

PREMIO NACIONAL DE CRÍTICA Y ENSAYO: ARTE EN COLOMBIA.

MINISTERIO DE CULTURA-UNIVERSIDAD DE LOS ANDES.

Convocatoria de Estímulos 2013

Categoría 1

UNLOADMANIAC

AUDIOVISUAL EN TIEMPO REAL

¿ Espacio inmersivo de producción colectiva o escenario de las artes efímeras?

SINOPSIS

La observación, análisis y posterior reflexión acerca de las imágenes visuales y sonoras presentadas en las producciones audiovisuales en tiempo real, por algunos artistas audiovisuales en Colombia; han permitido un acercamiento a los fenómenos estéticos que subyacen en la cultura electrónica en diferentes contextos audiovisuales, como son: La creación audiovisual en directo, presentada desde el livecinema y el Vj. De aquí, que las posibilidades en cuanto a herramientas y medios adquiridos por la imagen en movimiento durante los últimos años, han posibilitado el cambio en los lenguajes y narrativas que acompañan dichas producciones.

Esta fuente primaria parte de la expectación frente a las narrativas y estéticas visuales que acompañan dicha práctica; Se presentará entonces un panorama desde sus orígenes mas cercanos proyectados desde las rave, aunque se podría señalar que tiene siglos en su experimentación.

Con el fin de analizar dicho fenómeno, se ha intentado identificar en su concepción, las relaciones: imagen (visual-sonoro) - objeto (narrativas) – sujeto (experiencia), como características de su existencia; recurriendo también a la discusión estética de sus contenidos; reflexión fundamental para comprender su papel en el proceso creativo.

¿Qué dicen esas imágenes?, ¿Qué narrativas las acompañan?, ¿Qué soportes?, ¿Para qué público?, ¿En qué espacios?, ¿Qué aportes hace a la sociedad?, al campo del arte?.

Muy disímiles pudieran ser las respuestas pero me adscribo a lo planteado por Brea en su libro, ***La era de la posmedia:***

El mayor desafío que las prácticas artísticas tienen en este contexto, bajo este punto de vista, no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías; sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de incluso alterar los modos de “exposición”, de representación pública de las prácticas artísticas.(2001, p. 22).

De esto, que el futuro de las prácticas audiovisuales en “*tiempo real*”, en tanto que efímeras, tienen aún mucho camino por recorrer en cuanto a su conceptualización; y aunque la espectacularización por las herramientas y medios, crean expectativas entre el medio artístico; la generación de sentido y las relaciones con el mundo que se puedan generar mediante el lenguaje de las imágenes, es un universo de conocimiento infinito que puede concebir en el individuo relaciones de tipo dialógico o incluso gestionar efectos simbólicos en el tiempo, a partir de esas imágenes fragmentarias, no- narrativas y remezcladas del tiempo real.

PALABRAS CLAVE

Audiovisual, tiempo real, narrativas, experiencia, efímero, experimental.

“ *La creación audiovisual en directo o en tiempo real* ” es uno de los fenómenos contemporáneos más debatidos y menos estudiados en lo que se refiere a imagen en movimiento, no obstante dentro de las especulaciones que esto a traído, no se ha determinado aún, una categoría que lo sustente como arte¹, sin embargo, los indicios de su producción denotan una cierta ambivalencia entre el acto creativo y el simple hecho de lanzar imágenes para acompañar una sesión de música, en su mayoría electrónica.

Es necesario señalar que la proyección de imágenes en tiempo real, no es un fenómeno que pertenezca exclusivamente a la era digital; sus inicios se remontan, desde mucho antes de la invención del *Cinematógrafo*; un ejemplo de esto es el teatro de las sombras desarrollado en oriente; la máquina catrónica, y las linternas mágicas del siglo VXII creadas por Athanasius Kircher, las cuales se popularizarían con los espectáculos ópticos o fantasmagorías creadas por Robert Étienne Gaspard en el siglo XVIII².

¹ La presente reflexión no busca dar una categoría de arte a este fenómeno, pero es importante señalar que algunas instituciones no avalan esta práctica dentro del campo del arte.

² Este artículo no pretende dar información acerca de la historia y evolución de los aparatos que dieron origen a la imagen en movimiento. Es necesario señalar parte de su existencia para el análisis y comprensión de este fenómeno en la contemporaneidad.

De allí que esa búsqueda constante por representar o no la realidad, por medio de “aparatos de ilusión óptica”, es una tarea que lleva siglos en su experimentación; la historia de la imagen en movimiento y su fusión con el sonido ha sido y sigue siendo uno de los paradigmas más importante del arte de nuestro tiempo.

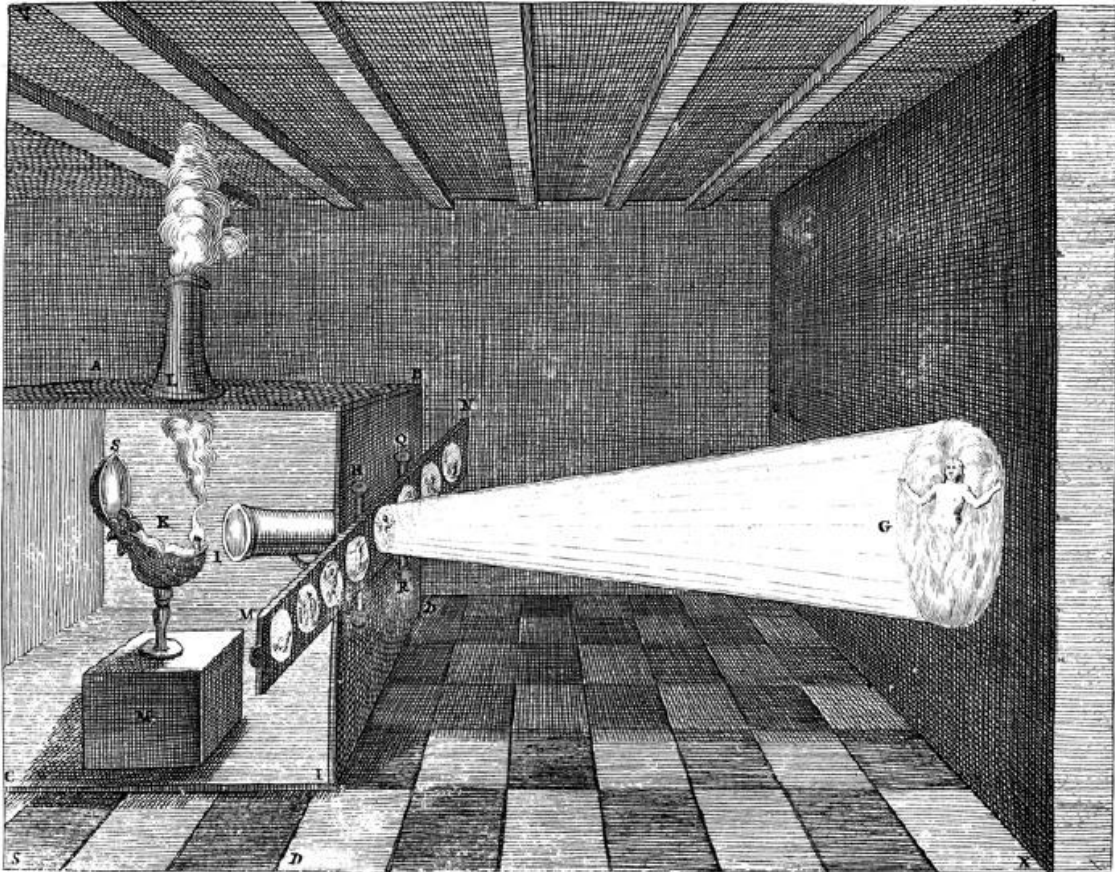


Figura 1

linterna mágica Siglo XVII.

Athanasius Kircher

La relación sonido e imagen, se convierte entonces en un factor determinante y de investigación para muchos artistas que trabajan y experimentan diferentes formas de percepción, basados en la idea de inmersión a partir de los sentidos, desde las prácticas de la visión y la escucha. En este sentido el “*tiempo real*” cumple un papel fundamental en las producciones audiovisuales presentadas en este espacio de lo efímero, donde la relación con el cuerpo se hace cada vez mas evidente; desde la práctica un tanto performática suscitada por el artista del video en tiempo real, hasta la experiencia del

espectador que es quien re-edita constantemente eso que se le presenta en forma de imágenes y sonidos. Sin embargo, el carácter particular de una obra audiovisual en directo, no se basa tan solo en el modo en el que se presenta, se percibe y se experimenta, si no que su historia y sus orígenes dan muestra de todo un legado en cuanto a las formas de representación y mediación de la imagen del mundo contemporáneo.

*“ Condenados así a la obsecación de Narciso nos preguntamos enseguida: para que la imagen en tiempos de ceguera? ”*³.

Establecer un sentido narrativo y definir desde el arte esas imágenes que se nos presentan de forma fragmentaria y no lineal, podría ser peligroso, en tanto que esas imágenes sobrevienen al problema contemporáneo de la imagen; imagen pensada como lenguaje que nos habla en tiempo presente. *“Entre el mundo y el ojo habitan imágenes”*⁴. Frases como las de María Belén Sáenz, curadora de la exposición, de Hanna Collins: *La revelación del tiempo*; dejar ver esa necesidad del artista por mostrar por medio de la imagen, sea sonora o visual , el pensamiento asociado al *“conocer”* por medio de las imágenes : *“Las imágenes vienen siendo, como lo han venido siendo las palabras, la sustancia que encarna un devenir del pensamiento en las cosas del mundo”*⁵

³ Frase recopilada del seminario “la lujuria de la mirada” por: Alejandro Burgos, Bogotá. Museo de arte Universidad Nacional de Colombia. 5 de octubre de 2010.

⁴ Sáenz, María Belén (2010). *Vivimos nos entretejemos y somos*. Bogotá. Museo de arte Universidad Nacional de Colombia.

⁵ Sáenz, María Belén (2010). *Vivimos nos entretejemos y somos*. Bogotá. Museo de arte Universidad Nacional de Colombia.

Puede resultar un poco pretencioso, intentar establecer en las prácticas audiovisuales del tiempo real, parámetros que indiquen la forma correcta de lectura de la imagen, sobre todo en el contexto de lo contemporáneo, donde el sentido de las imágenes presentadas, ya no obedecen a esa idea platónica de *hacer visible lo invisible*, si no que las imágenes se inclinan a patrones de pensamiento, un tanto fragmentario que le suceden otras imágenes emitidas por medios como la televisión e Internet. Desde esta perspectiva, puede resultar interesante para quienes trabajan con el audiovisual en directo o en tiempo real, la utilización del reciclaje o la remezcla para la creación de sus propias narrativas y estéticas visuales (incluida la música). Todo esto, desde una perspectiva relacional entre el realizador audiovisual en tanto que lenguajes, significados, propósitos, y la experiencia producida en el espectador frente a la obra, mediante la generación de sentido que estas imágenes visuales y sonoras puedan producir en él; así que pues que la combinación de elementos como repetición, loop, remix, experiencia, performatividad, se convierten en conceptos importantes al momento de producir y experimentar un trabajo audiovisual del tiempo real. Asistimos entonces a una lectura del mundo que se acomoda un poco al pensamiento fragmentario y no lineal de nuestro mundo mediatizado, donde los límites entre autor y espectador se desdibujan y quizá *¿Hacer invisible lo visible?*.

“Ese reciclaje de sonidos, imágenes o formas implica una navegación incesante por los meandros de la historia de la cultura – navegación que termina volviéndose el tema mismo de la práctica artística”⁶ (2007, Pág. 15).

⁶ Bourriaud Nicolás (2007). *Postproducción. La cultura como escenario: Modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos aires. Adriana Hidalgo.

Para el análisis a esas imágenes del tiempo real, se han precisado tres conceptos que evidenciarían de forma general dicho fenómeno: *imagen (visual-auditivo)- objeto (narrativas) – sujeto (experiencia)*. En una muestra un tanto fragmentaria y efímera característica substancial de dichas escrituras. De allí, que tratar de establecer una categoría explícita para este fenómeno se quedaría corta, puesto que parte de sus características se basan en la multiplicidad de herramientas, técnicas, formatos y trabajo colaborativo.

No suena descabellado entonces tratar de vincular la práctica del tiempo real, a las producciones realizadas por el grupo FLUXUS; que en los años 60 ya intuía, la necesidad de confluencia entre las diferentes artes. Artistas como Jhon Cage, Joseph Beuys, Marcel Duchamp y Nam June Paik; son precursores en las actuales formas de arte, basadas en *el Happening, videoarte y escultura social*.

*¿No es el arte en palabras de Marcel Duchamp, “ Un juego entre todos los hombres de todas las épocas ”?.*⁷

Es esencial tomar como antecedente a estos artistas y su posible relación con la creación audiovisual en directo; en el sentido de tratar de recoger una historia, analizar las posibles convergencias con otras disciplinas y tratar de identificar los espacios que este habita; es indiscutible que una práctica como esta, no se puede abordar únicamente, tomando como antecedente los postulados de arte contemporáneo y mucho menos desde la perspectiva de la era digital. Su trayectoria tiene siglos de experimentación.

⁷ Bourriaud Nicolás (2007). *Postproducción. La cultura como escenario: Modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos aires. Adriana Hidalgo. (Pág.15).

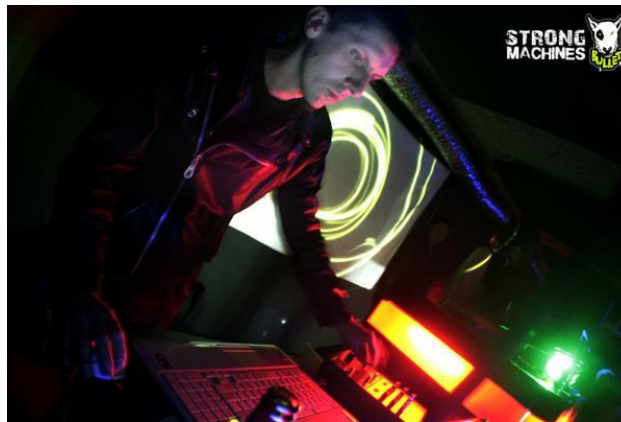


Figura 3

Sesiones Vj en Colombia

LCD – VJ TRIANA.

De esta manera se podría decir que la creación audiovisual en directo a “*evolucionado*” la forma de representación, en cuanto a sus herramientas, medios, espacios expositivos y modos de decir; pero es necesario establecer unos paradigmas que impliquen nuevos

ordenes en la forma de lectura de esas imágenes fragmentarias, no – narrativas, que dejan a un lado el texto, para ser comprendidas en acción colaborativa con un músico o deejay. Así pues, la experiencia artística, y en este caso, la experiencia audiovisual se vislumbra como potente generador de ideas y de cambios en los modos de ver y de entender las narrativas y estéticas visuales actuales.

Desde punto de vista y citando nuevamente a José Luis Brea en su libro: *“La era de la postmedia”*, nos acerca a esa necesidad urgente del artista contemporáneo por la producción simbólica y por pensar los medios más allá de las herramientas. En este sentido Brea escribe:

“ Por mi parte estoy convencido de que una “forma artística” no nace por la mera emergencia de una novedad técnica y ni siquiera por el descubrimiento añadido de un vocabulario formal asociado a ella; si no solo cuando a una práctica de producción simbólica le es dado el ejercicio de la auto-crítica inmanente” (2002, p. 28).⁸

UNA APROXIMACION AL TIEMPO REAL Y SUS POSIBLES CONVERGENCIAS ...

“ (...). El universo dura. Cuanto más profundicemos en la naturaleza del tiempo, tanto más comprenderemos que duración significa invención, creación de formas, elaboración continua de lo absolutamente nuevo.”¹¹

El tiempo real va ligado a una práctica del *“ahora de las cosas”⁹* actuando así como sistema abierto, donde artistas y espectadores se enfrentan entonces a una obra audiovisual del tiempo real desde su relación con el mundo; llevados un poco por esa estética relacional que menciona Nicolás Bourriaud: *“donde la obra se presenta ahora*

⁸ Brea, José Luis(2002). *La era postmedia. acción comunicativa y prácticas (post) artísticas, y dispositivos neomediales*. Salamanca. Editorial CASA (Centro de arte de salamanca).

⁹ Burgos, Alejandro (2010). *Lujuria de la mirada*. texto guía de la serie de seminarios "Lujuria de mirada". Museo Universidad Nacional.

como una duración por experimentar , como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado”¹⁰

Desde esta perspectiva se puede determinar una lectura de esas imágenes de lo fragmentario y no lineal, como nociones características de la sociedad contemporánea en cuanto a las narrativas que configuran sus territorios y pensamiento.

Entender el tiempo real proyectado desde las producciones audiovisuales en tanto que fenómeno que tiene convergencias con el performance y el vivo, no es una tarea fácil, pero esa relación en cuanto a tiempo, cuerpo y espacio, Permiten posibles convergencias entre el tiempo y las reflexiones realizadas por Henry Bergson y su concepto de tiempo en cuanto a *duración o tiempo vivido*; que es diferente al tiempo de la ciencia, en tanto que medible: “*sucesión de instantes estáticos*”. El tiempo para Bergson es entonces la duración en mí, lo vivido, no como relación, si no como un absoluto.

Desde esta perspectiva las reflexiones sobre el “*tiempo real*” en tanto que duración, entendida desde Bergson, les sucede ese transcurrir que de manera inmediata genera relaciones con el cuerpo, haciendo más evidente, ese acontecer que permite que el tiempo cambie. Así mismo, las imágenes y sonidos del tiempo real presentadas en el contexto de lo contemporáneo, nos acercan a la experiencia del cuerpo; experiencia como factor determinante para la comprensión del fenómeno del tiempo real en tanto forma de conocimiento.

¹⁰ Bourriaud, Nicolás (2006). *Estética relacional*. Argentina. Adriana Hidalgo.

¹¹ Bergson, Henry (2004). *Memoria y vida: Textos escogidos por Gilles Deleuze*. España. Alianza Editorial.

Aún no se tiene certeza sobre el futuro de las prácticas relacionadas con la creación audiovisual en directo, y aunque su conceptualización va de la mano con el carácter efímero de su existencia; el encuentro con ellas es un encuentro inédito. No hay responsabilidad histórica porque aún no se ha hecho. Es casi validar su existencia para un encuentro a futuro.

BIBLIOGRAFIA.

Bergson, Henry (2004). *Memoria y vida: Textos escogidos por Gilles Deleuze*. España. Alianza Editorial.

Burgos Alejandro (2010). *“la lujuria de la mirada”* Bogotá. Museo de arte Universidad Nacional de Colombia.

Bourriaud, Nicolás (2006). *Estética relacional*. Argentina. Adriana Hidalgo.

Bourriaud Nicolás (2007). *Postproducción. La cultura como escenario: Modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos aires. Adriana Hidalgo.

Brea, José Luis(2002). *La era postmedia. acción comunicativa y prácticas (post) artísticas, y dispositivos neomediales*. Salamanca. Editorial CASA (Centro de arte de salamanca).

Sáenz, María Belén (2010). *“Vivimos nos entretajemos y somos”*. Bogotá. Museo de arte Universidad Nacional de Colombia.

IMÁGENES:

Figura 1

Zielinski, Siegfried (2006). *“Linterna Mágica, Athanasius Kircher. 1680”* Grabado. genealogías, visión, escucha y comunicación. Bogotá: Ediciones Uniandes, editor, Andrés Burbano.

Figura 2

Unloadmaniac (2010). *“Análisis Video en tiempo real”*. Mapa mental. Recuperado de <http://www.mindmeister.com/es>, el 5 de Julio de 2011.

Figura 3

Videoactividad 001, (2009). “*raidén @ x-tractor tva-taker//lcd/visir*”. Recuperado de http://www.myspace.com/lcd_av, 6 de Agosto de 2011.

Caballero Raquel, “*Strong Machines*”. Recuperado de <http://www.myspace.com/rachschrantzart>, 1 de Agosto 2011.

Videoactividad 004. (2009). Casablank Webstreaming from Bogotá. Recuperado de http://www.myspace.com/lcd_av, 9 de Agosto de 2011.

Figura 4

Unloadmaniac (2010). “*Resultado de la prueba piloto Re-usa tu Disco Duro.*”. Imagen. Recuperado de Wordle.net, el 20 de Julio de 2011.