

TEORÍA NARRADA PROYECCIÓN MÚLTIPLE I NOVA NARRACIÓ EN EL VIDEOART DELS ANYS NORANTA

Peter Weibel

(2002)

TEORÍA NARRADA PROYECCIÓN MÚLTIPLE Y NUEVA NARRACIÓN EN EL VIDEOARTE DE LOS AÑOS NOVENTA

Peter Weibel

S. 30-47

Durant els anys seixanta es va produir una explosió subversiva del codi cinematogràfic que va abraçar tots els paràmetres socials, materials i tècnics de les pel·lícules.

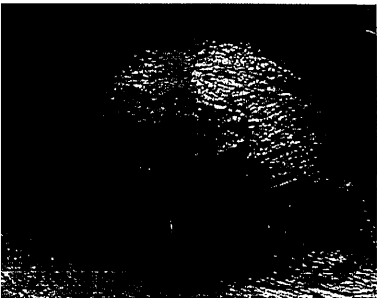
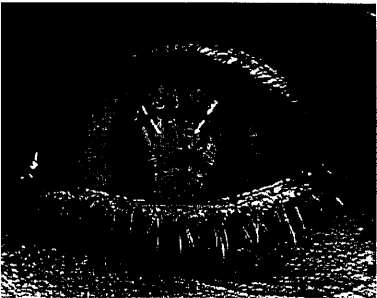
Es va analitzar la materialitat de la mateixa pel·lícula, una anàlisi feta per artistes que no exposaven el cel·luloide, sinó que el rascaven (George Landow, *Film In Which There Appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles, etc.*, 1965-66; Wilhelm i Birgit Hein, *Rohfilm*, 1968), li feien forats amb un punxó (Dieter Roth, 1965), el pintaven (Harry Smith utilitzava material de 35 mil·límetres i el tractava amb greix, pintura, cinta i esprai, 1947), hi marcaven empremtes dactilars (Peter Weibel, *Fingerprint*, 1967) o li enganxaven arnes (Stan Brakhage, *Mothlight*, 1963, una obra en què va enganxar ales d'arnes i fulles entre capes de cinta translúcida i després va projectar el resultat). També es van utilitzar fotogrames buits, pel·lícules negres i pel·lícules sotmeses a sobreexposició.

D'altra banda, es van aïllar els recursos tècnics de les pel·lícules, des de la càmera fins al projector, es van muntar de nou, es van ampliar i es van destinar a usos totalment nous. Hi havia pel·lícules rodades sense càmera, en què s'inseria cel·luloide sense processar, conegut com a pel·lícula clara, en el projector (Nam June Paik, *Zen for Film*, 1962) i pel·lícules sense pel·lícula, per exemple *Film Nr. 4*, del 1965, en què Kosugi enfocava la llum d'un projector sense pel·lícula sobre una pantalla de paper i anava tallant fragments d'aquesta pantalla des del centre fins que no en quedava cap rastre. En altres obres, la llum se substituïa per una corda (Peter Weibel, *Lichtseil*, 1973) i la pantalla convencional, per cortines de vapor, cascades d'aigua (Robert Whitman, *Shower*, 1964) i superfícies corporals (per a *Prune Flat*, Robert Whitman va projectar una pel·lícula sobre una noia vestida de

En los años sesenta se produjo una explosión subversiva del código cinematográfico que abarcó todos los parámetros sociales, materiales y técnicos de las películas.

Se analizó la materialidad de la película en sí, y dicho análisis lo llevaron a cabo artistas que no exponían el celuloide, sino que lo rascaban (George Landow, *Film In Which There Appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles, etc.*, 1965-66; Wilhelm i Birgit Hein, *Rohfilm*, 1968), le practicaban agujeros con un punzador (Dieter Roth, 1965), lo pintaban (Harry Smith utilizaba material de 35 milímetros y lo trataba con grasa, pintura, cinta y spray, 1947), marcaban huellas dactilares sobre el mismo (Peter Weibel, *Fingerprint*, 1967) o le pegaban polillas (Stan Brakhage, *Mothlight*, 1963, obra en la que pegó alas de polillas y hojas entre capas de cinta translúcida y después proyectó el resultado). También se utilizaron fotogramas vacíos, películas negras y películas sometidas a sobreexposición.

Por otro lado, se aislaron los recursos técnicos de las películas, desde la cámara hasta el proyector, se volvieron a montar, se ampliaron y se destinaron a usos totalmente nuevos. Existían películas rodadas sin cámara, en las que se insertaba celuloide sin procesar, conocido como película clara, en el proyector (Nam June Paik, *Zen for Film*, 1962) y películas sin película; por ejemplo *Film Nr. 4*, de 1965, en la que Kosugi enfocaba la luz de un proyector sin película sobre una pantalla de papel e iba cortando fragmentos de la pantalla a partir del centro hasta que no quedaba ni rastro de ella. En otras obras, la luz se sustituía por una cuerda (Peter Weibel, *Lichtseil*, 1973) y la pantalla convencional, por cortinas de vapor, cascadas de agua (Robert Whitman, *Shower*, 1964) y superficies corporales (para *Prune Flat*, Robert Whitman proyectó una película sobre una chica vestida de blanco



Peter Weibel
The Panoptic Society or Immortality
in Love with death, 2001, DVD

blanc, en la qual la mateixa noia s'anava traient la roba, 1965; a la pel·lícula *Exploding Plastic Inevitable*, d'Andy Warhol i Jud Yalkut, la cinta es projectava sobre gent que ballava al ritme de la música de The Velvet Underground, 1966).

Alguns artistes van experimentar de manera decisiva amb la pantalla com a tal. La pantalla va esclatar i es va diversificar, bé dividint-se en múltiples imatges gràcies a les tècniques de l'*split-screen* (pantalla dividida) o bé projectant-se sobre múltiples parets. Les projeccions múltiples eren el nucli d'una cultura visual que volia trencar amb les limitacions tècniques i materials de la tecnologia cinematogràfica, amb les estrefes normes del codi social i amb el concepte de pintura. Com a bon exemple d'això podem esmentar *Chelsea Girls* (1967), d'Andy Warhol, una barreja d'*split-screen* i projecció múltiple en què diversos actors explicaven simultàniament aspectes de les seves vides poc convencionals, des de múltiples perspectives i diversos nivells. De la mateixa manera que en la pintura es feien talls a la tela (Lucio Fontana) i s'utilitzava el cos humà per substituir-la (accionisme de Viena), amb la finalitat d'aconseguir escapar del quadre, també en el cinema es va buscar una sortida a les limitacions que imposava la pantalla. Es feien projeccions mòbils de grans dimensions

en la que la misma muchacha se iba quitando la ropa, 1965; en la película *Exploding Plastic Inevitable*, de Andy Warhol i Jud Yalkut, la cinta se proyectaba sobre gente que bailaba al ritmo de la música de The Velvet Underground, 1966).

Algunos artistas experimentaron de modo decisivo con la pantalla propiamente dicha. La pantalla explotó y se diversificó, bien dividiéndose en múltiples imágenes gracias a las técnicas del *split-screen* (pantalla dividida) o proyectándose sobre múltiples paredes. Las proyecciones múltiples eran el núcleo de una cultura visual que deseaba romper con las limitaciones técnicas y materiales de la tecnología cinematográfica, con las estrechas normas del código social y con el concepto de pintura. Como buen ejemplo de ello podríamos citar *Chelsea Girls* (1967), de Andy Warhol, una mezcla de *split-screen* y proyección múltiple, en la que varios actores contaban simultáneamente aspectos de sus vidas poco convencionales, desde múltiples perspectivas y diversos niveles. Del mismo modo que en la pintura se hacían cortes en la tela (Lucio Fontana) y se utilizaba el cuerpo humano en su lugar (accionismo de Viena) con el fin de conseguir escapar del cuadro, también en el cine se buscó una salida a las limitaciones que imponía la pantalla. Se hacían proyecciones móviles de grandes dimensiones desde vehículos

des de vehicles en moviment sobre les façanes de les cases (Imi Knoebel, *Projektion X*, 1972), sobre gent que ballava, sobre boscos i camps, sobre l'interior i l'exterior corbat d'una cúpula geodèsica, sobre pilotes o tubs de plàstic, etc.

Les projeccions múltiples de diverses pel·lícules alineades una darrere l'altra o una sobre l'altra i col·locades en totes les direccions no només implicaven una invasió de l'espai per part de la imatge, sinó que expressaven les múltiples perspectives de la narració. El director Gregory Markopoulos, un mestre precursor dels talls ràpids i de la complexa tècnica de la fosa gradual, va publicar en els anys seixanta, al núm. 31 de *Filmculture*, un manifest a favor de noves formes narratives basades en la seva tècnica del tall. "Proposo una nova forma de narrar, com a unió de la tècnica clàssica de muntatge i d'un sistema més abstracte. Aquest sistema inclou l'ús de fases curtes de pel·lícules que evocuen imatges mentals. Cada fase està formada per imatges triades i concretes que s'assemblen a les unitats harmòniques d'una composició musical. Posteriorment, les fases filmiques estableixen altres relacions entre si; en la tècnica clàssica del muntatge hi ha una relació constant amb el rodatge ininterromput, en el meu sistema abstracte hi ha un complex de diverses imatges que es repeteixen."

Des dels seus inicis, el canvi d'una única pantalla a diverses pantalles, d'una única projecció a projeccions múltiples no va ser només una ampliació dels horitzons de la visió i una intensificació irresistible de les vivències visuals, sinó que també va servir per aconseguir un nou plantejament narratiu. L'experiència subjectiva del món no quedava constreta en un estil ja elaborat i falsament objectiu, sinó que es presentava des del punt de vista formal de la mateixa manera difosa i fragmentada en què la gent la vivia. En l'època de les

en movimiento sobre las fachadas de las casas (Imi Knoebel, *Projektion X*, 1972), sobre gente bailando, sobre bosques y campos, sobre el interior y el exterior curvado de una cúpula geodésica, sobre balones o tubos de plástico, etc.

Las proyecciones múltiples de diversas películas alineadas una detrás de otra o una encima de otra y colocadas en todas las direcciones no sólo implicaban una invasión del espacio por parte de la imagen, sino que expresaban las múltiples perspectivas de la narración. El director Gregory Markopoulos, un maestro precursor de los cortes rápidos y de la compleja técnica del fundido gradual, publicó en los años sesenta en el número 31 de *Filmculture* un manifiesto a favor de nuevas formas narrativas basadas en su técnica del corte. "Propongo una nueva forma de narrar, como unión de la técnica clásica de montaje y de un sistema más abstracto. Este sistema incluye el uso de fases cortas de películas que evocan imágenes mentales. Cada fase está compuesta de imágenes escogidas y concretas que se asemejan a las unidades armónicas de una composición musical. Posteriormente, las fases filmicas establecen otras relaciones entre ellas; en la técnica clásica del montaje existe una relación constante con el rodaje ininterrompido, en mi sistema abstracto existe un complejo de diferentes imágenes que se repiten."

Desde sus inicios, el cambio de una única pantalla a varias pantallas, de una única proyección a proyecciones múltiples no fue sólo una ampliación de los horizontes de lo visual y una intensificación arrolladora de las vivencias visuales, sino que también sirvió para conseguir un nuevo planteamiento narrativo. La experiencia subjetiva del mundo no quedaba constreñida en un estilo ya elaborado y falsamente objetivo, sino que era presentada desde el punto de vista formal en el mismo modo difuso y fragmentado en que la gente la vivía. En la época

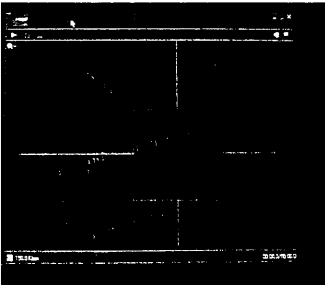
revoltes socials, de les drogues que ampliaven la percepció i de les visions còsmiques, els entorns de projecció múltiple es van convertir en un factor important en la recerca d'una nova tecnologia cinematogràfica que representés una nova experiència del món.

L'any 1965, Stan VanDerBeek va publicar un manifest a favor dels entorns de projecció múltiple en temps real, els *image-flow* (fluxos d'imatges), en què la mateixa projecció es convertia en el tema de la *performance*. Aquell any va presentar *Feedback Nr. 1: A Movie Mural*, amb què va començar a imposar-se el cinema de multiprojecció. Perquè aquesta idea es transformés en realitat va construir un "Movie-Drome" a Stony Point, Nova York, una cúpula de volta creada segons la imatge de les cúpules geodèsiques de Buckminster Fullers. Cap al 1960 el grup USCO, juntament amb Gerd Stern, va iniciar les seves activitats a la costa oest dels Estats Units, amb espectacles de multiprojecció (*We are all one*, amb quatre projectors de 16 mil·límetres, dos projectors de 8 mil·límetres, quatre projectors de carrousel, etc., del 1965). Per a l'Expo 1967 de Mont-real alguns artistes també van construir gegantins entorns de multivisió (Roman Kroitor, *Labyrinth*, 1967) amb la intenció de desenvolupar noves maneres de narrar històries. Segons l'opinió de Roman Kroitor "la gent està cansada de l'estructura convencional dels arguments". Francis Thompson, un pioner de la tècnica de la imatge múltiple de gran format,

de las revueltas sociales, de las drogas que ampliaban la percepción y de las visiones cósmicas, los entornos de proyección múltiple se convirtieron en un factor importante en la búsqueda de una nueva tecnología cinematográfica que representara una nueva experiencia del mundo.

En 1965 Stan VanDerBeek publicó un manifiesto a favor de los entornos de proyección múltiple en tiempo real, los *image-flow* (flujos de imágenes), en los que la proyección en sí se convertía en el tema de la performance. En 1965 presentó *Feedback Nr. 1: A Movie Mural*, con la que empezó a imponerse el cine de multiproyección. Para que esta idea se transformase en realidad construyó un "Movie-Drome" en Stony Point, Nueva York, una cúpula abovedada creada a imagen de las cúpulas geodésicas de Buckminster Fullers. Hacia 1960 el grupo USCO, junto con Gerd Stern, inició sus actividades en la costa oeste de Estados Unidos con espectáculos de multiproyección (*We are all one*, con cuatro proyectores de 16 milímetros, dos proyectores de 8 milímetros, cuatro proyectores de carrousel, etc., de 1965). Para la Expo 1967 de Montreal algunos artistas construyeron a su vez gigantescos entornos de multivisión (Roman Kroitor, *Labyrinth*, 1967) con la intención de desarrollar nuevas formas de narrar historias. Según la opinión de Roman Kroitor "la gente está cansada de la estructura convencional de los argumentos." Francis Thompson, un pionero en la

Jordan Crandall
Drive Track núm. 3



va mostrar a l'Expo 1967 la seva obra *We are young* en un dispositiu de sis pantalles. El pavelló txec ofería una pantalla gegantina en què es podien presentar simultàniament 160 diapositives (Diapolyceran-Screen). Milton Cohen, figura central del grup DNCE d'Ann Arbor, Michigan, va desenvolupar des del 1958 un entorn per a projeccions de temes diversos amb l'ajuda de miralls i prismes giratoris i de pantalles mòbils rectangulars o triangulars, que va titular "Space Theatre" "per alliberar el cinema de la seva orientació plana i frontal i per presentar-lo en un ambient d'espai total".

El 1969, John Cage, Lejaren Hiller i Ronald Nameth van representar *HPSCHO*, un muntatge en què s'utilitzaven mitjans combinats (*intermedia event*), de cinc hores de durada, que consistia a projectar 8.000 diapositives i 100 pel·lícules sobre 48 finestres de la Universitat d'Illinois. Entre el 1960 i el 1967, Robert Whitman va experimentar amb múltiples pantalles de plàstic i paper sobre les quals va projectar pel·lícules (*The American Moon*, 1960). A *Tent Happening* (1965) va projectar diverses pel·lícules en una gran tenda de campanya, entre les quals hi havia la d'un home defecant filmat a través d'un vidre. L'"Electromedia Theatre" d'Aldo Tambellini va funcionar des del 1965 amb projeccions múltiples (*Black Zero*, 1965) en què, entre altres, sorgia del no res un gegantí globus negre, que s'anava inflant i finalment explotava. Per aconseguir aquesta projecció es van utilitzar centenars de pel·lícules i diapositives pintades a mà. El 1968 Tambellini va representar *Black Gate* al llarg de la riba del Rin quan passa per Düsseldorf, amb projeccions sobre tubs i figures de plàstic voladors, farcits d'heli, realitzats per Otto Piene. El 1969 Jud Yalkut va crear *Dream Reel* per al "Floating Theatre" de Yukihiisa Isobes, un paracaigudes gegantí que se sostenia gràcies

[1] Cf. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Nova York, 1970, pàg. 371.

técnica de la imagen múltiple de gran formato, mostró en la Expo 1967 su obra *We are young* en un dispositivo de seis pantallas. El pabellón checo ofrecía una gigantesca pantalla en la que se podían presentar simultáneamente 160 diapositivas (Diapolyceran-Screen). Milton Cohen, figura central del grupo DNCE de Ann Arbor, Michigan, desarrolló desde 1958 un entorno para proyecciones de temas diversos con la ayuda de espejos y prismas giratorios y de pantallas móviles rectangulares o triangulares al que dio el título de "Space Theatre" "para liberar al cine de su orientación plana y frontal y para presentarlo en un ambiente de espacio total".

John Cage, Lejaren Hiller y Ronald Nameth representaron en 1969 *HPSCHO*, un montaje utilizando medios combinados (*intermedia event*), de cinco horas de duración, que consistía en proyectar 8.000 diapositivas y 100 películas sobre 48 ventanas de la Universidad de Illinois. Entre 1960 y 1967 Robert Whitman experimentó con múltiples pantallas de plástico y papel sobre las que proyectó películas (*The American Moon*, 1960). En *Tent Happening* (1965) proyectó diversas películas en una gran tienda de campaña, entre ellas la de un hombre defecando filmado a través de un cristal. El "Electromedia Theatre" de Aldo Tambellini funcionó desde 1965 con proyecciones múltiples (*Black Zero*, 1965) en las que, entre otras, surgía de la nada un gigantesco globo negro, que se iba hinchando y finalmente explotaba. Para ello se utilizaron cientos de películas y diapositivas pintadas a mano. En 1968 Tambellini representó *Black Gate* a lo largo de la orilla del Rin a su paso por Düsseldorf, con proyecciones sobre tubos y figuras de plástico voladores, rellenos de helio, realizados por Otto Piene. En 1969 Jud Yalkut creó *Dream Reel* para el "Floating Theatre" de Yukihiisa Isobes, un gigantesco paracaídas

[1] Cf. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Nueva York, 1970, pág. 371.

a fils de niló —una pantalla mòbil i hemisfèrica per a projeccions múltiples frontals i posteriors—. El grup de Los Angeles Single Wing Turquoise Bird (Peter Mays, Jeff Perkins, Michael Scroggins —que més endavant es va convertir en realitzador de vídeo— i altres) va treballar entre el 1967 i el 1968 en l'àmbit dels espectacles de llum per als concerts de rock. Tot seguit va experimentar, amb el suport del pintor Sam Francis, amb imatges en canvi constant, des de projeccions de vídeo fins a raigs làser, en un hotel abandonat de Santa Monica. A "Theatre of Light", a finals dels anys seixanta, Jackie Cassen i Rudi Stern van projectar amb els seus "projectors escultòrics", que ells mateixos havien construït, imatges múltiples sobre cúpules pneumàtiques, cubs transparents de plexiglàs, estructures polihexagonals, superfícies d'aigua, etc. Va resultar especialment impactant un brollador il·luminat per una llum estroboscòpica, una tècnica que provocava la impressió que cada gota d'aigua era com un petit cristall suspès en l'aire.

Juntament amb l'ampliació dels recursos tècnics a través d'experiments amb projectors i projeccions múltiples, va sorgir un altre enfocament material de l'expressió visual del nou concepte de realitat, la renúncia a les obligacions historicosocials i la vivència de noves experiències a través de les drogues que amplïaven la percepció. Això comportava desplaçaments i distorsions dels paràmetres convencionals de l'espai i el temps a través de l'ampliació, l'alentiment, el retard i la disminució del temps. La durada d'una pel·lícula es va allargar fins que va assolir les 24 hores (Andy Warhol, *Empire State Building*, 1963) o es va reduir fins al punt que només durava uns segons (Paul Sharits, *Wrist Trick*, 10 segons, 1966). La dilatació del temps en el cinema i la música es va convertir en un mitjà d'expressió essencial no només per l'efecte d'ampliació de la percepció que provoca, sinó també per raons formals i de composició. Passa el mateix amb la disminució del temps i les agressives tècniques del tall cinematogràfic.

que se sostenía mediante hilos de nailon —una pantalla móvil y hemisférica para proyecciones múltiples frontales y traseras—. El grupo de Los Angeles Single Wing Turquoise Bird (Peter Mays, Jeff Perkins, Michael Scroggins —que más adelante se convirtió en realizador de vídeo— y otros) trabajó entre 1967 y 1968 en el ámbito de los espectáculos de luz para los conciertos de rock. A continuación experimentó, apoyado por el pintor Sam Francis, con imágenes en cambio constante, desde proyecciones de vídeo hasta rayos láser, en un hotel abandonado de Santa Mónica. En "Theatre of Light", a finales de los años sesenta Jackie Cassen y Rudi Stern proyectaron con sus "proyectores escultóricos", que ellos mismos habían construido, imágenes múltiples sobre cúpulas neumáticas, cubos transparentes de plexiglás, estructuras polihexagonales, superficies de agua, etc. Especialmente impactante resultó un surtidor iluminado por una luz estroboscópica, técnica que provocaba la impresión de que cada gota de agua era como un pequeño cristal suspendido en el aire.

Junto con la ampliación de los recursos técnicos a través de experimentos con proyectores y proyecciones múltiples, surgió otro enfoque material de la expresión visual del nuevo concepto de realidad, la renuncia a las obligaciones histórico-sociales y la vivencia de nuevas experiencias a través de las drogas que ampliaban la percepción. Ello implicaba desplazamientos y distorsiones de los parámetros convencionales del espacio y el tiempo a través de la ampliación, la ralentización, el retraso y la disminución del tiempo. La duración de una película se alargó hasta alcanzar las 24 horas (Andy Warhol, *Empire State Building*, 1963) o se redujo hasta el extremo de durar solamente unos segundos (Paul Sharits, *Wrist Trick*, 10 segundos, 1966). La dilatación del tiempo en el cine y la música se convirtió en un medio de expresión esencial no sólo por el efecto de ampliación de la percepción que provoca, sino también por razones formales y de composición. Lo mismo sucede con la disminución del tiempo y las técnicas agresivas del corte cinematográfico.

El contingut d'aquestes pel·lícules independents, *underground* i d'avantguarda també es va apartar del terreny convencional de la indústria cinematogràfica des d'un punt de vista social. En un primer moment es van mostrar sense cap mena de censura les imatges de la privacitat, documents psicodramàtics d'una individualitat excessiva, o es van escenificar davant la càmera escenes sexuals considerades tabú (Jack Smith, *Flaming Creatures*, 1962-63, una orgia de transvestits que en la seva època va provocar l'escàndol en els ambients artístics, però que va resultar una font essencial per a l'univers de Warhol; Kenneth Anger, *Scorpio Rising*, 1963, l'inici de les *biker-movies* i dels *self-fashionings* homoeròtics, *Inauguration of the Pleasure Dome*, 1966). L'ampliació dels paràmetres materials i tècnics es va produir de manera paral·lela a la dissolució del consens social.

L'ampliació del codi cinematogràfic, ja fos formal o temàtica, va ser molt ben acollida en els cercles artístics i revolucionaris dels anys seixanta i, igual que el rock progressista, va tenir el suport d'un públic nou i jove; de fet, una bona part d'aquestes pel·lícules *underground* tenia com a banda sonora música rock (de Grateful Dead a Cream) i música avantguardista (de John Cage a Terry Riley). En aquestes pel·lícules la música tenia un paper molt més independent que en la indústria cinematogràfica. La música que s'utilitzava en les pel·lícules comercials convencionals, tant si era clàssica com si era popular, servia més o menys com a ambientació o per controlar l'atmosfera del film, per augmentar el dramatismes o acompanyar el desenllaç. Per contra, en les pel·lícules avantguardistes, la música i el so determinaven en molts casos l'estructura de la imatge, i sovint les imatges es tallaven i es formaven seguint principis musicals. La funció de la banda sonora, la successió de cançons ja populars i la feina per encàrrec coneguda com a tema de la pel·lícula, que consisteix a associar una pel·lícula concreta amb un èxit musical concret, mostren clarament la tendència cap

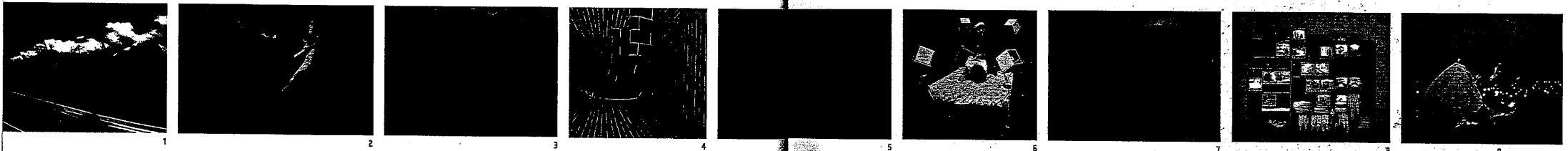
El contenido de estas películas independientes *underground* y de vanguardia también se apartó del terreno convencional de la industria cinematográfica desde un punto de vista social. En un primer momento se mostraron sin ningún tipo de censura las imágenes de lo privado, documentos psicodramáticos de una individualidad excesiva, y se escenificaron ante la cámara escenas sexuales consideradas tabú (Jack Smith, *Flaming Creatures*, 1962-63, una orgía de travestidos que en su época provocó el escándalo en los ambientes artísticos pero que resultó ser una fuente esencial para el universo de Warhol; Kenneth Anger, *Scorpio Rising*, 1963, el inicio de las *biker-movies* y de los *self-fashionings* homoeróticos, *Inauguration of the Pleasure Dome*, 1966). La ampliación de los parámetros materiales y técnicos se produjo de forma paralela a la disolución del consenso social.

La ampliación del código cinematográfico, ya fuera formal o temática, fue muy bien acogida en los círculos artísticos y revolucionarios en los años sesenta y, del mismo modo que el rock progresista, contó con el apoyo de un público nuevo y joven; de hecho una gran parte de estas películas *underground* tenía como banda sonora música rock (de Grateful Dead a Cream) y música vanguardista (de John Cage a Terry Riley). En estas películas la música desempeñaba un papel mucho más independiente que en la industria cinematográfica. La música que se utilizaba en las películas comerciales convencionales, ya fuera clásica o popular, servía más o menos como ambientación o para controlar la atmósfera del film, para aumentar el dramatismo o acompañar el desenlace. Por el contrario, en las películas vanguardistas, la música y el sonido determinaban en muchos casos la estructura de la imagen y a menudo las imágenes se cortaban y componían siguiendo principios musicales. La función de la banda sonora, la sucesión de canciones ya populares y el trabajo por encargo conocido como tema de la película, que consiste en asociar una película concreta

[2] Cf. Michel Chion, *Les musiques électro-acoustiques*, Aix-en-Provence 1976; *Le son au cinéma*, Paris 1985; *L'audio-vision*, Paris 1990; *La musique au cinéma*, Paris 1995

a l'exploitació i el màrqueting des del punt de vista comercial. Aquesta tècnica, que consisteix a utilitzar components prefabricats en les pel·lícules, recorda els procediments de construcció accelerada per mitjà de prefabricats que s'utilitzaven en la realització d'edificis industrials. Les pel·lícules comercials produïdes en massa es construïen també amb elements prefabricats o muntats en sèrie, en aquest cas el so i la música. Per contra, les pel·lícules d'avantguarda dels anys seixanta van establir vincles nous i diferents entre la imatge i el so.²

La depuració analítica i l'evolució d'aquests llenguatges cinematogràfics ampliat, que van des del film estructuralista fins a les instal·lacions espacials de pel·lícules, van rebre el suport d'algunes galeries d'art avantguardistes en els anys setanta. Alhora, es va anar desenvolupant el videoart, amb unes instal·lacions en circuit tancat, orientades a l'espectador, que anticipaven els muntatges informàtics interactius dels noranta, i amb instal·lacions de temps retardat que donarien pas més endavant als experiments de l'*expanded cinema* (cinema expandit). El retorn a una pintura figurativa en els anys vuitanta, provocat per la demanda del mercat, va promoure l'estancament de les formes de l'*expanded cinema* i el videoart. Una amnèsia total i escandalosa va assolir amplis sectors de la cultura



[2] Cf. Michel Chion, *Les musiques électro-acoustiques*, Aix-en-Provence 1976; *Le son au cinéma*, Paris 1985; *L'audio-vision*, Paris 1990; *La musique au cinéma*, Paris 1995

con un éxito musical concreto, muestran claramente la tendencia hacia la explotación y el marketing desde el punto de vista comercial. Esta técnica que consiste en utilizar componentes prefabricados en las películas recuerda a los procedimientos de construcción acelerada mediante prefabricados que se utilizaban en la realización de edificios industriales. Las películas comerciales producidas en masa se construían también con elementos prefabricados o montados en serie, en este caso el sonido y la música. Por el contrario, las películas de vanguardia de los años sesenta establecieron nuevos y diferentes vínculos entre la imagen y el sonido.²

La depuración analítica y la evolución de estos lenguajes cinematográficos ampliados, que van desde el film estructuralista hasta las instalaciones espaciales de películas, recibieron el apoyo de algunas galerías de arte vanguardistas en los años setenta. Al mismo tiempo, se desarrolló el videoarte, con unas instalaciones en circuito cerrado, orientadas al espectador, que anticipaban los montajes informáticos interactivos de los noventa, y con instalaciones de tiempo demorado que darían lugar más adelante a los experimentos del *expanded cinema* (cinema expandido). El retorno a una pintura figurativa en los años ochenta, provocado por la demanda del mercado, provocó

visual, un fet del qual no només es pot culpar el mercat, sinó també la història de l'art institucional, que s'havia sotmès al seu poder. Per això, el retorn triomfal i l'avanç de les tendències de l'*expanded cinema* dels anys seixanta a través de la videogeneració dels anys noranta resulta tan sorprenent i gratificant.

Aquesta generació no parteix dels èxits progressistes del videoart dels anys vuitanta, ja que el seu art s'havia subordinat a l'escultura i la pintura de la seva època. El videoart dels anys noranta es basa en el seu desenvolupament d'un llenguatge específic per al vídeo i se centra en l'expansió de les tecnologies de la imatge i de la consciència social dels anys seixanta. Hi ha paral·lelismes sorprenents entre tots dos, no només des del punt de vista estilístic i tècnic, sinó també de contingut i de motius, de vegades fins al detall més mínim. En bona mesura, el videoart de finals dels anys noranta respon també a un interès molt gran per la projecció múltiple i pel que aquesta comporta, un nou plantejament de la narració des de múltiples perspectives. En el panorama de la deconstrucció dels recursos tècnics no només trobem els videoartistes que van participar en l'exposició *Video cultures*, sinó també molts altres membres de la videogeneració dels anys noranta, com ara Jordon Crandall, Julia Scheer, Steve McQueen, Jane i Louise Wilson, Douglas Gordon, Stan Douglas, Johan Grimonprez, Pierre Huyghe, Marijke van Warmerdam, Ann-Sofi Sidén, Grazia

el estancamiento de las formas del *expanded cinema* y el videoarte. Una amnesia total y escandalosa alcanzó amplios sectores de la cultura visual, de lo que hay que culpar no sólo al mercado sino también a la historia del arte institucional, que se había sometido al poder del mismo. Por ello el regreso triunfal y el avance de las tendencias del *expanded cinema* de los años sesenta a través de la videogeneración de los años noventa resulta tan sorprendente y gratificante.

Esta generación no parte de los logros progresistas del videoarte de los años ochenta, dado que su arte se había subordinado a la escultura y la pintura de su época. El videoarte de los años noventa se basa en su desarrollo de un lenguaje específico para el vídeo y se centra en la expansión de las tecnologías de la imagen y de la conciencia social de los años sesenta. Existen sorprendentes paralelismos entre ellos, no sólo desde el punto de vista estilístico y técnico sino también de contenido y de motivos, a veces hasta en el más mínimo detalle. En gran medida, el videoarte de finales de los años noventa responde también a un interés muy grande por la proyección múltiple y por lo que esta conlleva, un nuevo planteamiento de la narración desde múltiples perspectivas. En el panorama de la deconstrucción de los recursos técnicos no sólo encontramos a los videoartistas que participaron en la exposición *Video cultures*, sino también a otros muchos miembros de la videogeneración de los años

IMATGES PÀGINES 38|39

1. Blast Theorie
Desert Rain, 1999, entorn de vídeo per a performances

2. 5. Jordan Crandall
Drive Track n.º 3

3. 7. Jeffrey Shaw
The Distribute Legible City, 1998-99, instal·lació interactiva a la xarxa

4. Perry Hoberman
Bar Code Hotel, 1994, entorn interactiu

5. Julia Scher
Always There, 1994, lliç per al sexe amb vigilància, instal·lació

8. Ann-Sofi Sidén
Station 10 and Back Again, 2001, instal·lació amb DVD de 8 canals, suports combinats

9. Stan Douglas
Monodramas, 1991, instal·lació de vídeo i àudio

Toderi i Aeronaut Mike. També, molts artistes dels anys noranta que treballen amb l'ordinador com ara Blast Theory, Jeffrey Shaw, Perry Hoberman, Peter Weibel i altres, tornen a adoptar les tendències i tecnologies de l'*expanded cinema* dels anys seixanta. Malgrat tot, els videoartistes dels anys noranta persegueixen la deconstrucció del codi cinematogràfic d'una manera molt més controlada, menys subjectiva, aplicant unes estratègies que també són més metàfiques i s'encaminen més cap als aspectes socials que les dels seixanta.

En el videoart dels anys noranta, els experiments amb projeccions múltiples s'utilitzen sobretot al servei d'un nou enfocament narratiu. La projecció de vídeos i diapositives sobre superfícies inusuals abraça des de Tony Dursler fins a Honoré D'O. La projecció sobre dues o més pantalles va des de Pipilotti Rist fins a Sam Taylor-Wood, des de Burt Barr fins a Marcel Odenbach, des d'Eija-Liisa Ahtila fins a Shirin Neshat, des de Samir fins a Doug Aitken, des de Dryden Goodwin fins a Heike Baranowsky i Monika Dechsler. Karin Westerlund i Samir apliquen les tècniques de l'*split-screen*. Ute Friederike Jürss i Mary Lucier utilitzen entorns de monitors múltiples.

Aquestes projeccions múltiples aprofiten les possibilitats de la perspectiva múltiple per trencar la manera convencional de contemplar el comportament social. L'obra *High Anxieties*

noventa como Jordon Crandall, Julia Scher, Steve McQueen, Jane y Louise Wilson, Douglas Gordon, Stan Douglas, Johan Grimonprez, Pierre Huyghe, Marijke van Warmerdam, Ann-Sofi Sidén, Grazia Toderi y Aeronaut Mike. También muchos artistas de los años noventa que trabajan con el ordenador como Blast Theory, Jeffrey Shaw, Perry Hoberman, Peter Weibel y otros, vuelven a adoptar las tendencias y tecnologías del *expanded cinema* de los años sesenta. A pesar de todo, los videoartistas de los noventa persiguen la deconstrucción del código cinematográfico de una forma mucho más controlada, menos subjetiva, aplicando unas estrategias que también son más metafóicas y están más orientadas hacia los aspectos sociales que las de los sesenta.

En el videoarte de los años noventa, los experimentos con proyecciones múltiples se utilizan sobre todo al servicio de un nuevo enfoque narrativo. La proyección de vídeos y diapositivas sobre superficies inusuales abarca desde Tony Dursler hasta Honoré D'O. La proyección sobre dos o más pantallas va desde Pipilotti Rist hasta Sam Taylor-Wood, desde Burt Barr hasta Marcel Odenbach, desde Eija-Liisa Ahtila hasta Shirin Neshat, desde Samir hasta Doug Aitken, desde Dryden Goodwin hasta Heike Baranowsky y Monika Dechsler. Karin Westerlund y Samir aplican las técnicas del *split-screen*. Ute Friederike Jürss y Mary Lucier utilizan entornos de monitores múltiples.

Perry Hoberman
Untitled 3x5x3_52

de Monika Dechsler, del 1998, mostra, sobre tres pantalles en què la imatge es projecta alternativament, com es construeix la identitat femenina, com s'inicia en la infantesa i com les amigues de la mateixa edat controlen la formació de l'individu com a agents socials. El canvi de la perspectiva fílmica recorda la codificació fílmica de les obres sobre tribunals, amb el fiscal, l'advocat defensor, la víctima i l'acusat. Reforçada per les possibilitats que ofereixen la projecció triple i la perspectiva múltiple aconseguida per mitjà d'aquest muntatge formal, aquesta nova perspectiva intensifica la violència oculta en la socialització de l'individu.

D'una manera similar, la projecció triple que utilitza Eija-Liisa Ahtila a *TODAY/Tänään* del 1996-97 millora molt les possibilitats d'una associació complexa dels elements textuals i d'imatge independentment de la perspectiva del narrador. Els textos poques vegades coincideixen amb les cares i els sexes. Els textos i les imatges no s'identifiquen entre si, sinó que es diferencien, floten en direccions paral·leles i formen illes en moviment, nusos en una xarxa de relacions múltiples que el mateix espectador ha d'establir. Les cadenes de signes en vol lliure, tant si són imatges com si són textos, s'entrellacen en un univers sense centre; tanmateix, en el seu nucli trobem la catàstrofe d'un accident mortal que evidentment impedeix la possibilitat d'una narració lineal coherent: els "subjectes de la xarxa" passius presenten només uns fragments inconnexos del record, d'una estranya objectivitat (Elisabeth Bronfen, 1998). La narració de la catàstrofe ja no segueix els camins ordenats i lineals de la raó, sinó que la seva irracionalitat es veu alliberada (de la censura) a través de trajectòries narratives desordenades, centrífugues i amb múltiples perspectives. Només així podrem viure la catàstrofe com a tal, a través de la manca de correspondència i la discrepància entre text i imatges. Aquestes estructures narratives que utilitzen la irracionalitat dels somnis i de la ment humana com a elements de la trama estan

Estas proyecciones múltiples aprovechan las posibilidades de la perspectiva múltiple para romper la manera convencional de contemplar el comportamiento social. La obra *High Anxieties* de Monika Dechsler, de 1998, muestra, sobre tres pantallas en las que se proyecta alternativamente la imagen, cómo se construye la identidad femenina, cómo se inicia en la infancia y cómo las amigas de la misma edad controlan la formación del individuo como agentes sociales. El cambio de la perspectiva fílmica recuerda a la codificación fílmica de las obras sobre tribunales, con el fiscal, el abogado defensor, la víctima y el acusado. Reforzada por las posibilidades que ofrecen la proyección triple y la perspectiva múltiple conseguida mediante este montaje formal, esta nueva perspectiva intensifica la violencia oculta en la socialización del individuo.

De modo similar, la proyección triple que utiliza Eija-Liisa Ahtila en *TODAY/Tänään* de 1996-97 mejora enormemente las posibilidades de una asociación compleja de los elementos textuales y de imagen independentemente de la perspectiva del narrador. Los textos pocas veces coinciden con las caras y los sexos. Los textos y las imágenes no se identifican entre ellos, sino que se diferencian, flotan en direcciones paralelas y forman islas en movimiento, nudos en una red de relaciones múltiples que el propio espectador debe establecer. Cadenas de signos en vuelo libre, tanto si son imágenes como textos, se entretajan en un universo sin centro; sin embargo, en su núcleo encontramos la catástrofe de un accidente mortal que evidentemente impide la posibilidad de una narración lineal coherente: los "sujetos de la red" pasivos presentan sólo unos fragmentos inconnexos del recuerdo, de una extraña objetividad (Elisabeth Bronfen, 1998). La narración de la catástrofe ya no sigue los caminos ordenados y lineales de la razón, sino que lo irracional de la misma se ve liberado (de la censura) a través de trayectorias narrativas desordenadas, centrífugas y con múltiples perspectivas. Sólo así podremos vivir la catástrofe como tal, a través



Julia Scher
Grace, 1996, fotografies de performance/club d'actors

clarament relacionades amb les pel·lícules de la primera època d'Ingmar Bergman (per exemple *Maduíxes salvatges*, 1957).

En les seves projeccions, Shirin Neshat escenifica sobre dues pantalles oposades la contraposició binària entre l'home i la dona en una societat patriarcal. La dona té veu, però no té ni paraules ni públic. Només disposa del so i del crit. L'home disposa de les paraules, la cultura de la llengua i un públic que el premia amb forts aplaudiments al final del seu discurs. No es podria mostrar més clarament l'exclusió de la dona de la construcció de la civilització i la societat que en aquesta juxta/posició binària de projectors/posicions. L'ús de la sinècdoque, que serveix per representar la violència inherent als assumptes de la diferència dels sexes i la política d'identitat, és un tret comú en molts dels millors treballs del videoart contemporani, que aborda d'una manera metòdicoanalítica els extingits mecanismes de poder del codi social en contraposició

de la falta de correspondència i la discrepància entre texto e imàgenes. Dichas estructuras narrativas que utilizan lo irracional de los sueños y de la mente humana como elementos de la trama están claramente relacionadas con las películas de la primera época de Ingmar Bergmann (por ejemplo *Fresas salvajes*, 1957).

En sus proyecciones, Shirin Neshat escenifica sobre dos pantallas opuestas la oposición binaria entre el hombre y la mujer en una sociedad patriarcal. La mujer tiene voz, pero no tiene ni palabras ni público. Solamente dispone del sonido y del grito. El hombre dispone de las palabras, la cultura de la lengua y un público, que le premia con fuertes aplausos al final de su discurso. No se podría mostrar más claramente la exclusión de la mujer de la construcción de la civilización y la sociedad que en esta juxta/posición binaria de proyectores/posiciones. El uso de la sinècdoque, que sirve para representar la violencia inherente a los asuntos de diferencia de los sexos y de la política de identidad, es un rasgo común en muchos de

amb els enfocaments majoritàriament subjectius del New American Cinema dels anys seixanta. La societat moderna ofereix al subjecte real molts models de rol i també moltes possibilitats d'actuar segons aquests rols. En una escala d'ofertes definida per la indústria de la cultura en àmbits com ara el cinema popular i l'òpera refinada, les revistes enginyoses, però superficials, i la televisió de baixa audiència, el subjecte pot triar i prendre una posició, sempre que sigui capaç de suportar el pes del codi social corresponent. Aquesta relació entre el subjecte com a possibilitat real i la seva opció imaginària apareix en forma de sinècdoque a *Killing Time*, de Sam Taylor-Wood, del 1994. Tal com fan altres artistes, Taylor-Wood treballa amb *found sound* (so preexistent). D'una manera molt interessant, la seva obra confirma la teoria del predomini de l'estructura musical com a estructura narrativa decisiva. El so, i no la imatge, dicta el comportament dels actors. Les quatre persones de la projecció quàdruple escolten *Electra* de Richard Strauss i esperen el seu torn per parlar seguint el repartiment de papers. Com en l'obra de Shirin Neshat, la pel·lícula utilitza la sinècdoque per mostrar l'oferta de rols (socials) i el paper de la veu en la societat.³ El teatre dels sons mira lliurement cap al teatre de les posicions dels subjectes. L'obra de Pipilotti Rist tendeix més cap a l'estructura dels components prefabricats. Utilitza música enregistrada prèviament i la il·lustra amb les seves imatges, concretament, la música il·lustra les seves imatges seguint esquemes codificats com els de l'MTV. Es manté en el codi de l'opció del subjecte i en el de la narrativa industrial tal com la societat els fixa i els accepta. A *Capella Portraits*, d'Ute Friederike Jürss, trobem una adaptació igualment interessant de la relació entre imatge i so en el nivell narratiu, atès que el record és una de les funcions de la narració.

los mejores trabajos del videoarte contemporáneo, que aborda de un modo metódico-analítico los extintos mecanismos de poder del código social en contraposición con los enfoques mayoritariamente subjetivos del New American Cinema de los años sesenta. La sociedad moderna ofrece al sujeto real muchos modelos de rol así como muchas posibilidades de actuar según estos roles. En una escala de ofertas definida por la industria de la cultura en ámbitos como el cine popular y la ópera refinada, las revistas ingeniosas pero superficiales y la televisión de baja audiencia, el sujeto puede escoger y posicionarse, siempre que sea capaz de soportar el peso del código social correspondiente. Esta relación entre el sujeto como posibilidad real y la opción imaginaria del mismo aparecen en forma de sinècdoque en *Killing Time*, de Sam Taylor-Wood, de 1994. Como otros artistas, Taylor-Wood trabaja con *found sound* (sonido preexistente). De forma muy interesante, su obra confirma la teoría sobre el predominio de la estructura musical como estructura narrativa decisiva. Es el sonido y no la imagen el que dicta el comportamiento de los actores. Las cuatro personas de la proyección quádruple escuchan *Electra* de Richard Strauss y esperan su turno para hablar siguiendo el reparto de papeles. Como en la obra de Shirin Neshat, la película utiliza la sinècdoque para mostrar la oferta de roles (sociales) y el papel de la voz en la sociedad.³ El teatro de los sonidos mira libremente hacia el teatro de las posiciones de los sujetos. La obra de Pipilotti Rist tiende más hacia la estructura de los componentes prefabricados. Utiliza música pregrabada y la ilustra con sus imágenes, en concreto la música ilustra sus imágenes siguiendo esquemas codificados como los de la MTV. Se mantiene en el código de la opción del sujeto y en el de la narrativa industrial tal como la sociedad los fija y los acepta. En *A Capella Portraits*, de Ute Friederike Jürss, encontramos una adaptación igualmente interesante de la relación entre imagen y sonido en el nivel narrativo, dado que el recuerdo es una de las funciones de la narración.

[3] Cf. Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Bloomington 1988

[3] Cf. Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Bloomington 1988

De la mateixa manera que en els anys seixanta es treballava amb *found images* (imatges preexistents), en concret amb *found footage* (metratge preexistent) (George Landow i altres), actualment utilitzen aquest concepte artistes del cinema i el vídeo com ara Douglas Gordon, Marcel Odenbach i Martin Arnold, que deconstrueix el material preexistent, fins a la seva desaparició per aconseguir que les estructures semàntiques ocultes siguin visibles per mitjà de la repetició gradual. El *found footage* es tornava a muntar, acoblar, filmar en alguns casos, i es distanciava en el camp visual. L'ús de *found films* forma part d'una reflexió i apropiació general sobre els mitjans. Quan Marcel Odenbach, Gabriele Leidloff, Samir, Isabell Heimerdinger, Andrea Bowers, Burt Barr, Pierre Huyghe i Douglas Gordon fan al·lusió a pel·lícules conegudes, des de *D'aquí a l'eternitat* (Fred Zinnemann, 1953) fins a *El padrí* (Francis Ford Coppola, 1972), o a imatges populars de la televisió, des de les que mostren animadores (Andrea Bowers, *Touch of Class*, 1998) fins a les preses del funeral de Lady Di (Gabriele Leidloff, *Moving Visual Object*, 1997), el que sorgeix són observacions de segona categoria sobre els mitjans en què la cultura visual apareix com un objecte *ready-made*, ja preparat per ser analitzat. Com a conseqüència, l'observació de la comunicació ocupa el lloc de l'observació del món. En un tipus de lectura simptomàtica es fa evident la naturalesa inconscient del codi visual.

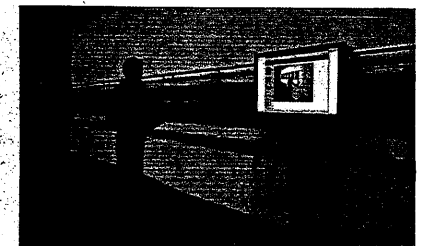
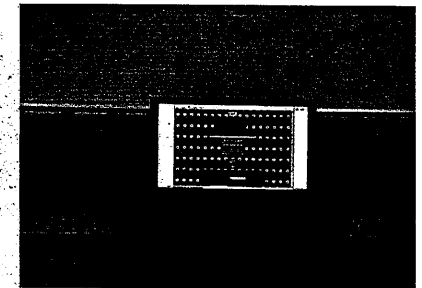
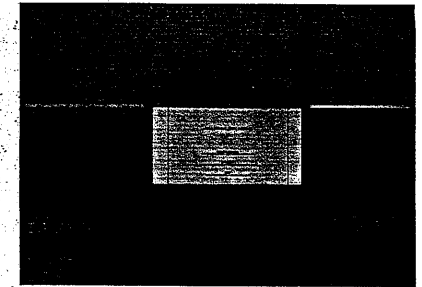
En les instal·lacions amb múltiples pantalles de Doug Aitken, l'univers narratiu s'esbocina en fotogrames independents de pel·lícules i cadenes d'efectes, que resulten familiars a les persones que coneixen les tècniques del videoclip: preses en detall, moviments borrosos, rectificacions tècniques aconseguides amb la càmera, postproducció digital o seqüències curtes i dilatació del temps. La narració no només es fragmenta en diverses pantalles des del punt de vista espacial, sinó també temporal.

Del mismo modo que en los años sesenta se trabajaba con *found images* (imágenes preexistentes), en concreto con *found footage* (metraje preexistente) (George Landow y otros), en la actualidad utilizan este concepto artistas del cine y el vídeo como Douglas Gordon, Marcel Odenbach y Martin Arnold, que deconstruye el material preexistente hasta la desaparición para conseguir que las estructuras semánticas ocultas sean visibles mediante la repetición gradual. El *found footage* se volvía a montar, ensamblar, filmar en algunos casos y se distanciaba en el campo visual. El uso de *found films* forma parte de una reflexión y apropiación general sobre los medios. Cuando Marcel Odenbach, Gabriele Leidloff, Samir, Isabell Heimerdinger, Andrea Bowers, Burt Barr, Pierre Huyghe y Douglas Gordon aluden a películas conocidas, desde *De aquí a la eternidad* (Fred Zinnemann, 1953) hasta *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972), o a imágenes populares de la televisión, desde las que muestran a animadoras (Andrea Bowers, *Touch of Class*, 1998) hasta las tomas del funeral de Lady Di (Gabriele Leidloff, *Moving Visual Object*, 1997), lo que surge son observaciones de segunda categoría sobre los medios en las que la cultura visual aparece como un objeto *ready-made*, ya preparado para ser analizado. Consiguientemente, la observación de la comunicación ocupa el lugar de la observación del mundo. En un tipo de lectura sintomática se hace evidente la naturaleza inconsciente del código visual.

En las instalaciones con múltiples pantallas de Doug Aitken, el universo narrativo se despedaza en fotogrames independientes de películas y cadenas de efectos, que resultan familiares a las personas conocedoras de las técnicas del videoclip: tomas al detalle, movimientos borrosos, rectificaciones técnicas conseguidas con la cámara, postproducción digital o secuencias cortas y dilatación del tiempo. La narración no sólo se fragmenta en diversas pantallas desde el punto de vista espacial, sino también temporal.

Els desplaçaments i les distorsions dels paràmetres convencionals d'espai i temps tenen un paper molt important en la Nova Narrativa. Igual que passava en els anys seixanta, a través dels experiments amb el temps s'emfasitza el temps tecnològic de l'ordre filmic per sobre del temps biològic de la vida. Es tracta del temps artístic i no del "temps retrobat", de construccions de temps com a símptomes visuals d'una realitat plenament artificial i construïda. En la seva projecció triple *L'Ellipse*, del 1998, Pierre Huyghe, juntament amb Bruno Ganz, mostra la diferència entre el temps comercial (l'ús del temps en les pel·lícules comercials) i el temps privat (l'ús del temps en la mateixa pel·lícula de Pierre Huyghe). Treballa amb *found footage* o amb *found films*, amb pel·lícules com a obres d'art *ready-made*, que ell mateix deconstrueix i sotmet a manipulacions temporals: sempre que Bruno Ganz no apareix en les pel·lícules comercials, la projecció de la seva pel·lícula personal s'inicia i interromp la de la pel·lícula comercial. D'una manera similar, Douglas Gordon també sotmet el cinema comercial a manipulacions temporals. Treballa amb *found films* (des de *Psicosis* de Hitchcock fins a *Centaures del desert* de Ford), i les allarga fins que assoleixen una durada de 24 hores o 5 anys, respectivament.

Los desplazamientos y las distorsiones de los parámetros convencionales de espacio y tiempo desempeñan un papel muy importante en la Nueva Narrativa. Al igual que en los años sesenta, a través de los experimentos con el tiempo se enfatiza el tiempo tecnológico del orden filmico por encima del tiempo biológico de la vida. Se trata del tiempo artístico y no del "tiempo reencontrado", de construcciones de tiempo como síntomas visuales de una realidad plenamente artificial y construida. En su proyección triple *L'Ellipse*, de 1998, Pierre Huyghe, junto con Bruno Ganz, muestra la diferencia entre el tiempo comercial (la utilización del tiempo en las películas comerciales) y el tiempo privado (la utilización del tiempo en la propia película de Pierre Huyghe). Trabaja con *found footage* o con *found films*, con películas como obras de arte *ready-made*, que él mismo deconstruye sometiendo a manipulaciones temporales: siempre que Bruno Ganz no aparece en las películas comerciales, la proyección de su película personal se inicia e interrumpe la de la película comercial. De un modo similar, Douglas Gordon también somete el cine comercial a manipulaciones temporales. Trabaja con *found films* (desde *Psicosis* de Hitchcock hasta *Centauros del desierto* de Ford), y las alarga hasta que alcanzan una duración de 24 horas o 5 años, respectivamente.



Jeffrey Shaw
The Net.Art Browser, 1999, instal·lació interactiva a la xarxa

[4] Cf. Walter
Gron, *Der
Erzähler und der
Cyberspace*,
Innsbruck 1999

L'univers narratiu s'inverteix, de manera que deixa de reflectir la psicologia causa-efecte. Les repeticions, la suspensió del temps lineal, l'asincronia entre l'espai i el temps fan esclatar la cronologia clàssica. Les pantalles múltiples funcionen com a camps sobre els quals es projecten escenes des d'una perspectiva múltiple el fil narratiu de les quals s'ha perdut. El retrat que es va fer a la Nova Música perquè havia trencat el vincle amb el públic, atès que aquest no podia reconstruir ni reconèixer els principis de composició, és plenament aplicable a la narrativa avançada del videoart actual. S'ha trencat el vincle amb l'observador, que ja no pot reconstruir l'estructura narrativa. La linealitat i la cronologia com a paràmetres clàssics cauen víctimes d'una perspectiva múltiple representada en moltes pantalles. L'objectiu passa a ser una narrativa asincrònica, no lineal, no cronològica, clarament il·lògica i amb frames paral·leles vistes des de múltiples perspectives i projectades sobre diverses pantalles. Aquests procediments narratius de *multiform plot* (trama multiforme) s'han desenvolupat i s'han orientat cap a estructures de comunicació com ara l'hipertext, -l'*associational indexing* (Vannevar Bush, *As We May Think*, 1945), *Multi-User Dungeons* (MUDs) - basades en textos i altres tècniques digitals de narració literària.* La definició de Gilles Deleuze del rizoma com a trenat en què cada punt pot quedar unit a qualsevol altre descriu de manera precisa la comunicació en els entorns d'usuaris múltiples de la xarxa d'Internet i els sistemes de text i imatge al·lusius, no tancats, que se'n deriven. Al seu torn, aquests sistemes narratius tenen un caràcter algorísmic. L'any 1928 Vladimir Propp ja va demostrar en el seu famós estudi *Morfologia del conte* (publicat en alemany el 1972) que els 450 contes que ell havia analitzat es podien reduir a 25 funcions i successos narratius bàsics, o morfemes narratius. Aquests 25

[4] Cf. Walter
Gron, *Der
Erzähler und der
Cyberspace*,
Innsbruck 1999

El universo narrativo se puede invertir, con lo que dejará de reflejar la psicología causa-efecto. Las repeticiones, la suspensión del tiempo lineal, la asincronía entre el espacio y el tiempo hacen explotar la cronología clásica. Las pantallas múltiples funcionan como campos sobre los que se proyectan escenas desde una perspectiva múltiple cuyo hilo narrativo se ha perdido. El reproche que se hizo a la Nueva Música porque había roto el vínculo con el público, dado que éste no podía reconstruir ni reconocer los principios de composición, es plenamente aplicable a la narrativa avanzada del videoarte actual. Se ha roto el vínculo con el observador, quien ya no puede reconstruir la estructura narrativa. La linealidad y la cronología como parámetros clásicos caen víctimas de una perspectiva múltiple representada en múltiples pantallas. El objetivo pasa a ser una narrativa asincrónica, no lineal, no cronológica, claramente ilógica y con tramas paralelas vistas desde múltiples perspectivas y proyectadas sobre múltiples pantallas. Estos procedimientos narrativos de *multiform plot* (trama multiforme) se han desarrollado y orientado hacia estructuras de comunicación como el hipertexto, -el *associational indexing* (Vannevar Bush, *As We May Think*, 1945), *Multi-User Dungeons* (MUDs) - basadas en textos y otras técnicas digitales de narración literaria.* La definición de Gilles Deleuze del rizoma como trenzado en el que cada punto puede quedar unido a cualquier otro punto describe de manera precisa la comunicación en los entornos de usuarios múltiples de la red de Internet y los sistemas de texto e imagen alusivos, no cerrados, que de ellos se derivan. A su vez, estos sistemas narrativos poseen un carácter algorítmico. Ya en 1928 Vladimir Propp demostró en su famoso estudio *Morfología del cuento* (publicado en alemán en 1972) que los 450 cuentos que él había analizado podían reducirse a 25 funciones y sucesos narrativos básicos, o morfemas narrativos. Estos 25 morfemas

morfemes formen una mena d'algorisme que produeix una successió inescapable de noves trames si es fan noves combinacions. Amb les seves tècniques narratives audiovisuals, el videoart actual desglossa les formes holístiques en els seus components bàsics morfològics. Aquests s'uneixen de nou seguint múltiples mètodes, tal com s'ha descrit anteriorment. Aquestes noves tècniques narratives aconseguen que la complexitat dels sistemes socials sigui més lúcida. La crisi de representació que la pintura dels anys vuitanta va eludir per mitjà d'una repetició restauradora dels requisits històrics, figuratius i expressius, queda controlada en el videoart actual gràcies a un retorn als requisits narratius que havien anticipat les avantguardes literària, teatral i musical, des del grup francès OULIPO fins al grup de Viena. El desterrament de la narració a través de l'abstracció ha comportat que la narrativitat sigui considerada un fenomen històric obsolet. Aquesta dictadura de la modernitat, en resum, que exigeix que només sigui vàlid allò purament visual i prohibeix la verbalitat, va ser abolida pels postmoderns a favor d'una orientació més intensa cap al discurs. Així, fins i tot el llenguatge visual dels postmoderns de l'art contemporani dels mitjans es va fer més discursiu a mesura que se servia de tècniques de narració cada cop més avantguardistes. En contraposició amb l'art cinematogràfic, tècnicament tosc, la tecnologia de què disposa el vídeo permet un millor control del dispositiu cinematogràfic i fa possible un desenvolupament més estable del codi fílmic. L'avantatge de la tecnologia del vídeo actualment és la millora de la logística dels aparells tècnics. El que abans era difícil d'aconseguir i susceptible de crear problemes, ara és molt més fàcil i sumament fiable. Les possibilitats de les noves tècniques narratives que es basen en les projeccions múltiples de grans imatges -potser el distintiu més destacat del videoart contemporani- es poden estudiar gràcies a l'estabilitat tècnica en tots els àmbits. Per això, el videoart del present ha pres el testimoni de l'avantguarda cinematogràfica dels anys seixanta i ha continuat desenvolupant el codi cinematogràfic.

forman una especie de algoritmo que produce una sucesión inagotable de nuevas tramas si se realizan nuevas combinaciones. Con sus técnicas narrativas audiovisuales, el videoarte actual desglosa las formas holísticas en sus componentes básicos morfológicos. Estos vuelven a unirse siguiendo múltiples métodos, como se ha descrito anteriormente. Estas nuevas técnicas narrativas consiguen que la complejidad de los sistemas sociales sea más lúcida. La crisis de representación que la pintura de los años ochenta eludió mediante una repetición restauradora de los requisitos históricos, figurativos y expresivos, queda controlada en el videoarte actual gracias a un retorno a los requisitos narrativos que habían anticipado las vanguardias literaria, teatral y musical, desde el grupo francés OULIPO hasta el grupo de Viena. El destierro de la narración a través de la abstracción ha comportado que lo narrable fuese considerado un fenómeno histórico obsoleto. Esta dictadura de lo moderno, en suma, que exige que sólo sea válido lo puramente visual y prohíbe lo verbal, fue abolida por los posmodernos a favor de una orientación más intensa hacia el discurso. Así, incluso el lenguaje visual de los posmodernos del arte contemporáneo de los medios se volvió más discursivo a medida que se servía de técnicas de narración cada vez más vanguardistas. En contraposición con el arte cinematográfico, técnicamente tosco, la tecnología de que dispone el vídeo permite un mejor control del dispositivo cinematográfico y posibilita un desarrollo más estable del código fílmico. La ventaja de la tecnología del vídeo en la actualidad es la mejora de la logística de los aparatos técnicos. Lo que antes era difícil de conseguir y susceptible de crear problemas, ahora es mucho más fácil y sumamente fiable. Las posibilidades de las nuevas técnicas narrativas que se basan en las proyecciones múltiples de grandes imágenes -quizás el distintivo más destacado del videoarte contemporáneo- pueden estudiarse gracias a la estabilidad técnica en todos los ámbitos. Por ello el videoarte del presente ha tomado el testigo de la vanguardia cinematográfica de los años sesenta y ha continuado desarrollando el código cinematográfico.