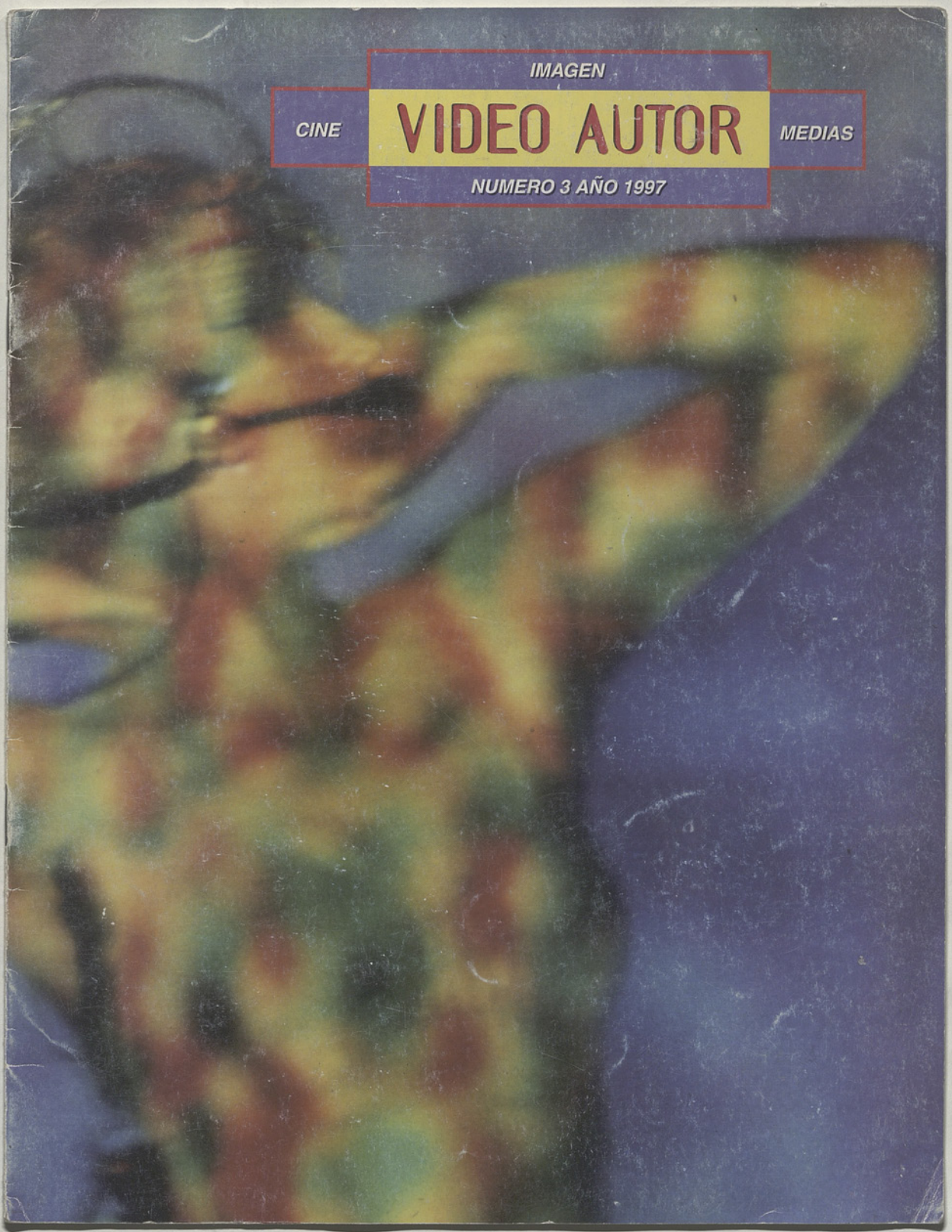
IMAGEN

CINE

# VIDEO AUTOR

MEDIAS

NUMERO 3 AÑO 1997



# Video-clipeame baby

Por Néstor Olhagaray

Más que seguro un nuevo vocablo habita nuestro cotidiano, dando cuenta de la instalación de uno de los soportes más populares de nuestro imaginario contemporáneo. En pocos minutos, un chorro ininterrumpido y sostenido, de múltiples capas visuales y sonoras, con una fuerza vital frente al cual es imposible quedar impune, nos coge en lo más íntimo de nuestra emotividad: el clip nos propone una orgía de sexo, ecología, fantasía, política, consumismo, etc., que refleja con exacta complejidad al palimsesto de nuestro tiempo.

El surgimiento del formato (a esta altura del artículo me produce bochorno hablar de género, espero al final de éste haber acumulado la argumentación necesaria para otorgarme el coraje necesario para ello) video-clip no puede explicarse solamente por motivos comerciales y mediáticos; estos aspectos que son los habitualmente esgrimidos no agotan la riqueza del fenómeno, todo lo contrario, lo minimizan y banalizan. Creo que hay que ir a buscar su razón de ser en la cultura y la estética que ha generado el video y en especial el video arte (término que molesta mucho por su ambiguedad y pretensión, pero que posee la capacidad instrumental para designar, a falta de otro vocablo, una práctica video que se requiere consecuente con su soporte, su expresión.

**EL CLIP, hijo pródigo del VIDEO e hijo putativo de la TV**

1. La extrema capacidad de manipular las imágenes:

La posibilidad de intervenir, o más que eso, de generar inclusive imágenes, hace del video el lugar más propicio para operar con ellas e investirse con plena autoridad en el espacio para tratar de imágenes, con imágenes, a propósito de imágenes y todo lo que ello conlleva: visión, visualidad, artes visuales, plástica, gráfica, fotografía, comic; constituyéndose en el parámetro obligado, hoy en día, para la producción y creación visual contemporánea.

El cine, u otros soportes, son ricos en posibilidades de manipular imágenes, pero el acoplamiento del video a la computación y a toda la alta tecnología electrónica de punta lo hace insuperable en este dominio. De este contexto se deriva una serie de consecuencias y pertinencias a la práctica del video, pero las dos más espectaculares serían: por un lado el dominio de la fase de post-producción en la confección de un video. Este aspecto es una de las más grandes diferencias con el cine, en este, la etapa de producción, el rodaje lo es casi todo, solo queda posteriormente en el montaje articular secuencialmente las tomas, pero sin entrar a desnaturalizarlas.

En cambio, para el video la imagen lograda durante el registro no es una imagen terminal, todo lo contrario, todo está recién por comenzar. Durante la postproducción se va a parir algo de esa materia prima bruta, es solo aquí que va a comenzar una labor de sumar, restar, multiplicar, dividir, anamofosear a través de operaciones de collage e incrustaciones.

La otra característica, y en consecuencia de lo anterior: El gran dilema al que se desafía al video: Puesto que la imagen se enriquece con esta intervención ¿Para que derrochar y desperdiciar esta posibilidad, produciendo imágenes con la lógica empobrecedora de la analogía y la representación? ¿Usar la morfología videográfica instrumentalmente, solo funcionalmente, como puro soporte para dar cuenta de un modelo externo, perteneciente a otra dimensión y realidad? ¡Si para ello ya está el cine! Es así como el dominio real del video en relación a la imagen es la aniconicidad, una imagen desprendida de la tiranía del dato real. Este aspecto es sumamente pertinente para posibilitar un tratamiento de autoría, de imágenes que responden al imaginario sensible de un individuo, o simplemente para trabajar imágenes que sepan ajustarse, moldearse, a los caprichos fantasistas de una letra de canción.

Es al interior de este cúmulo de argumentos que aparece la sentencia, de que el referente de una imagen video no sería el real, sino otra imagen, otro artificio, que alude no más que a un inmenso banco de imágenes ya mediatizadas, sin jamás poder tocar la epidermis del real. Otros autores prefieren explicarlo echándole la culpa a que el video nos propone una imagen prisionera de un mueble-pantalla, que no tendría la facultad proyectiva del fuera de campo (condición básica en el cine para dar la sensación que lo que está mostrando la pantalla no es más que una parcela de realidad,

el resto lo "tapan" los límites de la pantalla, y de ahí la necesidad de una sala oscura).

El fuera de campo, en video, compite con el fuera de cuadro del mueble televisor, sería una imagen sin fuera de campo delatándose como una simple imagen que evoluciona sobre un plano bidimensional.

¿Para qué entonces aquellos esfuerzos para proponernos imágenes de alta fidelidad?, en todo caso no es un asunto que necesita el video-arte.

2. Si bien comencé hablando la visualidad e imagen, dejando la impresión de una omnipresencia de éstos en el video, la verdad que no es tal.

¿No es sospechoso que los comienzos del video arte hayan estado dominados por músicos, tales como Nanam Jum Paik, Vostell o Robert Cahen?, ¿Por qué todos ellos en sus empresas creativas, en sus indagaciones y experimentaciones con materiales sonoros electroacústicos, tuvieron que dirigirse casi por osmosis, fatamente, en un momento u otro, pero en forma irresistible, al espacio de la videografía?

Creo que las razones de esto hay que buscarlas en los rasgos básicos de las articulaciones tecno-expresivas de la expresión videográfica. Me refiero a la proyección de los gestos mínimos que regulan la génesis del flujo electrofluorescente que emerge de la pantalla del monitor.

Concretamente me refiero a las pulsaciones emitidas por las células fotoeléctricas excitadas por los estímulos lumínicos que transitan por el lente de la cámara, y que vienen a golpearse contra la epidermis sensibilizada del tubo catódico o de la placa CCD. Estas variaciones de la excitabilidad serán capturadas por las ondas electrónicas que no cesan jamás de recorrer y analizar esta presencia convulsionada. Es la perfomance de esta excitación la que es enviada a depositarse después de un viaje por conductores, sobre la cinta electromagnetizada, que podrá ser decodificada y restituida como señal analógica a las imágenes de su punto de partida, situado adelante del lente de la cámara. Este proceso creacional está sometido a una peridiocidad dinámica, a una cadencia rigurosa y acompasada realizada cada 25avos de segundos en forma intermitente, pues la lectura es alternada, línea por medio sobre un principio binario.

Las características descritas, no sólo demuestran que esta materia así conformada, no se distingue en nada de cualquier otra de carácter electrónica y por lo tanto, se la puede modular y conformar como si fuera una señal electroacústica cualquiera; sino que además -ya lo constatamos en la descripción - sus características son más cercanas a los parámetros que ofrecen las artes de la temporalidad que aquellos de la visualidad.

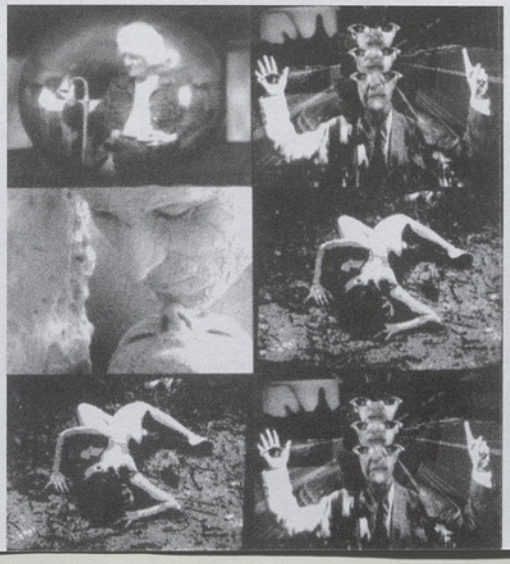
Flujos, peridiocidad, cadencia, son características propias del transcurrir temporal.

Habría que señalar otro aspecto que permite estrechar las diferencias entre sonoridad y visualidad en la práctica del video y que tiene que ver con el orden descrito de la visualidad.

Ya se ha detectado profusamente la vocación del video arte por la imagen anicónica. Este ha logrado una decisiva performance al proponerse una imagen que se desprende del dato real, liderando así la imagen de su "deber" de representación y por lo tanto, permitiéndose significar por si misma. De este modo, esta imagen que no obedece a las articulaciones del real, deben autosustentarse en la escritura de su propia realidad... como siempre lo ha hecho la música, si exceptúasemos los empeños defraudados de la música "ilustrativa".

Sería falso afirmar que el video arte inaugura una interpelación entre visualidad y sonoridad, pues se trata de una comunicación que ha recorrido un gran trecho. Y no me refiero a los aspectos técnicos de la sintaxis plástica, ni mucho menos a ese esfuerzo formalista de asimilar, al menos, al nivel de la terminología -muchas veces con gran gratuidad-, los parámetros de la composición plástica visual con los de la música. Términos tales como tono, ritmo, dinámica, contrapunto, armonía, se emplean indistintamente en ambos espacios. Pero, más que remitirnos al concepto mismo operan como tropos metafóricos, de tal manera, continúan habilitando la intrusión de los parámetros musicales en los de la visualidad.

Leer la imagen como música y el sonido como visualidad; concebir la imagen-sonido como una arquitectura temporal; la imagen gana en profundidad, en densidad: el tiempo se estructura y cobra volumen. Esculpir el tiempo, modelar el transcurrir, modular el campo visual. He aquí una vocación que ha sabido inaugurar el video arte.



3. El video se constituye sobre una tecnología electrónica sofisticada. Una cámara video es una excelente ejemplificación del alto desarrollo alcanzado por la aplicación de los espectaculares avances científicos, de esta segunda mitad de siglo. Esta compleja tecnología que podría espantar a cualquier ignorante como somos la mayoría de los videastas, paradojalmente, y gracias a esta

cualidad, de sofisticada, es que este dispositivo tecnológico está diseñado para liberarnos de él.

Esta característica posee una trascendencia enorme en el uso mediático del video, es decir, en cómo influye en nuestra relación con el entorno y cómo lo usamos para incidir e éste:

Prácticamente se hace inútil auxiliarse de un asistente, gracias a las funciones automáticas, la no necesidad de una infraestructura de apoyo debido al tamaño reducido de la cámara, liviandad y energía en baterías incorporadas, el control directo e inmediato sobre la grabación por la facilidad de corregir o regrabar. Todas estas características y otras que no he señalado en esta lista, crean, propician un condicionamiento, una actitud, generan gestos que determinan la forma de apropiarme del medio como de los propósitos de su uso. Estas pertinencias mediáticas podrían ser suficientes para hacer reposar en sólo ellas la gestación de una cultura video autónoma.

La consecuencia mayor consiste en la apropiación personalizada del instrumento video, de constituirlo en una prolongación de sí mismo, en una prótesis, en un medio de expresión espontáneo capaz de traducir estados catárticos e improvisaciones.

Se transforma en un instrumento de escritura automática; inaugura nuevos formatos, nuevos géneros espontáneos, rápidos: los video notas, los video croquis,... los video clips...

Pero la mayor trascendencia del aprovechamiento de estas cualidades inciden en la práctica de autoría, que posibilita la apropiación. Y la complicidad que hacemos del video lo transforma en nuestra escritura individual, nuestra habla, nuestro argot particular, nuestro intérprete y traductor de nuestro imaginario. No es casualidad que en el video creación dominen los temas narcisistas. ¿Y entonces por qué no usar este prodigioso traductor de sentimientos, ideas e imaginación para la letra de una canción...?

Es sintomático cómo el video se constituye en un soporte de expresión privilegiado de minorías militantes; precisamente por poseer la capacidad de dar cuenta de la inflexión de discursos privados.

4. Hay todavía otro rasgo en el video que explica y soporta al clip. Se trata de su vocación multimediática. Jamás habíamos asistido a presenciar tan generosa variedad de usos y manifestaciones de un soporte como el video. Tampoco se trata de tratarlo como panacea o un potpourri oportunista. Se trata más bien de explotar al video dentro de grandes tendencias actuales: hoy vivimos la desintegración de géneros y artes, se trabaja con la lógica fractal y de marginalidad. El relativismo, el pensamiento mutante y metamorfeseado hacen su ley. Las expresiones artísticas hacen lo mismo. El video tiene éxito en este aire del tiempo porque ofrece ductilidad, agilidad, movilidad, estructuras complejas, plasticidad mutante, le es fácil instalarse en la lógica del mosaico y explotar sus performances hasta tensionar los límites, es capaz de tratar las unidades temporales por debajo del segundo o ralentizarlo por sobre lo normal. Así el video participa de esta vorágine a título no de invitado sino de protagonista funcional, el video se ha constituido en la mejor forma de explotar la experimentalidad de expansionismo multimediático dadas sus posibilidades tecnológicas, mediáticas y expresivas. El clip, tanto como objeto audiovisual, como objeto mediático es una de las mejores ilustraciones de nuestro tiempo, no hay más que asistir a un concierto pop para ver como la pantalla gigante ordena a su alrededor la escena y el espectáculo.

5. Pero lo más específico al clip no lo he dicho: Los tratamientos videos homologan la lectura del texto escrito. Se dice que la televisión no es más que una radio ilustrada. Esto es singularmente cierto cuando en nuestro hogar nos paseamos de sala en sala manteniendo la TV prendida y solo dando de vez en cuando una ojeada a ésta. El video y la TV imponen un trabajo al oído que se puede comparar a la lectura de textos, es decir, basada en la comprensión inmediata en conceptos-imágenes como lo hace el clip. En el cine la intelegibilidad de las ideas deben recorrer el mismo trecho que en la realidad, en el video se avanza a la velocidad de un abrir y cerrar de labios, pero entregando acompasadamente y vertiginosamente, como es la velocidad propia de las asociaciones de ideas y la imaginación.

Este vibrar, este pestañeo convulsivo alcanza entonces la rapidez del texto leído, se transforma en univisible a escuchar o al mismo tiempo lo contrario; una escucha visible. "La imagen se agita como una boca" dice Michel Chion (L'audiovisión-Nathan-Paris 1990).

El video clip es el éxito más estruendoso del video en la TV. Como género, es propio a la TV, es en el Clip que la TV encuentra su máxima explotación: sojuzgar al expectador por la sonoridad, retribuyéndole con la imagen y ofreciéndole el espejo de su imaginario.