

## Electrónica de la realidad. Entre visualidad y simulacro

Como punto de partida he querido conjuntar la *electrónica* con la *realidad* para jugar con el posible contrasentido de la expresión, ya que los *datos* de los que pretendo ocuparme no son *registros* estrictamente objetivos (como los que persigue por ejemplo la estadística) sino fruto de operaciones creativas con tecnologías de la imagen, audiovisuales y multimedia. Por tanto, esta intervención *creativa* –incluso si quisiésemos descartar esta expresión y anteponer una aspiración *informativa* (pretendidamente objetiva o, al contrario, con un claro posicionamiento)– supone una *interpretación*, digamos que libre, de los datos procesados. Y es aquí, me parece, donde se produciría el acuerdo entre la realidad y la electrónica.

He sugerido, sin embargo, un contrasentido, alguna cosa que quizá no acaba de encajar... En primer lugar, lo formulo así porque la electrónica, en una acepción genérica, supone un grado elevado de abstracción que parece estar en las antípodas de las cosas concretas que suponen nuestra aprehensión más inmediata de la realidad: el mundo físico y social, la cotidianidad, el *presente continuo* que da nombre a esta convocatoria. La electrónica pertenece a la órbita de la ciencia, la tecnología y las cosas exactas; se ocupa de los elementos infinitesimales del átomo y utiliza componentes y chips cada vez más pequeños y potentes, diagramas y cajas negras ininteligibles para los profanos, con unas aplicaciones cada vez más variadas y versátiles.

En segundo lugar, cuando se habla de *arte electrónico*, a menudo parece que lo que se prioriza es justamente el hecho de que sea «electrónico», por encima de cualquier otra cosa. Ufano de la propia tecnología empleada, como si dijésemos, y como si tuviera que tomar siempre la delantera. No solamente respecto a otras prácticas y técnicas artísticas con una larga tradición y reverberación cultural, sino también respecto de aquella electrónica que, súbitamente, deviene un tanto arcaica. Y en el *súmmum* de la creación electrónica, la realidad no parece que pueda ser otra cosa que simulación o *realidad virtual*, casi demiúrgica.

Así, en una circunscripción creativa donde también caben los sectores profesionales e industriales de la comunicación, la publicidad y el espectáculo; los mundos de la ciencia y de la técnica (en la medida en que se ocupan de cuestiones de *visualización*, por ejemplo); los aficionados y los apasionados de las máquinas, etc. –porque un desdibujamiento tal del campo artístico es muy propio de una preocupación tecnológica que supera las divisorias tradicionales–, nos damos cuenta de que un elemento como la cámara, tan emblemático antes de nuestras transacciones tecnoestéticas con la realidad, ha pasado a ser visto, de manera creciente, como un *periférico* más, entre muchos otros, de la *unidad central de proceso* (CPU) del

computador digital, tótem por excelencia de este año 2001, tan connotado culturalmente.<sup>1</sup>

Este desplazamiento de la óptica a la electrónica, el código numérico y la visualización posfotográfica nos apremia a repensar el papel de la técnica en la percepción, representación y descripción de la realidad. Si la fotografía fue primeramente entendida como *el lápiz de la naturaleza, el espejo con memoria, la huella luminosa* de lo visible, el concepto mismo de *posfotografía* pone en cuestión tanto la analogía ocular como la vectorialidad y el rastro del tiempo. Las imágenes del pasado son ahora depositadas en bancos de datos, digitalizadas, tratadas con el Photoshop, redibujadas o suplantadas con las herramientas más potentes de la informática gráfica. Así, cada vez que estos datos son recuperados, reproducidos, visualizados, reprocesados o manipulados, toman una segunda realidad en el plano literal del presente.

Con los conceptos de *visualidad* y *simulacro* pretendo cifrar y compendiar –con (y entre) un par de palabras clave– el paso drástico que se acentúa en estos tiempos tan digitales, de un hábito perceptivo sensorial y mimético a la necesidad de una *inteligibilidad subliminal*. Expresamente, no quiero reducirlo sin embargo a una cuestión de traspaso A/D –analógico/digital, en un sentido paradigmático más que meramente técnico–, que en parte solo nos llevaría a un conflicto de apariencias (y de cómo llegar a distinguir, por ejemplo, una imagen real de una de síntesis), cuando me parece que el aspecto más trascendente radica en todo aquello que afecta a la interpretación abierta de la información. Y ya conocemos sobradamente los tejemanejes mediáticos de falsificación o tendenciosidad de la información, si es que no hemos optado por interpretar que *mediático* es justamente lo contrario que *inmediato*.

El abuso de autoridad de los medios de información ha provocado una nueva responsabilidad estética a lo largo del siglo XX. Entre el tumulto de las primeras vanguardias, se podía advertir a través de un número de artistas que orientaron sus pasos hacia la fotografía y el cine documental, la radio, el espacio público y el activismo. Y, en la medida en que la potestad mediática ha devenido más vasta y abrumadora, la responsabilidad de intervenir en las arenas de la información y la comunicación se ha acentuado después del ecuador del siglo; especialmente en los años sesenta y setenta, coincidiendo con la pujanza de la tecnología y de las ciencias sociales y humanísticas, el estallido de nuevos frentes reivindicativos y contestatarios, y la llegada del vídeo y otras técnicas, de tal manera que este periodo nos proporciona un buen punto de fuga para obtener una visión de fondo de la electrónica de la realidad.

---

<sup>1</sup> Este texto recoge la intervención realizada en el Fòrum de la QUAM 2001 (antigua Quinzena d'Art de Montesquiu) que tuvo lugar del 7 al 14 de julio de 2001 bajo la dirección de Martí Peran. [Nota del autor, 2014]

Por otra parte, desde hace unos años, notamos de cerca –me refiero a un discurso que se expresa sobre todo a través de la prensa de más tiraje– una especie de «contrarreformismo» entre ciertos estamentos de la crítica de arte y de la tutela intelectual; contrarreformismo (por no decir una palabra más gruesa) que arremete contra el rumbo que ha tomado el arte contemporáneo, según su percepción –y cabe preguntarse en qué *contemporaneidad* viven–, ante una supuesta soberanía de la abstracción, del conceptualismo y de otras aberraciones, y a favor de un *retorno al orden* del realismo, la figuración y las tradiciones más rancias de las bellas (¿viejas?) artes.<sup>2</sup> Con una contribución, de paso, a la intoxicación de la opinión pública, al respaldar un diagnóstico enfermizo y desnortado de la creación actual.

Aquello que estos sibaritas del realismo no saben ver es que hay un *arte de lo real* en pleno vigor, desde hace bastante más que unas temporadas, pero que se expresa mediante otros soportes que aquellos que admiten, por decirlo así, un marco áureo o un pedestal de marfil (o de diseño). Entre tales soportes están los electrónicos, así como muchos otros media y multimedia, materiales e *inmateriales*, de los más perennes a los más nuevos. Pero la acotación de una práctica en función de la novedad de los medios utilizados es intrascendente si no consideramos todo su alcance social y cultural, más allá de los contornos habituales del arte. Entonces quizá es preferible no mezclar la estética con la electrónica (como en el viejo dicho que nos advierte de no confundir la gimnasia con la magnesita); menos aún si introducimos de por medio una cosa tan poliédrica como la realidad.

Y, todo sea dicho, en el propio contexto de las *tecnoartes* a menudo se puede advertir un cierto repudio hacia todo aquello que se percibe como *llanamente documental*. En más de una ocasión me ha sorprendido la casi nula atención que llegan a suscitar algunos trabajos harto incisivos en su inmediatez, sin virguerías, frente a la sobrevaloración de otros productos donde la realidad parece transformarse en excipiente de un videoclip u otro tipo de fantasía animada (realidad acicalada). Ciertamente, el documento raso puede ser bien fastidioso (las televisiones bien lo saben porque solo recogen imágenes de los aficionados cuando contribuyen al espectáculo de la violencia y del sensacionalismo); peor todavía el documento sobreexplicado, con una voz en off guiadora o redundante, una evolución que se adivina desde el principio y, a menudo, con una «moralina» gastada.

En todo caso, lo que me interesa abordar aquí son unas prácticas cuyos planteamientos son radicalmente diferentes a, por ejemplo, los

---

<sup>2</sup> En el original, escrito en catalán, hay un juego de palabras entre «belles» y «velles». [Nota del autor, 2014]

productos estandarizados de extracción u obediencia televisiva; incluso si son rectos y correctos en un plano periodístico (periodismo electrónico) y dentro de una preceptiva «de manual» según los moldes más estrictamente genéricos del reportaje. A partir de estas consideraciones, y a fin de pormenorizar diferentes aspectos sobre la *producción de realidad* desde la particularidad de los medios electrónicos, primeramente quisiera recapitular algunos referentes desde el punto de fuga sugerido antes y en relación con las expectativas que ha levantado el vídeo. Y, posteriormente, pasaré página hacia una agenda más actual, a propósito del trabajo de algunos artistas con los que mantengo cierta proximidad.

### **El ojo optoelectrónico del vídeo**

La palabra *vídeo*, ya lo sabemos, es un latinismo adoptado por el léxico tecnológico y corresponde a la primera persona del verbo *ver*. Muy apropiadamente, si reparamos en la utilización y la exploración de la tecnología que ha tomado este nombre, más allá de su concepción tributaria de una logística audiovisual motivada por el empuje de la televisión y con los referentes de otros sistemas de grabación y reproducción como los fonográficos y fotocinematográficos. Me refiero a la adopción inmediata de los utensilios del vídeo (en cuanto empezaron a estar al alcance del público) como tecnología del sujeto, y de los sujetos colectivos, desde divisas y determinaciones diversas en los ámbitos de las artes y de las *community arts*, como pragmáticamente se dice en inglés de las prácticas volcadas a un interés social.

Me refiero al vídeo *ligero* –como se le denominaba en los años sesenta y setenta–, que hoy ha pasado a formar parte de la llamada *electrónica de consumo*. Y por tanto es bien cierto que, en el mundo en el que vivimos, la electrónica se ha infiltrado más y más en la realidad, sin que esto nos garantice otras credenciales que las de consumidores o *usuarios* (no siempre conscientes y voluntarios, por otra parte) de unas herramientas que nos rodean por doquier, a veces de manera imperceptible o casi (sin ir más lejos, este es el caso de todo el complejo de los sistemas de seguridad y vigilancia). La carrera tecnológica nos beneficia asimismo en cuanto a que mitiga los privilegios de acceso a los medios, al ofrecernos unos «modelos a escala» de las tecnologías de información y comunicación que, mediante un uso astuto, nos permiten acortar distancias con el control regulador y jerárquico al cual aquellas han sido sometidas tradicionalmente.

En todo caso, la doctrina del vídeo alternativo afirma que no es la oferta tecnológica la que ha generado este ámbito de actividad, sino la dinámica de apoderarse de manera diligente de unos medios – desde los primitivos equipos portátiles de bobinas hasta los *camcorders* (camescopios) analógicos, y ahora digitales y de un tamaño cada vez más reducido– en principio destinados a un uso más reservado: primero, en ámbitos institucionales e industriales,

sucesivamente, en la esfera del consumo privado (vídeo casero, amateur, de aprendizaje). Esto mismo ha pasado con las máquinas de oficina, de los sistemas reprográficos (ciclostil, xerografía, etc.) a los ordenadores, convenientemente utilizadas con finalidades artísticas y activistas.

Deirdre Boyle, que ha estudiado el desarrollo del vídeo documental en los Estados Unidos y sus orígenes en una erupción de colectivos que se identifican con consignas tales como *televisión de guerrilla* o *del pueblo*, nos ha recordado en sus escritos que, en los primeros tiempos de estruendo del vídeo, a todo quisque se le llamaba videoartista.<sup>3</sup> Es bien sabido, por ejemplo que algunos artistas de gran renombre por su dedicación al vídeo y a medios afines, como Nam June Paik o Bill Viola, llegaron ahí desde la música y la investigación sonora –que pronto los ha llevado a una búsqueda poliexpresiva y multimedial<sup>4</sup>–, pero en cambio hay otros aspectos de incidencia remarcable que han pasado bastante más desapercibidos o que simplemente han sido individualizados entre una profusión de referentes culturales o fenoménicos, como sucede con el relieve que tanto tienen el documentalismo cinematográfico como la concepción de un *nuevo periodismo*, contemporáneamente al estallido del vídeo como medio creativo, independiente y alternativo.

Me parece bastante significativo que nombres como los de John Cage o el grupo Fluxus (y Duchamp, de paso) estén bien arraigados en la historia y la estética del vídeo, y en cambio no los de Dziga Vertov, Robert Flaherty, John Grierson o Jean Rouch, que por el contrario son unos referentes que nunca han perdido de vista artistas como el chileno Juan Downey o el puertorriqueño Edín Vélez (y eso me consta por conversaciones que mantuve con ambos),<sup>5</sup> los cuales han abordado el campo antropológico y los atropellos políticos del Tercer Mundo. Quizá eso sea el resultado de la rivalidad que pronto se estableció entre el cine y el vídeo –y la televisión de por medio– por cuestiones de, digamos, *consanguinidad* audiovisual; pero seguramente también lo es por una primacía de la contemplación del vídeo como una de las Bellas Artes (aun con muchos recelos), más que desde una *cultura de los media* a la cual se ha adscrito prioritariamente la producción audiovisual y de las industrias de comunicación.

Lo cierto es que, cuando el vídeo presenta sus incipientes credenciales, hay aún un revuelo considerable alrededor del *cinéma*

---

<sup>3</sup> Deirdre Boyle: *Subject to Change. Guerrilla Television Revisited*. Nueva York: Oxford University Press, 1997.

<sup>4</sup> Tanto Paik como Viola han realizado algunas obras documentales a su manera, principalmente en los años setenta y principios de los ochenta.

<sup>5</sup> Recuerdo que hacia principios de los ochenta, hablando con Edín Vélez de su trabajo, me chocó que se remitiese a la estirpe del cine documental y no a unos referentes más «artísticos/experimentales», como yo esperaba de un «videoartista».

*vérité*, el *cine directo* o el *ojo cándido* (*candid eye*), según las latitudes donde se hace notar la aparición de nuevas corrientes documentalistas azuzadas por la concurrencia de la televisión, que entre otras cosas ha implantado una producción institucional de realidad a escala masiva, y que por otra parte ha encendido las expectativas de intervenir en dicho marco con una determinación bien diferente; así como por el legado ejemplar en este sentido del cine factual y del neorrealismo. Recordemos, a propósito, la resuelta apuesta de Roberto Rossellini por la televisión entendida como un bien cultural, o el hecho que uno de los primeros usuarios de los equipos de vídeo ligero en Europa fuera Jean-Luc Godard, revoloteando entre las barricadas y asambleas del Mayo del 68 en París.

Quisiera poner un énfasis especial en el influjo transhistórico del cineasta-*kinok* Dziga Vertov, que, además de anticipar el concepto de *cine-verdad* (en ruso *Kino-Pravda*: el título de una serie de documentales de actualidad al servicio de la revolución soviética, realizados entre 1922 y 1925), de enunciar su concepción del *cine-ojo* como equivalencia del «yo veo» (que, vertido al latín, nos devuelve al *vídeo*) o de dar nombre al colectivo en el que Godard afila su etapa radical pos-1968, ha ejercido un ascendente mucho más amplio y diverso por la agudeza de sus ideas y la fuerza imperecedera de sus films más brillantes; aquellos que justamente le costaron calumniosas acusaciones de pirotecnia formalista, incluyendo los recelos de Eisenstein y la condena taxativa del régimen estalinista.

Más allá del panegírico, podemos señalar también la coincidencia entre algunas de las ideas del maldito (pero rehabilitado) cineasta soviético y las que formula Marshall McLuhan en los años sesenta, cuando habla de «comprender los media como extensiones de las facultades humanas (físicas y psíquicas)». Pues no es otro el sentido que Vertov da al ojo y a la oreja mecánicos de las técnicas audiovisuales en pleno desarrollo, con todo su potencial de trascender los límites de la percepción humana (ver más rápido o más lento, más pequeño o más grande, sin la linealidad del tiempo, etc.). Y ello lo lleva a utilizar todos los recursos inherentes a la cámara, la mesa de montaje y la grabación sonora con un designio materialista, consciente de una mediación técnica y de abordar una realidad compleja (frente a la falsificación del *cinedrama*, que para Vertov representaba una nueva forma de opio del pueblo).

Comparativamente, el ojo electrónico del vídeo es bastante más limitado en un primer estadio y, además, los recursos de montaje son sumamente rudimentarios en ese momento; al menos entre el grueso de los independientes, artistas y activistas que el nuevo medio atrae. Pero, por otra parte, el vídeo se acopla perfectamente a las maneras de hacer introducidas por las corrientes cinematográficas más renovadoras: equipos ligeros en el plano material y reducidos en el humano, la cámara llevada al hombro o en mano, el sonido directo, la

realidad como primer escenario (incluso de la ficción). También constituyen incentivos añadidos que el vídeo sea un aparato audiovisual *integral* que graba simultáneamente imagen y sonido, que permita una reproducción inmediata y que sea, en potencia, un contraemisor televisivo.

Se advierte igualmente el énfasis del *real time*, que es asimismo el *reel time* o la duración de la bobina de cinta magnética utilizada (de treinta o sesenta minutos según la máquina), así como de una especie de «filosofía de lo inmediato»: la grabación se realiza sin muchos preparativos (quizá solo el de decidir sobre qué hecho o acto se orientará el ojo de la cámara, ya sea de la realidad o de una puesta en escena a menudo muy despojada); la propia escala de la pequeña pantalla como una premisa de relación franca, intimista y psicológica con el espectador. De maneras muy diferentes, ambos aspectos se pueden encontrar tanto en los *vídeos de cámara* de, pongamos por caso, Bruce Nauman o Vito Acconci –en un registro soliloquial o de interpretación, a menudo con la cámara fija y estática como espejo de sus acciones–, como en los *vídeos de calle* (*street tapes*) que salen a la caza de la realidad tal cual es; en este caso como una inmersión en el espacio social y con una cámara convenientemente escurridiza.

Las exigüidades iniciales del vídeo ligero se convierten además en un reto para desarrollar unas maneras de hacer que, lejos de limitarse a emular las habituales del cine o de la televisión, exploran diferentes formatos de presentación y de concepción total de la práctica videográfica: la actividad entendida como proceso más que dirigida a un resultado final, configurándose como una sucesión de materiales más o menos en bruto (el montaje en la propia cámara es una de las habilidades propiciadas por la pobreza misma de los medios); materiales que son exhibidos y reelaborados cada vez en diferentes situaciones. Y ello incluye configuraciones multipantalla y multimedia, difusiones ambulantes (el *videobús* u otras unidades móviles de exhibición que han tomado el relieve del *cinetren* de Vertov y otros cineastas soviéticos) y la presentación concebida como un evento comunitario (que admite tanto el debate como la diversión).

En todo caso me interesa acentuar la elementalidad del primer vídeo (basada en parte, pero no exclusivamente, en la cámara) porque ilustra a la perfección la idea de *visualidad*, la creencia en el poder de comunicación de las imágenes de la realidad, sin añadir la autoridad y los filtros habitualmente impuestos por los medios de información (o formación, como se prefiere decir algunas veces) de masas. Se trata de grabar una manifestación o una festividad, la actividad cotidiana o los conflictos sociales a la manera casi de los atisbos instintivos del cine primitivo, pero con una máquina bastante más moderna y ágil. Y, por otra parte, no se adopta un punto de vista ni neutro ni pretendidamente objetivo, sino el que permite introducirse en la realidad y participar en ella; vivir una situación al lado de la gente más que como un observador externo, un informador con

credenciales, un paseante ocasional de aquello que acontece en el espacio público.

La incidencia de los métodos documentales del cine y del vídeo alternativo sobre los formatos informativos de la televisión ha sido, asimismo, notable. Solo que, a parte de tomar buena nota y de beneficiarse de un cierto número de fichajes entre las filas independientes, en general la televisión ha descafeinado a su gusto tales propuestas desde un supuesto criterio de gestión al (o del) gusto de las masas. Métodos y formatos tales como el *Electronic News Gathering* (ENG), el docudrama y la cápsula documental (o *minidoc*) no se puede decir que sean de invención exclusiva del bando alternativo –ya que entre el propio gremio de los profesionales televisivos hay motivaciones bien creativas, éticas e innovadoras–, pero sí que se puede advertir una incidencia profunda a nivel genérico o particular.

Por ejemplo, la popular serie *Hill Street Blues* (*Canción triste de Hill Street*) parece que tomó como modelo un proyecto documental independiente, *The Police Tapes* (1976), de Alan y Susan Raymond. Más evidente es aún el préstamo de las metodologías del cine directo y del vídeo ligero (guerrillero, documental, comunitario, sociológico, etc.), en la vivaz manera de encarar las informaciones en la localización misma de los hechos, con sus primeros protagonistas y testimonios. Sin embargo, estos modelos son frecuentemente adulterados por una *biblia* o libro de estilo que impone una normativa bastante más convencional y redundante sobre todo aquello que es susceptible de convertirse en *hecho-noticia*, titular de cabecera de la actualidad mediatizada y con un comentario añadido, que a menudo denota quien es «la voz de su amo».

Asimismo, hay que recordar que una de la primeras quimeras que el vídeo espolea es la de erigir una televisión alternativa. Tanto si se trata de ocupar espacios de programación en las televisiones públicas y privadas, como frente a las expectativas que se crean con el crecimiento de las televisiones por cable, los canales de acceso público (en los Estados Unidos y Canadá), las televisiones locales y los satélites; eso que los tecnoprofetos de la época han llamado la «televisión de la abundancia». Este, sin embargo, parece uno de los tropiezos más obvios de la «utopía vídeo» (sigo una cierta tradición de emparejar ambas palabras) y así, fuera de algunos agujeros negros y de unas experiencias que se mantienen porque tienen los pies sobre la tierra –el caso más notorio es el colectivo Paper Tiger Television, en activo desde 1981–, hoy las expectativas y las utopías se han trasladado en gran parte a una *telered* menos jerarquizada y más pujante: la telemática.

La expresión «medios alternativos», más allá de su uso retórico en una circunscripción artística, rehúye la idea recibida, el sintagma trabado y bien trabado de los *mass media* y excluye la prepotencia de



su prefijo, en tanto que presupone una masa homogénea, desprovista de identidad y, finalmente, cautiva. En este sentido, quizá sería más acertado hablar de una práctica *disidente* de los media, que consecuentemente no cesa de cuestionar y reformular los formatos más codificados y las ideas recibidas que se aglomeran a su alrededor. En el caso del documental y del reportaje, que he tomado como hilo conductor, las ideas de *veracidad, objetividad, memoria histórica*, etc., en tanto que definirían unas pautas de hacer y pensar el documento, la crónica de la realidad, ampliamente interpeladas desde la disidencia propia del vídeo y en el bosquejo de una televisión alternativa.

Una de las evoluciones más notorias del documentalismo contemporáneo ha sido precisamente la de dar un énfasis subjetivo, contra los preceptos desgastados de *neutralidad* y *exterioridad* en el reportaje: lo que podríamos llamar una «transparencia de la realidad», en la que la mediación técnica y enunciativa se pretende invisible. Frente a este ojo que quiere limitarse a observar, Juan Downey oponía el «ojo que piensa»: una expresión que adoptó de Paul Klee y que en inglés toma una doble connotación: *Thinking Eye/Thinking «I»*, que así también se refiere al sujeto, a la conciencia, al intelecto. Una óptica que primero ha aplicado a un redescubrimiento de sus raíces en tanto que americano desplazado del sur al norte (la serie *Vídeo Trans Américas* en los años setenta) y después a una reconsideración de los paradigmas culturales occidentales (la serie *The Thinking Eye* propiamente dicha, en los ochenta y hasta su prematura muerte).

Pero, en definitiva, además de Downey, podría nombrar a muchos otros artistas –también Muntadas, por mencionar a uno al que me referiré más adelante– que han aprovechado los vasos comunicantes que inicialmente se establecieron entre el vídeo de finalidad documental o testimonial, comunitaria, sociológica, etc., y las prácticas más orientadas hacia la experimentación y el rendimiento artístico (en sus aspectos más intrínsecos) de unos medios recién llegados. En un grado superficial eso podría ilustrarse, por ejemplo, con el uso discrecional de ciertas técnicas de procesamiento electrónico de las imágenes como los colorizadores y sintetizadores analógicos (en *The Laughing Alligator* de Downey, en *Pamplona-Grazalema* de Muntadas, ambas obras de finales de los setenta), y posteriormente, los recursos digitales.

Me parece que, en un grado más profundo, aquello en cambio más relevante del punto de mira de Downey, Muntadas y tantos otros –así como de los colectivos y las posiciones compartidas que han contribuido a la conceptualización de un «arte de los media»–, radica en su adopción desacomplejada, si se quiere intuitiva, de las metodologías de la información, la antropología, la sociología, la historia, el periodismo, los estudios culturales, etc., al interponer una percepción aguda, implicada y comprometida desde su primera

identidad como artistas. Esto, llevado al extremo, lógicamente revienta los contornos puros, nítidos, impolutos de las demarcaciones disciplinares –incluyendo las artísticas y las estéticas– y nos reclama una percepción *impura* o *híbrida*.<sup>6</sup>

Volviendo al germen del vídeo guerrillero, los grupos Ant Farm y T.R. Uthco (me parece por sí mismo significativo que se trate de colectivos) están en el inicio de un modo más licencioso de abordar la realidad, en el que los datos visuales se trastornan en simulación, *remake*, fingimiento del acontecimiento mediático; particularmente turbador en un proyecto conjunto, *The Eternal Frame* (1975), en el cual recrearon el atentado que acabó con la vida del presidente Kennedy. Recreación en el mismo lugar de los hechos y ante la asistencia circunstancial de un número de transeúntes, las reacciones de los cuales oscilan entre la emoción y la ratificación del verismo de la escenificación –basada en los documentos audiovisuales, la memoria mediática del suceso–, incluso con alguna apreciación sobre la «belleza» de la reconstrucción de los hechos. (Una *belleza convulsa* y que bordea la incorrección o, tal como comentan los propios artistas en un momento de la cinta, el mal gusto).

Esta modalidad harto desvergonzada del simulacro llevado a un extremo que desdibuja los umbrales entre realidad, ficción y parodia la he reencontrado después en un buen número de trabajos. Entre los cuales, las incursiones del falso periodista Varela en las zonas más deprimidas de Brasil (en una serie videográfica firmada por el dueto Fernando Meireles y Marcelo Tas); los vídeos del Bureau of Inverse Technology (BIT), que adoptan y perturban sutilmente los tropos de los reportajes corporativos de las empresas tecnológicas; los *pseudocumentales* de Johan Grimonprez en su tergiversación de los moldes de la antropología visual y la compilación historiográfica; o los productos interactivos de Daniel García Andújar, a los cuales me referiré posteriormente. Lo que tienen en común las propuestas de estos artistas y activistas son los signos de interrogación que colocan sobre la veracidad de las cosas que exponen y ensartan. También es significativo que en los últimos años se haya hablado bastante de *mockumentaries*, *documentales ficticios* o *falsos*.

### **Por y contra el documental**

Quiero hacer referencia ahora a un ensayo (o panfleto) demoledor del colectivo Critical Art Ensemble, con el título significativo de «Video and Resistance: Against Documentaries»,<sup>7</sup> el cual desprende un

---

<sup>6</sup> Hago referencia a unos conceptos respectivamente manejados por Nuria Enguita y Juan Guardiola –en ocasión de su curaduría de la exposición *Juan Downey: With Energy Beyond These Walls* en el IVAM de Valencia (1998)– y por Muntadas (que dio el nombre de *Híbridos* a su exposición de 1988 en el Centro de Arte Reina Sofía de Madrid).

<sup>7</sup> Este ensayo forma parte del primer libro del Critical Art Ensemble: *The Electronic Disturbance*. Brooklyn, Nueva York: Automedia, 1994; una publicación *anticopyright* a la cual también se puede acceder a través de la red ([www.critical-art.net](http://www.critical-art.net)).

efluvio inconfundiblemente neosituacionista. Como los situacionistas mismos, que han cargado *contra el cine* en bloque como un acto de purificación frente a su propio fervor cinematográfico –por el potencial nunca consumado de un medio que veneraban y que querían redimir mediante el *détournement* o desmantelamiento–, el Ensemble impugna prácticamente la tradición entera del audiovisual documental o *nonfiction*, en tanto que legitima «una consideración retrógrada de la tecnología como replicador (testimonio)».

El Ensemble admite que una de las funciones todavía útiles de la electrónica de la realidad, una función básicamente testimonial, puede residir en «una forma democrática de contravigilancia.» Un caso que hemos visto recientemente es la reedición de la forma más arcaica del *street video*, el seguimiento de manifestaciones y acciones reivindicativas (combinado con las últimas novedades en tecnologías digitales y de *streaming*), alrededor de los movimientos llamados «antiglobalización» que han necesitado resaltar su fachada pacífica y cívica frente a unas campañas mediáticas insidiosas. Al mismo tiempo también sabemos (pero eso nos llevaría a un debate más bien trasnochado) que los propios cuerpos policiales han incorporado a su parafernalia las diminutas cámaras digitales con el fin de identificar individuos y tácticas entre los sediciosos.

La apuesta definitiva del Critical Art Ensemble para robustecer una práctica resistencial del vídeo pasa en cualquier caso por cuestionar la fidelidad de la imagen respecto a todo referente de la realidad, basándose en aquello que describen como «estructuras asociativas líquidas que susciten una diversidad de interpretaciones». Que, o bien nos remitan de manera inmediata a su cualidad de construcción de signos en tanto que *simulación*, antes que *representación* transparente; o bien que erosionen la credibilidad de las simulaciones del otro bando al fomentar la *confusión* y la *desconfianza* en el teatro de la información y comunicación de masas. Y uno de los rasgos de esta licuefacción asociativa se hallaría en una astucia *recombinatoria* a partir del desmenuzamiento de iconos y significaciones culturales.

Estas ideas pueden venir a cuento al comentar algunas obras recientes; concretamente de Antoni Muntadas, Javier Codesal, Marcelo Expósito y Daniel García Andújar. Aunque sean cuatro nombres significativos del arte mediático en España, no pretendo hacer un repaso ni un diagnóstico del realismo electrónico en un contexto tal. (Muntadas es, por otra parte, un nómada reconocido; Daniel García Andújar podríamos decir que trabaja, y muy conscientemente, en el ciberespacio... ¡Y esto no quiere ser un chascarrillo!) Como he sugerido anteriormente, he pensado en estos cuatro artistas sobre todo por una cuestión de proximidad.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Asimismo, remarcaré de paso que, en el contexto español, se ha podido observar un prolongado déficit del documentalismo y del realismo beligerantemente crítico o activista en proporción a un abuso comparativo de la interioridad y del manierismo, particularmente en los limbos de la videocreación. A pesar de eso, si fuese cuestión

Antoni Muntadas ha utilizado abundantemente los recursos documentales para llevar a cabo un análisis crítico de aquello que él llama el «paisaje mediático». Algunos exponentes diversos son el vídeo *Between the Lines* (1979), donde se refiere al proceso de achique de una información periodística local hasta casi anular la trascendencia del hecho de referencia; *The File Room* (1994), una base de datos sobre la censura que constituyó uno de los primeros proyectos artísticos concebidos expresamente para la red; sin olvidar modelos alternativos de microtelevisión (o «televisión de proximidad», como después se le ha llamado con un giro más institucional) que introdujo con experiencias como *Cadaqués Canal Local* (1974) y *Barcelona Distrito Uno* (1976), en las postrimerías de la dictadura franquista y de su control férreo sobre la información.

Entre los recursos documentales más característicos de la obra de Muntadas están la apropiación y la cita de fuentes mediáticas y referentes culturales (imágenes y músicas, eslóganes y frases, etc.), así como el contrapunto de unas formas más inmediatas de aproximarse a la realidad (vistas de la cotidianidad o entrevistas). Son estos los ingredientes que encontramos una vez más en *Marseille: mythes et stéréotypes. Regard des regards* (1995), un trabajo videográfico que forma parte de un proyecto más amplio surgido de un encargo del municipio de Marsella para una obra de arte público; aquello que, en otro tiempo, habría llevado a la creación de un monumento urbano y que, en un gesto no menos característico de Muntadas, se traduce en un cuestionamiento de las ideas de materialidad y permanencia, tomando como referente la modalidad mediterránea de la proyección cinematográfica al aire libre como convocatoria de ocio social.

Aquello que se propone es una especie de espejo discordante sobre la realidad de Marsella y su representación mediática (mediante films y melodías), resonancia cultural (mediante *morceaux choisis* de obras literarias) y reclamos coloristas: los *mitos y estereotipos* a los que alude el título, yuxtapuestos con el bullicio de la calle y las reflexiones de quienes trabajan sobre la imagen pública de la ciudad (cineastas, periodistas, publicistas, historiadores, etc.). Muntadas resalta así el contrapunto entre la cotidianeidad y la identidad cultural de la segunda ciudad de Francia, y todos los clichés que la rodean: del *patois* de Fernandel, el costumbrismo de Pagnol y otras pinceladas luminosas de color local, a los tonos turbios del cine más negro y violento (del *polar* autóctono a *French Connection*).

Javier Codesal ha utilizado con frecuencia los códigos del documental, casi siempre a contrapelo de sus funciones canónicas y a través de deconstrucciones y torsiones narrativas harto peculiares. Pero uno de

---

de ampliar las referencias, actualmente podría añadir los nombres de Ramon Parramon, Pedro Ortuño o Group Public Projects, entre otros artistas que utilizan habitualmente o circunstancialmente los medios electrónicos.

sus trabajos más poderosos es un documental bien diáfano, *Sábado legionario* (1988), significativamente producido en el marco de los primeros tanteos de las televisiones autonómicas en España (en concreto, la actual TeleMadrid), que ocasionalmente intentaron sacar algún provecho de los flancos del vídeo independiente; en este caso con un desenlace descorazonador para Codesal, ya que aquel trabajo tan personal nunca fue emitido, quedando atado de manos por la propiedad de la producción (que veta tácitamente cualquier otra salida, fuera de unos circuitos artísticos con los que se hace la vista gorda).

Codesal tomó como motivo central la ceremonia entre castrense y festiva que da título a la obra –muy cerca de un sacramento religioso y sus acicalamientos rituales– y consiguió un retrato cómplicemente impúdico de la Legión a partir de unos principios afines a los del cine directo: dejar que los hechos y los individuos que los protagonizan se expresen por sí mismos, sin la interferencia de comentarios en off. Sin embargo, sí que hay una clara intencionalidad y malicia expresadas mediante las decisiones relativas a la composición de las imágenes, el montaje, etc. Así, mi hipótesis sobre el repudio de este espléndido documental radica precisamente en la falta ostensible de un discurso que guíe a los telebobos que se supone que somos.

Quiero añadir que Codesal es un artista muy escrupuloso en cuanto a la responsabilidad ética de su quehacer, y a propósito de la ventana indiscreta de un vídeo como este que nos empuja a ver las interioridades del cuerpo y el credo de la Legión. Digo esto porque, en varias ocasiones en las que he mostrado este trabajo, incluso cuando lo hago fragmentariamente y pretendo evitar los pasajes más caricaturescos (en su autenticidad finalmente), suele producirse una acogida jocosa y burlona. Me parece, sin embargo, que el mérito de Codesal está en utilizar la gramática del reportaje huyendo de las medias tintas, con una agudeza contundente que sobrepasa la comedia fácil. Por ello, nuestra risa o sonrisa se convierten en un rictus frente a la mirada interpuesta de Codesal, nada inocente ni cándida.

Marcelo Expósito ha trabajado desde 1990 sobre las representaciones y los detritos de la historia, principalmente en relación con las oscuridades del franquismo y de la transición hacia la democracia monárquica. Al acudir a los documentos (incluyendo las ficciones de una épica decrepita de la cinematografía franquista) y a los relatos en primera persona de sujetos desafectos y exiliados, la obra de Expósito –vídeos, instalaciones, trabajos en soporte fotográfico...– trata de la necesidad de activar la memoria, a título individual y colectivo, frente a la amnesia y la pompa del milagro español, o de cómo pasar del sufrimiento al bienestar en un santiamén que nos escamoteó una parte de la historia.

La obra a la cual me quiero referir es *Octubre en el norte: temporal del noroeste* (1995), un vídeo de noventa minutos que es una especie de deriva psicogeográfica por el Gran Bilbao: en el tiempo, en las mutaciones del espacio urbano y las relaciones de clase (este concepto que se ha querido desacreditar al decretarse «el fin de la historia»). Tomando como hilo conductor unas imágenes de archivo (algunas de las primeras filmaciones de Bilbao que se conservan) y de una nueva navegación por la ría como contrapunto actual, se hace referencia a la historia local: la minería que permite crear una industria metalúrgica tan potente como devastadora del medio, la riqueza que después se desvía hacia operaciones especulativas con el capital y la propiedad urbana, hasta el umbral de la pequeña capital que se lustra y acicala con nuevos reclamos de atracción global (entre los cuales el Guggenheim-Bilbao, el incipiente esqueleto del cual se hace ostensiblemente presente en algunas secuencias).

Expósito se identifica con los *modus operandi* de Kluge, Godard, y también de Muntadas (el trabajo que comento podría emparejarse en algunos aspectos con el de Muntadas en Marsella), cuando dice que su trabajo «quiere oponer resistencia a los modos narrativos hegemónicos, ofreciendo una organización alternativa de las imágenes y los sonidos», «contribuir en realidad a la posibilidad de una organización colectiva y alternativa de la experiencia». En *Octubre...* se encadenan las imágenes propias y saqueadas, las citas de todo tipo (del pensamiento político a la poesía y la canción), los testimonios orales de las personas con las que se ha encontrado. El recorrido empieza y acaba en un no-lugar, precisamente porque ya no existe y es irrepresentable: la antigua población suburbial de Gallarta que, a consecuencia de una nueva fiebre del oro –o, más bien, de metales más viles–, se convierte en un agujero geológico, un vacío que ya no puede ser representado más que en la memoria y en la museología popular (a base de maquetas y reliquias) de aquellos que recuerdan las vivencias y los sudores.

*Phoney*<sup>™</sup> (1999-2000), el último trabajo a comentar, es un producto de Daniel García Andújar esponsorizado por la pujante corporación Technologies To The People® (TTTP), del gremio de las *punto.com*. Esta firma se ha caracterizado por una sagaz política de apoyo filantrópico a las propuestas y las travesuras de artistas, hacktivistas y manifestaciones tecnoculturales; no tan a fondo perdido como parece, sino para extraer posibles réditos de sus ocurrencias visionarias. Su producto más promocionado y célebre ha sido el sistema destinado a sustituir las limosnas por el dinero de plástico – sin duda un paso previo a las transacciones por telefonía móvil– frente a la expansión de una mendicidad plenamente familiarizada con los cajeros automáticos, la intangibilidad de la propiedad y la humillante incomodidad que generan las actividades pedigüeñas tradicionales en el cibernundo de nuestros días.

Uno de los lemas de TTTP dice que «el acceso a la tecnología es un derecho humano» y García Andújar ha hecho un paso más en esta dirección al poner a nuestro alcance un *kit* interactivo, una *phreak machine* que reúne poderosas herramientas informáticas, incluso las más peligrosas y potencialmente delictivas (el usuario es advertido de esto debida y repetidamente) que permiten desviar dinero de manera fraudulenta, esparcir virus, escuchar conversaciones ajenas, acceder furtivamente a servidores y a buzones de correo electrónico de otras personas, manipular sistemas de comunicación telefónica con tonos reservados, bombardear a tu peor enemigo con mensajes indeseados, sabotear páginas web, acceder a información confidencial... En pocas palabras, «desestabilizar, manipular, espiar, defraudar y destruir», tal como se formula en los textos que envuelven el menú de opciones.

Todo esto se destina naturalmente a unos usos aleccionadores y de divulgación cultural, y con tal fin, García Andújar ha presentado su máquina virtual de iniciación al submundo ciberfurtivo en las instituciones y manifestaciones más prestigiosas en el campo de las tecnoartes, con las medidas de seguridad convenientes –tecnologías propietarias de TTTP que rastrean, escanean, identifican al usuario al acceder–, pero que permiten acariciar los secretos de las tecnologías telemáticas en un paseo por su lado más salvaje. Y dan igual las ficciones que se quieran sospechar, lo que es preciso recalcar es que *Phoney*<sup>™</sup> también es, a su manera, un documento de realidad, el cual sobrepasa la autorreferencialidad tan característica del calentón digital y el parque temático de la cibercultura de nuestros días.

Para terminar, las obras comentadas me permiten ahora una recapitulación y una paráfrasis más clara de algunas ideas y referencias que he ido apuntando. Estructuras asociativas líquidas y procedimientos recombinatorios podemos encontrarlos de manera muy diversa en las obras de Muntadas, Expósito y García Andújar (en su caso por una concepción inherente a la interfaz). En el trabajo de los dos primeros se produce una sedimentación en un mismo plano de elementos tan heterogéneos como recortes de fuentes mediáticas, citas literarias y musicales, y segmentos de elaboración propia; todos con el mismo relieve dentro de una secuencialidad iterativa y rota (por oposición a vectorial y lineal). La descripción de la realidad se yuxtapone con el cuestionamiento de los modos de representación institucionales, y esto se resuelve al fin en una construcción de signos que requiere la implicación receptiva del público.<sup>9</sup>

El dualismo de la visualidad y el simulacro me ha sido útil para incluir maneras muy diferentes de tratar de la realidad, pero es en el cruce de ambos conceptos donde se situaría la intencionalidad de las obras referidas: desde el testimonio cáustico de Codesal, que nos muestra

---

<sup>9</sup> «Warning: Perception requires Involvement», como dice el lema concebido por Muntadas y distribuido en forma de pegatinas como parte de su proyecto itinerante *On Translation: The Audience* (1998-2001).

los simulacros de acción-en-combate de un cuerpo militar en reposo y en la proximidad de una ceremonia festiva, hasta la propuesta claramente *phoney* (es decir: *farsante*) de García Andújar & TTTP, o de cómo poner al alcance popular los arcanos y las paranoias de la sociedad de la información. Y , por consiguiente, desde registros tan diversos que van de un modo documental diáfano -tal como he calificado el trabajo de Codesal- a un acoplamiento inaudito de datos y estratagemas digitales con funcionalidades tirando a oscuras, encontramos maneras muy actuales de bregar con la realidad y con la electrónica.