



El contrato de lectura en el video arte

The reading contract in video art

MIHAELA RADULESCU DE BARRIO DE MENDOZA
Pontificia Universidad Católica del Perú (Perú)
mradule@pucp.edu.pe

Recibido: 23 de mayo de 2019

Aceptado: 14 de julio de 2019

Resumen:

El contrato de lectura proporciona al espectador del video arte los parámetros para su participación en la enunciación del sentido. Implica reconocimiento e interpretación de referencias, inferencias y contextualizaciones; asimismo implica una lectura interpretativa segunda, post visionado, que ordena e integra los signos del vídeo en un conjunto unitario y coherente. La generación de sentido en el video arte es un ejercicio del poder compartido que reposiciona el acto creativo en tanto que fundador de un universo de sentido. La participación prevista del espectador, incorporada en la situación de lectura, es imprescindible para la identidad de la obra, como discurso y estatus, resaltando su carácter de construcción que transporta consigo sus propias fronteras simbólicas. El análisis del contrato de lectura en el video arte identifica y define el rol de sus recursos discursivos, aportando a la comprensión de la comunicación artística y a los fundamentos creativos del video arte.

Palabras clave: Video arte, contrato de lectura, enunciación, discurso, sentido.

Abstract:

The reading contract provides the viewer of video art the parameters for their participation in the enunciation of meaning. This implies recognition and interpretation of the references, inferences and contextualization; it also implies a second interpretative reading, post viewing, which orders and integrates the signs of the video in a unitary and coherent whole. The generation of meaning in video art is an exercise of shared power that repositions the creative act as the founder of a universe of meaning. The expected participation of the spectator, incorporated in the reading situation, is essential for the identity of the video, as a discourse and status, highlighting its character of construction that carries with it its own symbolic frontiers. The analysis of the reading contract in video art identifies and defines the role of its discursive resources, contributing to the understanding of artistic communication and the creative foundations of video art.

Keywords: Video art, reading contract, enunciation, discourse, meaning.

1. Introducción

Desde sus inicios con Nam June Paik y los demás integrantes del movimiento artístico Fluxus, el video arte ha conocido un constante experimento de lenguajes y diversidad de poéticas, tomando como punto de partida la dimensión lúdica de la creación. El carácter simbólico dialógico que respalda su capacidad de generar significados en el espectador tiene antecedentes en la vanguardia cinematográfica, como *Destino* de Salvador Dalí o *Recuerda* de Alfred Hitchcock. Se vincula también con las manifestaciones paralelas del cine experimental (David Lynch con *Cabeza Borradora* o Peter Greenaway con *Los libros de Próspero* por ejemplo) y del arte no objetual (los video performances de artistas visuales como Marina Abramovic), cuyas prácticas artísticas se extraen de la organización tipificada del mundo de los signos para generar nuevas posibilidades de representación y significación, con proyectos generativos inéditos y transgresores (ejemplificados por Lars Von Trier en *Cinco Obstrucciones* o Derek Jarman en *Blue*, para citar sólo dos ejemplos). La polifonía discursiva que caracteriza actualmente el video arte se debe a sus originales modalidades de diálogo que hacen de la intersubjetividad el eje generativo del sentido. Las apoyan los extensos y variados procedimientos referenciales y la reformulación del proyecto enunciativo, abierto a manera de un hipertexto. En este contexto, el espectador es invitado a explorar, en base a un contrato de lectura, la composición icónica y plástica del video, en busca de referentes, para armar desde su interpretación lo que Robert Mckee llamó la trama, es decir la pauta de acontecimientos internamente coherentes (Mckee, 2006, p.84). Con este propósito, el video arte incluye, en su composición conceptual y formal, un contrato de lectura, una estructura enunciativa que exige al espectador re-plantear su relación con los signos y los productos culturales, mediante la generación de inferencias, en un diálogo de intersubjetividades.

2. Materiales y métodos: La construcción dialógica del video arte y sus recursos discursivos

El análisis semiótico de la generación de sentido y de sus indicadores inscritos en la situación de lectura, realizado en el campo del video arte, ha permitido identificar varias modalidades creativas que funcionan para el espectador en tanto que recursos discursivos que lo implican en la co-enunciación de los significados del vídeo. Un recurso frecuente es el collage, implementado como found footage (o cine encontrado), método generativo inspirado en el montaje constructivista de Sergei Eisenstein, el cine dadá de Marcel Duchamp y el cine de vanguardia francés de Jean Cocteau, Germaine Dulac, Salvador Dalí y Fernand Léger. El found footage es un montaje asociativo inédito de elementos extraídos de otros productos culturales (textos verbales, visuales, sonoros y audiovisuales) que implica al espectador a través de su memoria cultural, proponiéndole reconocer y valorar la apropiación de las fuentes y su re-significación, a la vez que amplía el concepto de autor, asignando un lugar colaborativo al propio espectador. Asimismo, estimula su participación en la construcción de sentido, exponiendo el carácter híbrido y la intertextualidad estructural y funcional del video, que lo articulan a varias redes culturales, con las cuales mantendrá una relación de aporte recíproco de sentido, forma y efectos.

“Podríamos asumir entonces que el found footage es un género que se vale de imágenes provenientes de distintas fuentes y que su construcción estructural no radica

necesariamente en una lógica narrativa-arquitraba/diseño clásico, sino que se constituye más bien por la deconstrucción de la misma, para revelar su punto de vista que apela al público a partir de la propia pragmática de la imagen en espectador.” (Farfán, 2016, p.11)

Así funciona el video de Peter Greenaway y Louis Andriessen, *Me es para el hombre, la música, Mozart* donde la yuxtaposición produce una imagen polifónica en torno a la creación del hombre, a la música y a Mozart, en un collage articulado como abecedario cantado. O los videos de María Cañas, quien opta por la manipulación y yuxtaposición de imágenes de ficción y documentales, de programas de televisión, publicidad y vídeos domésticos, ofreciéndole al espectador participar en un escenario simbólico de nuestro mundo, a través de un procedimiento que ella denomina canibalismo iconográfico, al cual incluye al espectador, a la vez que lo provoca reconocer sus propios hábitos culturales. La apropiación de productos culturales por parte del creador del video y la participación del espectador en la recuperación y/o reformulación de los vínculos referenciales están previstas en el contrato de lectura. El doble desplazamiento de los significados, de lo ajeno a lo propio y de lo propio a lo ajeno, condicionados por las tensiones de la construcción enunciativa (Fontanille y Zilberberg, 2004) interviene contrarrestando la percepción de la vacuidad de una sociedad fragmentada: “El fragmento de alguna manera, es ante todo añoranza de una totalidad perdida; cada fragmento es nostálgico.” (Fabbri, 1998, p.19). El video arte aporta y sugiere la re-articulación de los fragmentos en una unidad de sentido expandida, que se articula a redes culturales.

“La solución del video found footage es sumergirse en la relación entre la memoria/cultura individual y la memoria/cultura colectiva para encontrar en esta intersección los constituyentes de una imagen en movimiento, cuyas unidades de la predicación narrativa funcionarán bajo el control de una enunciación que asume y expone el gesto consciente de la apropiación. En el proceso, genera y modula grados de una presencia cuya intensidad tensiva centra el sentido y a la vez lo expande en el mapa de la cultura.” (Radulescu, 2016, p.29)

Otro método que interviene en la construcción del video arte y cuyo funcionamiento cuenta con indicadores que deben sustentar el contrato de lectura es la alteración del material apropiado, en la modalidad de “Expanded Cinema” (Cine Expandido). Douglas Gordon desarrolló el proyecto *24 Hour Psycho* (1993) partiendo de la película *Psycho* de Alfred Hitchcock, con proyecciones que tenían una duración de 24 horas y se expandían en varias pantallas, con escenas con ritmos alterados, fragmentando la narrativa de la película apropiada. Modificar los ritmos temporales es un recurso frecuente en los videos de Douglas Gordon. El propósito es ofrecer al espectador una inmersión visual simbólica para comprender y re-construir su propia realidad, más allá de su experiencia cotidiana del tiempo lineal o del espacio único. Bill Morrison modificó la velocidad de proyección del melodrama *The Bells* (1926) de James Young, disminuyéndola tres veces en *Light Is Calling* (2004) para conseguir irrealidades, sombras de lo que fue, atrapadas en el tiempo. En *Decaysia* (2002) intervino un collage de películas antiguas con nitrato; el resultado fue una imagen descompuesta, alterada, que sugería el paso del tiempo y el efecto que el deterioro tiene en el ser humano (figura 1).



Figura 1. Bill Morrison: *Decaysia*.

Hollis Frampton, en *Stills From* (1971) filmó fotografías quemándose pausadamente, mientras que en audio se escuchaba el comentario adelantado de Frampton, referente a la siguiente fotografía, con un desfase temporal. En todos los casos de alteración mencionados, el contrato de lectura contempla la asimilación de la alteración temporal de lo sensorial, visible o audible, provocando un re-planteamiento de los parámetros existenciales. La lectura interpretativa determina la re-contextualización conceptual del material apropiado, con inferencias interpretativas que se proyectan hacia un horizonte diferente de sentido. El reconocimiento de las referencias a los materiales apropiados en algunos casos es necesario, en otros no. El reconocimiento de la fuente apropiada puede ser la base del funcionamiento del video, como en *Shirley, visions of reality* (2013) de Gustav Deutsch, quien recreó 13 cuadros de Edward Hopper para componer un relato sustentado en composiciones plásticas en movimiento, noticiarios radiofónicos y los monólogos internos de Shirley (figura 2).



Figura 2. Gustav Deutsch: *Shirley, visions of reality*, basado en Edward Hopper: *Morning Sun*, 1952.

La referencialización expuesta y la intertextualidad resultante es un tercer método generativo para cuyo desarrollo se debe contar con la memoria colectiva, de la cual el espectador extrae sus referentes. Su uso tiene un largo recorrido, y se asocia al uso de la sorpresa, o de la extrañeza, como en el video *Junkopia* de Chris Marker. Un cuarto método sería la estetización aumentada, cuyo funcionamiento habría que considerarse en el marco del actual hiperconsumo cultural de imágenes, indicado por Gilles Lipovetsky como uno de los rasgos que caracterizan nuestra época, que desarrolla estrategias de seducción e influye en las actitudes y el comportamiento de la gente (Lipovetsky, 2006). La estetización, como dimensión primordial en el video arte, se inspira en el cine surrealista, como *Un perro andaluz* (1929) de Luis Buñuel y Salvador Dalí, *La sangre de un poeta*, de Jean Cocteau, *La estrella de mar* de Man Ray, o los films experimentales de Maya Deren, centrados en los valores simbólicos del movimiento. Puede desarrollar expresiones inéditas por el uso de la repetición o la variación cromática, como en los videos de Paul Sharits, *T,O,U,C,H,I,N,G* (1969) por ejemplo. En *Shutter Interface* (1975) Sharits reduce el movimiento a signos plásticos y sonoros. En *Epileptic Seizure Comparison* (1976) alterna por secuencias el movimiento de signos icónicos con el movimiento de signos plásticos y sonoros; en *Tails* (1976) plantea una progresión de signos icónicos y plásticos, alternando con imágenes borrosas que obstaculizan la percepción.

3. Resultados: La participación del espectador

El análisis del contrato de lectura en el video arte, a través de la estructura enunciativa incorporada en el video arte identifica y define el rol de los recursos discursivos, aportando a la comprensión de la comunicación artística y a los fundamentos creativos del video arte. La participación del espectador implica reconocimiento e interpretación de referencias, inferencias y contextualizaciones; asimismo implica una lectura interpretativa segunda, post visionado, que ordena e integra los signos del vídeo en un conjunto unitario y coherente. El espectador construye su propio relato, actuando como un “espectador emancipado”, como Jacques Rancière lo considera en “Sobre políticas estéticas” (Rancière, 2005). Ante la construcción caleidoscópica del video arte y sus diferentes modalidades dialógicas, el espectador inicia su construcción de sentido desde los valores perceptivos del video. La retórica del video arte, destinada a sorprender y provocar, lo estimula para realizar una transferencia simbólica de sus propias experiencias. Es la participación prevista desde los inicios del video arte, por Wolf Vostell, Yoko Ono, Joseph Beuys, John Cage, George Maciunas, Nam June Paik, y sigue siendo parte de la situación de lectura de videastas contemporáneos, Balkan Baroque, Bill Viola, Bjorn Melhus, Bruce Nauman, Eija-Liisa Ahtila, Nan Hoover, Paul Mccarthy, Gary Hill, Peter Campus, Vito Acconci, Matthew Barney, Sam Taylor-Wood. La reconstrucción del sentido en una interacción semiótica con la situación de lectura desarrolla en el espectador la sensibilidad, relaciona las emociones con la memoria, facilita la conciencia del punto de vista (figura 3).

Focalizar este proceso es focalizar y analizar la intervención de la subjetividad en la recepción del video arte. El hecho de que el espectador lo haga, lo hace parte del proceso creativo y de la reflexión sobre la creación, la identidad y la construcción de las representaciones de la realidad.



Figura 3. Christian Bernuy: ochocuentaynueve

4. Discusión: El ejercicio del poder

La evaluación del funcionamiento dialógico de la gramática audiovisual del video arte determinó que éste apela y establece vínculos a través de los referentes e influye en el comportamiento del espectador a través de su funcionamiento dialógico. Los contenidos se organizan y re-organizan en la interpretación del espectador a partir de la estructura compositiva del video. En el acto de lectura se genera una construcción semántica que organiza las asociaciones entre formas y contenidos, con apoyo de los referentes y del uso de la denotación / connotación, que proporcionan bases para la interpretación. La construcción sintáctica del espacio y de los signos contenidos sostiene la lectura de sus significados y su dinámica transformacional. La situación de lectura prevé efectos, a través de la incorporación intencional y orientada de significados en la imagen. La evaluación de la lectura propiamente dicha es importante en tanto que la generación de efectos perceptivos – cognitivos del video (efectos de sentido) y de efectos afectivos y de consumo (efectos de recepción). El contrato de lectura proporciona al espectador del video arte los parámetros para su participación en la enunciación del sentido y los indicadores para proceder a su propia construcción semiótica. La generación de sentido en el video arte es un ejercicio del poder compartido que reposiciona y re-define el acto creativo en tanto que fundador de un universo de sentido y lo expande, asignándolo un carácter plural.

El video arte produce discursos que son prácticas culturales que crean sus propios contextos. Pero, al mismo tiempo, toda poética produce significados que se relacionan con los sistemas culturales y sus formas de representación. Lo que el video arte hace es traer una mirada nueva y una nueva movilización morfosintáctica y semántica de los signos, con cambios significativos en el tratamiento y la interpretación referencial. Por lo tanto, se modifica el modo de percibir, interpretar y pensar la realidad, asignándose un lugar importante a la intersubjetividad en el proceso de generación de sentido. La subjetivización del proceso creativo y la focalización de la instancia de la subjetividad / intersubjetividad (Coquet, 1997) organiza la acción del video arte en torno a la correlación Sujeto/Mundo centrándose en el Sujeto, dilatando el principio de inmanencia (Fontanille,

2014) y creando las condiciones para una epifanía de la presencia (Parret, 2008). Este enfoque conceptual se generó a partir del paradigma de la complejidad; se concibe al sujeto entrelazado con el objeto del video arte, que funciona como agente de cambio en el sujeto, lo que pone de manifiesto la importancia de su identidad y subjetividad (Landowski, 2007). En cuanto al creador, éste realiza una fusión entre lo sensible y lo sistemático en el desarrollo idea- proyecto – materialización; es una proyectualidad propia del acto creativo, que desarrolla su capacidad de explicación y predicción, lejos de una causalidad simplificante. El contrato de lectura incluye la subjetividad, el agenciamiento y la intimidad en el proyecto de generación de sentido, reorganizando el campo perceptual del espectador (Verón, 2001).

5. Conclusiones

La participación prevista del espectador, incorporada en la situación de lectura, es imprescindible para la identidad del video, como discurso y estatus, resaltando su carácter de construcción que transporta consigo sus propias fronteras simbólicas. En el proceso, el espectador aprende sobre sus propios procesos de generación de sentido, sobre sus reacciones analíticas e interpretativas. Aprende sobre su propia identidad en el marco de una dinámica comparativa de la multiplicidad de subjetividades en la interacción cultural y humana, lo que ayuda a desentrañar y revisar realidades sin reducir su complejidad cognitiva y expresiva.

Bibliografía

- Coquet, J.-C. (1997). *La quête du sens*. París: PUF.
- Fabbri, P. (1998). *El giro semiótico (Las concepciones del signo a lo largo de la historia)*. Barcelona: Gedisa.
- Farfán, M. (2016). *Found Footage: El cine que recicla el cine*. En Radulescu, M. y Farfán, M. Found footage. Lima: PUCP.
- Fontanille, J. (2014). *Prácticas semióticas*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Fontanille, J. y Zilberberg, C. (2004). *Tensión y Significación*. Lima: Universidad de Lima-Fondo de Desarrollo Editorial.
- Landowski, E. (2007). *Presencias del otro*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Lipovetsky, G. (2006). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Mckee, R. (2006). *El guion. Sustancia, escritura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- Parret, H. (2008). *Epifanías de la presencia: Ensayos semio-estéticos*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Radulescu, M. (2016). *Apropiación e intertextualidad en el found footage*. En Radulescu, M. y Farfán, M. Found footage. Lima: PUCP.
- Rancière, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona Universidad Autónoma de Barcelona.
- Verón, E. (2001). *El cuerpo de las imágenes*. Buenos Aires: Grupo Norma.