

▶ *Dance of death.*





CRÓNICA de una MUERTE anunciada (en video)

La imagen cinética se transforma a través del tiempo, se abre a nuevas combinaciones y alteraciones, y sobre todo se adapta a la nueva forma de “ver” de un público diferente. ¿Es el video y sus posibilidades artísticas la sentencia de muerte del cine tradicional?

*Efraín Bedoya Schwartz*¹

¹ Artista visual.

El cine ha muerto. Lo ha dicho Peter Greenaway. El cine tal y como lo conocemos ahora, o más precisamente la experiencia de ir al cine, aquello que representa ver una película, es cosa del pasado. El director galés alude, con esta sentencia, al modo en que asumimos este suceso, a la pasividad con que nuestros cuerpos simplemente se posan en los asientos y no hacen más, convertidos en oscuras máquinas inertes. El cine se ha vuelto rutinario y predecible, sostiene Greenaway, síntoma de su evidente deceso. Este debe convertirse entonces en un producto dinámico y maleable, capaz de reinventarse constantemente para ser, en definitiva, un arte del presente, único e irreproducible. Superar, de algún modo, esa alegoría de la caverna que supone sentarse en una sala de cine.

Sin embargo, y de ser así, ¿qué vendría tras la muerte del séptimo arte? Según Greenaway, gracias a la revolución digital, eventos donde el espectador se desplaza e interactúa con la imagen, que puede llegar a él a través de volúmenes, múltiples pantallas o cualquier otro soporte. Esto afectaría tanto al formato de proyección como al contenido de las imágenes, y por extensión –o quizá a raíz de– al propósito y concepto de la obra, cuya estructura estaría conformada por unidades de sonido y video mezcladas arbitraria o deliberadamente. Visto así, Greenaway no descubre la pólvora, sino, muy por el contrario, define una práctica audiovisual en expansión: el VJing. Práctica que él, desde hace algunos años, realiza y fomenta. ¿Qué cosa es el VJing? La realización, el diseño y la proyección de imágenes en tiempo real, la mezcla de *clips* que, por lo general, han sido previamente seleccionados. Las posibilidades combinatorias que brinda son múltiples y requiere de software y hardware específicos. Dicho de otro modo, el VJing es el medio por el cual un *vj* mezcla imágenes en un computador y las proyecta sobre pantallas (una o más, planas o volumétricas), generalmente acompañado de sonidos, y haciendo uso de la tecnología que los nuevos medios brindan. Esto comprende una serie de variantes que incluyen, por ejemplo, el video *mapping*, a través del cual las imágenes pueden ser proyectadas sobre sopor-

tes de gran escala como fachadas de edificios y objetos tridimensionales de cualquier formato; la videoescultura, el *livecinema* y la videoinstalación. Esta última, a diferencia de las anteriores, tiene mayor presencia en el circuito oficial de las artes visuales, y suele incluirse bajo el rótulo de videoarte en espacios habituales de exhibición como son galerías, museos, bienales y ferias de arte. Sin embargo, todas estas prácticas pueden –de acuerdo a la voluntad conciliadora que tenga quien emite un juicio de valor y a la osadía del artista–, y decididamente deben ser consideradas prácticas artísticas contemporáneas.

Ahora bien, el papel que juega la imagen en movimiento es fundamental y se sitúa como columna vertebral dentro del proceso creativo, y aquí radica la mayor herencia que del cine tradicional tiene cada una de ellas. Alejado de la imagen bidimensional estática (pintura, fotografía o grabado), en tiempos en que las sociedades se encuentran supeditadas a la imagen cinética, el video goza actualmente de innegable presencia en el mundo del arte. Museos de gran envergadura cuentan con colecciones de material filmico y de soportes digitales así como salas para su uso exclusivo. Asimismo, ferias y bienales de arte destinan espacios para propuestas de esta índole. Lo que resulta sintomático para entender que el cine se ubica, las más de las veces de modo tácito, como figura tutelar de estas propuestas y que las fronteras que separan a este de las artes visuales son cada vez menos tangibles.

Peter Greenaway lo sabe –no es, ni mucho menos, el primero en enterarse– y en los últimos años ha desarrollado varios proyectos desde esta plataforma, utilizando el video e instalaciones multimedia, como en *Heavy water* (Tel Aviv, 2011), *The dance of death* (Basel, 2013), pensados para espacios expositivos tradicionales; y *The tulse lupse suitecases*, proyecto de *livecinema*, exhibido en lugares amplios o abiertos de gran afluencia de público, con el que ha recorrido el mundo anunciando la muerte del séptimo arte. Al igual que Greenaway, el realizador polaco Lech Majewski se vale de elementos de la narrativa visual del cine para desplazarlos al campo del videoarte, tal es el caso

de una de sus piezas más recientes: *Bruegel suite*, una videoinstalación en tres canales que aparece como una aproximación a un cuadro de Bruegel el Viejo. Con este proyecto Majewski ha participado en la cuarta edición de la Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Avanzadas Contemporáneas (Madatac), realizada en Madrid el 2012, y un año antes en la 54 Bial de Venecia. Bill Viola es otro representante del videoarte que utiliza un lenguaje narrativo no-lineal que bien puede rastrear en el cinematográfico, aunque él, a diferencia de los dos anteriores, no provenga de esta escuela. Sin embargo, el manejo de la luz, la escenografía y el histrionismo de sus personajes claramente lo emparentan con el cine. Entre sus trabajos más representativos se encuentran: *The veiling*, 1995; *Union*, 2000; *Tempest (Study for The Raft)*, 2005; *Ocean without a shore*, 2007. En el panorama local, la videoartista peruana radicada en España Maya Watanabe es el mejor ejemplo de la relación que puede existir entre el cine y las artes visuales. Sus videos, de notoria factura cinematográfica, se apropian de diálogos de películas y crea nuevas relaciones semánticas a partir de la descontextualización, tornándose narración poética y exploración constante del lenguaje. Este vínculo es evidente, sobre todo, en tres de sus trabajos: *Aphanousia*, 2008; *Abrasis*, 2009 y *El péndulo*, 2013.

Estos ejemplos representan un panorama superficial de la extendida relación que existe entre el cine y las artes visuales, más precisamente las propuestas vinculadas al video –dentro de la instalación como subgénero artístico–, pensando en la legitimación que dentro del circuito oficial les ha otorgado su presencia en museos y galerías, en un momento en el que puede resultar contraproducente pretender segregar una de otra, y por lo tanto resulta ingenuo proclamar la muerte del primero en manos del segundo, cuando este último prácticamente está saliendo de la adolescencia y la rebeldía típica de su edad no supuso el asesinato en ningún nivel. Sea como fuere, y siendo justos, Greenaway no acusó directamente a nadie que no sea el propio cine de su muerte. Y si esto llegara a suceder, que la tierra le sea leve. ■

