

Sentidos y tecnología en el videoarte



e busca entender la importancia y la influencia de la materialidad de la imagen digital (específicamente de su utilización en el videoarte), en la creación y en la recepción de las obras. Si la escultura, la pintura... son las huellas del gesto que les dio vida ante nuestros sentidos, ¿cuáles serían, en adelante, los gestos, la materia, es decir, las solicitudes sensoriales que transmite el arte resultante de una combinación de estructuras abstractas? Para responder esta pregunta se articuló una investigación centrada en el análisis del medio que utiliza el videoarte para su grabación y su posterior proyección.

THE MEDIUM IS THE MESSAGE

¿Qué importancia tiene el medio en el mensaje transmitido? ¿Existirán medios más adaptados a ciertas vías de percepción sensorial?, ¿medios que 'comunique' más que otros o que estén más aptos para hablar a la sensación que a la razón? Preguntas seguramente impertinentes, porque la búsqueda para jerarquizar nuestros sentidos no encuentra una verdadera relevancia epistémica. Sin embargo, nos permite cuestionar un medio, el video, que aceptamos y absorbemos sin realmente analizar las implicaciones que derivan de la materialidad de su interfaz. Hablando con jovialidad, ¿sería posible oler, sentir, tocar una obra de videoarte?

Para introducir la cuestión de la importancia del medio en la información comunicada, empecemos con una teoría general de la comunicación,¹ desarrollada por Marshall McLuhan (1964) y Walter J. Ong entre 1962 y 1964 (cuyas palabras

1 Teoría basada en algunos descubrimientos y observaciones previos, en particular los de Milman Parry (1930) y Albert Lord (1960) sobre la naturaleza de la *performance* oral y las de Harold Innis (1951) acerca de las implicaciones sociales de la elección de los canales de comunicación.

famosas introducen este apartado). La quintaesencia de estos estudios es que el medio de comunicación influye sobre el mensaje vehiculado y sobre la sociedad que lo utiliza. En esta teoría, toda la historia humana se reduce a un pequeño número de 'fases', cada una determinada por su canal dominante: destacamos la fase oral, la fase de la escritura alfabética, la fase de la electrónica, de lo digital. Desde este punto de vista, cada cambio de medio de comunicación implica la transformación total del universo vivido y del universo social. A su vez, esta teoría general de los medios se articula con la teoría de los cinco sentidos, la cual sostiene la idea de que cada sentido dispone supuestamente de algunos rasgos universales y distintivos, y que los medios de comunicación son reducibles a un sentido dado, cuyos rasgos definirán la cultura y el pensamiento dominante. De esta teoría surge el concepto de *ratio sensorial*, entendido, en su acepción actual, como una proporción, una jerarquización de los sentidos. Ong expresa así esta noción:

It is useful to think of cultures in terms of... variations in the ratio or balance between the senses... Writing, and most particularly the alphabet, shifts the balance of the senses away from the aural to the visual, favoring a new kind of personality structure² (Ong, 1967: 6-8).

No obstante, la exigencia de medir la proporcionalidad de los diferentes sentidos parece ir en contra de sus cualidades más evidentes, porque considerar cada sentido y cada sociedad para determinar qué vía sensorial es dominante parece inapropiado. Reducir el sistema semiótico al canal por el cual se manifiesta elimina la multisensorialidad intrínseca de cada sistema de signos: el habla, por ejemplo, no solamente implica la audición, sino también las

2 Es útil pensar en las culturas en términos de... variaciones en la proporción o el equilibrio entre los sentidos... La escritura, y muy especialmente el alfabeto, cambia el equilibrio de los sentidos de lo auditivo a lo visual, lo que favorece un nuevo tipo de estructura de la personalidad.

vibraciones de la garganta, el aparato paralingüístico de los gestos y, la mayoría de las veces, la imagen del interlocutor; a su vez, la escritura es táctil antes de ser visual y esta materialidad representa un aspecto importante en su recepción. Sin embargo, McLuhan, Ong y numerosos teóricos están de acuerdo en postular que en la cultura moderna el sentido de la vista tiene un nivel superior a los otros sentidos.

Lo que proponemos aquí es el estudio de los sentidos en su contexto cultural (rechazando este monopolio visual) y el estudio de sus prolongaciones, y elaboraciones sensoriales realizadas en el videoarte. ¿Cómo da a sentir el mundo el videoarte? Y ¿qué mundo nos deja entrever?

Si la estética (del griego *aistēsis*, que significa "la sensación, el sentido, las normas de la belleza") representa una prolongación de los sentidos, nos podríamos preguntar hacia dónde los prolongamos. Allí, pensamos, a donde no llegan de otra forma: a las formas de pensamientos e interpretaciones como maneras de resistencia de una realidad u otra, hacia ese más allá, el cual está precisamente más allá de los sentidos. Por cada sociedad nos podemos preguntar qué sentidos están elaborados o prolongados para permitir el acceso a una región de gran importancia cultural, que, no obstante, es accesible sólo por medio de prolongaciones sensoriales. ¿Los medios míticos, artísticos, son utilizados para convertir el más allá en algo visible?, ¿audible?, ¿tangible? ¿Cómo fundamentan estos videos la presencia de otros elementos, de otros mundos, en nuestra realidad?

Aunque quizá sea imposible definir qué mundos afloren, es imaginable, sin embargo, resaltar y analizar a partir de los elementos que surgen. Los materiales videográficos estudiados proporcionaron datos dispersos y fragmentarios difícilmente cuantificables, pero es necesario, como lo apunta Carlo Ginzburg (1989), "asumir un estatus científico débil para alcanzar unos resultados notables o asumir un estatuto científico fuerte para llegar a resultados despreciables" (p. 179). El antropólogo Alain Corbin, a propósito de su investigación sobre la historia y la antropología sensorial y a partir de la misma descripción del uso de los sentidos, recurre a la literatura como herramienta de estudio: "Todas estas lógicas se encuentran, la mayoría de las veces, aplazadas en la literatura de ficción [...] En el seno del pueblo de Zola reina el tacto, que atestigua la proximidad animal: el hombre y la mujer se unen brutalmente" (Corbin, 1990: 19). De estas consideraciones surgen las

precauciones que se imponen a nuestro análisis; antes de iniciarlo tenemos que conocer las representaciones del sistema sensorial y de las modalidades de su funcionamiento. Iniciaremos, entonces, con el estudio del medio utilizado como soporte de nuestra investigación: el video.

EL VIDEO HACIA LOS CINCO SENTIDOS

¿Cómo pensar el medio del video? Primero procuraremos analizarlo a partir del gesto de quien lo creó: el artista, el *amateur*... ¿Qué 'acto creativo' implica el medio del video? El ojo y el oído eligen un marco que va a cortar un fragmento de lo real, que se registrará como la imagen; son sus gestos, la posición y los movimientos de su cuerpo los que van a mantener y permitir la grabación de las imágenes. Pero no es porque el oído y la visión sean privilegiados en este acto en el que no pueden entrar otros sentidos, los cuales favorecen la interacción entre el que graba y su objeto. La postura del cuerpo del artista es bastante crucial, porque esta misma posición nos va a colocar al nivel de las imágenes. La cercanía, a menudo observada en el trabajo de diferentes artistas videográficos con el objeto grabado, permite, consecuentemente, la proximidad del observador con el objeto presentado. Esta cercanía del cuerpo que graba y del cuerpo que se deja grabar parece, en una especie de fusión, alcanzar y romper los límites que impedirían cualquier contacto con un extraño. De tan cerca que está, no podría acercarme más a observar esta señora de *Siesta* (1997), video del artista argentino Iván Marino. No es por deseo de voyeurismo que la cámara intenta romper esta distancia que nos aleja de las cosas.

¿Por qué acercarse? ¿Qué implica este rompimiento de las distancias común o socialmente aceptadas? Lo que surge al aproximarse a este cuerpo anciano (como una cámara se acercaría a una morsa marítima, de hecho el ambiente sonoro remite a sonidos de fondos marinos) es una especie de interés extraño por la evolución del cuerpo y de sus posturas frente al paso del tiempo. Este paseo por su cuerpo (cabellos, rostro, manos, ropa, postura) la muestran como 'un objeto de estudio'. El artista, más allá de retratar a la anciana, investiga y averigua las marcas del tiempo. Se desprende un sentimiento extraño de este retrato peculiar.

La distancia es problematizada en el video *Un día bravo* (1987-1999). "Parafraseando a la teórica Raquel Schefer, la obra pone en escena el conflicto entre el deseo de ver y los límites éticos del acto de mirar" y de mostrar, añadiríamos (Marino, 2009: 100). Constantemente rechazado por los familiares de la anciana, quienes la intentan esconder, el artista insiste en acercarse y grabarla. Nos acerca a su intimidad; al desvestirse o bañarse, los gestos son lentos; la cámara y el artista siguen muy presentes, acercándose más y más. El pudor del cuerpo cansado se expone sin ningún juicio. Los ruidos del artista se mezclan con el sonido del video (la presencia de tos hubiera podido ser suprimida al momento de la edición). La capacidad del artista de acercarse a la anciana, a su cuerpo, a sus gestos y costumbres, además de revelar a la anciana, desvela la presencia del artista: la manera en que éste entra en contacto con el mundo y con el otro. Está cerca, ¡muy cerca! Se sienten las pieles, las texturas, los detalles de los cuerpos. En este contexto, todos los sentidos del artista son susceptibles de participar en la grabación de esta realidad. Esta posición, en su momento, nos coloca frente a la realidad grabada.

Es bastante intrigante cuando el artista se interesa en las formas 'anormales' de sentir y



Siesta (1977). Cuadros de video: Iván Marino.

percibir que modifican e influyen sobre los modos de comunicación y las relaciones humanas. Marino realiza otra obra videográfica titulada *En el reino de sueño de la muerte* (2002), grabada en la casa de unos ancianos o en unos asilos para gente con discapacidad. La obra explora la modificación de los sentidos e invita a no confundir la realidad del uso de los sentidos con el ‘marco’ de este uso decretado por los observadores o médicos. De hecho, esta confusión surge igualmente en numerosos escritores del siglo XIX que ponen en relación la profesión y las modalidades del uso de los sentidos. Por ejemplo, Louis Chevalier (1958), médico de la Marina, presenta y analiza al marinero como un ser cuyo gusto y olfato se encuentran pervertidos por el uso del tabaco; el tacto destruido por la maniobra de las cuerdas; el oído por la proximidad de la artillería, y la vista por la salinidad del entorno. Resumiendo, el

marinero es un ser que perdió lo esencial de su agudeza sensorial, entonces, es un ser que se ha vuelto insensible.

En este tiempo, es habitual deducir el aspecto y la sensibilidad del individuo a partir de las cualidades de la tierra, el aire, las aguas que lo rodean, los alimentos que ingiere, las actividades que realiza, su vestimenta, las posturas que adopta, etc. Esta descripción del otro, dirigida con autoridad, aparece sometida a la ética dominante, la cual impone un ‘juicio de valor’ al uso respectivo de cada sentido. Esta jerarquía es el juicio que pone como telón de fondo Iván Marino en sus exploraciones sensoriales. El artista intenta encontrar una forma de relación con las formas diferentes del sentido.

El video inicia con un plano que muestra una mano femenina sacando de una bolsa objetos sucios. Luego viene la imagen de un hombre que camina hacia el vacío, al cual le falta una pierna; después, el rostro de una mujer en la oscuridad, que va y viene al ritmo de la luz que repite un monólogo sin sentido aparente; un ojo de cerca, rodeando la oscuridad; dedos y manos cuyo movimiento intriga por su inestabilidad; detalles de posturas de cuerpos inmóviles; gestos de las manos hablando; detalles de cosas, ropas, cuerpos, pieles, sin movimientos... “El registro de esos fragmentos de cuerpos, de cantos, de desplazamientos son las lexías de un recorte sobre una anatomía en la presencia del otro diverso, encerrado y enfermo que no amerita miradas” (Jorge La Ferla, citado en Marino, 2009b: 41).

Desde esta perspectiva, la cámara no ve, pero siente y nos hace sentir —mediante un desplazamiento muy cercano al cuerpo— sus detalles, su pulso, su existencia.

La piel, el ojo, las bocas, la luz, las manos, las palabras, los movimientos responden de alguna forma al espacio que los rodea. Un espacio, la mayoría de las veces, oscuro. Cuando se quita la oscuridad, se revela un espacio cerrado. Podemos pensar en lo que escribió Ludwig Wittgenstein a propósito de la relación entre el espacio construido y el que lo habita: “Un hombre es prisionero en un cuarto, aunque la puerta no esté cerrada con llave, si ésta se abre hacia adentro y no le viene a la mente jalarla en lugar de empujarla” (citado en Goetz, 2011: 143).

Se entiende que toda la problemática del sentir y del gusto está relacionada con el espacio construido que nos rodea, pero también con el espacio social, cultural y público en el que se encuentra.



En el reino de sueño de la muerte (2002). Cuadros de video: Iván Marino.

EL GESTO AL CENTRO DEL VIDEO

Giorgio Agamben escribe: “Teniendo por centro el gesto y no la imagen, el cine pertenece esencialmente al orden de lo político (y no solamente al orden estético)” (2002: 67).

Cuando Agamben habla de cine, se refiere a esta imagen en movimiento, en la cual podemos supuestamente incluir (no creo que el autor tenga objeciones) el videoarte, que podría entenderse como un cine *amateur* (este tema del videoarte como amateurismo podría constituir el tema de otro artículo). Separar el orden estético del orden político tiene cierta relevancia en cuanto al discurso. Lejos de observar en las formas visuales colores, movimientos, ritmos, puras formas descontextualizadas del ambiente político y social que los vio surgir, Agamben establece una relación entre el contexto y la obra. Además de agrandar a nuestros sentidos, la obra nos habla. Y es justamente por eso que el centro del cine y del videoarte es el gesto y no la imagen, porque la imagen es del orden de lo estético, y el gesto del orden de lo político. ¿Pero siempre el gesto es político?

El enfoque del gesto se encuentra en una parte fundamental del arte del *performance* que Álvaro Villalobos Herrera describe del siguiente modo: “En el *performance*, la capacidad para improvisar y trabajar con la realidad resulta uno de los factores más importantes de la experiencia artística”. Y continúa: “el ejecutante del *performance* no actúa, nunca representa, presenta su propia iniciativa en todo el sentido de la palabra, dictaminando su actividad y autonomía” (2011: 16).

¿Cómo un gesto podría ser no-actuado cuando este mismo hecho está realizado con un fin? “Lo que caracteriza al gesto es que ya no sea en él ni cuestión de producir ni de actuar, pero sí de asumir y soportar”, escribe Agamben (2002: 68). ¿Pero cómo un gesto puede ser asumido o soportado? Para alcanzar a entender el gesto, tendríamos que iniciar con descartar lo que no es:

- El gesto está relacionado con un objetivo: por ejemplo, la caminata, como medio para desplazar el cuerpo de un punto A a un punto B.
- El gesto como movimiento teniendo en sí su propio fin: por ejemplo, el gesto de la bailarina.

En el primer ejemplo, el gesto produce, y en el segundo, produce y actúa. De este modo, ¿qué será este tercer gesto que ni produce ni actúa? Aristóteles distingue entre *facere* y *agere*.

“La manera de comportarse (*praxis*) es otra que la de hacer (*poiesis*) [...] En efecto, mientras que el hacer tiene un fin distinto a sí mismo, no ocurre de igual manera con comportarse, puesto que comportarse es en sí mismo su propio fin” (Aristóteles, VI, 1140b 3sqq). Para Agamben, “si la danza es gesto, es al contrario, porque consiste en soportar y exhibir el carácter medial de los movimientos corporales”, entonces, “el gesto consiste en exhibir una medialidad, a volver visible un medio como tal” (2002: 69).

Esta medialidad se podría entender a partir de la expresión kantiana ‘finalidad sin fin’. El gesto contiene su propia finalidad y, en este sentido, el gesto se puede volver la comunicación de una comunicabilidad. Comunicabilidad de algo que no se puede decir, gestualidad pura, exhibiendo el ser como en un gigantesco fallo de memoria, como un incurable defecto de palabra. Podría ser relevante



Metrónomo #1 (2009). Instalación audiovisual generativa: Iván Marino.

citar la distinción que hacían los griegos acerca de lo que entendemos por el término 'vida'. Ellos utilizaban dos vocablos semántica y morfológicamente distintos: *zoé*, que significaba el único hecho de vivir, común a todos los seres vivos (animales, hombres, dioses...), y *bios*, que significaba la forma o la manera de vivir propia de un individuo o grupo. ¿Qué forma de vida adopta el ser en función del contexto en el cual evoluciona? ¿Por qué los artistas latinoamericanos estudiados centran su atención en lugares periféricos? El videoarte pertenece más al orden de lo político que al estético, porque los gestos significan y significando salen del espacio propiamente sensorial para alcanzar un lenguaje corporal, que toma su importancia en relación con el espacio en el cual se desarrolla.

¿Cuáles son estos lugares que investigan y documentan los artistas? Cárceles, centros penitenciarios para menores de edad, manicomios, zonas rurales, zonas abandonadas, minas, espacios devastados por catástrofes naturales, la casa perdida, deseada, imaginada... Espacios y lugares que aparecen como en la periferia de un centro en donde surgen los 'gestos' de una sociedad y humanidad resistente al movimiento global. Dicho de otro modo, "el gesto abre la esfera del *ethos* como la esfera más propia del hombre" (Agamben, 2002: 68). El *ethos* entendido en las palabras de Deleuze: "*Ethos* es a la vez residencia y manera, patria y estilo", invita a cuestionar las articulaciones de tal y tal espacio, territorio o casa, y de los gestos que incita, además de las posturas y actitudes que suscita, y condiciona. Se podría decir que los personajes de estos videos tienen la calidad de habitar este mundo en el que establecen una relación momentánea o permanente entre ellos y el espacio que los rodea, y esta relación se concreta en el gesto.

Pudimos trazar en este inicio de la investigación problemáticas que se enfocan en la relación del artista con su herramienta de trabajo (la cámara), con el objetivo de entender cómo esta relación participa en la recepción de las

obras y más específicamente en las solicitudes sensoriales que transmite el videoarte. El videoarte se inicia con un gesto, y se presenta como un gesto, que alcanza a llenar un enorme fallo de memoria.LC

REFERENCIAS

- Aristóteles (1979), *Ethique à Nicomaque*, J. Tricot (trad. al francés), París, Vrin.
- Agamben, Giorgio (2002), *Moyens sans fin: Notes sur le politique* (Medidas sin fin. Notas sobre la política), París, Rivages poche.
- Corbin, Alain (1990), "*Histoire et antropologie sensorielle*", en *Anthropologie et Sociétés*, vol. 14, núm. 2, pp. 13-24.
- Chevalier, Louis (1958), *Classes laborieuses et classes dangereuses à paris pendant la première moitié du XIXe siècle*, París, Plon.
- Ginzburg, Carlo (1989), *Mythes, emblèmes, traces* (Mito, emblema, huella), París, Flammarion.
- Goetz, Benoît (2011), *Théorie des maisons. L'habitation, la surprise* (Teoría de las casas. La habitación, la sorpresa), Lagrasse, Verdier.
- Innis, Harold (1951), *The bias of Communications*, University of Toronto Press, 1999.
- Marino, Iván (1987-1999), *Un día bravo*, Argentina/Estados Unidos, Hamaca, dur. 18 min., disponible en <http://www.ivan-marino.net/>
- Marino, Iván (1997), *Siesta*, video monocanal, Argentina/Alemania, Film-institute, dur. 7 min., disponible en <http://www.ivan-marino.net/>
- Marino, Iván (2002), *En el reino de sueño de la muerte*, video monocanal, Argentina/Alemania, ZKM/Center for Art Media, dur. 18 min., disponible en <http://www.ivan-marino.net/>
- Marino, Iván (2009a), *Metronomo #1*, Andrea Nacach y natividad Insúa (cols.), instalación audiovisual generativa presentada en Arco International Contemporary Art Fair, Madrid.
- Marino, Iván (2009b), *Tampoco* (Nor in this case), Badajoz, Consejería de Cultura y Turismo, Junta de Extremadura.
- McLuhan, Marshall (1964), *Understanding Media: The Extensions of man*, The MIT Press, 1994.
- Lord, Albert B. (1960), *The Singer of Tales*, Cambridge, Harvard University Press.
- Ong, Walter J. (1967), *The Presence of the Word. Some Prolegomena for Cultural and Religious History*, New Haven, Yale University Press.
- Parry, Milman (1930), "Studies in the Epic Technique of Oral Verse-Making. I: Homer and Homeric Style", *Harvard Studies in Classical Philology*, vol. 41, pp. 73-143.
- Villalobos Herrera, Álvaro (2011), "Performance, cuerpo, arte contemporáneo y connotaciones políticas", *Alzaprimado*, año 2, núm. 1.
- CÉLIA RIBOULET. Artista visual y profesora en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Inició su trayectoria artística en 2001, en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Toulouse le Mirail, Francia. En 2010-2011 impartió un curso sobre el arte digital en el Centro Nacional de Artes, que concluyó con una muestra de videoarte latinoamericano en junio de 2013. Su proyecto de investigación "Cosmovideografías" ha sido elegido por el Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios 2012 del Centro Multimedia del Cenart.