

Itinerario: el Vídeo de Creación. Mediateca de la Fundación Caixa de Pensions.

Título: **"El Vídeo de creación: una nueva función del tiempo"**.

La invención del cinematógrafo y la rápida sucesión de avances técnicos que hicieron posible la interacción de imagen en movimiento y sonido abrió al espectador a una nueva ilusión. El cine consiguió abrir una nueva dimensión en el sentido del "Tiempo": la ilusión de sentir el tiempo como una entidad geométrica que puede ser delineada a gusto.

Con una efectividad que ningún otro medio de representación había conseguido hasta entonces, el cine presentaba a los ojos del espectador un "antes, un después, o tiempos paralelos".

Se suele comentar que el primer público del cine se encontraba deslumbrado por esa "verosímil reproducción de lo real" que observaba en la pantalla.

Tampoco es descartable que se encontrase fascinado por la representación de una nueva percepción temporal: el tiempo dramático.

Tiempo dramático que ya percibía a través del teatro, pero que ahora ampliada por el audio-visual adquiriría nuevas facetas. En tan solo una década de crecimiento, el cine necesitó crear fórmulas visuales capaces de convencer al espectador del desarrollo de una historia en un tiempo no lineal, sino de acciones y situaciones que se sucedían en forma paralela, en tiempo pasado, o "veinte años después", tal como señalaban las primeras carátulas del cine mudo. Este nuevo tratamiento dramático del tiempo narrativo, reflejaba más la influencia de la literatura, que la del teatro, donde los saltos en el tiempo requerían cortes en la obra y cambios de escenografía.

De ahí que el cine fuera definido en sus comienzos como el medio del "tiempo" por excelencia. El cine no se encontraba solo en esta recreación de la percepción tiempo-hombre, recordemos suscitadamente que las primeras décadas del siglo XX marcan el auge de Einstein en el terreno de la física, Joice en literatura, y el movimiento Futurista y en todos ellos, como en el cine, la dinámica del tiempo-movimiento es fundamental.

También lo fue para la lógica de destrucción a gran escala de hombres y maquinaria en la Primera Guerra Mundial. En lo que hace estricta relación al cine como narrador de historias, el juego con la duración del tiempo permitió condensar una historia de años en un par de horas o estirar de manera artificial aquellos momentos de suspenso y clímax. El cine nos ha permitido a través de sus "Flash Backs" (retroceso en el tiempo), o "Flash Fowards" (adelanto en el tiempo) viajar en el tiempo de una narración.

Estos elementos que introdujo el cine y que fueron el motor del dinamismo audio-visual, adquieren con la invención del vídeo una nueva forma. Ya no se

trata de construir un nuevo esqueleto que sustente un tipo de narración convencional -literaria-, sino que mediante el vídeo, el esqueleto se presenta crudamente.

No se trata solamente de jugar con el tiempo (expansión o condensación) para contar una historia, sino que la percepción del tiempo transcurrido, del tiempo muerto, o la obvia manipulación de su percepción; cobran especial importancia en la gestación de los contenidos del video.

Reflexión y flexión entonces, sobre el tiempo de la percepción en el espectador; sobre el tiempo "objetivo" de las cosas, o el tiempo como medida relativa y subjetiva. Y si en este itinerario hemos trazado una línea que comienza en el cine y se vuelca en el vídeo, es a partir de ahora, a partir del tratamiento electrónico de las imágenes, que se retoma una construcción formal que una rama del cine había abordado en sus comienzos de la mano del cine experimental y las primeras vanguardias artísticas (futuristas, surrealistas, dadaístas) y que el cine convencional fue abandonando a favor de un modo de representación emparentado preferentemente con la literatura.

Con el vídeo, la construcción temporal busca nuevas fuentes en el misterio del ritmo de la música y la poesía. La base visual que unía al cine con la literatura, se traslada mediante la imagen electrónica al ritmo del sonido y la escucha. Los primeros trabajos de Nam Yun Paik, son un buen ejemplo, y más que interesantes en este sentido. No sólo por sus nuevos artificios técnicos -efectos visuales que hoy se encuentran al uso en cualquier ordenador doméstico- sino por la propuesta de un nuevo ritmo visual.

Y ya que hablamos de ordenadores, cabe agregar que el lenguaje informático para el procesamiento digital de imágenes ha instaurado la utilización de una nueva metáfora: el "tiempo real". Poder trabajar digitalmente en "tiempo real", es una promesa tecnológica que en los últimos años se ha ido haciendo asequible, pero más allá del sustrato técnico del término -25 frames por segundo a pantalla completa-, el "tiempo real" nos otorga algunas pistas sobre el plano en el que actualmente nos situamos: el "tiempo real" de una relación directa entre comunicadores a través de redes.

En el "tiempo real" el canal de la expresión no se basa ya en la manipulación del tiempo dramático, sino más bien en la comunicación interpersonal. En cuanto al itinerario de vídeo propuesto, es el punto de vista de los autores sobre la temporalidad, quien delimita una línea coincidente a través de ésta serie de vídeos. Aunque amparados en diferentes géneros: "vídeo-documental", "vídeo-teatro", "vídeo-ensayo", "vídeo sobre arte", éstos trabajos plantean la utilización formal de la "duración y el paso del tiempo" como un elemento narrativo e intrínseco de la construcción audio-visual.

Itinerario:

1.- Ant, Farm: The eternal Frame. Duración 12 min. Registro: LD-A8 (chapter 9) Reconstrucción del asesinato de J.F. Kennedy. El primer asesinato "en directo" de un presidente de los USA. Mediante la reconstrucción del evento, la cinta del grupo Ant Farm, plantea la difusa relación entre documental y ficción, entre la representación y lo verosímil. La puesta en escena de la reconstrucción del asesinato de Dallas, es una vuelta al pasado, y al segundo mítico del disparo que el autor denomina "un frame eterno" en la conciencia del espectador.

2.- Campus, Peter: Four side tape. Selected Works. (1976) Duración 20 min 49 seg. Registro: VA 80 CAM. En los 3 trabajos que integran esta cinta, Peter Campus juega con la figura humana a partir de efectos propios del medio electrónico: Cromakeys, partición y superposición de imagen, etc. En la representación a manera de "performance" para la cámara y el espectador, no existen cortes temporales - no hay edición-, sino que el vídeo se desarrolla en "tiempo real", tiempo sincrónico con el espectador.

3.- Hill, Gary: Happenstance. 1983. Duración 6 min. Registro: VA 201- HIL. La obra de Gari Hill se teje alrededor de las relaciones entre el lenguaje oral, el signo gráfico, la imagen como lenguaje, y el lenguaje de las cosas. Si bien estos temas parecerían más propios de un tratado de filosofía que de un audiovisual, el vídeo permitió desarrollar un nuevo lenguaje conceptual de la mano de la luz y el sonido. En esta cinta se pone en juego, la linealidad del lenguaje verbal -tiempo consecutivo-, la velocidad del pensamiento-habla, y la percepción de los objetos.

4.- Edin, Velez: Meaning of the interval. 1987. Duración: 18 min 40 seg. Registro: VA 167. VEL. E. Velez es un interesante observador de los rasgos que se manifiestan en una cultura. Su trabajo está cerca del antropológico. El género en el que se puede enmarcar su forma de acercarnos a estas culturas, es el documental de creación. En este trabajo sobre la cultura nipona, se puede apreciar la relación que establece entre la forma en que está planteado el vídeo: largas ralentizaciones y superposiciones de imágenes; con la particular concepción temporal y espacial de la cultura que retrata.

5.- Nam Yum Paik: Lake placid. 1980. Duración: 4 min. Registro: VA 166 - PAI. Paik es un conocido pioneros del vídeo de creación y apasionado experimentador a través de la imagen y el sonido electrónico. Esta cinta de 1980, no tiene un contenido narrativo o teatral específico. Es un juego sobre el movimiento y la duración temporal: Aceleración de imágenes, ralentización, congelamiento, retrocesos; es un vídeo donde impera el ritmo, relación que más tarde el videoclip, el auge del video doméstico y el trance en música desarrollarían a partir de estas primeras experiencias.

6.- Viola, Bill: The reflecting Pool. (1977) Duración: 6 min. 30 seg. Registro: VA 191- VIO Viola es otro conocido artista pionero en la utilización del vídeo como instrumento, para vehicular en su caso, inquietantes iluminaciones conceptuales. Su excelente factura técnica siempre ha funcionado como base

de un discurso netamente audiovisual. En esta obra llena de sugerencias, el tiempo se detiene, se congela y traspasa al sujeto y la naturaleza.

7.- Wilson, Robert: Vídeo 50. (1978) Duración: 51 min. 40 seg. Registro: VA 83-WILL A partir de una puesta en escena teatral y ligada a la tradición narrativa de la TV, R. Wilson - más conocido por su trabajo como escenógrafo, actor y director teatral-, adopta el vídeo como herramienta donde desarrolla su particular concepción del gesto y el movimiento. Video 50 es una obra compuesta de cuadros casi estáticos que se suceden a lo largo de más de 50 minutos. Su mirada irónica de los tópicos televisivos crea curiosas relaciones entre el movimiento de la música y un cuadro donde el tiempo parece detenido. Pero aunque a estas alturas pueda ser banal decirlo, conviene no olvidar que el espectador puede visionar los que le plazca, adelantar o retroceder, o apagarlo y dejarlo para otro momento. Se trata de un vídeo.

Jacobo Sucari, Marzo 1996.

Entrevista de Lance Hunter, director del I.C.A, a Jacobo Sucari con motivo de la exposición de sus videos en el Instituto Contemporáneo de Arqueología. Israel.

L.H.: Tal vez se haga necesario aclarar para el público que ve por primera vez tus videos, algunas cuestiones que me parecen inherentes a tu trabajo. Es decir hay claves aquí o allá, pero la formas de tu trabajo audio-visual con contenidos tan diversos, impide ver en la vastedad algunas líneas uniformes.

J.S.: Tal vez exista en mis trabajos una voluntad de no caer en lo obvio, sin por ello, querer en forma conciente parecer críptico o confuso. En todos los trabajos que he ido haciendo más que la voluntad de relatar un acontecimiento/ un hecho -sobre todo en los que tienen una base documental- el punto de vista que subyace al relato es una re-flexión, una mirada sobre el lenguaje, sobre la propia herramienta comunicativa. Una pregunta que subyace a cualquier exposición de hechos, para mi es:) que se puede mostrar al hablar de "lo real", cómo hacerlo, quien asume la credibilidad del relato...? Considero que hay distintas capas que conforman lo real/documental, que tienen que entrar en juego en el trabajo. Una de estas capas es la estrategia comunicativa, y personalmente me interesa que esta capa de comprensión esté siempre ahí, flotando entre los distintos niveles de comprensión de lo real.

L.H.: ...es algo que aparece en todos tus trabajos. La imagen plantea siempre o distintas capas de audio, o varias capas de imagen-texto...

J.S.: Desde el primer Viajes imaginarios (es una serie de 3), antes ya de la

aparición de la edición digital que permite un amplio juego de capas, me pareció interesante darle al espectador la posibilidad de elegir dentro de una imagen, entre distintos niveles de lectura, a la vez que potenciar distintos acercamientos a lo que está viendo.

Estos distintos niveles de frases textuales - en el caso de **Viajes Imaginarios 1-** no son contradictorios, sino que cada uno propone un nivel de re-flexión.

Con el audio he intentado un mismo juego. En "**Archivos Públicos**", mi trabajo posterior a Viajes..llegué a superponer 8 capas simultáneas de audio. Por supuesto no es un "*tour de forces*", sí una necesidad.

La hormolodía -la teoría compositiva del saxofonista Ornette Coleman, va por este lado. Hoy día incluso es una manera de crear que se ha adaptado a todos los niveles compositivos, y que trasciende lo estrictamente musical, para ser banalizado por la publicidad.

Cuando este concepto hormolódico se adapta a la necesidad del trabajo, aún me sigue pareciendo rico e interesante.

L.H.: Pero estos niveles de realidad, o capas, complican la voluntad manifiesta de comunicación con el espectador.) Es tan necesario hablar de la estrategia discursiva, cuando queremos hablar por ejemplo de la contaminación del agua?

J.S.: No concibo que se pueda afrontar una narración con la inocencia de jugar con el espectador sin que ambos sepamos, de alguna manera, que llevamos ya más de dos siglos enmascarando el juego.

Aclaro: no creo que haya que romper la ilusión, o que se pueda matar la fascinación en que nos sumerge el relato; pero siendo conscientes del juego, los quiebres y rupturas del relato pueden ser muy excitantes.

Tampoco es esto nada nuevo, creo que en la narración moderna, desde Joice en adelante si se quiere, se juega de alguna manera éste juego.

L.H.: Si, pero estos referentes literarios que estás dando no se manejan de igual modo en la construcción audio-visual. Ni el espectador tiene una gramática tan diferenciada, ni tampoco tendría porqué realizar el esfuerzo de enfrentarse a una gramática tan otra de la televisiva, por ejemplo.

J.S. Personalmente creo que la base de los trabajos audio-visuales que me interesan se ubican precisamente en esta dimensión. La gramática televisiva, mediática si se quiere -incluyamos el cine- ha creado un tipo de espectador que conoce ya a la perfección la manera de representación de la ficción - incluyendo el documental convencional-.

Es decir, asume un Modo de Representación Institucionalizado, como si este fuera Anormal \cong .

Al asumir esta posición acepta una relación con la imagen que delimita al espectador como sujeto de ferias (los primeros espectadores del cine) que va a deglutir un relato. Sale de la sala y ya da por acabada su relación con la obra. Es curioso que un trabajo de cuanto menos dos años sea consumido en una

hora y media. No hay ninguna relación entre el tiempo de Aescritura≡ y el tiempo de Alectura≡. Pero esto en el fondo, sería lo de menos, sucede en toda re-presentación.

Pero creo que en este sentido, el autor tiene el derecho a exigir una mayor profundización, una mayor implicación de quien recibe. Es como mantener un intercambio más equilibrado.

Como espectador, me parece más interesante cuando un trabajo me deja la sensación de no haberlo podido abarcar, que aún hay dentro suyo más cosas. Si esto significa ser críptico como creador, pues adelante. Aunque creo que uno lleva siempre consigo a su espectador imaginario, y construye para él lo más claramente que puede.

L.H.: Qué ventajas tiene el espectador en este modelo que planteas? Se debe convertir en un sujeto crítico y perder toda relación de fruición, de goce...?

J.S: Todo trabajo que salga de las convenciones más estándares, es decir, que busque su propia forma, recrea nuevas maneras de interrelacionar la historia de la imagen.

De alguna manera genera movimientos en un sustrato incluso biológico. Son como impulsos neuronales que amplían nuevos circuitos o redes cerebrales. Eso creo que da placer; o por lo menos a mi me lo da, y es el tipo de historias, de propuestas audiovisuales que me gustan ver y oír. El sujeto crítico y el sujeto fruitivo son un mismo sujeto.

L.H.:Sabe crear el video experimental esta relación con el espectador aficionado, o necesariamente va dirigido a un espectador preparado a captar una nueva gramática, a veces incluso una gramática sofisticadamente oscura, por lo tanto una ya no-gramática.

J.S.:el riesgo es cierto. No siempre uno quiere que le entiendan, sino más bien que le acompañen. En **“La Ventana- relato”**, cuando algunos conocidos me decían que era un material algo críptico, la situación se me hacía un poco deprimente.

Mi intención no había sido el ser críptico, sino todo lo contrario. Hay un punto en el que la imagen ya no habla de cosas exteriores, sino precisamente de lo que es, de su materialidad.

Comencé un relato sobre la ventana, y ese relato me fue llevando a un tipo de narración más ligada a la lógica interactiva que a una narración lineal. Ahí residía para mi el desafío.

Pero parece que estamos como a comienzos de siglo. El espectador quiere encontrar un sentido, y si las claves no son transparentes, la tensión del juego se rompe.

Tal vez estemos exigiendo demasiado de nuestros espectadores, pero es que los mass media exigen tan poco que equilibrar la balanza cuesta mucho.

Cuesta incluso dejar de lado la relación sadomasoquista en la que nos sumerjen los mass-media.

L.H.: Donde reside el punto de decisión o ruptura para hacer un CD-Rom, un vídeo o una instalación. Si te interesaba la interactividad porqué no concebiste **“La ventana-relato”** como un trabajo interactivo?

J.S.: Entiendo por donde va tu pregunta, y estoy de acuerdo en que de golpe sale una tecnología nueva, e invariablemente el mercado, sobretodo el del arte, se llena de este Anuevo ≡ producto. Pero creo que la interactividad no es una técnica sino un criterio, o una forma narrativa que surge como necesidad desde por lo menos, los años 50.

La obra de escritores como Cortazar, el Nouveau Roman, y otra mucha gente que empezó a escribir y a enmaquetar sus libros y/o obra plástica de una manera diferente, hablaban de una necesidad de relacionar los roles del autor/ espectador de otra forma.

De hecho lo que ha ido variando son los niveles de interactividad, no una interactividad en términos absolutos, tal como la define el mercado.

Personalmente a mi me gusta sentarme a ver una obra, y seguir el recorrido que me permite inferir la totalidad en la construcción de la obra. De ahí que **“La ventana-relato”** sea un vídeo.

Ahora, consideré que a partir del CD-ROM, el usuario adopta una nueva permisividad lógica del discurso, nuevos recorridos y nexos, que sentí deseos de incorporar a un relato lineal-secuencial como es el vídeo.

L.H. **“El Efecto kuleshov”**, tu anterior trabajo jugaba también con estos presupuestos?. Cómo concebiste el efecto kuleshov?

El "Efecto Kuleshov" surgió como una extrapolación del estudio de Kuleshov sobre el funcionamiento del montaje cinematográfico.

La idea primordial consistió en que así como la narración audio-visual es capaz de otorgar sentido a una vida, o lo que es lo mismo a una historia; esta capacidad de crear ficción histórica es extrapolable al sentido propio de la vida. En verdad, todos sabemos que es absurdo pretender encontrar un sentido en la vida de una persona; hoy día, incluso desestructurado el edificio hegeliano, es incluso difícil pensar que la historia tiene una lógica intrínseca.

Sin embargo la narración, el cine, es capaz aún de crearnos esa fantasía. Podemos contemplar una vida, analizar la historia como si de un objeto exterior e inerte se tratase.

Creo que esta fantasía es el objeto último de la investigación de Kuleshov sobre el lenguaje audiovisual. Creamos fantasía porque necesitamos contemplar el conjunto de algo que se nos escurre entre las manos, como son el tiempo y el sentido.

Con este trabajo intenté relacionar la capacidad del montaje de crear sofismas, la capacidad además de crear sofismas que dan sentido a la historia, y la fantasía subjetiva de esbozarnos una historia propia a partir de acontecimientos elegidos de nuestra propia experiencia.

Por lo demás, el cine y la TV, promueven esta fantasía, enajenando nuestra

propia experiencia.

L.H.: quiere esto decir que la investigación de la historia es una fantasía, o una tarea imposible?

J.S.: no, quiere decir que hay que incluir al narrador de la historia en la historia narrada, y entender a ésta como una moraleja o espejo del presente, no como un pasado visto en una bola de cristal.

L.H.: la bola de cristal aparece también en “La Ventana...”

JS.: sí, la función de esta secuencia es la misma, solo que llevada ahora al plano de la mediación.

No podemos ver , ALa Historia≡, sino sólo como mediación. El narrador, el historiador , o quien sea, que se haga responsable de ese discurso debe ser conciente de su posición en el conjunto, en lo que se observa, lo que habla, a quien le habla...

L.H.: insistías antes en la idea de mediación. “**La Ventana-relato**” para ti es un relato sobre la mediación...

J.S.: efectivamente, la idea esta ligada, linkada diríamos hoy día, con el efecto kuleshov.

La única posibilidad crítica-lúdica del lenguaje es saber que se trata de una mediación, que él mismo es una mediación.

A partir de la reproducción técnica del mundo, a partir de la experiencia virtual - que por supuesto no empieza con la programación en 3D, sino incluso en las fantasmagorías de la pintura..., la experiencia directa se va postergando, se va haciendo mediatizada, hasta el punto que cada vez se complica más poder tener un grado de conciencia de lo que es adquirido por nuestro cuerpo como experiencia sensorial directa con el objeto, o a partir de una mediación técnica. Como decía aquel hombre tan mentado de cuyo nombre no quiero acordarme, Ala realidad es así una flor imposible≡. Y este orden poético de la política nos deja entrever que cuando perdemos la realidad podemos entenderla poéticamente, podemos situarla en el campo de la nostalgia, de aquello que ya no nos es aprehensible directamente, sino a través de estrategias.

Esta nomenclatura poética nos habla de los juegos de lenguaje, de las formas y estrategias que los hablantes eligen para poder comunicar, para poder entender y entenderse, y crear así un juego que disipe las energías de su líbido, de la líbido del mundo, si se quiere.

Para mi esa es la función del arte, de la creación. No entiendo el arte desde otra perspectiva. La función expresiva es una necesidad, del individuo y de la naturaleza. Sin ella todo es destrucción.

L.H.: Para acabar, estás ahora trabajando en un documental –expandido sobre los campos de concentración. ¿Queda aún algo que decir sobre este tema?

J.S: Si es curioso..que aún se intente decir algo sobre el exterminio planificado. **“Disciplina – sin memoria y sin poder”**, para mi es una especie de genealogía del poder contemporáneo. Es una investigación sobre las consecuencias del terror en el individuo. A través de las entrevistas con los testimonios, del archivo de imágenes y relatos que nos quedan creo entrever que el terror de Estado crea una parálisis funcional. Y la presión del poder hoy día asume tales cuotas de intensidad, que la parálisis, la incapacidad de respuesta y de acción está impermeabilizando a nuestras sociedades. La Alemania nazi ha sido un gran campo de experimentación social donde el Estado y su función de anclarnos en *su principio de realidad* ha salido fortalecido.

Lance Hunter - Jacobo Sucari. Marzo 2000.

Jacobo Sucari.

Tel. Móvil: 699.385.179

E-mail: jsucari@arrakis.es

Web: <http://www.jacobosucari.com>