen abren las imágenes electrónicas y, muy especialmente, su traslación en la Era Digital.³

En efecto, el videoarte implica ante todo una nueva relación del arte con el espacio y, sobre todo, con el tiempo. Y unido a esto, plantea unas nuevas posibilidades de representación en las que está en juego una concepción temporal inédita, que exigen volver a pensar nociones ahora caducas como la de “original,” “imitación” o “reproducción,” ineficaces, como en su día constataron Baudrillard, Foucault o Deleuze, para reflexionar acerca de unas imágenes más cercanas a la lógica del simulacro que a la de la representación. En general, y como pronto se verá, con el videoarte se consume el paso de un arte dependiente de la representación mimética, a un arte del desvelamiento o de la *presentación*, cuyas bases se encuentran en los textos de Martin Heidegger⁴. El cine seguía dependiendo de una lógica, la de la *mimesis*, asentada en una concepción temporal lineal que presupone un inicio y un final bien determinados, esto es, un pasado, un presente y un futuro que no se confunden. Como es obvio, esta concepción encaja a la perfección con un arte basado en lo secuencial y que incluso en su propia materialidad — las tiras de fotogramas — está presente la idea de linealidad —. En el videoarte cada imagen no depende de la precedente — lo que no quiere decir que no exista una relación entre ambas —, sino que más bien lo que hay un *continuum* de puntos iluminados que conforman un tipo particular de *imago*, la electrónica, que ya no debe ser pensada como integrante de una cadena. Lo que vemos en el arte del vídeo son imágenes que no dependen necesariamente de una lógica lineal. De ahí la tendencia a reproducirlas en bucle, esto es, en una incesante repetición que dificulta identificar un comienzo y un final, y que, por tanto, subvierte la noción misma de “representación,” siendo preferible, en el caso del videoarte, hablar como venimos haciendo de presentación (*darstellung*), de un “aquí y ahora” constantemente repetido, a diferencia del cine.

Dado el tamaño del envite, no resulta extraña que la primera respuesta de la filosofía fuese el silencio o, al menos, la confesión de su impotencia ante la imagen electrónica. Valgan como ilustración dos ejemplos. Gilles Deleuze, autor de la distinción entre “imagen-movimiento” e “imagen-tiempo,” confesó que “las imágenes electrónicas aún deberán cimentarse en otra voluntad de arte, o bien en aspectos todavía no conocidos de la imagen-tiempo.”⁵ Las imágenes del vídeo, explicaba, carecen a diferencia de las cinematográficas de exterior — fuera de campo — e interior — pueden nacer desde cualquier punto de la imagen

precedente —; se organizan desde un espacio omnidireccional, y su ámbito de proyección, la pantalla, no es tanto una ventana como un tablero de información. Por fin, su conexión no es, consiguientemente, lineal, sino tomando prestado uno de sus términos conocidos, “rizomático,” esto es, con enlaces aleatorios, siguiendo direcciones móviles, sin principio ni fin.

Por muy sugerentes que sean estas reflexiones de Deleuze, es obvio que resultan escasas para dar cuenta de la novedad que suponía la irrupción de la imagen electrónica. Otro filósofo, Jacques Derrida, compartía con él su dificultad para aprehender el espacio abierto por el vídeo, cuya “diferencia irreductible” propiciaba, en su opinión, una novedosa “técnica de escritura en todos sus estados (encuadre, montaje, “incrustación,” lugar de proyección, almacenamiento, reproducción, archivo, etc.)”⁶ En este texto, dedicado al videoartista norteamericano Gary Hill, Derrida observaba cómo el vídeo sacaba al arte del ámbito de la representación para introducirlo en el dominio de un “simulacro de presentación” en el que las palabras — para describirlo, para relatarlo... para mostrarlo — revelaban su total impotencia. Bien es cierto que el comentario de Derrida estaba apegado a la obra de un artista, Hill, en la que tiene un peso enorme tanto la tradición mística como los textos del filósofo Maurice Blanchot. Si por algo se caracteriza este último es por la búsqueda incansable de ese espacio pre-lingüístico del que surge toda obra artística, un ámbito que se identifica con lo corporal y al que las palabras, nacidas una y otra vez *tarde*, apenas rozan. La cita de Derrida podría entenderse, pues, como una glosa apegada a la obra de Hill/Blanchot. Y, sin embargo, hay en su análisis una poderosa intuición, un atisbo de eso situado en el corazón del videoarte y que, hasta ahora, apenas ha sido señalado y que tiene que ver, como venimos diciendo, con una nueva relación del arte con el tiempo (¿un nuevo arte del tiempo?).

En efecto, el arte del vídeo ha renunciado a la finalidad meramente representativa, que quebró mucho tiempo atrás, con las Vanguardias.⁷ Su producto rehúye el tradicional juego entre original y copia, entre modelo y representación. Escapa, por decirlo con Heidegger, a quien tendremos muy presente para lo que sigue, a la concepción metafísica que concibe la verdad como *adequatio*.⁸ Pero también evita ese otro discurso que piensa las imágenes como una proliferación de simulacros que se asemejan los unos a los otros, sin que sea posible distinguir un principio que actúe de causa inicial o fundamento para la serie.⁹ Las imágenes del vídeo no son representaciones, pero tampoco simulacros. ¿Qué son entonces? Eso es lo

que queda, aún hoy, por pensar. Para ello contamos con dos herramientas. La primera de ellas es la propia obra de los videoartistas que con sus piezas han llevado al límite la reflexión acerca de las posibilidades de re/presentación que ofrece el medio del vídeo. Estas piezas se complementan con algunas sugerencias teóricas que, a modo de fogonazos, arrojan los pocos pensadores que han asumido que el videoarte, lejos de ser un medio de expresión artístico entre los demás, es un camino que lleva al arte a un terreno desconocido por la relación, inédita hasta entonces, que mantiene con el tiempo. En nuestra opinión, es posible encuadrar estas reflexiones dentro aquellas tendencias de la Estética que han problematizado la cuestión de lo fugaz como elemento característico de unas sociedades “líquidas,” en palabras del sociólogo Zygmunt Bauman. Nos referimos tanto a la conocida “Estética de la desaparición,” de Paul Virilio, como, y sobre todo, a la menos conocida “Estética de lo efímero,” de Christine Buci-Glucksmann,¹⁰ de la que forman parte sus “imágenes-flujo” que muy bien podríamos identificar con las imágenes del vídeo.¹¹

Nuestra investigación se centra en la aparición de una generación de jóvenes videoartistas marcada, en primer lugar, por el hecho de ser portugueses. Y es que en las dos últimas décadas no hay un país que haya dado tantos artistas de primer nivel que hayan trabajado prioritariamente con el vídeo. Una somera enumeración a vuelapluma no podría olvidar los nombres de Julião Sarmiento, Ernesto de Sousa, Antonio Cerveira Pinto, Catarina Campino, Pedro Tropa o Pedro Paixão, entre otros muchos. No cabe duda de que la nacionalidad de estos artistas parecería, en principio, algo anecdótico, aunque el hecho de que Portugal se distinga por esta sobresaliente producción de videoarte sugeriría, al menos, una pregunta por las posibles causas. Más importante aún para lo que nos ocupa es la circunstancia de que unos cuantos de estos videoartistas se hayan distinguido por compartir una preocupación por la imagen en movimiento y por su dependencia de lo temporal. No podemos sino estar de acuerdo con Pedro Lapa cuando, al referirse a este grupo de creadores, afirma que para ellos “la dimensión temporal revelaba la imagen como un compuesto visual, auditivo expandido y productor de un acontecimiento, presuponiendo una radical alteración de los conceptos de representación.”¹² Este rasgo, común con todos aquellos creadores que han hecho de sus trabajos una meditación sobre el tiempo y los problemas de la representación, se acentúa si cabe en el caso de esta, llamémosla así, escuela portuguesa de videoarte, añadiendo características propias. Así, la fascinación que sienten por la imagen electrónica ya no les lleva a explorar sus cualidades

materiales, perceptivas y estéticas, tarea en la que se han distinguido creadores como Woody y Steina Vasulka, Shigeo Kubota, Alexander Emshwiller o Eugenia Ballcells. El videoarte portugués más reciente da por superada esta fase autorreflexiva para centrarse en la indagación de lo que la “imagen-vídeo”¹³ supone para la lógica de la representación. Es decir, el videoarte portugués se saltó aquella etapa germinal en la que los videoartistas se esforzaban en mostrar que este medio de expresión era propiamente un arte con cuya materia, la imagen electrónica, había que jugar en busca de sus límites perceptivos y sus posibilidades estéticas.

Con buen criterio, Lapa detecta en alguno de ellos esa preocupación “por la producción del conflicto de representaciones en el acontecer de la imagen.”¹⁴ ¿Quiénes son estos videoartistas sin parangón con los de otros países? Lapa menciona los nombres de João Onofre, João Pedro Vale, Vasco Araújo, Francisco Queirós, Filipa César, Pedro Gomes y Nuno Cera, a los que también añade el de João Tabarra. Describir y comentar los principales trabajos de todos ellos excedería el propósito de este trabajo. En vez de esto, seleccionaremos obras de unos cuantos de estos jóvenes artistas — a los que nosotros sumamos a Pedro Paiva João Maria Gusmão, próximos al mundo del cine experimental, lo que hace que no siempre sean considerados videoartistas —, aquellas en las que se aprecia con mayor nitidez una reflexión sobre el tiempo y el problema de la representación en el videoarte.

En lo que sigue, abordaremos el análisis de algunas piezas de estos creadores, para lo cual ha sido necesaria una metodología de investigación consistente en su consulta directa en diversos archivos y bibliotecas internacionales. Muchas de las obras citadas han sido ya expuestas en museo portugués, españoles y de otros países europeos, existiendo una valiosa documentación gráfica en galerías y museos europeos.

2. EL VIDEOARTE PORTUGUÉS Y LA CUESTIÓN DEL TIEMPO

Los videoartistas portugueses han debido enfrentarse a dificultades comunes, que si bien no les identifican o caracterizan, sí que los agrupan con claridad. El principal obstáculo que tuvieron que afrontar fue el carácter periférico (físico) del país y (estético) del arte portugués. Así, todos ellos se encontraron con una nación que despreciaba las nuevas técnicas artísticas, como demuestra el que hasta la década de los ochenta los creadores lusos se centraron

principalmente en las disciplinas más tradicionales, como pintura y escultura, obviando nuevas corrientes y medios artísticos como la *performance*, el *happening* o el propio videoarte. Otro dato revelador es que el primer museo de Arte Contemporáneo público y estable no se abriría hasta la llegada de la democracia. El segundo óbice que comparten todos estos autores es la dificultad de pertenecer a la periferia estética que, en este caso, tenía sus implicaciones tecnológicas. El arte portugués no había desarrollado ningún acercamiento a la imagen electrónica de forma institucional u oficial. Ni la Rádio e Televisão de Portugal ni ningún otro ente público habían desarrollado actividades educativas, sociales o artísticas sobre el videoarte o la televisión de vanguardia, algo que fue decisivo, para el videoarte norteamericano, el francés o el inglés.¹⁵ A diferencia de la mayoría de las naciones europeas, de las norteamericanas o de Brasil, el videoarte portugués era casi inexistente hasta finales de los años setenta.

Todos los artistas que mencionamos y, en concreto, la segunda generación compuesta por João Onofre, Vasco Araújo, Francisco Queirós, Filipa César, Pedro Gomes y Nuno Cera, se han formado en el extranjero (rompiendo así con el aislamiento estético de Portugal), si bien contaron con el apoyo de las dos grandes instituciones y fundaciones lusas: Fundação Serralves y Fundação Calouste Gulbenkain, que han servido de impluso para estos jóvenes creadores. Fue precisamente la Fundação Serralves la que en 1993 (treinta años después de la irrupción del videoarte en el panorama artístico europeo y estadounidense) organizó una exposición que ha servido de inspiración para la mayoría de los autores y creadores: *Imagens para os 90* comisariada por Fernando Pernes y Miguel von Hafe Perez.

La dependencia casi total de las dos instituciones culturales mencionadas, la Fundação Serralves y la Fundação Calouste Gulbenkain, apunta hacia una seña de identidad propia del arte del vídeo portugués: la tensión entre un posible clientelismo como deuda por el apoyo de ambas fundaciones, y un cosmopolitismo casi único en el mundo (sólo comparable a las videoartistas escandinavos y fineses).

Los videoartistas portugueses de los que nos ocupamos comienzan sus carreras en un momento en el que los debates iniciales y la justificación de este medio de expresión artístico se encontraban superados en el contexto mundial. Ninguno de ellos tuvo que enfrentarse, como la primera y la segunda generación de videoartistas norteamericanos y europeos, a las disputas y los cuestionamientos germinales de cualquier arte. Todo lo contrario: la mayoría de estos creadores de imágenes electrónicas/digitales se hicieron cargo, directamente, de los

problemas más complejos del vídeo y de la imagen electrónica y digital. La situación política y artística de Portugal supusieron primero un obstáculo pero, después, a partir de la década de los ochenta, una gran oportunidad para participar desde una posición privilegiada en el debate en torno al videoarte.

Fue Derrida quien con gran lucidez situó el gran problema del videoarte en el hecho de que en él hay, ante todo, un *videor*, un “yo veo.” Derrida cita a otro filósofo al que pronto volveremos, Jean-Luc Nancy, para quien

el *videor* asegura el *cogito*, pues ratifica la única presencia que la duda no puede agrietar: *videor* es constante, incluso en plena fantasmagoría, incluso en plena ilusión. [...] El *videor* es la ilusión que, por una torsión o una perversión inaudita, fija la certidumbre en pleno abismo de ilusión. El lugar del *videor* es la pintura, el retrato, el más facticio y a la vez el más fiel de los rostros, el ojo más ciego y más clarividente.¹⁶

Ahora bien, así como este “ego video” era, en Descartes, el comienzo de la autodeterminación del sujeto, una herramienta al servicio de la certeza ontológica del “ego sum,” lo que el vídeo pone de relieve es que esa mirada, lejos de permitir la construcción de la propia subjetividad, la abisma. Y ello porque lo que percibe no son sino fragmentos de un todo irrecuperable, imágenes que no remiten a un más allá que dé cuenta de ellas — *epekeina tes ousias* —, pero tampoco a una facultad que las genere a partir de esquemas puros. El *videor* es, como señala Nancy, una ilusión, como lo es el “yo,” la identidad sustancial de la metafísica. Es esto último, “lo mismo,” el “yo” pretendidamente idéntico, lo que será una y otra vez cuestionado en el videoarte, pues ¿cómo se puede afirmar la identidad cuando esta es un constructo, una suma de imágenes, de desdoblamientos sin fin? Este, y no otro, es el problema del “narcisismo” que atrajo a la primera generación de videoartistas, comenzando por Bruce Nauman, quien en sus famosas instalaciones, los “corredores,” obligaba al espectador a enfrentarse con su propia representación. Y a veces, cuando la tecnología lo hizo posible, tal percepción tenía lugar con un retardo que producía en el público una desasosegante sensación de extrañamiento, pues había sido sacado del “tiempo real,” desde el que habitualmente se aprehenden los fenómenos, para ser trasladado a una nueva forma de temporalidad que exige, por parte del sujeto, un ejercicio perceptivo diferente, próximo a la “duración” de la que habló Henri Bergson.

Los videoartistas de los que venimos hablando son conscientes de la mirada a la que apelan sus trabajos. No es la de un sujeto que aprehenda las imágenes y las inserte en una cadena significativa solidaria de una lógica representativa, sino la de un “sujeto,” si es que aún se puede emplear ese término, deconstruido en la operación de crítica de la metafísica occidental inaugurada por Nietzsche y culminada por Heidegger. Las “imágenes-vídeo” no remiten a una realidad a la que ellas representasen, sino que es su propia presentación lo que muestran. Uno de los videoartistas que se sitúa en este sendero es Vasco Araújo. Como observa Jacinto Lageira:

[N]o ilustra ni adapta los textos, sino que traslada su sentido a otro lugar. La trama funciona por desplazamientos, si bien se mantiene siempre un eco más o menos lejano del texto, y son las imágenes las que adoptan una consistencia totalmente distinta cuando la gestualidad, la voz o el escrito así lo señalan, inevitablemente, insertándose en él de forma sutil, sin dejar apenas un rastro del desplazamiento.¹⁷

Así sus vídeos y grabaciones como *Hereditas*, *Far de Donna* y sus instalaciones como *O morto* apelan a textos (propios y de otros), a lenguajes y a representaciones artísticas, pero el resultado no es una imagen o un homenaje a una representación previa, sino una nueva representación que se muestra así misma.

Con el vídeo, dice Nancy,

ya no se trata del cuerpo textualizado del cine. Se trata de algo diferente, cuyo nombre genérico es incrustración. No ya la incrustración de las palabras en la imagen, sino la incrustración de la propia imagen: ésta se hunde en la materia de la pantalla, no se posa sobre ella como la imagen del cine, y tampoco se funde con una tela como en la pintura. En cierto sentido, ni siquiera hay que hablar de pantalla: el vídeo no pertenece al orden de la pantalla, sino al de la penetración.¹⁸

“Imágenes-vídeo”: imágenes incrustradas que nada representan regidas por una nueva temporalidad y cuyo sentido no debe buscarse fuera de ellas mismas. Tal podría ser una definición de lo que venimos buscando y que intuimos en los trabajos de los videoartistas portugueses y que dependen, una vez más, de un *videor*, de una mirada, en este caso dirigida al arte, a la manera de entender el arte, inédita.

Al prestar atención, al desconfiar de cualquier referencia exterior de la imagen que supuestamente nos permitiría ver, representarnos algo, la mirada se vuelve hacia sí misma. [...] [E]s la imagen misma proyectada hacia delante, arrojada contra nuestra mirada y haciéndonos saber que no vemos, que cuanto más observamos, tal vez, menos vemos, porque en definitiva es la imagen la que nos observa, nos escruta y nos golpea.¹⁹

Fue Lacan quien puso las bases de este juego de miradas en el que se asienta el trabajo de João Tabarra, en obras como *Please Don't Go*. La mirada del espectador que es "domada" por la que le dirige obra de arte²⁰ y que neutraliza sus pretensiones de (re)conocimiento, algo en lo que Lacan coincide con Heidegger. Si para este último en la creación artística no se da una representación con pretensiones de veracidad de una sustancia (algo así como "el Arte," por ejemplo), para el primero es lo real lo irrepresentable por antonomasia. Como mucho, el arte puede aspirar a mostrar el encuentro fallido, traumático, con lo real, ese mismo real que asoma, ominosamente, al final de *Please Don't Go*, cuando descubrimos que esa paradisíaca imagen de una playa no es más que un cartel publicitario rodeado de artificios sonoros para engañar a la percepción del espectador.

Onofre, que establece un diálogo con la verosimilitud y juega con la percepción del espectador, suele llevar al público a la tesitura de interpretar su obra como real o irreal. Así, en la serie *Ghost* (2009-2012) construye una "isla flotante." En una pequeña embarcación monta una gran duna de arena blanca y, sobre esta, un oasis en el que se aprecia una única palmera tropical. Onofre abandona en el río Tajo su isla, que desciende por el estuario, y tras pasar por las cercanías de la ciudad de Lisboa y bajo el Puente 25 de abril, termina desapareciendo en el horizonte del océano Atlántico. La "isla flotante," que inevitablemente recuerda a otros textos portugueses, como *A Jangada de Pedra* de José Saramago, materializa la idea de una península ibérica a la deriva, pero al mismo tiempo plantea una mirada a la realidad. El espectador del vídeo contempla la pieza como un simulacro imposible, como una realidad inventada o ficticia, una "isla flotante," pero al mismo tiempo esta realidad se inserta en un contexto real y cotidiano: la ciudad lisboeta, la desembocadura del río Tajo y el área metropolitana más poblada de Portugal.

Como sostiene Robert Stam: "la imagen digital también implica una desontologización de la imagen baziana [...] la producción de imágenes digitales hacen posible prácticamente cualquier imagen."²¹ Por ello, el videoartista, a diferencia del cineasta, no está apegado a la

realidad o al realismo, tan influyente en la teoría de André Bazin. Todo lo contrario: este nuevo creador goza de plena libertad y no debe pleitesía a ningún sistema o modelo icónico de representación precedente. Más aún, puede transformar y manipular de múltiples maneras lo real. Así, Filipa César en *Aura* (2004) reconstruye un universo imposible, pero verosímil al mismo tiempo. La autora, nacida en Oporto y afincada en Berlín, graba en las cercanías del Reichstag de esta ciudad, no para documentar o mostrar una realidad y un espacio turísticos del país alemán, sino con la finalidad de mostrar la extrañeza del espacio. Como recurso tecnológico, César opta por la reproducción marcha atrás. Las primeras imágenes de la pieza — el follaje de los árboles y la brisa sobre la hierba del parque — resultan inquietantes pero lógicas. Sin embargo, el espectador pronto es incapaz de entender la coherencia de las acciones de las personas que deambulan por el jardín. Surge entonces una necesidad de comprender y de aprehender lo que aparentemente carece de sentido, pues las figuras que aparecen caminan de espaldas y realizan gestos insólitos pero, tal vez, posibles. Solo cuando el público observa el vuelo en retroceso de un cuervo comprende que se trata de un vídeo que reproduce marcha atrás y que la temporalidad, por tanto, ha sido invertida.

Lo anterior confirma que los videoartistas lusos se encuentran ante el hecho de que lo representado deja de tener un valor narrativo, genérico y estético. El vídeo y las imágenes electrónicas se convierten en el centro de la creación. Andrew Darley ha sintetizado este proceso en el panorama internacional del audiovisual actual: “Me interesa llamar la atención sobre las maneras específicas mediante las cuales la imagen digital está construyendo formas estéticas y ocupando un lugar en su seno, pues tales formas resultan muy distintas de sus correlatos de hace treinta años (caso de que existieran). Aquí, de manera consciente o no, las imágenes estimulan y/o atraen la atención sobre sí mismas en tanto imágenes, al mismo tiempo que, de modo concomitante, desvirtúan la representación, entendida en su acepción tradicional, girando, en primera instancia, más en torno a estilos, formas y géneros (previos y coexistentes).”²² Así ocurre en otra obra de Filipa César, *Alle der Kosmonauten* (2004), un largo paseo en cámara fija por el Berlín oriental. La pieza no se preocupa en documentar, no quiere insertarse dentro del género del documental, del cine informativo o de los vídeos de denuncia social/histórica, sino que se trata de una contemplación en sí mismo, de un “paseo.”

También João Onofre está interesado en fijar la atención del espectador en la propia obra, es decir, en el propio vídeo. En *Untitled (N'en finit plus)* (2011) el espectador escucha la

voz de una joven (Beatriz Mateus) que canta la letra de “La nuit n’en finit plus” de Petula Clark. Sin embargo, lo que contempla el público no es más que un pedazo de tierra húmeda. La cámara comienza un larguísimo movimiento (realizado con una grúa y con un posterior *etalonaje* digital) que permite que aparezcan, primero, los pies, luego las piernas y, por fin, el cuerpo de la joven. Pero el misterio se mantiene porque el espectador no puede entender el lugar donde se encuentra la joven. La cámara sigue ascendiendo y se descubre que Beatriz Mateus canta desde una especie de fosa o tumba gigante. La imagen se aleja aún más y vemos la fosa abierta, perdida en un campo verde en mitad de la noche. En verdad la obra podría entenderse como una escenificación de la letra de la canción de Petula Clark, pero la pieza sobrepasa la mera cita musical y atrapa al espectador, obligado a reflexionar sobre la propia imagen.

El videoarte y su composición electrónica-digital se transforman en el tema central de las obras y su relación con la realidad, que ha dejado de ser representativa, es el tema central de las obras de estos videoartistas. No se trata, pues, de adecuarse a la realidad, sino de develarla, en términos heideggerianos. Esto sólo es posible una vez que el arte se libera de una concepción temporal basada en la sucesión de momentos de idéntica magnitud, dentro de los cuales se producen los acontecimientos. En su lugar, a lo que se apunta es a una concepción temporal extática en la que el tiempo no es aquello que facilita nuestras representaciones, sino lo que da cuenta de nuestro ser. Ser y tiempo. Una de las consecuencias que esto tiene es que el vínculo evidente entre significado y significante se rompe, pues el primero no actúa como la sustancia a la que el segundo señalaría. Cera es, posiblemente, el creador audiovisual que más ha reflexionado sobre este proceso de ruptura o de quiebra en la relación directa entre significado y significante. En casi la totalidad de sus propuestas, este creador portugués se plantea la cuestión del extrañamiento (entendido como lo que define Viktor Shklovski:²³ una ruptura entre el significado y el significante). Así, piezas como *II* (2012) y *The Proa Complex* (2005) no pueden entenderse como documentales o estudios sobre lo real, sino precisamente como un *extrañamiento* de lo real. Ambos vídeos consisten en la grabación de arquitecturas y de espacios industriales de los no-lugares de los que habla Marc Augé. Estos trabajos podrían recordar a los “tiempos muertos” del cine de ficción de Michelangelo Antonioni o los célebres “pillow shot” de las películas del director japonés Yasujiro Ozu. Son el formato de las obras de Cera (en el primer caso la polivisión o pantalla múltiple; en el segundo, un tempo lento), la iluminación y el montaje los que dan el nuevo significado a las

obras. Los espacios y lugares retratados por Nuno Cera no nos resultan cercanos o próximos, sino lejanos y “extraños.”

En cuanto a Pedro Paiva João Maria Gusmão, artistas más cercanos en sus planteamientos al cine experimental y de no ficción que al videoarte, se sitúan intencionalmente en un espacio de extrañamiento. Para ellos sus vídeos y sus instalaciones son, ante todo, procesos que presentan paradojas que no pueden sino suscitar la inquietud de quien los contempla. Así, la visión de los engranajes de un molino se convierte en un universo enigmático en *Water Mill* (2012). La mirada de Pedro Paiva João Maria Gusmão se centra en (de)mostrar lo extraño presente en actividades tan cotidianas como el acostarse, que se transforman en un proceso místico al ralentizarse – de nuevo la manipulación temporal — hasta lo inquietante: *Getting in to the Bed* (2011).

4. CONCLUSIONES

En la década de los ochenta, Jean Baudrillard se preguntaba por el impacto que las nuevas videoculturas tendrían en el arte. Tiempo atrás había escrito que “en el corazón de esta videocultura siempre hay una pantalla, pero no hay forzosamente una mirada.”²⁴ Pues bien, los artistas portugueses a los que nos hemos referido, y muy especialmente los pertenecientes a la generación nacida en la década de los setenta, demuestran haber encontrado una mirada.

La primera característica que comparten casi todos ellos es, como se ha visto, que en su formación han incluido directamente dos instituciones lusas Fundação Serralves y Fundação Calouste Gulbenkain. Y una segunda seña de identidad fundamental es el haber permanecido durante grandes períodos en estancias formativas y de creación en el extranjero. Ahora bien, el nexos común más interesante para lo que nos ocupa es que puede apreciarse en sus trabajos la misma búsqueda continua y permanente de la propia mirada. Lo que se plantean es entonces cómo tal mirada, al depender de un sujeto descentrado, deconstruido, no puede aprehender la realidad, que ya no depende de esa lógica sujeto-objeto. Es precisamente esto lo que descubren, lo que muestran, las “imágenes-vídeo,” en las que el tiempo se libera de su función ordenadora de los fenómenos para alcanzar todo su alcance ontológico. Este tipo de imágenes no se encadenan a partir de un comienzo que

actúe como fundamento, lógico y legal, de la su serie. De hecho, cada pieza de videoarte, gracias al recurso al *loop* o a la repetición incesante, sitúa al espectador en el terreno de la iteración, que no es exactamente el de la repetición de lo mismo, sino, por decirlo con Derrida, el de la “huella,” creadora de “imágenes-fantasma.” Las imágenes se suceden, no cronológicamente, sino, si se nos permite parafrasear a Heidegger, “extáticamente.”

Eso lo que Jean-Luc Nancy, según vimos, denomina la “incrustación.” ¿Se puede, pese a todo lo anterior, buscar una lógica narrativa — dependiente, por tanto, de una temporalidad — en el videoarte? ¿Cabe contar historias, relatos, con el arte del vídeo? Sí, pero a condición de asumir que el referente de las imágenes no está fuera de ellas, sino en el espacio que habitan, y en el que toman del tiempo su razón de ser. En *F for Fake*, Filipa César lleva hasta el paroxismo el juego entre imágenes ficticias (un falso documental, una película) y “reales” hasta el punto de llegar a confundirlas, no porque, como diría una lectura superficial antiposmoderna, se haya anulado la diferencia entre ambas, sino porque en el vídeo unas y otras comparten un mismo ser, esto es, un mismo tiempo: el tiempo de las “imágenes-tiempo.” Cuáles son los efectos que para el arte puede tener semejante concepción son un gran desafío para la estética actual. Mucho nos tenemos que estos apuntes poco pueden aportar al respecto, dada la magnitud de la empresa. En su lugar nos conformamos con esbozar alguna posible línea de estudio que ha de quedar inevitablemente por desarrollar. Sirva, pues, lo anterior como propuesta y como elogio de una generación de videoartistas portugueses que se han atrevido a ir más lejos que otros artes del vídeo nacionales en su reflexión sobre la condición temporal de la imagen del vídeo.

1. Destacamos: Rudolf Arnheim, *El cine como arte* (Barcelona: Paidós, 1986); André Bazin, *¿Qué es el cine?* (Madrid: Rialp, 2001); Noël Burch, *Praxis del cine* (Madrid: Fundamentos, 2008); Francesco Casetti, *Dentro de lo Sguardo. Il Filme e il suo Spettatore* (Roma: Bompiani, 1986), Noël Carroll, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies of Contemporary Film Theory* (New York: Columbia University Press, 1988); Gilles Deleuze, *L'Image-temps* (Paris: Éditions de Minuit, 1985).

2. La obra más significativa de Bellour es *L'Entre-Images. Photo. Cinéma. Vidéo*. (Paris: La Différence, 2002). De Yvonne Spielmann hay que destacar su *Video. Das reflexive Medium* (Frankfurt: Suhrkamp Press, 2005). Y en cuanto a Parfait, resulta ineludible la lectura de *Video: an art contemporain* (Paris: Editions du regard, 2001).

3. La propia François Parfait así lo constata al comienzo de su obra *Video: un art contemporain*. Tras señalar la ingente cantidad de producciones artísticas realizadas en formato vídeo, añade que “a esta proliferación de expresiones electrónicas cuya visibilidad y procedimientos no es evidente — construcciones de lo más elaboradas junto a gestos de lo más indolente —, le corresponde un déficit del discurso crítico y una debilidad en los medios de descripción y de análisis, medios con los que ninguna otra forma de expresión plástica ha sido sometida en el mismo grado” (7).

4. Así, en “El origen de la obra de arte” leemos: “Pero [...], ¿al decir que el arte es el ponerse a la obra de la verdad vuelve a cobrar vida aquella opinión ya superada según la cual el arte es una imitación y copia de la realidad? [...] Nada de eso.” — in Martin Heidegger, *Caminos de bosque* (Madrid: Alianza, 2008), 25.

5. Deleuze, *L'Image-temps*, 347-348. Un poco antes, Deleuze había confesado que su interés por la nueva imagen, la del videoarte, era subsidiario respecto a su estudio del cine: “no pretendemos efectuar un análisis de las nuevas imágenes, tarea que desbordaría nuestro proyecto, pero sí indicar ciertos efectos cuya relación con la imagen cinematográfica es necesario dilucidar” (346).

6. Derrida, Jacques, “Videor,” in *Passages de l'image*, ed. Raymond Bellour et al. (Paris: Éditions du Centre Pompidou, 1990), 160.

7. Cf. Fernando Rampérez, *La quiebra de la representación* (Madrid: Dykinson, 2004).

8. Cf. Heidegger, *Nietzsche (I)* (Madrid: Destino, 2000), 496.

9. Cf. Michel Foucault, *Ceci n'est pas une pipe* (Montpellier: Fata Morgana, 1973).

10. Cf. Paul Virilio, *Esthétique de la disparition* (Paris : André Balland, 1980); Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère* (Paris: Galilée, 2003).

11. De hecho, Buci-Glucksmann menciona con frecuencia en su ensayo trabajos de videoartistas como Bill Viola. Es indudable que esa “Estética del videoarte” por la que venimos abogando debería tomar en consideración estos análisis de esta autora, así como los del propio Virilio, si bien la aplicabilidad de los de este último al videoarte es menos evidente.

12. Pedro Lapa, “Cartografía delgúns conflictos e propostas / Cartografía de algunos conflictos y propuestas,” in *Outras alternativas: novas experiências visuais em Portugal*, ed. David Barro (Vigo: Fundación MARCO, 2003), 44.

13. Preferimos este término, que alude a la célebre distinción trazada por Deleuze entre “imagen-tiempo” e “imagen-movimiento,” al de “imagen electrónica,” toda vez que los avances tecnológicos han permitido al videoarte acercarse a nuevos formatos, como el digital, que poco tienen que ver con el empleado para generar las primeras imágenes que grababan las cámaras, portátiles en su mayoría, magnetoscópicas. No obstante, ya que el videoarte, pese a que comienza a prescindir del vídeo desde los años 80 del siglo XX, conserva el término “vídeo,” nosotros, por nuestra parte, haremos lo mismo al hablar de esta “imagen-vídeo.”

14. Lapa, “Cartografía delgúns,” 48.

15. Christine Van Asche (ed.), *Vidéo Vintage* (Paris: Centre Pompidou, 2012).

16. Jean-Luc Nancy, *Ego sum* (Paris: Aubier Flammarion, 1979), 72.

17. Jacinto Lageira, “Volver a quedarse mudo,” in *Más que la vida/Mais que a vida/Larger than life* (Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian/Vigo: Fundación MARCO, 2010), 83.

18. Nancy, *Au fond des images* (Paris: Galilée, 2003), 137.

19. Nancy, “La sacudida de lo inicial. Los golpes de James Coleman,” *Carta 3* (2012): 16.

20. Jacques Lacan, *Le Séminaire, Livre XI. Les quatre principes fondamentaux de la psychanalyse* (Paris: Seuil, 1973).

21. Robert Stam, *Teorías del cine* (Barcelona: Paidós Comunicación, 2001), 264.

22. Andrew Darley, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación* (Barcelona: Paidós, 2002), 297.

23. Viktor Shklovski, *Cine y lenguaje* (Barcelona: Anagrama, 1971).

24. Jean Baudrillard, “Videosfera y Sujeto Fractal,” in *Videoculturas de fin de siglo* (Madrid: Cátedra, 1989), 31.