

# DIALÉCTICA ENTRE MOVILIDAD E INMOVILIDAD EN EL VIDEOARTE: LA IMAGEN VIDEOGRÁFICA QUE TIENDE AL ESTATISMO

Lorena Rodríguez Mattalía

Universidad Politécnica de Valencia, Dpto. de Escultura

## Resumen

De la escritura del movimiento cinematográfica, al “yo veo” del vídeo, no sólo se ha producido un cambio etimológico, sino una modificación en la relación con imagen en movimiento. A la imagen-devenir que se proyecta, intocable, en las salas de cine, se suma una imagen doméstica, manipulable con un gesto del mando a distancia; y, en la actualidad, gracias a las tecnologías digitales, llegamos a *tocar* esta imagen a través de las pantallas táctiles, pudiendo fácilmente manipular su movimiento, re-mezclarla, aplicar filtros.

El presente estudio parte del análisis de cómo el videoarte reaccionó ante este acercamiento de la imagen, desarrollando obras que aprovechan la cualidad *híbrida* del medio: no ser exclusivo a ningún ámbito lo coloca en una posición fronteriza que va a propiciar un trabajo analítico sobre la imagen misma.

Esta investigación plantea que dichos cambios han transformado la relación de numerosas obras videográficas con la cuestión del movimiento. Analizando la utilización del *ralenti*, Serge Daney (1989, 49-51) habla de una dialéctica entre movilidad e inmovilidad instalada en la imagen contemporánea: si en cine la visión de la movilidad ha ido ligada a la inmovilidad del espectador, esto es completamente trastocado por la instalación audiovisual, donde el espectador se desplaza ante una imagen cada vez menos móvil.

Tras el análisis del gran número de obras videográficas que tienden al estatismo, nuestra hipótesis es que dicha tendencia es una reacción ante la hiper-movilidad del espectador y ante su enorme capacidad de manipular la imagen; una especie de *pulsión de muerte* de la imagen cinética, que busca su límite casi abandonando aquello que la define.

El estudio de numerosos referentes, prueba que esta tendencia que se inició que los 80-90, se ha reforzado posteriormente, pudiéndose realizar una clasificación de las distintas estrategias que trabajan entre movilidad e inmovilidad: los **ralentis extremos** de Douglas Gordon; los **vídeos pictóricos** de Bill Viola y Sam Taylor Word; los **vídeo-retratos** de Robert Wilson y de Fiona Tan; la **imagen que tartamudea** de Martin Arnold; las **narraciones en suspenso** de Rodney Graham y Bill Viola.

El estudio de dichas obras y de sus imágenes disecadas, casi violentadas, demuestra que estas estrategias exigen otro tipo de espectador, un sujeto más contemplativo, que rechace la trepidación de la imagen consumible y que se pare, por unos instantes, a re-pensarlas.

*Palabras-clave:* VIDEOARTE, IMAGEN EN MOVIMIENTO, INMOVILIDAD

Abstract

The relationship with the moving image has been modified, from film movement script, to the video that allows a personal look. The image that is projected, untouchable, in cinema, is followed by a domestic image, which we can manipulate with a simple touch of the remote control.

Today, with digital technologies we can feel this image on touch screens and easily manipulate their movement, re-mix it, apply filters.

This study is based on analysis of how video art reacted to this closer image and developed works that take advantage of the hybrid quality of the medium. The videographic medium is not exclusive to any area of the image and is placed in a border position that leads to an analytical work on the image itself.

This research proposes that these changes have transformed the relationship of numerous works of video art with the movement. Serge Daney (1989, 49-51) analyzes the use of the decelerated image in video art and concludes that a dialectic exists in the contemporary image between mobility and immobility. In cinema, the vision of mobility has relied on the immobility of the spectator. This is completely transformed by the audiovisual installation, where the viewer moves in front of an increasingly less mobile image.

We have analyzed a large number of video works that tends to stillness and our hypothesis is that this trend is a reaction to the new mobility of the spectator and its enormous power for manipulating the image. There is a kind of compulsion to death of the moving image, which seeks its own limit and almost abandons what defines it.

The study of numerous works of video, proves that this trend that began in the years 80 and 90, has been subsequently reinforced. We have made a basic classification of the different strategies that work with the mobility and immobility of the image: the Douglas Gordon **extremely slow image**; the **pictorial videos** by Bill Viola and Sam Taylor Wood; the **video portraits** by Robert Wilson and Fiona Tan; the Martin Arnold **image that stutters**; the **stories that cannot advance** by Rodney Graham and Bill Viola.

The study of these works and their dissected images, shows that these strategies require another type of spectator.

These works of art are directed to more contemplative viewers, who reject the trepidation of the image of consumption and stop, for a moment, to think about the image.

**Keywords:** VIDEO ART, MOVING IMAGE, IMMOBILITY

---

Rodríguez Mattalía, Lorena. 2014. Dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte: la imagen videográfica que tiende al estatismo. *AusArt Journal for Research in Art 2* (1) (June): 164-180.

---

## INTRODUCCIÓN: VÍDEO E IMAGEN EN MOVIMIENTO

¿Cuál es nuestra relación con la imagen en movimiento? ¿Qué lugar ocupa en nuestro entorno actual? ¿Cómo la pensamos, cómo la vivimos? Resulta patente que la imagen móvil, en las sociedades llamadas “desarrolladas”, nos acecha desde todos los rincones de la vida cotidiana: ya no sólo en las salas de cine, ya no sólo desde la TV, también en nuestro propio bolsillo, donde un pequeño vídeo digital espera su turno para robarnos la mirada.

Entender qué transformaciones se han dado para que este hecho no nos parezca impensable, explica parte de las bases de la cultura actual, donde el universo de lo audiovisual ocupa un lugar central.

Un breve repaso a la etimología de los tres dispositivos esenciales de creación de imagen en movimiento, puede dar algunas pistas sobre la transformación que estamos señalando. En la *escritura del movimiento* de la cinematografía, la idea de *escritura* implicaba reflexión y conformación de un discurso; en cambio, para la *visión a distancia* de la televisión, lo importante era la difusión de la imagen, a cuántas personas es capaz de llegar. Posteriormente, la expansión de la tecnología vídeo a partir de los años 60 del siglo veinte democratizó la capacidad de crear imagen móvil: el *yo veo* del vídeo permitió que los ciudadanos empezaran a ser capaces de grabar sus propias imágenes; de ahí a poder hacerlo con el teléfono, de ahí a la imagen de bolsillo, sólo ha sido cuestión de desarrollar la tecnología digital.

Una tecnología que ha conseguido que todos los datos que manejamos, todo lo que conforma nuestro entorno cultural –imagen, sonido, textos, etc.- pueda ser traducido a su lenguaje y difundido por sus extensas redes: *Video*, yo veo en latín... y ahora, además, lo que veo lo comparto, lo hago público indiscriminadamente.

Resumiendo, diremos que esa imagen devenir que se proyectaba, enorme, ante nuestros ojos deslumbrados en las salas de cine, pasó a ser también algo doméstico con sólo encender el televisor. Y, siguiendo ese camino, la aparición del vídeo aumentó el grado de accesibilidad de la imagen, permitiendo grabarla, borrarla, manipularla. Además, las cámaras de vídeo aficionado y semi-profesional abrieron el campo de la creación provocando toda una serie de reacciones –en el ámbito artístico y social- que constituyeron los inicios del llamado *videoarte* en aquellos años 60/70. Finalmente, las tecnologías digitales han aumentado el grado de interactividad, acercando la imagen a nuestro día a día de forma que podemos crearla, manipularla y difundirla desde la palma de nuestra mano.

Hemos mencionado la aparición del *videoarte*<sup>1</sup> como uno de los efectos de esta expansión de la imagen cinética. En anteriores textos (Rodríguez Mattalía 2008, 2011) planteábamos que esta modificación de nuestra relación con la imagen impactó obviamente en el campo del arte, de forma que el dispositivo videográfico empezó a ser

utilizado por numerosos artistas como instrumento para estudiar una imagen que había dejado de ser un territorio exclusivo e intocable. Obras que funcionan como formas de investigar la imagen en todos sus aspectos, cuestionando sus cánones, diseccionándola, atravesándola con mil de preguntas.

De hecho, el dispositivo videográfico se encuentra en un espacio híbrido al no ser exclusivo a ningún ámbito de la imagen, lo que promueve dicho trabajo analítico. Su posición fronteriza es aprovechada por numerosos artistas, sacándole partido a una hibridación que le permite una distancia crítica, incluso de revuelta.

Un buen ejemplo de este uso de la videografía como herramienta de estudio de la propia imagen, es la creación a partir de productos audiovisuales ya existentes. Entre las finalidades de esta extendida tendencia apropiacionista –veremos ejemplos más adelante-, está entresacar aquello que permanece oculto, poner en entredicho la cultura audiovisual e ironizar sobre sus grandes iconos. La omnipresencia de la imagen móvil hace esencial la vocación de numerosísimas obras por retomar dicha imagen desde un punto de vista crítico, cuestionando su aceptación ciega.

## LA DIALÉCTICA ENTRE MOVILIDAD- INMOVILIDAD

Partiendo de esta consideración del arte videográfico como una reacción ante las nuevas formas de relacionarse con la imagen, donde ésta invade nuestra vida cotidiana pero, a la vez, queda a merced de nuestra manipulación más inmediata; partiendo también del análisis de muchas obras de vídeo que investigan los entresijos de la imagen cinética, la cuestión que nos interesa plantear en el presente estudio es cómo se relacionan muchas de estas obras con la cuestión del movimiento.

Durante nuestros estudios sobre videoarte, hemos observado que un gran número de creaciones trabajan con la detención del movimiento, ralentizándolo hasta casi llegar a la imagen fija, realizando remontajes donde la imagen no consigue avanzar, especializándola en vídeo-instalaciones que la despliegan por la sala expositiva. Pensando en que la relación entre movilidad e inmovilidad resulta central para la imagen cinética, pues interroga su esencia misma, decidimos indagar cuáles podrían ser las razones de la profusión de estas estrategias.

En un texto de 1989, Serge Daney<sup>4</sup> analizaba la utilización del ralenti en el arte del vídeo como el síntoma de una dialéctica entre movilidad e inmovilidad instalada en la imagen en movimiento contemporánea. El ralenti, estrategia extendida por la televisión para magnificar momentos considerados importantes, es retomado por muchas obras videográficas –analizaremos varios ejemplos, como la obra de Douglas Gordon-, que rompen con la “*visión bloqueada*” definida por Daney. Tradicionalmente, la visión de

la movilidad en cine ha ido ligada a la inmovilidad del espectador, pues su posición en la sala de proyección –oscuridad y cómodas butacas que lo invitan a mantenerse quieto-, permite percibir la movilidad de la imagen. Esta posición fue modelada poco a poco desde los inicios de la historia del cine en un proceso que Daney califica de *domesticación* del público.

Dicha relación entre movilidad e inmovilidad, que ya fue mermada por la doméstica y difusa recepción televisiva, es completamente trastocada por la instalación audiovisual, donde el espacio expositivo pasa a formar parte de la obra configurando al espectador como un elemento móvil. Su recepción físicamente activa rompe con la idea del punto de vista fijo y pone en cuestión el propio término de espectador<sup>2</sup>.



Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974

Éste se desplaza por la sala en una actitud que, según Païni (2000), lo convierte en un “*flâneur*”, retomando el concepto de la poética baudeleriana. Un espectador abandonado a la sensación del momento, en cuya deriva se deja llevar por imágenes, espacios, sonidos. Esta actitud opuesta a la concentración de la mirada cinematográfica pone en cuestión la esencia de dicha imagen: del movimiento de la imagen, pasamos para Daney al *desfile* de los espectadores ante la misma<sup>3</sup>. En suma, la instalación rompe con los modelos perceptivos anteriores y propone otro tipo de recepción que se aleja de la *visión bloqueada* del cine<sup>4</sup>.

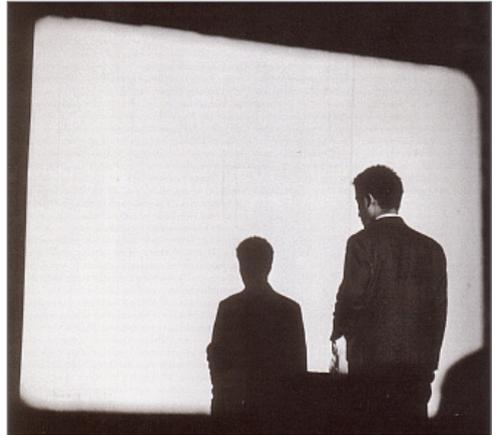
A continuación analizaremos obras que trabajan con la imagen en movimiento poniéndola en entredicho, corroborando la hipótesis de que la tendencia descrita es una reacción ante la hiper-movilidad del espectador y su enorme capacidad de manipular la imagen; una especie de *pulsión de muerte* de la imagen cinética, donde ésta busca sus propios límites, casi abandonando aquello que la define.

## REFERENTES

Decíamos que existen en la historia del videoarte numerosos ejemplos que trabajan con el detenimiento de la imagen; de hecho, la modificación de su devenir fue central para el cine de vanguardias y para el cine experimental posterior, pues si justamente había que llevar al límite los basamentos de la cinematografía, alterar su movimiento era tarea obligada: la utilización exagerada del ralenti en *Un perro Andaluz* (Buñuel y Dalí, 1929), el mantenimiento del plano fijo sobre una escena prácticamente sin acción

de Warhol en *Sleep* (1963). Es más, uno de los considerados “padres” del videoarte, Nam June Paik, llevó esta idea al extremo en *Zen for film* (1962-1964), proyectando 8 minutos de película de 16 mm en blanco. Si la imagen en movimiento es prácticamente incapaz de abandonar una capa mínima de narratividad, entendida como el efecto producido por una sucesión de elementos en transformación (Gaudreault 1988), Paik alcanzó aquí lo no narrativo, pues nada se podía inferir de esa sucesión de micro-partículas proyectadas sobre el fondo blanco de la luz del proyector, solamente un irónico vacío *zen*.

Por tanto, con el cine de vanguardia y experimental como referente primordial, vamos ahora a analizar una selección de ejemplos comprendidos entre los inicios del videoarte y la actualidad, clasificándolos por tipos de estrategias que giran entorno a la movilidad e inmovilidad de la imagen: los **ralentis extremos** de Douglas Gordon; los **vídeos pictóricos** de Bill Viola y Sam Taylor Wood; los **vídeo-retratos** de Robert Wilson y de Fiona Tan; la **imagen que tartamudea** de Martin Arnold; las **narraciones en suspenso** de Rodney Graham y Bill Viola, por volver a uno de los grandes de la videografía.



Nam June Paik, *Zen for film*, 1962-1964

## RALENTIS EXTREMOS: DOUGLAS GORDON

Comenzamos con este artista perteneciente a la llamada generación *cinéfila*<sup>5</sup> de los años 90, que se apropió del cine utilizándolo como modelo o fuente de imágenes modificadas y trasportadas al espacio del arte contemporáneo.

La estrategia de Douglas Gordon es directa, casi diríamos rotunda, pues se apropia de films completos (no de secuencias) que modifica ralentizándolos al máximo. En 1995 realiza para la Bienal de Lyon la instalación *Five Year Drive-by*, donde *The Searchers* (John Ford, 1956), es proyectado de forma que dure lo mismo que su tiempo diegético; un segundo del film de Ford debía proyectarse a lo largo de un día entero.

Pero, a nuestro entender, es en *24 Hour Psycho* (1993) donde el gesto de Gordon obtiene todo su interés. En esta instalación, una pantalla colgada en diagonal pudiendo ser rodeada por los espectadores muestra un ralenti extremo de *Psicosis* (Hitchcock, 1960), llegando su proyección a durar 24 horas, de manera que, por ejemplo, la famosa escena de la ducha pasa a durar treinta minutos.

Ya el título es un guiño al espectador, pues la referencia a las 24 horas resulta artificiosa: evidentemente el film no es ni proyectado ni visionado tanto tiempo. Una duración fuera de la economía espectacular, donde lo que importa es que la tensión que está en la base del film de origen ha sido anulada. El control magistral de Hitchcock del ritmo narrativo se ha roto dando paso a una imagen *desficcionalizada*, donde gestos, cuerpos y objetos se transforman casi en fetiches.



Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993

Apropiarse de un film mítico y ralentizarlo para exponerlo en una sala, supone el *desvelamiento* de elementos latentes que no se apreciaban cuando dominaba el devenir narrativo. Pero, además, esta obra apunta directamente a la figura del espectador: liberado de las ataduras de la *visión bloqueada*, libre también de la trama absorbente de Hitchcock que pretendía atrapar su mirada, este despreocupado “*flâneur*” puede por fin acercarse a la imagen, mirarla de frente, sin miedo, rodear a ese animal disecado en que la ha convertido Gordon –recordemos a Norman Bates taxidermista-. Casi congelada, la antigua fiera se sigue moviendo imperceptiblemente ante nuestros ojos, pero ahora, si queremos, podemos sostener su mirada.

## VÍDEOS PICTÓRICOS: BILL VIOLA Y SAM TAYLOR WOOD

La imagen vídeo que tiende al estatismo remite necesariamente a dos tipos de imagen fija: la pintura y la fotografía.

Comenzando con la pintura y continuando con la utilización del ralenti, es de obligada mención la serie *Las pasiones* (2000-2002)<sup>6</sup>, de Bill Viola, que traduce en imágenes de muy alta resolución los temas de algunos de los maestros de la pintura religiosa de los siglos XV y XVI. Sacándole un máximo partido a la tecnología digital, gran parte de estos *vídeos pictóricos* se presentan en pantallas planas colgadas en la pared, evocando dichos cuadros devocionales. Su objetivo es, por medio de la ralentización extrema de las imágenes, mostrar con mayor intensidad las emociones humanas, las expresiones cambiantes de rostros y cuerpos. Este reto, que ha persistido a lo largo de la historia del arte, lo asume Viola trabajando pormenorizadamente la puesta en escena.

En las trece videoinstalaciones que conforman *Las Pasiones*, encontramos obras como *The Quintet of the Astonished* (2000), inspirada en el cuadro *El Cristo Burlado* (El Bosco, 1495); *Observance* (2002), basada en *Los cuatro apóstoles* (Durerro, 1526); o *Emergence* (2002), cuyo referente es *La Piedad* (Masolino, 1424). Esta última presenta a dos mujeres sentadas junto a un pozo del que emerge lentamente el pálido cuerpo de un joven que es sacado del agua y tumbado en el suelo. La imagen de alta definición y la cámara lenta, dotan a esta escena de un deslumbrante dramatismo que contrasta con la vestimenta actual de los actores, que sugiere que estas pasiones extremas son insospechadamente cotidianas.



Bill Viola, *Emergence*,  
serie *Las pasiones*, 2000-2002

El lentísimo movimiento de la tristeza, la ira, el dolor, la alegría, interpelan al espectador desde su aparente quietud. La luminosidad de estas imágenes atrae a un espectador que no espera descubrir que esos “cuadros” se mueven. Un efecto sorprendente y siniestro a la vez, pues demuestra que nuestros mínimos gestos cotidianos, realizados sin pensar, pueden ser magnificados hasta casi repeler nuestra mirada.

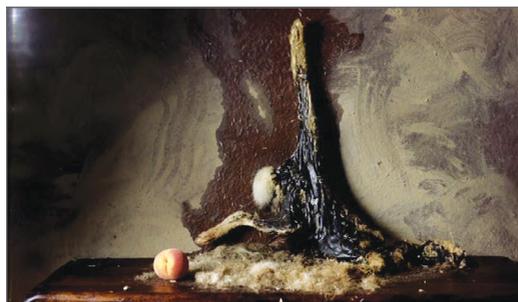


Sam Taylor Word, *Still Life*, 2001

En la misma línea de utilización de la pintura como referente para el videoarte, pero utilizando una estrategia contraria al ralenti —la aceleración del movimiento—, Sam Taylor Word realiza dos “bodegones videográficos” que reflexionan sobre el tema del tiempo y la muerte como proceso. En *Still Life* (2001), un plano fijo sobre un frutero repleto de frutas deja atónito al espectador al asistir a la aceleración extrema del proceso de putrefacción que convierte tanta exuberancia en triste masa gris en apenas unos



Sam Taylor Word, *A Little Death*, 2002



minutos. Solamente un bolígrafo colocado junto al plato sobrevive a la debacle de la materia orgánica. De la misma forma, *A Little Death* (2002) presenta una libre muerta a modo de bodegón de caza y cómo su cuerpo es devorado por innumerables insertos que aceleradamente cumplen las funciones de la naturaleza.

Si citamos estos vídeos es porque, al igual que las otras obras pero de forma inversa, subvierten el movimiento natural para mostrar al espectador aquello que en principio le es imposible ver, exponiendo aquí la cara oculta de la muerte, el proceso de desaparición de los cuerpos que los humanos nos esforzamos en ignorar<sup>7</sup>.

## VÍDEO- RETRATOS: ROBERT WILSON Y FIONA TAN

En el campo de la imagen fija, uno de los géneros que más presencia ha tenido, tanto en pintura como en fotografía, ha sido el retrato. Existen varios ejemplos de uso del vídeo en relación a este género, como es el caso de Robert Wilson y su proyecto *Voom Video Portraits*<sup>8</sup> (2004-...), pantallas planas de alta definición que presentan video-retratos de famosos como Johnny Depp, Steve Buscemi, Winona Ryder, Isabella Rossellini, Juliette Binoche, Sean Penn...

En plano fijo, los retratados miran en general a cámara posando casi sin moverse, limitándose a gestos imperceptibles. La puesta en escena –maquillaje, decorados, vestuario, iluminación, color-, de tratamiento muy cuidado, denota la formación en escenografía y teatro de Wilson. Los personajes suelen estar acompañados de elementos extraídos de la historia del arte y la cultura visual contemporánea, construyendo una especie de biografías alegóricas de estos sujetos.



Robert Wilson, *Voom Video Portraits*, 2004

Montados en bucle, no tienen un principio ni un fin discernibles, asemejándose a un cuadro o una fotografía. Cada retrato tiene su propia banda sonora creada por algunos de los colaboradores musicales de Robert Wilson (figuras como Lou Reed o Tom Waits).

Cuando el espectador entra en la sala, a primera vista, cree encontrarse con fotografías de alta definición; solamente si detiene su mirada, podrá apreciar los mínimos movimientos encerrados en estas imágenes, presenciando una casi imperceptible coreografía de gestos –tales como un parpadeo o un pequeño movimiento del pie-. La barroca



Robert Wilson, *Voom Video Portraits*, 2004

estética de Wilson, añadida al tratamiento del movimiento, exponen a estos famosos como si de seres medio disecados se tratara –una vez más la referencia a lo dise-cado-, permitiendo al espectador el placer de ver a sus celebridades casi paralizadas, sin posibilidad de escapar a su mirada.

Una estrategia parecida pero con una estética muy distinta es la que emplea Fiona Tan en *Countenance*<sup>9</sup> (2002). Esta galería de retratos, pero esta vez de gente “corriente”, consiste en una videoinstalación multicanal que presenta imágenes en blanco y negro cuya inspiración fue el proyecto fotográfico de August Sander, *Hombres del siglo XX* (1929). La artista retrató a cientos de habitantes de Berlín de diferentes profesiones y estratos sociales: unos operarios en su taller, una niña en el pasillo de su escuela, una anciana en su cocina, unos niños en el parque, un ejecutivo en su despacho... Todos ellos aparecen de cuerpo entero, mirando a cámara e intentando mantener la inmovilidad de su cuerpo. Parecen fotografías pero no lo son, pues la inmovilidad no es una cualidad que nos haya sido dada de forma natural al ser humano.

Estos “Semblantes”, como dice el título, provocan una reflexión sobre el tiempo: el tiempo que duró la filmación que obligó al retratado a un dificultoso estatismo; el tiempo que ha transcurrido entre aquellas tomas y el momento de su recepción



Fiona Tan, *Countenance*, 2002

(¿un año, dos, diez tal vez?); el tiempo congelado que atrapó esos semblantes dilatándolos y permitiendo ahora su memoria.

Ante esos retratos cotidianos y, en paralelo, magnificados por el estatismo de la imagen, el espectador se siente como ante un curioso espejo, pues él bien podría haber sido esa niña que nos mira, con cierta timidez pero muy fijamente, desde el desenfocado pasillo de su colegio; o esa anciana que se apoya levemente en la anticuada encimera de su cocina para no perder el equilibrio; o incluso ese director de algo que mantiene su porte rodeado del confort de su despacho.

El efecto de estos vídeo retratos –tanto los de Tan como los de Wilson–, donde el estatismo no viene de la manipulación de la imagen en movimiento, sino de la pose de los personajes que no puede ser mantenida del todo, es un contraste fascinante entre la naturaleza muerta y la vida expuestas a nuestra mirada.

## LA IMAGEN QUE TARTAMUDEA: MARTIN ARNOLD

Pasando a otro tipo de estrategias, el remontaje es una técnica muy utilizada en el videoarte apropiacionista, dada la capacidad del vídeo de retomar imágenes de todo tipo y de alterar fácilmente su montaje. Dentro de dicha estrategia, numerosas obras modifican el devenir “natural” de la sucesión de imágenes para revisar su significado<sup>10</sup>.



Martin Arnold, *Passage à l'acte*, 1993

En *Passage à l'acte* (1993), Martin Arnold deconstruye, a partir de una corta secuencia del film *To Kill a Mockingbird* (Robert Mulligan, 1962), el desayuno de una familia, envolviéndola en el ritmo espasmódico de su remontaje. Realiza un ultra-*découpage* trabajando fotograma a fotograma, repitiéndolos, haciéndolos avanzar y retroceder de forma que el movimiento se convierte en increíble tartamudeo; un montaje espasmódico que pone en suspenso el sentido de las imágenes retomadas.

En un plano medio de una familia tomando el desayuno, el padre llama al niño entrecortadamente, con una voz que, ralentizada, parece de ultratumba. Tras una pausa en la que el parpadeo exacerbado de sus ojos lo acerca a la imagen de la locura, extiende la mano para señalar insistentemente la silla, ordenándole que se siente a la mesa.

Continúa el tartamudeo de la imagen, donde la familia no consigue casi moverse ni comunicarse, de manera que esta

idílica escena familiar se torna grotesca. Los personajes pierden patentemente la compostura escenificando, como anuncia el título, un *paso al acto* en el sentido psicoanalítico<sup>11</sup>: la imagen se ve atrapada por la retención y muestra aquello que en principio no es patente, sacando a la luz micro-detalles ocultos por su devenir corriente<sup>12</sup>.

Arnold revela lo que la representación hollywoodiense pretende construir sin fisuras, haciendo de lo familiar algo extraño, lo que recuerda claramente la teoría freudiana de *lo siniestro*. Trastocando el movimiento de la secuencia –aquello que hace del cine una escritura particular–, la imagen resulta *siniestra* por lo que tiene de familiar. Tras la aparente calma cotidiana, se esconde lo innombrable que estaba en la imagen, pero que permanecía reprimido.

## NARRACIONES EN SUSPENSO: RODNEY GRAHAM Y BILL VIOLA

Decíamos al principio, citando los ejemplos de Buñuel, Warhol y Paik, que el trabajo con el movimiento de la imagen tiene estrecha relación con la vocación del cine de vanguardias y experimental –además del videoarte–, por poner en suspensión la narrativa: si entendemos este concepto como el efecto producido por esa sucesión de elementos en transformación que se da naturalmente en la imagen cinética, alterar dicha sucesión es evidentemente alterar la narrativa clásica.

Muchos ejemplos podrían exponerse en relación a este tema, pero analizaremos, por razones de espacio, dos que nos parecen singulares.

Rodney Graham realiza obras de apropiación, pero no de films, sino de modelos cinematográficos: puesta en escena, vestuario, tipos de encuadres, movimientos de cámara, etc. En *City Self/Country Self* (2000), *Vexation Island* (1999) y *How I Became a Ramblin' Man* (1999) retoma géneros propios del cine comercial como las películas de piratas, policías, o western, para fingir copiar sus códigos pero realmente subvertirlos.

*How I Became a Ramblin' Man* (1999), se abre con el típico paisaje de llanura del western, donde un cowboy, montando su caballo, se acerca desde la profundidad de campo. Atraviesa el paisaje, sigue senderos, vadea ríos; el sonido es el de la llanura, del río de montaña, de los cascos del caballo. Tras este recorrido, vemos al personaje sentado sobre un tronco caído, tocando la guitarra mientras canta una melancólica balada cuyo estribillo coincide con el título de la obra. Se suceden, de forma muy cinematográfica, planos generales y primeros planos, y cuando la canción acaba, el personaje monta de nuevo sobre su caballo. Una vez más vemos al cowboy vadear el río, recorrer los senderos, pero volviendo sobre sus pasos. Por el mismo paisaje de llanura del comienzo, se aleja tranquilamente hacia la profundidad de campo; el sonido de un grillo sobre el plano de las montañas cierra esta pieza de 9 minutos en total.

Toda la puesta en escena y el montaje desplegados por Graham abren unas expectativas en el espectador acostumbrado al western, género que parece en un principio



Rodney Graham, *How I Became a Ramblin' Man*, 1999

ser imitado a la perfección. La presentación de este personaje, su apacible paso por la llanura, su melancólica balada, deberían obligadamente preceder a una escena de *acción*, donde por acción se entiende un suceso espectacular que rompa la calma de la secuencia anterior. Pero en vez de esto volvemos otra vez a la quietud, al calmado paso del caballo hacia las montañas. Tras 9 minutos de imágenes, *nada* ha ocurrido, pues el cine de taquilla nos tiene habituados a sentir que la quietud del paisaje, el tranquilo paseo de un hombre, no son *nada*.

En esta obra el movimiento natural de la escena no ha sido trastocado, lo que sí que ha sufrido una alteración completa es el "movimiento" de la secuencia narrativa<sup>13</sup> clásica, donde a una situación inicial, le ha de seguir por sistema su ruptura y las peripecias consiguientes. Estos planos de quietud y este tranquilo personaje, nos parecen demasiado pasivos, como atrapados en una inacción que puede llegar a exasperarnos. La narratividad tópica del cine de acción se ve así puesta en suspenso, dejando al espectador a medias, teniéndose que tragar su impaciencia.

Con el siguiente y último ejemplo, volvemos a uno de los videoartistas más reconocidos, Bill Viola y a una de sus obras más tempranas: *The Reflecting Pool* (1977-79). Es un vídeo monocal canal compuesto por un plano general fijo de una piscina en medio de un bosque. Un hombre, el propio Viola, se instala en el borde de la piscina y, tras unos

segundos, salta quedando su imagen *congelada* por encima del agua, sin llegar a caer. En cambio, ésta continúa su movimiento leve y constante, creando la sensación de que el hombre está como suspendido en el aire. Pero hay algo que no encaja y que imposibilita la naturalización de esta escena: su reflejo ha desaparecido, lo que señala la artificialidad del efecto de congelado de la imagen, exhibiendo su carácter de truco.

El hombre permanece inmóvil mientras en la piscina empiezan a suceder pequeños acontecimientos: en su fluctuar de reflejos, vemos las ondas creadas en el agua por algo invisible que se zambulle, vemos el reflejo de alguien que camina por el borde sin que haya nadie en campo. Finalmente, el hombre, desnudo (al comienzo estaba vestido), sale del agua y se aleja por el bosque.

El principio y final de esta pieza cumplen con las coordenadas 'naturales' del espacio y del tiempo; la parte central no, pues está marcada por una *elipsis* de la caída del hombre al agua que debería unir principio y fin. Conviven así dos tiempos fragmentados un espacio único: el congelado del hombre y el que transcurre del agua. En esta obra el material es el *tiempo* y, por tanto, el movimiento; un tiempo que parece continuo, dada la aparente ausencia de montaje. La ilusión sería perfecta si no fuera porque ése no era el objetivo de Viola: la patente artificialidad del efecto de congelado y el juego de reflejos irreales, están ahí para mostrarnos una imagen distinta.

Aunque se ha roto la unidad de espacio-tiempo de la narratividad clásica, no se corta toda posibilidad de narración pues, a nuestro entender, hay en este vídeo un trabajo en torno a dos personajes: el cuerpo del artista, que se independiza del espacio pudiendo suspenderse en el aire, y también la piscina convertida en personaje, que refleja lo que quiere, incluso cuerpos invisibles.

La dilatación del instante mínimo del hombre en el aire, sustrae a este vídeo de la linealidad del relato clásico sin llegar, no obstante, a eliminar el efecto de intriga: el espectador se plantea qué le ha ocurrido exactamente al personaje, por qué ha perdido sus ropas, qué extraño viaje ha realizado. Este juego de presencias y ausencias plantea un misterio que no exige ser resuelto, sino disfrutado con la calma de la quietud.



Bill Viola, *The Reflecting Pool*, 1977-1979

## CONCLUSIONES

Planteábamos al principio la omnipresencia de una imagen en movimiento constante, formando parte de nuestro universo cotidiano y, en contrapartida, colocada tan cerca que queda a merced de nuestra manipulación, pudiendo incluso tocarla por medio de las pantallas táctiles.

Las obras que acabamos de repasar constituyen formas de reacción ante este acercamiento de la imagen. Aminorar su movimiento por medio, por ejemplo, del *ralenti*, tiene dos connotaciones complementarias. Por un lado, en relación a la estrategia de la apropiación, es una forma de manipular *manualmente* la imagen, de hacer intervenir su plasticidad, incluso el tacto (Païni 2002), pues la imagen detenida invita a acercarnos aún más. Por otro lado, en relación a la estrategia de la videoinstalación, la espacialización de la imagen introduce el *tiempo de la recepción* y, ante una imagen cada vez más lenta, dicho tiempo se dilata, se estira pidiendo al espectador que abandone, por un momento, el trepidar de su ritmo cotidiano. Comentando el gesto de Gordon sobre *Psicosis*, afirma Royoux (1996, 52):

*“El ralenti de la velocidad de proyección invierte los roles; no sólo ya no es posible seguir la intriga, sino que el espectador dispone –a la inversa de las condiciones de proyección habituales- de todo el tiempo necesario para reflexionar sobre lo que ve, para dejar vagar su pensamiento libremente.”*

La suspensión del devenir de la imagen propone un tiempo muerto donde ya no domina el tiempo de la imagen corriente que nos rodea, sino el tiempo de la recepción, de la reflexión, tal vez también del hastío. Además, las trasgresiones que hemos comentado del devenir narrativo tradicional, proponen otras formas de leer una sucesión de imágenes. Para Royoux (1996, 53):

*“Todas estas estrategias proponen una forma de acceder a una profundidad, detrás de las palabras y de las imágenes, un espesor oculto que intenta remontar a la superficie de la pantalla”.*

Conscientes de que la clasificación de estrategias realizada es parcial y que podría extenderse, lo que queríamos demostrar con estos ejemplos es que estas obras y sus imágenes disecadas, casi violentadas, exigen otro tipo de espectador, un sujeto más contemplativo, que rechace la trepidación de la imagen consumible y que se pare, por unos instantes, a mirarla más pausadamente, a re-pensarla al fin.

#### Referencias

- Baudelaire, Charles. 1991. *Las flores del mal*, edición bilingüe. Madrid: Cátedra
- Daney, Serge. 1989. “Du défilement au défilé”, *La Recherche Photographique 7*
- Freud, Sigmund. 1973. “Lo siniestro”, en: *Obras Completas*. Vol. 3. pp. 2483-2505. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva
- Gaudreault, André. 1988. *Du littéraire au filmique. Système du récit*. París: Méridiens Klincksieck
- Hermange, Emmanuel. 2001. “Pour nous le cinéma est mort: notes sur quelques stratégies cinéphiles de l’art”, *Parachute 103*, Québec (été)
- Macdonald, Scott. 1999. “Martin Arnold. Scratcher Hollywood” (entrevista), *Bref 40*
- Païni, Dominique. 2000. “Le retour du flâneur”. *Art press 255* (mars)
- 2000. “La main qui ralenti”. Pp. 94-104 de *Le temps exposé: le cinéma de la salle au musée*. París: Cahiers du cinéma essais

- Rodríguez Mattalía, Lorena. 2008. *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: Universitat Politècnica de Valencia
- 2011. *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*. Castellón: UJI
- Royoux, Jean-Christophe. 1995-96. "Narration et paysage: ce que devient le cinéma à l'heure de sa reproduction. Quelques remarques à partir du travail de six jeunes artistes britanniques". En *Perfect Speed. Six British Artists*. Tampa: Macdonald Stewart Art Centre, Guelph, Ontario & University of South Florida Contemporary Art Museum
- 1997. "Pour un cinéma d'exposition. Retour sur quelques jalons historiques". *Omnibus* 20 (avril)
- 2000. "Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée", *Un autre cinéma, Art press*, 262 (novembre)

#### Notas

- <sup>1</sup> Utilizaremos este término por ser el más extendido, conscientes del amplio debate que ha supuesto y donde se proponían otras expresiones, como *vídeo de creación* por ejemplo, que consideramos igualmente adecuadas.
- <sup>2</sup> Término que puede ser sustituido por el de visitante, participante, o usuario en el caso interactivo.
- <sup>3</sup> Daney cita el ejemplo del cine de Godard, que ha trabajado en muchas ocasiones con el ralenti y congelado de la imagen analizando una escena del film *Ici et ailleurs* (1975), donde los personajes desfilan ante la cámara llevando cada uno una foto que presentan al espectador.
- <sup>4</sup> El desarrollo de la instalación audiovisual llevó a Royoux a definir el concepto de *cine de exposición*. Un ejemplo interesante es la obra de James Coleman que, en *I.N.I.T.A.L.S* (1993-94) y en *Photographs* (1998-99), construye narraciones por medio de la proyección de imágenes fijas —un tipo de narración a partir de la sucesión de imágenes fijas que ya planteó Chris Marker en *La Jetée* (1962), por ejemplo—. Ver: Jean-Christophe Royoux, "Pour un cinéma d'exposition. Retour sur quelques jalons historiques", *Omnibus*, nº 20, París, abril 1997. También: Jean-Christophe Royoux. "Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée", *Un autre cinéma, Art press*, nº 262, París, noviembre 2000.
- <sup>5</sup> Junto con, por ejemplo, Stan Douglas, Pierre Huyghe, Bismuth, Eija-Liisa Ahtila, Doug Aitken y Sam Taylor-Wood. Ver: Emmanuel Hermange, "Pour nous le cinéma est mort. Notes sur quelques stratégies cinéphiles de l'art", *Parachute*, nº 103, Québec, verano 2001.
- <sup>6</sup> Exposición organizada por el J. Paul Getty Museum de Los Ángeles, fue expuesta en 2005 en la Sala de Exposiciones de la Fundación "la Caixa", Madrid.
- <sup>7</sup> El visionado de estos vídeos nos remitió al descarnado poema de Baudelaire en *Las Flores del Mal*, "Une charogne", donde el poeta le recuerda a su amada que, pese a su belleza actual, ella también será carroña. «*Oui! Telle vous serez, ô la reine des grâces,/ Après les derniers sacrements,/ Quand vous irez, sous l'herbe et les floraisons grasses. Moisir parmi les ossements.*». Charles Baudelaire, *Las flores del mal*, edición bilingüe (Madrid: Cátedra, 1991), p. 164.
- <sup>8</sup> Esta serie de retratos fue expuesta por primera vez en 2005 en el MOMA de Nueva York y en nuestro país, en 2009, en las Salas Municipales de Exposiciones de Valladolid.
- <sup>9</sup> Presentada en la Documenta XI de Kassel en 2002.
- <sup>10</sup> Un ejemplo paradigmático es *Technology Transformation: Wonder Woman* (1978-79) de Dara Birnbaum, donde la artista se apropia de la famosa serie de televisión de la época, *Wonder Woman*, para hacer surgir nuevas lecturas a partir de su re-montaje.

- <sup>11</sup> Resulta revelador que Arnold realizase en Austria, su país de origen, estudios de historia del arte y de psicología, pues su forma de trabajar el montaje hace pensar en una especie de ‘psicoanálisis’ de la imagen clásica del cine de Hollywood.
- <sup>12</sup> Arnold declara: “*El cine hollywoodiense es un cine de la exclusión, de la reducción y del rechazo. Un cine de la repulsa. En consecuencia, debemos tener en cuenta lo que es mostrado pero también lo que no lo es. Siempre hay algo no representado detrás de lo representado. Eso es precisamente lo que es interesante de estudiar.*”. Scott Macdonald, “Martin Arnold. Scratcher Hollywood” (entrevista), *Bref*, nº 40, París, 1999 p. 18. (traducción propia).
- <sup>13</sup> Gaudreault (1988) describe así la llamada *secuencia narrativa mínima* que está en la base de todo enunciado narrativo configurado de forma tradicional: planteamiento de una situación inicial que se ve perturbada y establecimiento final de una nueva situación tras las peripecias provocadas por tal perturbación –o fase inicial, desarrollo y fase final.

---

(Artículo recibido 16-04-2014; aceptado 04-06-2014)