
LA EXPERIMENTACIÓN EN EL ARTE AUDIOVISUAL Y EN EL CINE: EL LENGUAJE NARRATIVO ABSTRACTO COMO EXPERIENCIA TEMPORAL, DE RUPTURA DE UN MODELO ESPECTACULAR Y DE MASAS

Paz Tornero Lorenzo

Universidad de Granada. Dpto. Dibujo

Resumen

Profundizar en los múltiples lenguajes audiovisuales permite comprender la producción actual del arte y de la cultura. Igualmente, la democratización de la naturaleza de las distintas imágenes y sonidos de uso cotidiano generan masivos contenidos audiovisuales de dominio público gracias a la inclusión del ordenador personal a partir de los años ochenta, Internet a principios de los 90, los teléfonos inteligentes desde el año 2010 y los dispositivos de grabación portátil de peso muy ligero como cámaras digitales con tarjeta de memoria que incorporan video. El presente artículo recoge una breve revisión de las manifestaciones cinematográficas y videográficas más representativas, de la mano de las distintas vanguardias del siglo pasado y las tendencias de nuestros días, y establece un necesario debate en torno a la producción de obras artísticas que describen lenguajes audiovisuales alternativos y que, junto con el cine más experimental y de autor, deben seguir describiéndose como expresiones narrativas del lenguaje audiovisual.

Palabras clave: CREACIÓN AUDIOVISUAL; LENGUAJE AUDIOVISUAL; EXPERIMENTACIÓN; TEMPORALIDAD; ABSTRACCIÓN

EXPERIMENTATION IN AUDIOVISUAL ART AND IN CINEMA: AB- STRACT NARRATIVE LANGUAGE AS A TEMPORARY EXPERIENCE, BREAKING AWAY FROM A SPECTACULAR AND MASS MODEL

Abstract

The study of the multiple languages of the audiovisual world is an essential part of our understanding of the contemporary production of art and culture. Likewise, the democratization of the nature of the images and sounds of everyday use that generate massive audiovisual content in the public domain thanks to the inclusion of the personal computer since the 1980s, the Internet since the early 1990s, smart phones since 2010, and very light portable recording devices such as digital cameras with memory cards that incorporate video. This article provides a brief review of the most important cinematographic and videographic manifestations of avant-garde art movements of the twentieth century and the trends of our time, and opens a necessary debate on the production of artistic works that describe alternative audiovisual languages and that should continue to be considered, along with the most experimental and auteurist cinema, as narrative expressions of audiovisual language.

Keywords: AUDIOVISUAL CREATION; AUDIOVISUAL LANGUAGE; EXPERIMENTATION; TEMPORALITY; ABSTRACTION

Tornero Lorenzo, Paz. 2024. «La experimentación en el arte audiovisual y en el cine: El lenguaje narrativo abstracto como experiencia temporal, de ruptura de un modelo espectacular y de masas». *AusArt* 12 (1): 63-83. <https://doi.org/10.1387/ausart.25789>

1. Introducción

La relevancia de la experimentación en el campo de la creación audiovisual de la mano de las vanguardias artísticas de principios de siglo, marcó las tendencias multidisciplinares y videográficas que aparecerían en la próspera década de los sesenta y setenta para influir profundamente al videoclip musical, con su gran vínculo al cine musical, que encontró su propio espacio de difusión gracias a la aparición del famoso canal televisivo MTV (Music Television) el 1 de agosto de 1981 emitiendo por primera vez el vídeo de la banda The Buggles, titulado Video Killed The Radio Star.



Figura 1. MTV inició la transmisión 1 de agosto de 1981 con un vídeo de la banda The Buggles, Video killed the radio star. Damas y caballeros, rock n' roll. Bienvenidos a MTV, Music Television, el primer canal de música y videos 24 horas del mundo.”

En nuestros días, el audiovisual se transforma en un fiel aliado de las innovaciones tecnológicas que acompañan numerosas aportaciones desde el campo de la comunicación audiovisual con su renombrado término *transmedia*. Es en este escenario donde encontramos originales formatos alternativos en distintas plataformas como películas y documentales transmedia (e-films, e-docs), festivales de creación audiovisual para telefonía móvil, contenidos a la carta diseñados para gafas 3D (VR), aplicaciones de realidad aumentada (AR) –pensemos en exposiciones virtuales a través de nuestros teléfonos que permiten interacción, menús de restaurantes, visualización de datos a tiempo real enfocados a *smart cities*, gafas Google, escáner 3D para investigación médica, estudios del patrimonio, etc.–, códigos QR (de nuevo empleados debido a la crisis pandémica) y, en definitiva, cualquier otra idea que surja de nuestra imaginación y que emerja en simbiosis con una nueva herramienta digital.

Aún quedan por descubrir expresiones narrativas no lineales en esta sociedad hiperconectada e hiperreal en la que no existe ningún medio en el sentido literal, como declaraba Jean Baudrillard, donde el medio es intangible, difuso y difractado en lo real. La *hiperrealidad* es la falta de distinción absoluta entre el signo y el referente como entidades estables. Cabe

recordar las palabras del teórico Marshall McLuhan (1967), a correlación de la era electrónica, donde los medios ya no son identificables como algo diferente de su contenido:

Podría decirse que la fusión del medio y lo real es especialmente cierta en la telepresencia, puesto que uno puede de hecho llevar a cabo cosas y cambiarlas en el mundo real desde muy lejos. Así, el arte de la telepresencia dramatiza y llama la atención sobre este aspecto significativo de nuestra cultura contemporánea (Kac 2010, 194).



Figura 2. Highrise (rascacielos), 2009-2015. Dirigido por Katerina Cizek y producido por Gerry Flahive. Highrise - Universe Within (2015), e-doc realizado con apoyo del MIT, Massachusetts Institute of Technology, Center for Art Science & Technology (CAST), MIT Open Documentary Lab y National Film Board of Canada. El documental multiproyecto transmedia más ambicioso de la historia de los medios de comunicación. Es oportuno mencionar que uno de los padres de la animación experimental Norman McLaren aceptó la invitación del National Film Board of Canada donde realizó el grueso de su obra. Cincuenta y nueve piezas en las que exploró arte abstracto, figurativo e imagen real y sonido sintético rayando o pintando directamente sobre la banda de sonido.

En toda esta excitante burbuja de creación de la imagen en movimiento se manifiesta en este artículo la urgencia de incluir en los contenidos de ciertas asignaturas del Grado de Bellas Artes y de Comunicación Audiovisual, la gran influencia ejercida por los artistas en el desarrollo del audiovisual, que junto al cine –del que nadie duda su liderazgo en esta cuestión–, han establecido los pilares estéticos, narrativos y, especialmente, experimentales de la imagen que hoy domina nuestra cotidianeidad. Así, por tanto, se debe puntualizar no solo la notoria y arriesgada labor de las vanguardias de la mitad del primer siglo como pioneros en imaginar y elaborar nuevos lenguajes más allá de la narratología o teoría de la narración: la historia, la narración y el relato según

Mieke Bal (1985), sino sus claras intenciones de ruptura y aperturismo que junto con el cine más experimental, de autor y el cine de las vanguardias se alejan de la noción de ficción, de la imitación o simulación de la realidad, en busca de otros lenguajes narrativos mucho más abstractos.

El interés por descubrir las posibilidades de la generación de imagen con la llegada de los primeros ordenadores origina gráficos computacionales de la mano de Ivan Sutherland y su proyecto Sketchpad, un sistema de comunicaciones gráfico humano-mecánico. Tal es su influencia, que el primer interfaz gráfico de usuario, creado por el autor en 1962, no se desliga de las intenciones artísticas de la época con autores como Nam June Paik, Josef Stanislaw Ostoja-Kotkowski y sus *Electronic Paintings*, Lowell Merlin Cross (inventor del láser moderno en 1969), el fantástico binomio de artistas Steina and Woody Vasulka, el músico David Tudor o el videoartista Gary Hill entre otros, a través de sus primeros experimentos en los que se modificaban televisores para la exploración de la imagen, gracias a su manipulación como respuesta a los distintos movimientos expresivos de la década de 1960. Las variaciones en el procedimiento de la luz como imagen en constante interacción con el espectador –constituyendo, por ejemplo, la dialogicidad característica de las obras inmersivas–, son encontradas en piezas de Moholy-Nagy (1936), Lev Nussberg y su grupo *Dvizhenie* (1962-78) fundador del arte cinético ruso, el *Ballet Light* de Otto Piene (1961) o el espectáculo de luz interior de las diapositivas, luces estroboscópicas, películas, reflectores y otras que nos hiperestimulan como *The World* (1966) del grupo USCO, formado por ingenieros, artistas visuales, cineastas, poetas, etc. Otro ejemplo fue intervención de *The Velvet Underground* en el club nocturno *The Dom*, donde Andy Warhol creó un espectáculo de películas y luces como fondo visual en sus actuaciones con el nombre de *Exploding Plastic Inevitable*, una experiencia psicodélica para exhibir en *Greenwich Village* (1967). En el caso de USCO, sus años de producción más intensos se concentraron entre 1964 y 1966. Desarrollaron trabajos cinéticos y cinematográficos con un especial interés en las posibilidades del cine expandido y la música visual. Practicaron *happenings* denominados *Be Ins* y hasta construyeron una discoteca multimedia compartiendo mucho en común con las teorías de la simultaneidad y el *Bruitismo* –antecedente dadaísta interdisciplinario con el objetivo de encontrar sensibilidades acústicas que dialogaban simultáneamente con la impresión visual–, características del Dadaísmo.

2. La imagen en movimiento como continuidad pictórica en el post-cinema

Indagar en las profundidades de la experimentación de la imagen y el sonido nos traslada directamente al concepto de *cine expandido* –término que aparece en el libro de mismo título firmado por el teórico Gene Youngblood en 1970, que considera el video y las imágenes y electrónicas como una forma de arte marcando un hito en la historia del arte–, o el cine más allá

del cine (*post-cinema*) que buscó ante todo neutralizar la linealidad de la narrativa fílmica. Propuso la multiplicación de las pantallas de proyección, el uso de la luz como agente estético, la abolición de las fronteras entre las formas artísticas, la estimulación de la corporalidad de los espectadores y el libre juego con las técnicas cinematográficas. El videoartista VanDerBeek inventa una 'máquina de experiencias' en base a su idea de *movie-drome*, un teatro esférico donde la gente se acostaba y disfrutaba de películas proyectadas en su interior. El autor afirmaba que las imágenes flotantes sustituirían a la proyección de películas unidimensionales. A partir de 1957 comienza a producir secuencias de la película para el *movie-drome* que construye finalmente en 1963.



Figura 3. Movie-Drome, 1963-1965, instalación inmersiva de VanDerBeek en New York. A la derecha otra versión para un formato expositivo actualizado.

Estas prácticas de carácter más inmersivo nos remiten obligatoriamente a las primeras cámaras portátiles del siglo XVI utilizadas antiguamente como ayuda para el dibujo. Artistas como Johannes Vermeer usaron estas cámaras oscuras que disponían de objetivos de mayor diámetro, ya que la imagen ganaba en definición y luminosidad. En su mayoría estaban hechas de madera y eran comunes entre naturalistas, científicos, topógrafos, artistas y aficionados de cualquier índole. La imagen, proyectada sobre papel u otro soporte, podía servir de pauta para dibujar sobre ella. Posteriormente, cuando se descubrieron los materiales fotosensibles, la cámara oscura se convirtió en cámara fotográfica estenopeica, la que usa un simple orificio como objetivo. Hay que recordar las intenciones de la época por evocar el arte de la representación gracias a elaborados espectáculos audiovisuales a través de la estimulación sensorial y denominados Fantasmagorías, el arte de hablar en público con fantasmas, que mediante aparatos ópticos como la linterna mágica proyectaban imágenes aterradoras de demonios y fantasmas en un ambiente favorecido por una sociedad que admiraba lo sobrenatural, lo extraño y lo irracional, clima perfecto para el éxito de la función. El espacio era otro recurso a estudiar, pues proyectaban sobre pantallas semitransparentes, efectos de humo, etc. El proyector permitía cambiar el tamaño de la imagen y moverla a través de una sala oscura junto a la voz en off, olores y

efectos sonoros intensificando la experiencia sensorial del espectador. El más conocido productor fue Étienne-Gaspard Robert, quien innovó en la mayoría de técnicas desarrolladas en aquellos años. En nuestro país, las primeras fantasmagorías se estrenan en 1807 en Madrid y en el Teatro Tívoli de Barcelona donde permanecieron hasta el siglo XIX.

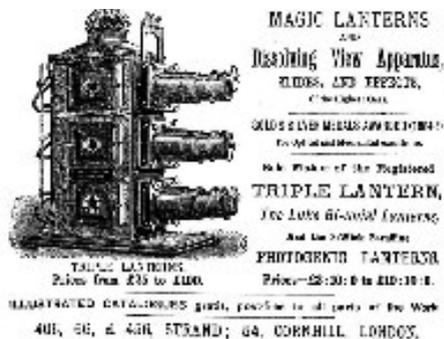


Figura 4. Ejemplo de un espectáculo de fantasmagoría en la primera imagen. En la derecha, el aparato para realizar estos efectos visuales con posibilidad de fundido encadenado entre tres imágenes.

Descubrir las posibilidades de la luz en la reproducción y manipulación de las imágenes para así mejorar las técnicas de proyección y ofrecer eventos cada vez más realistas –aquí nos remontamos a la cámara oscura de Aristóteles de finalidad estudiar los eclipses de sol los eclipses de sol–, conlleva una evolución exponencial a partir del descubrimiento de la fotografía por el francés Niepce (1763-1833), que consiguió imprimir la imagen durante unos días a partir del uso de la cámara oscura y papel tratado con cloruro de plata en 1822. Los estupendos estudios del movimiento de Edward Muybridge en 1878 preceden las sincronías que más tarde aparecen no solo en la imagen en movimiento, sino en una de las pinturas más audaces de las primeras vanguardias firmada por Duchamp *Nu descendant un escalier n°2* (1912) como preámbulo al movimiento cubista y con la intención de traducir múltiples puntos de vista de un cuerpo desnudo bajando las escaleras, una obra que sugiere la sensación de movimiento como nunca antes se había analizado. El cuerpo es una máquina precisa con un engranaje que le permite conseguir libertad de movimiento. Idea en consonancia con la cronofotografía de Muybridge y Étienne Jules Marey, los futuristas y los comienzos de la cinematografía.

3. La experimentación y la abstracción como lenguajes audiovisuales narrativos

En este afán por discernir las entrañas del movimiento y la continuidad visual, nos detenemos en las primeras grabaciones en plano fijo de los

cortometrajes documentales de escenarios cotidianos de los hermanos Lumière, en 1894 con el cinematógrafo o el caso de George Mèliés con la invención del corte directo, para potenciar el factor mágico y espectacular. Se dice que con él aparece el filme de ficción, pero hay que pronunciar el injusto escarnio a la que fue sometida la pionera Alice Guy Blaché en los documentos históricos, pues en abril de 1896 Guy dirigió *La fée aux choux* (El hada de los repollos), la primera película que duró más de un minuto donde se contaba una historia. Además, hizo uso de trucos visuales en las imágenes en movimiento y en el montaje. Durante décadas trabajó entre Francia y Estados Unidos hasta realizar casi 1.000 filmes. Lamentablemente, desde los años cuarenta desaparece su rastro en la literatura y el cine a pesar de recibir en 1955 la más conocida e importante de las distinciones francesas, la Legión de Honor. En 1902 utilizaba el sonido como elemento de experimentación en sus películas (fono-escenas) con el sistema Chronophone patentado por Léon Gaumont, para sincronizar el cinematógrafo con un disco fonógrafo. Alice Guy mostró interés por los efectos especiales, los sonoros, el tratamiento del color y la narrativa.

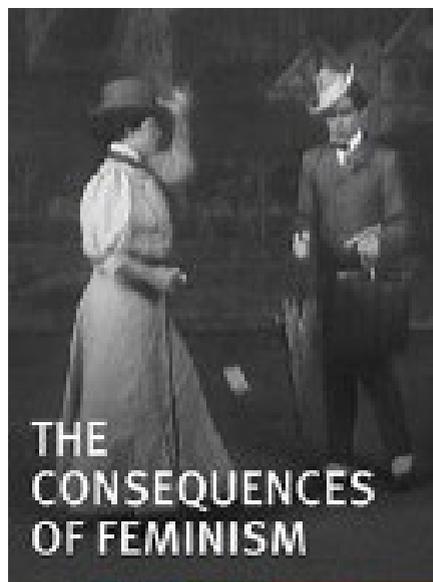


Figura 5. En 1910 Alice Guy fundó junto a su marido, Herbert Blaché, su propio estudio llamado Solax. Entre 1902 y 1907, antes de marcharse a Estados Unidos, dirigió unas 1000 películas aunque la mayoría de ellas se han perdido. En esta época viajó a España para hacer varias películas, como los distintos escenarios turísticos de Granada en 1905. En *Les Résultats du féminisme* (Las consecuencias del feminismo) de 1906, la autora plantea con gran sentido del humor qué sucedería si las mujeres se comportaran como los hombres y adaptaran su papel dominante, mientras ellos desempeñan las tareas domésticas y cuidan a los hijos. Magistralmente intercambia los roles de los personajes, dando lugar a una original parodia que muestra su pensamiento y habilidades como cineasta.

Otros importantes desarrollos en el lenguaje audiovisual y el relato cinematográfico aparecen a partir de las propuestas con técnicas de montaje más sofisticadas de Edwin S. Porter y, especialmente, con D.W. Griffith a quien se le atribuye el fundido a negro como método de evitar la finalización abrupta de las escenas con corte. Este fundido pronto dará paso a una transición más suave, el fundido encadenado, su uso de forma más rudimentaria aparece en los espectáculos de fantasmagoría rudimentaria en los espectáculos de fantasmagoría, para dictar el paso del tiempo como salto temporal. Un cine más intelectual que delata hechos pasados y altera el orden cronológico mediante el montaje. El paso de la tendencia teatral al hecho cinematográfico, gracias a estos dos autores norteamericanos, acompaña las más representativas innovaciones de Griffith con el plano panorámico, el plano general, el primer plano, las cortinillas o los fundidos, por mencionar algunos.

Con la escuela soviética emergen dos líneas opuestas. Serguéi Eisenstein y Lev Kuleshov, este último conocido por los ejercicios creativos que demuestran los distintos significados de los procedimientos del montaje, se esfuerzan por avanzar en el carácter narrativo del cine y las múltiples posibilidades del montaje. Vsévolod Pudovkin profundiza en las teorías de la edición ya establecidas y sistematiza la técnica del *raccord* con el ensamble físico entre fragmentos. Gracias a una cadena de planos y los cambios del ángulo aparece la información de un suceso. Según Rudolf Arnheim en *El cine como arte* (1932), la teoría fílmica es una forma cultural pura, no solo un espectáculo –postura que decreta un gran precedente en la crítica artística–, recogiendo la influencia de la escuela Gestalt con interés en el análisis de la percepción humana. El cine como arte presenta virtudes propias a raíz de sus limitaciones que son la ausencia de sonido, la falta de profundidad tridimensional, el color que produce una iluminación y decorados artificiales y altera la percepción del espectador con los encuadres, el movimiento de cámara y el montaje. Hay que resaltar el año de la publicación de este libro, pues afirma que entre 1920 y 1930 el cine llega a su máxima expresión artística gracias a la ausencia del sonido. Supone, entonces, que el color y el sonido limitarían su esencia de expresión. El cine, por tanto, es arte si ofrece sus propias formas expresivas. La defensa del cine como cultura la encontramos de nuevo en el autor Jean Louis Comolli, en su libro *Cine contra espectáculo, seguido de Técnica e ideología: 1971-1972* (2010), que diferencia el espectáculo de la creación cinematográfica ya que el espectáculo evade, pero el cine traduce el mundo en un compendio de múltiples imágenes, sonidos, palabras, espacios y tiempos. El cine, entonces, busca entender el mundo.

Con estas premisas acogemos con entusiasmo el cine de Dziga Vertov, el cine-ojo, que nace a finales de 1919 en una Rusia golpeada por la guerra civil. En estos duros contextos acontecen las más fructíferas interacciones entre artistas y manifestaciones audiovisuales, a partir de los sucesivos movimientos migratorios causados por la Primera Guerra Mundial (1914-1918), la Gran Depresión o crisis de 1929 –con el surgimiento del fantástico cine de

Serie B-, el periodo de entreguerras y la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). El sonido se manifiesta en los largometrajes *Don Juan* (1926) y *El cantante de jazz* (1927), este último considerado como la primera película sonora de la historia del cine con tecnología Vitaphone que consistía en un sistema analógico de sonido sobre un disco, técnica que obtuvo un éxito rotundo en su comercialización.

La búsqueda de un lenguaje propio y libre de técnicas de montaje narrativo aplicadas por otros autores de la vanguardia rusa origina magníficos ejemplos como las películas del cine expresionista, el surrealista, el futurista y el dadaísta, iniciado en el *Cabaret Voltaire* de Zurich, con máximas influencias en la segunda mitad del siglo XX como el caso del cineasta Jean-Luc Godard y el Grupo Dziga Vertov, fundado por él, y Jean-Pierre Gorin en el famoso mayo francés de 1968. Homenaje a la espontaneidad añadiendo, además, la eliminación de autoría y los créditos en las películas.

La cineasta y bailarina Maya Deren define el espacio y el tiempo en el arte como los máximos valores del cine. Su poética se conforma alrededor de experiencias que buscan encontrar una nueva representación visual del tiempo. Deren afirma que el error del cine se encuentra en apropiarse lo representacional de la fotografía y la narrativa en un modelo limitante para la imagen en movimiento, pues reproducir una estructura narrativa horizontal reduce sus posibilidades al transformarlo como un simple vehículo de comunicación. De esta forma, el cine se aleja del concepto de la obra de arte. Afirmación que Guy Debord desarrolló en su célebre libro *La sociedad del espectáculo* (1967) defendiendo la destrucción del cine de masas y de la sociedad espectacular, y proponiendo como solución las prácticas de cine militante que alimentaron al movimiento Nouvelle Vague y al videoactivismo desde sus comienzos en los años setenta. En el primer número de la revista publicada por la Internacional Situacionista (IS) en junio de 1958, Debord manifiesta su postura claramente titulando su aportación *With and against cinema* (*Avec et contre le cinéma*):

El cine se presenta así como un sustituto pasivo de la actividad artística unitaria que resulta ahora posible. Aporta poderes inéditos a la fuerza reaccionaria y desgastada del espectáculo sin participación. (...) El retraso en la aparición de los síntomas del arte moderno en el cine (todavía se rechazan incluso en los cine-clubs algunas obras formalmente destructivas, contemporáneas de lo que ha sido aceptado hace 20 o 30 años en las artes plásticas o en la literatura) se deriva no sólo de sus cadenas directamente económicas o disfrazadas de idealismo (censura moral), sino de la importancia positiva del arte cinematográfico en la sociedad moderna. Esta importancia del cine se debe a los medios de influencia superiores que pone en práctica, y trae necesariamente consigo un aumento del control para la clase dominante. Hay que luchar por tanto para apoderarse de un sector realmente experimental en el cine (1999, 13).

El cine experimental, el abstracto o absoluto, en busca de ese «cine puro» entiende desde los futuristas, la imagen en movimiento como la continuidad pictórica evitando así copiar la realidad. Son figuras relevantes los artistas Arnaldo Gina y Bruno Corra que atacaron directamente con pintura el film en 1910 y publicaron un manifiesto futurista titulado *Abstract cinema—Chromatic music* en 1912. Walter Ruttmann, Hans Richter, Oskar Fischinger, Viking Eggeling, Robert Wiene, Fernand Léger y Norman McLaren, entre otros, forman parte de las revisiones más comunes al hablar de los precedentes del cine experimental y el videoarte, sin olvidar la magnífica producción de Maya Deren que algunos autores etiquetan como cine meramente surrealista. El cine requiere de un espectador consciente que valore la belleza de la imagen en movimiento, de la poética de las imágenes encadenadas en el montaje. Es necesario, según Hans Richter, un espectador alfabetizado que conozca el lenguaje de la literatura, de la poesía y el teatro. El estudio pictórico de la imagen en el cine experimental lo encontramos en ejemplos de estos autores. Obras que recuerdan a Kandinsky o Mondrian. Estas estéticas son actualmente representadas en piezas audiovisuales digitales como los gráficos por ordenador, el *Vijing (Vj)*, el *mapping* y las instalaciones inmersivas. A este respecto, el teórico de nuevos medios y profesor Lev Manovich declara:

El montaje cinematográfico introdujo un nuevo paradigma –crear un efecto de presencia en un mundo virtual uniendo diferentes imágenes del tiempo. El montaje temporal se convirtió en el paradigma dominante para la simulación visual de espacios inexistentes. Como demuestran los ejemplos de la composición digital para cine y las aplicaciones de los sets virtuales para la televisión, la era del ordenador introduce un paradigma diferente. Este paradigma no se refiere al tiempo, sino al espacio (2001, 154-155).

La influencia de la abstracción fue precedida por una serie de artistas de merecida mención como el americano Stan Brakhage o el pionero de la animación con ordenador John Whitney. Brakhage creó una extensa producción explorando múltiples formatos y técnicas como la cámara en mano, el montaje en cámara, las exposiciones múltiples, la pintura y los arañazos directamente en la película, algunas técnicas ya investigadas por Norman McLaren, y tratando temas cotidianos como la natalidad, la familia, la mortalidad, la inocencia, el amor, la sexualidad, etc. En el cine, sin embargo, los procesos de relación entre la pintura y la imagen se encuentran en las plásticas piezas visuales de Saul Bass compuestas de grafismo, tipografía y arte abstracto.

A finales de los años setenta Baudrillard interpreta los medios de comunicación a modo de máquinas de simulación que reproducen imágenes, signos y códigos agrupados en un reino autónomo de (hiper)realidad fundamental en la vida cotidiana (1967, 227-230). En esta simulación las identidades se

construyen por la apropiación de imágenes y los códigos disponen cómo las personas se perciben y se relacionan unas con otras. El acto de hablar sobre la creación audiovisual desde el ámbito artístico, que tanto se vincula con la percepción del espectador, significa borrar los límites de la obra para reconocer ese 'sentimiento' de la condición estética que comunica más allá de la narrativa cinematográfica que estudiamos en los libros. La historia, y las historias en el cine, se presentan asentándose en una linealidad cronológica que el cine experimental y el videoarte han reformulado en su relación con la experiencia temporal. Según la teórica en historia del arte Michael Ann Holly, es culpa del pasado por el que los humanos recurren a la historia y se matan por ella erigiendo monumentos e interpretando sus sucesos. La historia, prosigue la autora, ofrece la convicción de que, como Nietzsche proclama, somos voyeurs viciados de ese pasado. Así, gracias a la historia sentimos nuestra condición humana como significante (Holly [2007] 2018, 14).



Figura 6. Art of Vision de Stan Brakhage, 1965.

En relación a esta declaración Chris Marker narra la biografía de un hombre en un impactante fotodocumental en blanco y negro sin diálogos pero con una voz en off, sonido y fotografías fijas. En *La jetée* (1962), Marker congela el tiempo ante un futuro distópico donde el personaje principal viaja al pasado para salvar el presente. El uso de la fotografía nos ayuda a entrar en su memoria. El personaje recuerda y sus recuerdos son inconexos, subjetivos, carecen de orden cronológico. En un intento por reconstruir el argumento junto al personaje, los 27 minutos de duración del mediometraje exigen y fuerzan a introducirnos en una dependencia con el movimiento

imaginario marcado por el sonido y la voz, característica de los experimentos del cine moderno en el que la temporalidad se muestra por sí misma. Una pieza maestra que refuerza su lejanía ante un tiempo monocrónico donde solo encontramos un presente del futuro, un presente del presente, un presente del pasado y todos simultáneos. Obra llena de elipsis, de movimientos zoom, montaje alternado por corte directo y fundidos encadenados como recursos cinematográficos. Es en el minuto 18 cuando el autor muestra por unos segundos la imagen en movimiento de la mujer dormida. Abre sus ojos y nos mira. Dibuja una leve sonrisa en la que parece que Marker intenta llamar nuestra atención más allá de la pantalla.



Figura 7. La Jetée de Chris Marker (1962).

Artistas como Douglas Gordon, Joahn Jonas, Stan Douglas o Isaac Julien, entre otros, plantean el lenguaje cinematográfico como una experiencia de inmersión visual donde co-creamos realidades. Alteran el tiempo lineal ofreciendo distintos enfoques de análisis sobre el tiempo y el significado de la imagen. La experiencia temporal en estas obras audiovisuales se aleja de la narrativa. Es una crítica a la construcción del tiempo secuencial y una provocación a nuestra condición humana atrapada en una idea. Fuerzan al espectador a introducirse en un espacio y tiempo deseados, anhelados, pero también rechazados porque manifiestan lo efímero de la existencia. Jacques Rancière (2007) introduce al espectador emancipado que ve, pero no sabe ver, destinado a sufrir las imposiciones, las alienaciones y las jerarquías de la imagen narrativa, de un tiempo lineal.

Stalker (1979) de Andrei Tarkovsky juega con la metáfora del caminar. En *La zona*, el diálogo, el espacio y el sonido evocan imágenes que se condensan en el tiempo. El devenir de sus personajes mediante lentos y bellos

travelings junto a un tratamiento exquisito del sonido revelan la dilatación de la temporalidad. La materialidad en las películas de Tarkovsky habla del tiempo y se somete a él. La crisis del tiempo secuencial emerge ante los ojos de un espectador virgen que, con asombro, desnuda su alma ante tal extraordinaria representación de la dimensión física en la que la materia se transforma sucesivamente. Un tiempo comprometido con la incertidumbre.

Es bien conocido el rechazo que Tarkovski sentía hacia toda clase de encasillamientos y etiquetas. Por tanto, estaba lejos de considerar *Stalker* o *Solaris* como películas de ciencia ficción. (...) La razón de todo esto se debe sin duda a un menosprecio hacia los 'géneros' cinematográficos (considerados en su vertiente más popular), así como el deseo de alejar el hecho fílmico de cualquier otra manifestación artística de la que aquél pueda partir. En este rechazo del género cinematográfico se manifiesta la voluntad de Tarkovski por dejar bien patente su autoría, además de su intención de separar lo estrictamente cinematográfico de otras artes como la literatura o la pintura (Gorostidi [1985] 2002, 21).



Figura 8. Tarkovsky consolidó su lenguaje cinematográfico con *Stalker* (1979). Sus teorías del tiempo corresponden a la acción del director por esculpirlo con dilatados planos secuencia que marcan concretos espacios de temporalidad, donde el montaje deja de existir. El tiempo ocurre pausadamente y así observamos la textura de cada objeto, escuchamos el sonido más minúsculo y los detalles que conforman las escenas. El tiempo se extiende hasta introducirnos en su propia existencia.

A correlación de la temporalidad en la imagen, durante los años ochenta el cuerpo comienza a sufrir cambios en su diálogo con los conceptos 'espacio físico' y 'materialidad' al vivirse un nuevo proceso de masificación de dispositivos, proyecciones y pantallas y apostando por la interacción directa entre el usuario y la máquina. Se nos permite ampliar nuestros movimientos, caminar mientras descargamos o vemos un vídeo y nos desplazamos conectados a la Red manejando distintos flujos de datos digitales. Lo corpóreo se ve afectado por Internet, no sólo a nivel perceptivo, también cuestiones en torno al género y la identidad emergen cuando el cuerpo se 'conecta'.

Los espacios físicos y virtuales conviven junto con la memoria, los recuerdos, las múltiples identidades y *alter egos*, entre (e-)temporalidades anacrónicas (*electronic-*). Una pluridimensionalidad del tiempo como (e-)anacronía no lineal dentro del quehacer tecnocotidiano. En esta cultura contemporánea saturada de imágenes somos conscientes de la delgada línea existente entre la realidad e irrealidad de todo aquello que aparece en nuestra retina. El filósofo Vilem Flusser expresa que gracias a la nueva imaginación ya no nos enfrentamos al mundo como sus subordinados, ahora tenemos la capacidad de calcularlo como si fuera un campo de virtualidades y transformar algunas de ellas en simulaciones de realidades. «Esa es la nueva imaginación. Como consecuencia de todo ello, ya no intentamos apresar y manejar el mundo para modificar lo que es real, sino que lo hacemos para lograr virtualidades» ([1988] 2016). Estas historias de fronteras y de roles, expone Rancière (2008), deben atravesarse y alterarse y corresponden a la actualidad del arte contemporáneo, ya que las competencias artísticas específicas salen de su propio ámbito e intercambian sus lugares y sus poderes: «Hoy tenemos teatro sin palabras y danza hablada; instalaciones y performances a modo de obras plásticas; proyecciones de vídeo transformadas en ciclos de frescos murales; fotografías tratadas como cuadros vivientes o pintura histórica; escultura metamorfoseada en show multimedia y otras combinaciones». Sobre las experimentaciones en la percepción a través de la imagen y el sonido, y como ejemplos a la cita de Rancière, cabe mencionar el interesante uso de la cámara en las obras de la artista Valie Export o la innovada pieza de espacio inmersivo de Char Davies, donde el cuerpo humano se transforma en co-autor a través de la participación del espectador. En el caso de *Osmose* (1995), Davies crea metáforas que conectan la exploración de la consciencia y los ambientes virtuales de inmersión con un casco de realidad virtual que muestra gráficos por ordenador evocadores, sonido interactivo y una interfaz basada en la respiración del participante. La inmersión en esta pieza discurre entre el equilibrio y la respiración de un cuerpo físico que facilitan el movimiento en un mundo virtual. Davis prescinde de una interfaz conectada como extensión del cuerpo para recorrer el ambiente virtual, pues es lo orgánico mismo lo que conduce y da sentido a la experiencia inmersiva visual y

sonora. Este ejemplo permite comprender las palabras de Roy Ascott en relación al término *cibercepción* (1994), ya que:

Nuestra identidad individual se está convirtiendo en múltiple mediante la creación de avatares y personalidades alternativas; nuestro cuerpo es transformable tanto en términos físicos como virtuales; nuestra realidad variable está conectada, sin fisuras, con un entorno evolutivo de mundos múltiples; nuestro sustrato en la construcción de nuestra realidad, en un nivel nano, está interconectado con las condiciones materiales e inmateriales del ser. (...) Buscamos nuevas relaciones, nuevas realidades: en efecto, nuevos órdenes de tiempo y espacio. Nuestra cultura abierta evoluciona y se transforma a gran velocidad, mientras nuestro arte desarrolla estrategias de ambigüedad, contingencia y juego; como resultado, la oposición entre realidades reales o virtuales ha dejado de ser binaria (2023, 26-27).



Figura 9. *Adjunct dislocations* de Valie Export (1973). La autora se mueve a lo largo de una pista con dos cámaras de circuito cerrado que miran en diferentes direcciones. Su acción crea formas lineales cambiantes dentro del espacio. La actuación se llevó a cabo en el Theater im Packhaus, Bremen (1978).

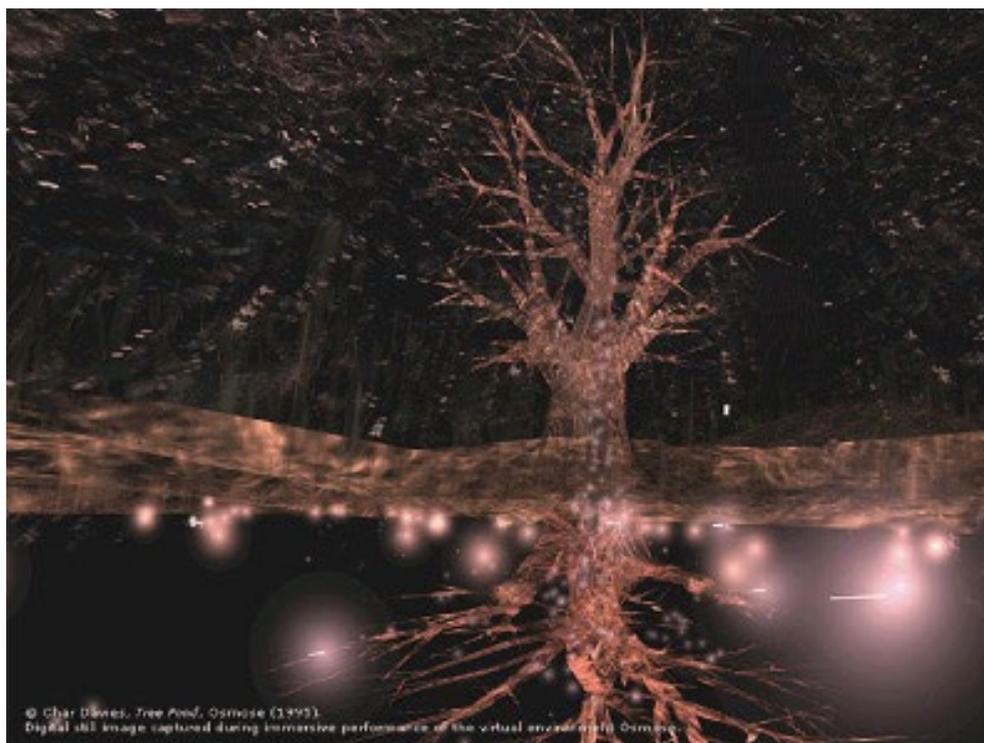


Figura 10. Osmose de Char Davies (1995). Entorno virtual inmersivo con uso de la semitransparencia en tiempo real e interfaz de usuario basada en la respiración y el equilibrio, que permitía a los usuarios tener la sensación de ingravidez entre paisajes translúcidos.

Nuestra relación con el mundo está en un mismo plano que «sufr» una colonización de la mirada inducida y forzada por tecnología, la información, la temporalidad, la instantaneidad del montaje y el encuadre de los acontecimientos. Esta colonización visual afecta al espacio público en el que domina ahora la existencia de una imagen pública la cual es volátil, funcional y espectacular que crea su propio lenguaje, sus términos culturales (Manovich 2008). Pionero en estudios de la ciencia de la información y la comunicación, Abraham A. Moles afirma que en una sociedad en la que la cultura y la estética son manipuladas por la información más que los objetos, el espíritu humano ha de adaptarse a esta situación en la que las imágenes y la realidad se asemejan cada vez más. Para moles, en este acontecer lo cercano es más verdadero o concreto de aquello que está lejos aspirando a un modo de vida en el que la distancia entre nosotros y los objetos es irrelevante (Kac 2010, 200). El artista, aunque no será sustituido por una máquina, será influido en su proceso creativo que dará lugar a una transformación radical del arte (Giannetti 2002, 41).

Conclusiones

Desde el nacimiento de las tecnologías los artistas han sido capaces de adoptar estas herramientas en sus obras redefiniendo lo que es arte y el significado de autor. Mientras los autores y autoras modernos han cumplido con éxito los retos presentes en cada nueva tecnología emergente ¿puede el arte profesional sobrevivir a la democratización del acceso a la masiva producción de los medios de comunicación e información actuales? (Manovich 2001). Las redes sociales, de crecimiento sin precedentes, proporcionan un extenso lugar donde los participantes suben y consumen gran cantidad de datos visuales de carácter innovador. El verdadero reto es, por ende, esta constante innovación de la mano de «no profesionales» al libre uso de un mundo siempre conectado a la Red. Por ello, el arte cuestiona esta sobresaturación de información, su funcionalidad, el papel del propio artista y la relación entre el observador como co-creador y receptor de imágenes. Con estos supuestos «no es posible establecer definiciones universales o introducir modelos inflexibles y homogéneos para todo el conjunto de la creación artística contemporánea (...), dado que el propio arte ha puesto en práctica una dinámica de constante renovación y reformulación de estos conceptos y relaciones» (Giannetti 2002, 109).

Este escenario tecnológico y participativo influye en los distintos discursos actuales del audiovisual, que según el historiador de arte Oswaldo Osorio (2012), describen el uso de la forma narrativa y expresiva que cubren todo el lenguaje audiovisual: el guion, la fotografía, el montaje, la puesta en escena y la banda sonora: «En esos cinco aspectos está todo el mapa y los componentes de lo que cualquiera desee conocer sobre el lenguaje audiovisual (y nótese que ya el término lenguaje cinematográfico resulta insuficiente en estos casos, aunque allí se originó todo)». El autor considera la primera experimentación en el cine abstracto opuesto al cine dominante. Es en esta ruptura cuando aparecen los elementos del discurso experimental en el cine y en el video como la negación del argumento, de la mimesis o figuración, del tiempo lineal, de la continuidad espacial de la realidad y del uso narrativo del sonido, pues describen su propia expresividad o la imposición de códigos y lenguajes propios de la investigación del medio tecnológico. Ejemplos son encontrados en la producción transmedia como el documental interactivo mencionado al comienzo de este artículo *Highrise* (2009-2015) o la propuesta alternativa del famoso videojuego *Watch dogs* (2014) titulada *Watch dogs: We are data* (2013), una narrativa experimental para web sobre la visualización de datos de ciudades hiperconectadas, inteligentes y el control de la información en tiempo real. En relación a estas narrativas experimentales, Osorio declara (2012) que «una obra audiovisual que no cuente una historia y/o que sus imágenes no sean una reproducción exacta de las cosas o espacios conocidos, ya está en territorio del discurso experimental». A esta afirmación, añadimos que una obra audiovisual que

no haga uso de la narración lineal o no cuente una historia de ficción, ya está en territorio del discurso experimental.

La comunicación, la generación de imágenes e historias y nuestras relaciones interpersonales están cambiando porque las distancias físicas del espacio público no son ya una restricción. Las experiencias corporales no entorpecen la acción remota actual. Desde el punto de vista tecnológico, lejos del espacio público, experimentamos la socialización vía telefónica, televisiva o en red. La separación de la distancia forma parte de nuestra cotidianeidad. Entonces, ¿en qué medida estos cambios refuerzan los códigos visuales y culturales ya existentes y cómo se crean otros nuevos y diferentes dando lugar a nuevas formas de arte visual y audiovisual? Paul Virilio sostiene que después de las imágenes de síntesis, producto de una lógica infográfica, y después de aquellas tratadas por el ordenador aparece la visión sintética, el tiempo de la automatización de la percepción sin saber cuáles serán los efectos, las consecuencias técnicas y prácticas de nuestra propia «visión del mundo». El autor continúa explicando que esta visión ya no es objetiva, sino teleobjetiva. El mundo es vivido a través de una representación que, como las imágenes tomadas con teleobjetivos, distorsiona aquellos planos alejados y los cercanos (Virilio 1997, 83-85).

A partir del siglo XXI el ser humano vive completamente apegado a las pantallas. Aparece la interacción y la relación entre cuerpo-máquina a un nivel cotidiano. Estos mundos digitales se ajustan de manera ergonómica a nuestras vidas como extensiones de nuestros cuerpos y el código comienza a infectar parte de lo orgánico. El movimiento es modificado al ser transferido a lo digital, lo que permite amplificar conceptos como desplazamiento, captura, edición, difusión o incluso la retransmisión del cuerpo vivo. Se muestra un cuerpo constantemente influenciado por operaciones como la remezcla, la base de datos, la virtualización y la interacción de los sentidos. Este se transforma en un objeto que establece un puente entre la escena (o escenario), el espectador y la tecnología. La obra *Osmose* de Char Davies es claro ejemplo de que en la actualidad el cuerpo es una interfaz (o superficie de contacto), un nuevo dispositivo conectable y co-autor de gran información audiovisual que recibe. La linealidad cronológica y narrativa se reformulan no solo con la experiencia temporal, sino también con los *media* que proponen nuevas estructuras narrativas alejándonos de la linealidad fílmica. Esta traducción mediática de la realidad acontece gracias a la televisión y los sistemas de grabación y reproducción de video, pero igualmente a las múltiples posibilidades de las herramientas digitales que expanden las fronteras de los mundos físico, social, político y del propio lenguaje audiovisual.

Para concluir, dedicar unas palabras a la valiosa función del sonido en la creación audiovisual, que aporta una dimensión espacial en relación con la imagen que acompaña estableciendo conexiones entre ambos y el espectador. El ritmo de los planos se refuerza con el sonido. De igual forma, la dramatización y la ambientación de una escena que ayuda a establecer

múltiples significados entre la descripción del autor y la traducción del espectador. En su forma experimental, encontramos distintos movimientos que han sido profundamente practicados por las vanguardias artísticas más importantes del siglo pasado y desarrollos tecnológicos pioneros como la música concreta, la electroacústica o la música electrónica. Estilos que tanto influyen en la escena del *beat* en nuestros días. Aunque la música electrónica siempre se ha percibido como algo “de hombres”, desde su nacimiento la mujer ha sido parte fundamental a la hora de diseñar nuevos dispositivos, técnicas y estilos que han definido el sonido de la actualidad. Merecen mención las autoras Clara Rockmore, Daphne Oram, Bebe Barron, Delia Derbyshire, Maryanne Amacher, Pauline Oliveros, Wendy Carlos, Eliane Radigue, Suzanne Ciani y Laurie Spiegel. Pioneras de la música electrónica desde el siglo pasado, que recoge el magnífico documental *Sisters With Transistors* de Lisa Rovner (2020) y narrado por la artista Laurie Anderson. Relata la historia a través de artistas visionarias cuyos experimentos radicales con máquinas redefinieron los límites de la música.

Referencias bibliográficas

- Ascott, Roy. 2023. «Restablecer el yo [Resetting the self]». *ContraNarrativas* (3): 26-35. [http://cendeac.net/base/imgCK/files/A_F_%20CONTRANARRATIVAS%20%233%20WEB\(1\).pdf](http://cendeac.net/base/imgCK/files/A_F_%20CONTRANARRATIVAS%20%233%20WEB(1).pdf)
- Bal, Mieke. (1985) 2006. *Teoría de la narrativa: Introducción a la narratología*. Traducción de Javier Franco. Madrid: Cátedra
- Baudrillard, Jean. 1967. «Compte rendu de Marshall McLuhan: Understanding Media». *L'Homme et la Société* 5, 227-230
- Comolli, Jean Louis. 2010. *Cine contra espectáculo: Seguido de Técnica e ideología (1971-1972)*. Buenos Aires: Manantial
- Comolli, Jean Louis. 2010. *Cine contra espectáculo: Seguido de Técnica e ideología: 1971-1972*. Buenos Aires: Manantial
- Debord, Guy. (1958) 1999. «Con y contra el cine». En *Internacional Situacionista: Textos completos en castellano de la revista Internationale Situationniste (1958-1969)*, traducción-coordinación, Luis Navarro. Madrid: Literatura Gris
- Débord, Guy. (1967) 2002. *La sociedad del espectáculo*. Prólogo, traducción y notas de José Luis Pardo. Valencia: Pretextos
- Flusser, Vilém. (1988) 2016. «Una nueva imaginación». *La Fuga*, 10 enero. <https://www.lafuga.cl/una-nueva-imaginacion/532>. Pub. orig: en *Art Forum*
- Giannetti, Claudia. 2002. *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot
- Gorostidi Munguía, Juan. (1985) 2002. «Presentación». En *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética en el cine*,

- Andrei Tarkovski; traducida del alemán por Enrique Banús Irusta y supervisada por J.M. Gorostidi Munguía. Madrid: Rialp
- Holly, Michel Ann. (2007) 2018. «Intervenciones: El arte melancólico». Monográfico «Contemporaneidades anacrónicas vs. Heterocronías temporales», *Contra-Narrativas 1*: 8-31. <https://www.um.es/artlab/index.php/intervenciones-el-arte-melancolico/>
- Kac, Eduardo. 2010. *Telepresencia y bioarte: Interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Traducción, Miguel Ángel Crespo Murcia: Cendeac
- Manovich, Lev. 2001. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Traducción de Óscar Fontrodona; prefacio, Mark Tribe. Barcelona: Paidós
- Mira Pastor, Enric. 2018. «Temporalidades fotográficas: Inmovilidad, expansión y disolución». Monográfico «Contemporaneidades anacrónicas vs. heterocronías temporales», *Contra-Narrativas 1*: 80-95. <https://www.um.es/artlab/index.php/temporalidades-fotograficas-inmovilidad-expansion-y-disolucion/>
- Osorio Mejía, Oswaldo. 2012. «El video arte y el video experimental: Un abc para su definición y apreciación». *Kinetoscopio* 98-99. <https://www.cinefagos.net/index.php/artes-electronicas/952-el-video-arte-y-el-video-experimental.html>
- Rancière, Jacques. (2008) 2010. *El espectador emancipado*. Traducción Ariel Dillon. Buenos Aires: Manantial
- Rancière, Jacques. 2007. *The future of the image*. Translated by Gregory Elliott. London: Verso
- Virilio, Paul. 1997. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Entrevista con Philippe Petit; traducción de Mónica Poole. Madrid: Cátedra

(Artículo recibido: 05/12/2023; aceptado: 15/01/2024)

