

SANDRA PINARDI

EL PARPADEO: DE CUERPOS, MIRADAS E IMÁGENES

Resumen: Este trabajo indaga acerca de un tipo particular de imagen: la imagen que acontece en esos artificios artísticos que se denominan “videoarte”, y lo que busca dilucidar es el modo cómo esas imágenes se instalan en el mundo y forman parte del mundo, así como el tipo de elaboración fenomenológica a la que obligan. Para ello, partimos de la idea de que estas imágenes peculiares se vinculan más con aquello que Marc Richir denomina *hacerse del sentido* que con las labores de la imaginación, y que, en esa medida, acontecen en el mundo sin darse realmente como “imágenes” sino que, por el contrario, se dan —o se comportan— como “cuerpos”, con la reflexividad y la indeterminación que los caracteriza. Unas imágenes, entonces, que pretenden o se proponen “emancipar” a la imagen de su tecnificación, haciéndola operar como cuerpo.

Palabras claves: Videoarte, Marc Richir, hacerse del sentido

BLINKING: OF BODIES, LOOKS AND IMAGES

Abstract: This work investigates a particular type of image: the image that happens in those artistic artifices that are called "video art", and what it seeks to elucidate is how these images are installed in the world and are part of the world, as well as the type of phenomenological elaboration to which they oblige. For this, we start from the idea that these peculiar images are more linked to what Marc Richir denominates *making of the sense* than with the works of the imagination, and that, to that extent, happen in the world without really

giving like "images". But, on the contrary, they are given -or behave- as "bodies", with the reflexivity and indeterminacy that characterizes them.

Keywords: Video art, Marc Richir, making of the sense

I. *Imágenes técnicas*

La imagen preponderante en el mundo contemporáneo, incluido allí el arte, es esa que se ha llamado una *imagen técnica*, es decir, una imagen “autónoma” y “funeraria” que pareciera registrar lo dado, el mundo, sin someterlo a ningún tipo de ordenamiento, esquematización o jerarquización subjetiva, y que gracias a ello, pareciera poseer un “índice de realidad” que la constituye como “hecho”¹. La imagen técnica es, a decir de Flusser, una presencia superficial, bidimensional, que es proyectada en el mundo a partir de cálculos y cómputos, y que por ello es la materialización de determinados conceptos, su transformación en “escenas” del mundo y la realidad².

Entre estas *imágenes técnicas*, tales como la fotografía, el cine, el video y especialmente las imágenes digitales, y las “imágenes tradicionales” hay una diferencia esencial, en la medida en que cada una posee una “fenomenología” particular y responden a estructuras de conciencia y existencia distintas, es decir, dan cuenta de diversos modos de tener experiencias, de conocer, de actuar y valorar.

Históricamente la noción de “imagen” ha sido utilizada para significar distintas instancias: llamamos imagen a lo que se constituye en la percepción y que nos vincula sensiblemente al mundo, llamamos imagen a esas formas de expresión gracias a las que representamos el mundo, construyendo “artefactos” en diversos lenguajes y soportes, llamamos imagen también a nuestras presencias imaginarias, a los artificios mediante los cuales lo que imaginamos adquiere forma o figura. Sin embargo, todos estos modos de comprender la imagen se incluyen en lo que conocemos como “imagen tradicional”, que puede ser definida como una representación o producto subjetivo en el que

1 En efecto, las fotografías se nos presentan como con la misma carga de realidad que los acontecimientos, y muchas veces constituyen la verificación de que esos hechos han ocurrido o existen. Las fotografías son “documentos” y poseen, en ese sentido, para nosotros tanta “realidad” como las cosas materiales que conforman nuestra cotidianidad.

2 Flusser, V., *Hacia una filosofía de la fotografía*, México, Trillas, 1990

aquello que se hace presente está determinado y delimitado por operaciones propias de la facultad imaginativa. En efecto, toda imagen tradicional (sea ésta el “producto interno” de una percepción o de una elaboración imaginaria, o sea una “cosa” fabricada en distintos medios o lenguajes) no sólo responde a estructuras, esquemas y ordenamientos racionales, sino que se figura —se constituye o construye— de acuerdo con formas e intenciones subjetivas específicas. Por ejemplo, al dibujar o describir una situación lo hacemos desde un punto de vista, señalando un centro de atención, distinguiendo entre lo que figuramos y lo que situamos como fondo, jerarquizando los diversos elementos que se presentan en virtud de un conjunto de interpretaciones. Una imagen, por tanto, es siempre un aspecto³, un modo de comprender, es decir, todo lo que en la imagen se elabora ha pasado ya por los modelos y por el filtro de las apreciaciones, idealizaciones y reconocimientos subjetivos, propiamente humanos. Por ello, ninguna imagen es plena, tampoco es inocente, ninguna imagen reproduce sino que convierte lo que “es” en un artificio cultural, en un tipo de discurso o textualidad.

Por el contrario, la *imagen técnica* es autónoma. A diferencia de la percepción sensorial o de la elaboración artesanal (por ejemplo, el dibujo o la descripción), la imagen fotográfica es un producto codificado de acuerdo a las determinaciones impuestas por un aparato programado para tal efecto, sin someterlo a ningún tipo de ordenamiento subjetivo, sino a las regulaciones y requerimientos propios del artefacto productor. El aparato es el determinante y las imágenes lejos de re-presentar algo ya dado, son proyecciones, se convierten en generadoras de ambientes, de realidades⁴. La fotografía, por ejemplo, es un registro de lo dado que, si bien ha sido filtrado por el “ojo” del fotógrafo que es ya de algún modo una interpretación, incorpora —a pesar del fotógrafo— el conjunto de los elementos presentes, aun cuando estos no hayan sido explícita o conscientemente percibidos. Por ello, para Flusser las imágenes técnicas dejan de ser representativas, y se transforman en in-forma-

3 La idea de “aspecto” es ampliamente usada en la fenomenología y designa la figura particular desde la que percibimos algo. En este sentido, un “aspecto” es el modo concreto en el que una cosa, un “algo”, situado espacio-temporalmente, aparece ante nosotros. Un aspecto es un modo de presentarse la cosa, y nuestro reconocimiento o conocimiento de una cosa está siempre constituido por una infinidad de aspectos sucesivos.

4 Las imágenes técnicas son “(...) reproducciones de proyectos de conceptos calculados que explican ideas las cuales, a su vez, significan el mundo.” Flusser, *Hacia una filosofía de...*, cit., 1990, p. 48.

ciones, en imágenes de síntesis, en modos de concretizar lo abstracto que se producen en función de las estructuras, esquemas y ordenamientos propios de los códigos y los cálculos, de los cómputos y los textos científicos⁵.

Debido a la independencia que le brindan los procedimientos mecánicos o digitales —los programas y procedimientos que las producen—, las *imágenes técnicas* se instalan en el mundo como una suerte de “realidades de segundo grado”⁶ gracias a las que podemos tener “experiencia” de cosas o sucesos que nunca han sido presencias para nosotros, y gracias a la que aparece una nueva forma de “imaginación”, esto es, una nueva forma de producción de imágenes que ontológicamente⁷ se diferencian de las tradicionales o subjetivas porque no son codificadas por su autor o productor sino por un aparato, y porque, como apunta Flusser, “[...]son complejos de símbolos mucho más abstractos que las imágenes tradicionales. Son metacódigos de los textos que [...] no significan el mundo allá afuera sino textos⁸.” En otras palabras, “Las imágenes tradicionales significan fenómenos, mientras las técnicas significan conceptos⁹.” Estas imágenes tienen la capacidad de ampliar o exceder el ámbito de nuestra experiencia, incluyendo en ella situaciones o elementos que pudieran ser invisibles e impensables. Por ello, las imágenes técnicas se elaboran a través de aparatos “[...] diseñados para aprehender lo que no puede ser

5 “[...] creación de imágenes [...] se revela como el gesto de reunir puntos (de un asunto *calculado*) generando imágenes. Se revela como un cómputo”. *Ibid.*, p. 55

6 “El carácter aparentemente no simbólico, objetivo, de las imágenes técnicas lleva a que quien las observa las considere no como imágenes sino como ventanas. Confía en ellas como en sus propios ojos. [...] Esta ausencia de crítica frente a las imágenes técnicas tiene que revelarse como un peligro en un momento en el que las imágenes técnicas están por desplazar a los textos [...]” *Ibid.*, p. 14

7 “las nuevas imágenes no ocupan el mismo nivel ontológico de las imágenes tradicionales, porque son fenómenos sin paralelo en el pasado. Las imágenes tradicionales son imágenes abstraída de volúmenes mientras las imágenes técnicas son superficies construidas con puntos. De manera que al recorrer tales imágenes no estamos retornando de la uni-dimensionalidad para a bi-dimensionalidad, sino precipitándonos de la uni-dimensionalidad para el abismo del cero-dimensionalidad. No se trata de la vuelta del proceso para la escena, sino de la caída del proceso rumbo al vacío de los quanta”. “La superficialidad que se pretende elogiar es aquella de las superficies que se condensan sobre semejante abismo”. *Ibid.*, p. 12.

8 *Ibid.*, p. 14

9 *Ibid.*, p.13

aprehendido, para imaginar lo que no puede ser imaginado y para concebir lo que no puede ser concebido”¹⁰.

Ese “índice de realidad” que las caracteriza y que las convierte en realidades de segundo grado no implica, sin embargo, que estas imágenes produzcan objetividades, por el contrario, las *imágenes técnicas* también están siempre elaboradas desde un punto de vista o una perspectiva específica, son igualmente —aunque no lo parecen— un aspecto, sólo que a diferencia de las imágenes perceptivas o artesanales, en ellas la determinación no se realiza a partir de un esquema u ordenamiento subjetivo, sino como una definición ideológica¹¹. Es decir, estas imágenes conforman una realidad de un orden y una textura distintas, con respecto de la que la experiencia acontece como el desciframiento de un conjunto de códigos, del programa particular de un “artificio” ideológico que proyecta significados. Las *imágenes técnicas*, entonces, se convierten en reproducciones —o duplicaciones— de un entorno y un significado ya determinado de antemano, un significado inapelable que está entramado en el programa mismo de producción de la imagen; son imágenes, por tanto, que subyugan, que dominan y que están delimitadas por aquello mismo que en ellas se realiza como presencia.

En las sociedades informadas (estetizadas) y dominadas por las imágenes técnicas, el aparato se ha convertido en el sujeto productor de la sobrenaturalidad en la que ocurre la existencia humana, ya no es el mundo de la máquina y el uso mecánico de la energía, sino un mundo definido por la información y la comunicación, así como por la disponibilidad y la inmediatez que los caracteriza, un mundo de vecindades y circuitos en el que pareciera que la técnica y sus productos se han convertido en cosas, se han reificado poblando el mundo, y las cosas se han hecho imágenes. En este ámbito, lo que en las imágenes

10 Flusser., *El universo de las imágenes técnicas: elogio de la superficialidad*, Buenos Aires, Caja negra editora, 2015, p. 192.

11 Es necesario establecer una diferencia entre “ordenamiento racional” y “definición ideológica”. El ordenamiento racional responde a una intencionalidad epistemológica, es decir, de conocimiento, comprensión o interpretación. Por el contrario, la definición ideológica responde a una comprensión del mundo sistematizada, en la que un conjunto de afirmaciones de “verdad”, un conjunto de creencias y negaciones se hacen absolutas y necesarias. En el dibujo, por ejemplo, nos permite aprehender la forma de una edificación, una fotografía nos muestra su presencia, en este sentido, el dibujo representa un aspecto del edificio, la fotografía lo re-produce, en el dibujo reconocemos la intencionalidad desde la que se elaboró, en la fotografía se nos impone una “mirada” como un absoluto.

técnicas se realiza como presencia, es decir, “lo presentable” tiene que ver con la forma misma de la información, con lo que en ella —en la imagen— es comunicable. En este sentido, la forma contemporánea de la técnica en la que información y comunicabilidad se hacen indistinguibles, provoca que lo informado —en el mundo, la vida, la historia o la cotidianidad— se aligere, y se integre al mundo entramado, o inscrito, en unas superficies que se resuelven y se agotan en su propia presentabilidad.

Sin embargo, esta *imagen técnica* no opera de modo tan uniforme como la teoría parece promover, por ello, al interior de la diversidad de “imágenes” y “productos” que pueden subsumirse bajo el rótulo de *imágenes técnicas* encontramos algunos usos que se hacen de ellas que actúan de modos diametralmente distintos a lo esperado. Creo que un caso emblemático de esto se encuentra justamente en el territorio de las artes visuales, y son algunas de aquellas obras u objetos que llamamos “videoarte”, es decir, aquellas formulaciones en las que la imagen videográfica es usada con intenciones artísticas. Obras que pueden darse por igual como cosas o como lugares (instalaciones), y que son capaces de producir informaciones no previstas y, con ello, entorpecer la inmediatez de la comunicación desarmando la rigidez de sus códigos y programas.

En esas obras particulares (videoarte), una *imagen técnica* por excelencia: el video, opera o funciona no sólo de un modo inesperado, sino que además pareciera dar cuenta de un “registro fenomenológico” originario, supraindividual y anónimo: el *hacerse del sentido*¹² que, a decir de Marc Richir, da cuenta del inicio de todo “fenómeno de lenguaje”¹³. Entendiendo que un fenómeno de lenguaje no se da únicamente cuando existe la explícita intención de decir algo, no está ligado necesariamente a la lengua o a los sistemas lingüísticos y/o expresivos, por el contrario, se da en todo fenómeno en la medida en que en ellos acontece el aparecer de una significación, más o menos determinada. En este sentido, el videoarte pareciera ser un modo de operar la imagen técnica en la que *el decir* se hace indefinido y aparece con una riqueza y fecundidad que

12 Aquello que Marc Richir llama el sentido haciéndose o sentido *in fieri*. Richir, M., *Méditation phénoménologique. Phénoménologie et phénoménologie du langage*, Grenoble, Jerome Millon, 1993.

13 El “fenómeno de lenguaje” es un proceso complejo, que involucra para Richir distintos niveles de esquematización y que va desde de formación del sentido, que va desde el hacerse del sentido (pre-lingüístico) hasta la formulación en una expresión específica.

rebaso su propio registro, su propia condición de “metacódigos”, para apuntar a una suerte de “inconsciente fenomenológico”¹⁴ en el que se sostiene el *hacerse del sentido* propio de todo fenómeno de lenguaje, y que desencadena la intelección como un producto sensual, como pasividad, a través de confrontarnos a un objeto transicional que se impone ante nosotros bajo un cúmulo “incomodidades” o “inadecuaciones” sensibles y formales.

Esta distinción radical que se presenta en el videoarte con respecto del proceder técnico de la imagen creo tiene que ver, primero, con el hecho de que el videoarte posee una dualidad íntima, intrínseca, es decir, se tensa entre dos “escenas”, por una parte, la escena de esa narración inmediata y absorbente propia de las imágenes tecnológicas y de los conceptos –códigos– que ellas despliegan, y por la otra, la escena de reflexividad propia de lo estético que el videoarte, al menos como deseo, intenta contener apelando a una temporalidad peculiar y a una sensualidad extrema.

Segundo, esta distinción tiene que ver con el hecho de que el videoarte pertenece y se afianza en los ámbitos de la mirada, pero de un tipo de mirada peculiar que no sólo lo distingue en tanto que fenómeno, en el modo cómo se le percibe, sino que además lo refiere a un ejercicio interpretativo, de producción de sentido, que se desprende de los desciframientos subjetivos para darse como mundo, como alteridad.

II. *De las miradas*

Comencemos con el segundo aspecto, es decir, el particular tipo de mirada que el videoarte articula. La relación entre imagen y mirada es problemática, fundamentalmente ambigua, igualmente difícil de dilucidar es la conexión entre mirada y visión, especialmente si para ello atendemos al advenimiento de la *imagen técnica*, que pareciera desembarazarse de lo sensual para acoger otros modelos de desciframiento. Dada la condición técnica que ha adquirido la imagen ya no es posible partir del supuesto de que la imagen sea una forma de concreción o materialización de la mirada, por lo cual resulta imposible buscar una mirada en la imagen o señalar a la imagen como el producto de una mirada, tampoco entenderla como una otra “mirada” puesta para el ver. Entre imagen y mirada se trazan comúnmente un conjunto de vínculos que

14 El “inconsciente fenomenológico” es aquella indefinición sobre la que se abre el fenómeno de lenguaje, para Richir este inconsciente rebasa al sujeto y determina los límites de la experiencia. Está compuesto de entre-apercpciones arcaicas

parecen más suposiciones que hechos, y que dan cuenta de la recurrencia —o persistencia— de una comprensión fundada aun en un “registro inmanente”¹⁵.

Indagar en torno a una imagen, o en torno al comportamiento de una imagen, desde la mirada que en ella opera, involucra hacer un desplazamiento desde el resultado al proceso, de lo tangible a lo intangible, de lo material a lo inmaterial. Este desplazamiento nos envía hacia unas operaciones difíciles de delimitar, ya que pareciera que se instalan siempre en los límites entre lo visible y lo invisible, haciéndose huidizas y elusivas. En este sentido, nuestras aproximaciones parecen insuficientes para dar con los distintos elementos y tonos implicados en ese proceder del cuerpo sintiente que es la mirada.

Merleau-Ponty¹⁶ y Barthes¹⁷ estarían de acuerdo en decir que la mirada se alimenta de todos los sentidos, ya que con ella se produce una sinestesia, es decir, un paso de las sensaciones de unos sentidos a otros. Igualmente, Merleau-Ponty¹⁸ podría afirmar que la mirada hace patente la reflexividad de la carne¹⁹, del cuerpo en su extenderse hacia lo otro para ser el *st-mismo* que es. Entendida así, la mirada nace en lo físico pero lo trasciende, supone lo sensorial pero no se agota en ello, se desprende del ojo y acontece en la visión pero no se confunde con ellos: es un movimiento expansivo del cuerpo. En este sentido, pareciera que la conexión originaria de la mirada es con el cuerpo y, específicamente, con el modo cómo en y para el cuerpo se realiza el sentido, la significación. La mirada sería, entonces, un principio activo e intelectual de relación con el mundo y de conexión con los otros cuerpos, en el que se trastocan las fronteras que median entre ambos —cuerpo y mundo—, es un modo de extender-se en el mundo, entre y con los otros.

Relacionando la mirada con el cuerpo y en conexión con respecto a cómo se acontece la imagen del videoarte, Pablo Oyarzun²⁰ nos dice que la imagen en el videoarte responde a una mirada que no se realiza ni como expresión de un sujeto ni como contemplación de un objeto, sino que nace de —y como— *un parpadeo*: ese movimiento *ir*voluntario, *in*-consciente e *in*-sensible, en el que, en un cerramiento y gracias a una clausura, el ojo vuelve a

15 Por “registro inmanente” entendemos una comprensión subjetivista.

16 Merleau-Ponty., *El ojo y el espíritu*, Madrid, Paidós, 1988.

17 Barthes, R., *Lo obvio y lo obtuso*, Madrid, Paidós, 1986.

18 Merleau-Ponty., *Lo visible y lo invisible*, Argentina, Nueva Visión, 2010.

19 Pinardi, S., “Visibilidad, invisibilidad y expresión: reflexiones en torno a la ontología del sentir de Merleau-Ponty”, *Azafea, Revista de Filosofía*, No. 14, 2012.

20 Oyarzun, O., “Imagen y duelo”, en *Márgenes e Institución*, Santiago, Francisco Zegers Editor, 1986.

sí, se encuentra suspendido y vaciado en su propia función. Así mismo propone que en el parpadeo la mirada inscribe definitivamente su enigma y, gracias a ello, no sólo concreta y hace evidente esa dimensión *invisible* de lo visible²¹ tantas veces mencionada, sino que además interviene —clausura— la visión provocándole inquietud.

El parpadeo es físicamente, en el cuerpo, un acto muscular, involuntario y necesario, que ocluye —y excluye—, como en un “relámpago”, la visibilidad y la convierte en ausencia, en pérdida. En el parpadeo, el ver se encuentra con su obstáculo, con su modo impenetrable, en la propia piel que lo recubre. La mirada se clausura cuando en el encuentro con su piel pareciera que cae un velo impenetrable, y con él la declaración de una pequeña finitud, de una sutil muerte. Sin embargo, esta no es la única forma en que podemos pensar el parpadeo, Marc Richir²² en su proyecto de refundación de la fenomenología, delimita una noción de parpadeo en relación con lo que denomina el *hacerse del sentido*, a saber, un registro fenomenológico que da cuenta de la génesis del sentido y la significación, del darse inicial de cualquier “fenómeno de lenguaje”. En este sentido, en su obra encontramos la noción de parpadeo conectada con dos de sus reflexiones fundamentales, por una parte, a su reinterpretación de la distinción elaborada por Husserl entre imaginación y fantasía²³ y, por la otra, en su análisis de la temporalidad propia del hacerse del sentido y del fenómeno de lenguaje²⁴.

En términos generales, el parpadeo es el modo de acontecer el *hacerse del sentido*, a saber el modo inicial de todo “fenómeno de lenguaje” en una conciencia. Con esta idea de parpadeo, o más bien de una “conciencia parpadeante”, Richir propone que toda significación, al igual que todo significado fijado, toda experiencia y expresión posibles, se originan sobre una sensación borrosa y múltiple, sobre una abundancia y multiplicidad que excede las posibilidades de esquematización del sujeto, trascendiéndolo y colocándolo en una situación de abierta conexión con lo otro (el mundo y los otros). En otras palabras, intenta explicar la manera cómo lo dado en el fenómeno rebasa, sin anular ni desarmar, al sujeto y sus registros fenomenológicos.

21 Cf. Merleau-Ponty, George Didi-Huberman.

22 Richir, M., *Recherches phénoménologiques (I, II, III): Fondation pour la phénoménologie et transcendantale*, Belgique, Ousia, 1981

23 Richir, “Imaginación y fantasía en Husserl”, *Eikasía, Revista de Filosofía*, Año VI, 24, 2010.

24 Richir, *Recherches phénoménologiques...*, cit., 1993.

En este sentido, el parpadeo es el modo en que lo “concreto” dado en todo fenómeno se abre camino en las fronteras de la subjetividad o, dicho de otra manera, la forma en la que se expone, se revela, la *cosa misma* en sentido fenomenológico, a partir del decaimiento de lo subjetivo. Cómo el *sentido* —la significación— es sentido, cómo una dimensión anónima, genuinamente supraindividual, se concreta en el sujeto, cómo lo que tiene sentido pareciera que ya siempre lo hubiera tenido, antes de ser específicamente significativo, de decir algo preciso. Para Richir, el parpadeo es entonces la manera cómo lo concreto —lo dado— termina por imponerse, sin hacer concesiones ni flaquear, es decir, cómo en todo fenómeno una suerte de “cosa en sí”²⁵ hace que prevalezcan las mutuas relaciones de dependencia entre sus partes. El parpadeo es esa tensión que impone lo concreto, lo dado, al sujeto y que persigue exhibirse a pesar de las instituciones simbólicas y los esquematismos subjetivos.

Uno se puede preguntarse, ¿por qué un *parpadeo*? En primer lugar, porque la noción de parpadeo le permite a Richir salir de los ámbitos de la eidética y la ontología, para concentrarse en una fenomenología sensual, corporal, en la que el “fenómeno de lenguaje” se conecta con la *pasividad*²⁶ y la reflexividad de la *carne*²⁷. En segundo lugar, porque lo concreto en el *hacerse del sentido* oscila entre la aparición y la desaparición: parpadea. En otras palabras, el *hacerse del sentido* nunca se da plenamente como auto-percepción, por el contrario, su acontecer es siempre el de una “entre-apercepción”, es un fenómeno transicional en el que la conciencia, por así decirlo, se detiene a medio camino, dando lugar a la aparición de un horizonte ineludible: al advenimiento de una facticidad abierta. En este sentido, lo concreto en el momento originario del *hacerse del sentido* aparece como la vibración resonante de un fondo primigenio, en la que cada significación particular —cada “fenómeno de lenguaje” establecido como significado— es siempre inacabada, continúa estando sometida a múltiples alteraciones y transformaciones.

Uno de los caracteres fundamentales del parpadeo es que éste involucra una temporalidad que acontece como un complejo de síntesis pasivas en la que lo que se realiza es una *presencia sin presente assignable*, es decir, una presencia en tren de formarse, una presencia que aparece perforada o traspasada

25 “Cosa en sí” está utilizado en términos metafóricos, para dar cuenta de una alteridad irreductible y no apropiable, indomable y desconocida.

26 Cf. Pinardi, “La noción de pasividad en la ética de Emmanuel Levinas”, *Isegoría, Revista de Moral y Política*, No. 53, 2015.

27 Cf. Pinardi, “Visibilidad, invisibilidad y...”, cit.

por ausencias, una presencia que no está nunca presente en su totalidad. Esta temporalidad exhibe una distorsión originaria en la que no hay “ahora”, no hay presente (por tanto, no hay contenido impresional específico²⁸), y en la que el entretejido “temporal” se elabora a partir de constantes desviaciones y torceduras de las anticipaciones y las retenciones que pasan unas a otras sin resolverse en un presente ni acontecer como tal. En otras palabras, a decir de Richir, el entrecruzamiento es tan rápido, inmediato e inherente que no da “lugar” a un presente, sino que es justamente en el cambio de las anticipaciones en retenciones y viceversa que la presencia se va elaborando, se va tejiendo. Lo que conforma la presencia, entonces, es el desajuste (*écart*) entre retenciones y anticipaciones, que conduce a que lo dado allí (*la presencia sin presente*) sea un donarse intransitivo del sentido, un trenzado de “modos” o aspectos que están adelantados y retrasados respecto de sí mismos y que, por ello, en ellos destella lo concreto.

A pesar de que el pensamiento de Richir se concentra específicamente en las operaciones (activas o pasivas) de la conciencia, en relación con la producción de sentido (*el Hacerse del sentido y el Fenómeno de lenguaje*), sus reflexiones nos permite, a partir de algunos desplazamientos teóricos, situar el uso que se hace de la imagen técnica en el videoarte, así como la mirada a la que ésta da lugar, en un espacio teórico desde el que podemos precisarla de forma más clara. En efecto, como veremos a continuación, una nueva dimensión interpretativa y analítica se abre cuando vinculamos ese uso particular de la imagen técnica —el video— con el parpadeo, tanto en términos del *hacerse del sentido* (o fenómeno de lenguaje inicial) como con la temporalidad específica que lo determina.

En este sentido, claras son las palabras de Pablo Oyarzun, cuando examinando el video y situando, entonces, la visualidad en los terrenos de la imagen técnica, afirma:

podría decirse... que el parpadeo es condición de la visualidad porque permite a ésta explayarse sin arder en la incandescencia de una ceguera definitiva. (...) Pero el parpadeo es también protección de la visualidad y preservación de la imagen. Considérese el párpado: órgano prensil, que no agarra ni aferra, sino que acoge y guarda. El parpadeo retiene la verdad de la imagen en el instante de su huida²⁹.

28 Es decir, no hay una figuración percibida de modo específico.

29 Oyarzun., "Imagen y duelo...", cit., 1986, p. 7.

Oyarzun propone para el video una “verdad de la imagen” que no tiene que ver ni con el posible significado determinado que en ella se pudiera estabilizar, ni con algún sistema representativo u operativo al que pudiera pertenecer, sino con el hecho de que el uso de la imagen que se da en el videoarte pareciera recuperar de un modo “inapropiado”³⁰ lo concreto del mundo, su corporalidad y materialidad, sin someterla a las esquematizaciones fenoménicas. En este sentido, es una imagen en la que se “signa el desajuste de ver y saber: la imposibilidad o la dislocación de su identidad presunta. Señala, así, la fragilidad de ambos: un ver y un saber —y una palabra— quebradizos”³¹. Señala, entonces, ese momento inapropiable del hacerse del sentido.

III. *Los frágiles terrenos del videoarte*

Simplemente para delimitar un poco más aquello de lo que hablamos, el videoarte es una de las tendencias artísticas que, en los años 60 del siglo pasado³², surgieron acompañando la emergencia y posterior arraigo de la cultura de la información y la visualidad, y que utilizan los medios técnicos, explorando en ellos una diversidad de aplicaciones y alternativas. Se inicia en una época de rupturas radicales que favorecieron el incremento de nuevas tendencias en el arte y, dieron lugar a que se incorporaran a la escena artística otras formas y medios de expresión, tales como los vinculados a la tecnología. Una época en la que, además, se reeditó en el arte ese optimismo técnico que había tenido ya su primera manifestación en las dos primeras décadas del siglo XX, y que se manifiesta, en los años 60 y 70, como un encantamiento por los poderes de

30 Inapropiado en tanto que imposible de ser apropiado.

31 Oyarzun., "Imagen y duelo...", cit., 1986, p.7.

32 Durante la primera mitad del siglo XX comenzaron las primeras experimentaciones con cine como las realizadas por el artista Laszlo Moholy-Nagy que ya en el año 1930 produce su primera película *Lichtspielschwarz-weiss-grau* (juego de luces negro-blanco-gris) que refleja la modulación de su escultura cinética *Licht-Raum-Modulator* (modulador de espacio-luz) como nos cuentan Neusüs y Heyne: “Es probable que a la vista de las posibilidades ópticas que le ofrecía el cine” (Neusüs F. M. y Heyne R., 1997, pág. 28) En la segunda mitad del siglo XX a principios de los años sesenta aparecieron las primeras videoocreaciones como los realizados en el año 1963 por Nam June Paik en la galería Parnass de Wuppertal bajo el título *Music Electronic Television*, y Wolf Vostel en la Smollin Gallery de Nueva York también en 1963. Es contemporáneo del movimiento Fluxus (un grupo completamente heterogéneo, internacional y nómada), el minimalismo, el arte conceptual, la performance o el feminismo emergente.

la televisión y las computadoras, por la utopía cibernética y el postulado de la “aldea global”. A diferencia del cine, el videoarte está sujeto a muy pocas convenciones y presupuestos, y por ello, se realiza en una dinámica visual bastante indeterminada que le permite indagar —explorar— distintos mecanismos de narración y presentación.

Esos “objetos” o dispositivos artísticos que llamamos videoarte no tienen entre ellos otra unidad que el uso que hacen, en diversas formas, de la imagen videográfica (del video) como el medio de concreción de intenciones artísticas, por ello asumen distintas resoluciones: pueden ser “objetos” más o menos elaborados, instalaciones o simplemente registros de eventos efímeros. Esta pluralidad de formas de realización con las que se inscribe el videoarte en la escena del arte contemporáneo da cuenta, por una parte, de su condición esencialmente provisoria, derivada de que son “obras de arte” insertas en el horizonte del trato y la inmediatez propia de las redes de información y las estructuras comunicacionales, y por la otra, de la situación contemporánea del arte, de su diseminación y naturaleza errante.

El videoarte es la afirmación de que el “arte contemporáneo”, disperso y nómada, subsiste únicamente en la fragilidad de un evento y tiene la durabilidad de una operación, de tal modo que es “lo eventual”, “lo ocurrente” su único rasgo genérico. En las obras de video esta eventualidad subsume forma y sentido, intencionalidad y finalidad, y determina su lugar al interior de las prácticas artísticas. Justamente por ser “eventual” lo que en estas se produce es una *difícil unidad*³³ que se realiza como un juego siempre desplazado de articulaciones y deslindes, tanto al interior de la imagen como con respecto de su contexto. Lo eventual, lo ocurrente, se exhibe como el permanentemente entrecruzamiento de operaciones que son distintas entre sí, de “modos de ser” discrepantes, por ello, el videoarte pareciera tener una consistencia corporal gracias a la que convierte las *imágenes técnicas* con las que trabaja, en una suerte de *carne*, en una instancia de *reversibilidad*³⁴ de la mirada, en la que la “imagen”

33 Una unidad siempre tensa, siempre a punto de disgregarse.

34 La *reversibilidad* es el hecho de que el encuentro de un sujeto con el mundo es al mismo tiempo el encuentro de un sujeto consigo mismo, con su propio cuerpo: “se siente sintiendo”. Justamente esta *reversibilidad* muestra que el cuerpo perceptivo es ya siempre mundo, y que su textura se asemeja a la de la alteridad a la que da sentido, en virtud de lo que la interconexión entre cuerpo y mundo (la percepción) no es una relación sino un habitar: habitamos (nos hundimos) en el mundo al percibirlo. Pinardi, “Visibilidad, invisibilidad y...”, cit.

aparece como un espesor, como un quiasma, una suerte de encarnación en la que la *imagen técnica* se transforma en un “ejemplar sensible”.

La mayor parte de las incursiones teóricas que tratan el videoarte intentan encontrarle un lugar específico en el territorio de las artes visuales, un lugar que le otorgue categoría de género³⁵, sin embargo, si uno lo piensa en función de esta *carnalidad* sería más adecuado comprenderlo como un campo inestable de prácticas y tácticas de vinculación con los modos originarios de “formación del sentido” en el ámbito de la cotidianidad. De ahí que parezca mucho más importante la consideración del videoarte dentro del problema general de la contemporaneidad de la *imagen técnica* y sus consecuencias, que su ubicación más o menos arbitraria en algún esquema u ordenamiento artístico.

En términos generales, podemos afirmar que como forma artística el videoarte es de textura conceptual, sin embargo, se explaya y realiza como sensualidad —dirigiéndose al cuerpo y al deseo—. Esta condición “indeterminada” le permite abordar por igual problemas de carácter político relacionados con el modo de ser de las sociedades sacudidas por los desarrollos mediáticos, como problemas vinculados al medio videográfico mismo, a la condición de la imagen en la historia del arte y a sus derivas. Enfatizando los procesos, el videoarte le ha donado al arte otro tipo de decir, nuevo no sólo por la inminencia y la inmediatez de su sustrato tecnológico³⁶, sino fundamentalmente distinto en sus modos de articulación y en sus poéticas, en su “lógica”, dando lugar a la incorporación de puntos de vistas móviles y plurales, en los que lo cotidiano y sus gestos mínimos encuentran cobijo, y en los que la “autoría” se distancia de la intimidad del sujeto y se inscribe en los ámbitos de lo intersubjetivo, de una suerte de entre-todos.

Gracias a esto, podríamos entenderlo como una forma tecnológica del collage, en el que se encuentran imágenes heterogéneas —sean éstas documentales, manipuladas o abiertamente elaboradas— que se interconectan entre sí construyendo un devenir que nunca termina de conformar un relato, de contar una historia, sino que nos convoca a “hacer sentido” partir de esa misma “narración” improbable e imposible que nunca termina de concre-

35 Esa búsqueda de una ubicación dentro de las artes responde a la obsesión clasificatoria de la historia de las artes, que es, además, uno de los problemas arduos que encara la estética hoy, palpablemente desequilibrada respecto de las condiciones y características del ejercicio concreto del arte.

36 Un sustrato que lo incorpora de hecho en el mundo de las comunicaciones y la inmediatez.

tarse, pero hacia la que siempre tiende, se proyecta. La “unidad” que opera en el videoarte es fundamentalmente rítmica, además de un ritmo visual vertiginoso, que produce extrañamientos perceptivos que obligan y reclaman una reflexión activa. Algunos ejemplos: cuando se propone como instalación la imagen videográfica circunda, arropa el cuerpo que somos y nos obliga a transitar a su interior, a incorporarnos a ella; o cuando trastoca radicalmente nuestras expectativas perceptivas gracias a que reduce a extremos o maximiza su decurso temporal, tergiversa las coordenadas espaciales o asume su propio desarrollo como un mosaico de imágenes en principio inconexas.

En este sentido, pareciera que el videoarte asume la mediación técnica, y se concibe también a sí mismo como asumido por dicha mediación, sólo en tanto que hace de ese sustrato técnico y mediático un lugar de *reversibilidad* de la imagen que hace patente que la imagen no es una representación, tampoco una presencia, sino una acción constitutiva en la que puede instituirse el mundo, un *hacerse del sentido* establecido fuera de la conciencia. De allí deriva su condición híbrida, que anida justamente en el hecho de que pareciera que responde simultáneamente a dos sistemas de intelección, a dos mapas: el de la materialidad, el movimiento y la confusión, y el de la idealidad, la distancia y la diferencia. Esta condición híbrida fuerza al videoarte a estar redescubriendo y reinventado continuamente sus modos de decir —nunca consolidados en lenguajes—, a incorporar muchas formas y códigos culturales y artísticos diversos, a trastocar y fragmentar simultáneamente lo sensible y lo conceptual. Justamente porque actúa fragmentando y distorsionando, en el videoarte la *imagen técnica* convierte en una imagen de tránsito, de desplazamientos: una imagen tráfuga, de condición incipiente y precaria, que se ofrece como cuerpo a nuestro cuerpo.

En definitiva, la dificultad teórica que se presenta con esos “objetos” que llamamos videoarte está anunciada en el hecho de que más que delimitar un tipo de imagen técnica o de designar un tipo de obra de arte particular, lo que en ellos se evidencia es el momento de comparecencia de estas dos condiciones (técnica y sensual), su consolidación en una suerte de espesor, de “tejido conjuntivo”, en el que ninguna de las dos sea definitiva ni autónoma, y sin que ninguna de las dos se encuentre plenamente dada en la forma de una presencia. Atendiendo a esta dificultad, la expresión “videoarte” es tentadora y sugerente, porque permite plantear de un modo especialmente crítico, o particularmente decisivo, los vínculos entre arte y visualidad, o entre obra y

aprehensión sensible, ya que se propone como una reserva (irónica) que se mantiene inaccesible, incomunicable, hermética.

Visto así, con respecto al videoarte y con la finalidad de indagar acerca del *hacerse del sentido* (o fenómeno de lenguaje inicial) y de la temporalidad específica que lo determina, hay dos espacios importantes de reflexión, primero, en lo que respecta a la relación entre *imagen técnica* y arte debemos hacer énfasis en el intervencionismo que los artistas pioneros del videoarte (Nam June Paik, Beuys, Downey) emprenden hacia las redes de información (los sistemas televisivos) y que se manifiesta como una indagación en torno a los estratos reprimidos (sensorios, emotivos) de la información y la comunicación de masas. Segundo, atendiendo a la relación entre arte y visualidad, o entre obra y aprehensión sensible, preguntarse acerca del modo como el videoarte es una acción constitutiva.

Con respecto a las relaciones entre arte e *imagen técnica*, el videoarte nos pone en presencia de una versión particular de ese deseo que dirige gran parte del arte moderno de vanguardia, y que tiene que ver con la vinculación efectiva de los artificios expresivos con la vida, de modo tal que pudieran las obras de arte pasar a formar parte indistinta de la cotidianidad. Dado que en el mundo contemporáneo tanto la imagen como las redes comunicacionales constituyen elementos ineludibles de lo cotidiano, en el videoarte se da una versión de este deseo caracterizada porque se ejecuta como un vuelco hacia las instancias ordinarias de la existencia, los nexos más próximos —sobre todo en la presentación de los cuerpos y de la persona—, así como hacia una exploración crítica de la dependencia de la imagen videográfica con los lenguajes y contextos socio-políticos.

Al menos como búsqueda, el videoarte pretende suspender —interrumpir, deformar, manipular— el flujo informático para evidenciar los elementos en que consiste ese flujo, las condiciones —ideológicas— de las cuales depende, así como los efectos perceptuales y sociales con los que opera y a los que predispone. En general, los usos que del video hace el videoarte, están marcados por una fuerte resistencia a la transparencia, a la inmediatez y a la actualidad del mensaje que caracteriza los sistemas de información y comunicación. En este sentido, la mayor parte de los usos del video en el videoarte parecieran insistir en reforzar la mediación misma. Intensifican su estructura icónica o electrónica para con ello hacer patente el medio en que operan, pero en ese recrudescimiento del *medio* lo que hacen es disolver su identidad,

su propia presencia mediática, señalándolo o convirtiéndolo en espacio de reflexión, de “vuelta a sí”, de imaginación. Este desajuste del medio pareciera separar el medio del mensaje, y aún más, el medio del medio (de su condición de vehículo). En efecto, a través de un “abuso” de lo sensual (agradable o desagradable) estas obras dificultan la construcción de secuencias, de narraciones, que pudieran resolverse en significados.

La inmediatez, la comunicabilidad entendida como forma, es justamente aquello a lo que el videoarte se resiste, aquello con respecto a lo que se inscribe como opacidad. En otras palabras, el videoarte, a pesar de construirse alrededor de una *imagen técnica*, intenta poner en crisis, o fracturar, la resolución de lo real en la presentabilidad de la comunicación. En general, la condición de esta inmediatez reside en la estructura reticular de la comunicación que a la vez que dispersa los lugares y los tiempos de su gestación y distribución, los mantiene en un circuito permanente de referencias mutuas. La inmediatez se despliega, pues, como red de visibilidad en la que lo real se acredita como visible, y viceversa. En este sentido, la inmediatez pareciera ser la construcción de una “escena absoluta” del ver en la que éste no posee resquicios ni fisuras, puntos ciegos ni sombras, sino que consolida algo así como la peculiar utopía del verse ver. La transparencia de la imagen técnica, su presentabilidad, está dada porque se dona inmediatamente como discurso, es justamente esa discursividad (la narratividad y su evidencia) lo que el videoarte fractura.

Con respecto de los vínculos entre arte y visualidad, o entre obra y prehensión sensible, el videoarte se ha desarrollado, en la mayor parte de los casos, tomando radicalmente el lugar en el que se presenta, haciéndose instalación, y convirtiendo los sitios en soportes para una experiencia. No se ejecuta sólo en el plano de lo visual sino que involucra otros aspectos de la sensibilidad; se presenta, en esta medida, como una totalidad de experiencia apariencial a la que el sujeto se encuentra, repentinamente, sometido. Crea situaciones, acontecimientos o artificios estéticos, que obligan a experimentar cualquier espacio o ámbito de la vida cotidiana en un recorrido emotivo, como una exploración más o menos azarosa en busca de “aventuras”. En este sentido, reclaman tanto la participación del ojo como la del cuerpo, en una experiencia a la vez sensible y reflexiva, en virtud de la que el cuerpo en su totalidad, nuestro cuerpo vivido y viviente, recupera las ambigüedades y discontinuidades de la existencia material. No se trata, sin embargo, de obras en las que se dé un ejercicio puramente perceptivo, sensual o emotivo, por el

contrario, en lo sensible se combinan —o se aluden— planteamientos teóricos o perspectivas sociales y políticas, problemáticas cotidianas de toda índole. Así, en este tipo de obras, aparece tanto un juego abierto con diversos registros sensibles, como la significación dilatada que le ha aporta el diálogo continuo con la experiencia cotidiana.

Con ello, cambian las pautas de su lectura, y las imágenes abandonan su superficialidad para establecerse de un modo inusual: conteniéndose como cuerpos, haciendo-se escenas. Se establece una suerte de discurso sobre el discurso de la *imagen técnica* —de la visualidad— en el que la “imagen” no se impone como un centro generador sino, más bien, como el núcleo de concentración de un “ámbito”, de un contexto, que le es siempre excedente.

IV. *El parpadeo: “hacerse del sentido” y temporalidad*

El video, como medio de producción de imágenes, se ha hecho absolutamente ordinario, es el medio fundamental de transmisión de contenidos en las redes sociales, está a la mano de toda persona y cualquiera puede elaborarlos, pudiéramos decir que forman parte del entorno inmediato, de las herramientas más accesibles para el hombre contemporáneo. En este entorno de familiaridad, el uso que del video hace el videoarte, como decíamos, se caracteriza por su resistencia, por su opacidad, por abandonar el ámbito instrumental para imponerse como un objeto intelectual y difícil, que reclama reflexión. De modo tal que con el videoarte se instala entre nosotros una suerte de paradoja: el medio de todos se erige inasible, la herramienta de lo común elude nuestra posibilidad de apropiación. El videoarte opera como la constante elaboración de un sentido de la visualidad, y de un sentido para la visualidad, que no se deja incorporar en la eficacia tecnológica de lo visivo y que, por el contrario, consiste en problematizar la fuerza comunicativa con la que indiscerniblemente se asocia lo visual en su formato tecnológico. En efecto, el videoarte afirma una resistencia a esa estructura comunicacional que procede convirtiendo en visible lo incomunicable. A la visibilidad de lo incomunicable (aquello que se deja ver precisamente en la medida en que no se deja comunicar) podríamos llamarlo lo corporal, lo carnal o el parpadeo.

No es un elemento puramente formal el hecho de que en el videoarte la “imagen en movimiento” se constituya como si fuera una secuencia discontinua (contraria a su propia naturaleza), un devenir de momentos o instantes, de tomas y puntos de vista, en los que el montaje funciona no como operación

constituyente sino como tema y trama discursiva. Esa construcción fragmentaria es la reflexividad hacia la que la dirige de su propia condición teórica, en la que lo que se intenta provocar es un *hacerse del sentido* más que una proposición significativa. Este parpadeo de la imagen, su momento ciego, su oclusión o cerramiento, no es una simple resistencia a las determinaciones de la *imagen técnica*, a su superficialidad. Por el contrario, opera con respecto de la imagen (técnica y artesanal) como una suerte de lugar de reflexión desde y en el que se puede comprender (se pone en evidencia) el modo particular del hacerse del sentido en la imagen, y exhibe cómo ese *hacerse del sentido* refiere a una instancia pública, “intersubjetiva”, subjetivamente des-poseída. Por otra parte, este parpadeo aclara el registro fenomenológico que permite al videoarte hacer manifiesto ese momento originario (pre-consiente) de la significación, ese núcleo prelingüístico de sentido, que no es otro que el de una temporalidad desplazada.

En efecto, en el videoarte la imagen parpadea y se presenta como *algo otro*, una imagen que irrumpe y marca su alteridad al imponer un tiempo, un ritmo y un espacio *propios*. Un ritmo y un tiempo arcaico, indisponible, y que excede o elude el registro de experiencia acostumbrado, produciéndose entonces como algo distinto a una “institución simbólica” (donde cosas, seres y acontecimientos están unívocamente figurados), produciéndose como un sentido *sentido*. Una imagen en la que la participación *en y del* ámbito del sentido no implica que en ella se den figuraciones efectivas y más o menos definidas, sino que lo que allí se da es un sentido y una significación “salvajes”, cuyo acceso es, en primer término, corporal, a partir de afecciones. Un sentido y una significación que están “fuera de lenguaje instituido”, que están entremezclados con las afecciones, y donde las afecciones son directamente significativas. En la imagen del videoarte se revela una dimensión del mundo y de nosotros mismos que es originariamente plural, que escapa a los proyectos y las configuraciones simbólicas: potencias de sentido, plurales, que están en vías de fenomenalizarse. Una dimensión de sentido anónima, respecto de la cual siempre se está descentrado, como si hubiera un sentido que se presenta un punto antes de ser significativo, de decir algo.

En el videoarte la imagen explora justamente el hacerse mismo del sentido en la imagen, su abrirse como fenómeno de lenguaje, y lo hace porque se constituye desde una indefinición, una profusión y una riqueza que desbordan la capacidad de esquematización del sujeto y lo coloca, sin hacerlo perder su

subjetividad, en un espacio común, que pertenece al entre-todos, a la intersubjetividad. Esa exploración que es el parpadeo, tensa la imagen del videográfica hacia una experiencia que se vive y se significa como una tensión, como algo pendiente de resolución y aprehendido en su carácter irresuelto.

Igualmente la temporalidad de la imagen en el videoarte se adelanta y se retrasa respecto de sí misma, no es un movimiento continuo, tampoco discontinuo, sino uno que reniega de cualquier representación. Se trata de un movimiento que se atrasa adelantándose y se adelanta atrasándose. De ahí que el “ahora” de dicho movimiento sea radicalmente inencontrable. Una temporalidad en la que las apariciones cambian sin cesar, por despegues súbitos, huidizas y fluctuantes, inasibles; en la que las apariciones irrumpen y, tras su irrupción, no necesariamente se estabilizan, que pueden desaparecer tan rápido como surgieron, fugaces. Una temporalidad, un devenir, en la que la imagen se constituye desde un conjunto de apariciones que juegan, que se dan de golpe, en un instante que no es del orden del tiempo perceptivo, sino un tiempo elaborado de fugacidad, de genuinas fluctuaciones, y que por ello mismo nunca es un presente.

Para concluir, podríamos decir que el videoarte, en su peculiar modo de contravenir su propia dimensión técnica, hace transitar la *imagen técnica* hacia lo corporal de su propia forma de ser *imagen*. En ese tránsito, el videoarte revela un estatuto distinto de lo técnico, muestra que también la *imagen técnica* parpadea, tiene un momento ciego, una reflexividad en el que suspende su comunicabilidad excesiva. Así, en tanto que *imagen* que tiende a ser cuerpo, esta imagen es una suerte de “estructura no-viviente”, tal como son las telas de araña, los nidos de avispa, las trincheras de castores o de topos, los senderos trazados en el bosque.

Sandra Pinar
spinar@usb.ve
Universidad Simón Bolívar