

La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte

Santiago Torrente Prieto *

Resumen: El presente artículo tiene como objetivo examinar la figura del actor en el video arte, sus nuevas formas de representación y resignificación de roles en un medio que desde su génesis ha sido reaccionario, y rechazando los cánones tradicionales audiovisuales, ha logrado aniquilar de manera parcial o total al actor, puesto que su funcionalidad canónica ha sobrepasado los límites en los que la industria audiovisual tradicional lo albergaba, desplazándolo de su labor narrativa y dramática, para convertirse en un recurso plástico y estético. Por otra parte el presente trabajo indaga la transposición del rol del actor en el espectador del videoarte, debido a procesos posmodernos, donde todos los grandes discursos heredados de la modernidad y la Ilustración se ven eliminados y desacreditados. El actor como figura adquiere un rol simbólico, y comienza a ser interpelado no por procesos de identificación, sino más bien por la interpretación de su significante, y que además debido a las construcciones narrativas, procesos de montaje y producción propias del videoarte, genera en el espectador la necesidad de suturar la falta de información, convirtiéndose éste en el actor que construye y transita la obra.

Palabras claves: actor - arte híbrido - espectador - posmodernidad - Videoarte.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 29]

(*) Licenciado en Comunicación Audiovisual (UP, 2012), con formación actoral (Timbre 4 de Claudio Tolcachir, 2007-2011).

Video, del verbo latín que significa “yo veo”, es un fenómeno audiovisual completamente ligado con la tecnología, generando una comunión entre técnica e imagen. El funcionamiento del aparato tecnológico, la cámara, tiene la capacidad de capturar la luz reflejada en los objetos y transformarla en impulsos electrónicos. Dicha información óptica es transmitida por un cable que permite el envío de 25 o 30 imágenes por segundo, dependiendo del estándar, a una cinta magnética en donde quedará grabado todo lo registrado por el objetivo de la cámara.

Durante dicha grabación de imágenes, un cabezal magnético, que soporta a la cinta, transforma los impulsos electrónicos en un campo magnético que, a su vez, magnetiza la cinta plástica; proceso que se efectúa de manera inversa durante la reproducción de la cinta, ya que la pantalla traduce la información codificada en impulsos de luz.

El punto esencial del video entonces, radica en su capacidad de grabación y almacenamiento de manera simultánea, convirtiendo las imágenes y sonidos en información codificada, que posteriormente podrán tener una libre e infinita reproducción y alteración sobre soportes magnéticos o digitales, en otras palabras, “el video es como una lata de conservas que mantiene el material grabado en un perfecto estado de disponibilidad y alterabilidad” (Martin, 2006, p. 6). Coincidiendo con la definición que Bill Viola en una de sus notas hace sobre el video: “sin comienzo / sin dirección / sin duración - el vídeo como una mente” (1980).

Esta idea de mente no sólo hace alusión a la capacidad infinita en cuanto a almacenamiento y disposición de información, sino que también supone su capacidad para generar pensamiento, dando rienda suelta a la idea de una labor y un medio mixto en donde la intervención de técnicas, conceptos, estéticas, y sobre todo su carácter auto-reflexivo, hacen de éste un *inter-medium* híbrido.

Teniendo en cuenta lo anterior, se identifica que el videoarte se configura, básicamente, por tres medios junto con sus características, configuraciones, estéticas y símbolos: la primera es el cine y su capacidad de contar historias en imágenes de movimiento y tiempo; es decir, el sentido de narratividad que lleva consigo, sin importar si es clásica o no. La segunda es la televisión y su sistema de producción, soporte y contenido programático que normalmente es puesto en duda y cuestionado como una *aberración* (Adorno, Horkheimer, 1947) del siglo XX. Por último y como tercero, el videoarte se encuentra influenciado o intersectado por las artes plásticas, experimental o conceptual o de investigación en cuanto a las formas y contenidos.

Como medio de lenguaje y experimentación, el videoarte tuvo sus inicios a mediados del siglo XX, período durante el cual las artes experimentaba una revisión crítica y rupturista en su historia y estatuto. El salto de pantalla cinematográfica y de una sala oscura de cine, a una pantalla de video en un monitor o pared en un museo, transcurrió entonces en un período lleno de cambios, y fueron los artistas los que aprovecharon estas nuevas formas de expansión y representación para expresarse.

Ya bien sea electrónico o digital, con sus diferentes tipologías tales como el video-ensayo, el *artmedia*, el *net.art*, el arte electrónico y el *streaming media*, el videoarte es un medio expresivo que carece del sentido de la narratividad; todo el tiempo apela a la exploración, investigación y experimentación de formas y contenidos, trayendo como consecuencia que el actor u otro recurso canónico de relato, puesta en escena y montaje, deje de hacer parte de una estructura formal y tradicionalista, logrando convertirse en un nuevo lenguaje y medio expresivo autónomo.

El video provoca una ruptura con el imaginario que proviene del Renacimiento y del cine al ofrecer de una sola vez a las imágenes y sonidos en movimiento dimensiones creativas como sensorialidad, deformación, instantaneidad y simultaneidad.

El análisis del video como proceso en los dos extremos se relaciona con la observación de este lenguaje contaminado en distintas áreas, más allá del sistema audiovisual. Como estrategia híbrida de construcción de sentidos,

se considera el video desde este punto de vista en sus situaciones fronterizas: como un medio que desarrolla sus propias especificidades, que sale del centro energético de la materia electrónica para establecer una inter-relación con muchas otras manifestaciones expresivas. Se le considera también como un procedimiento de intervención en el sistema sígnico, como una *grieta o extrañamiento* que activa el proyecto de desmaterialización en las prácticas artísticas. (Mello, 2003, p. 321)

En dicha ruptura y nueva solidificación del medio, la figura del actor sufre una resignificación. Los actores han sido desde su nacimiento, como figura, el vehículo que permite la identificación del espectador con la pieza dramática que está siendo contada. Inicialmente con el teatro, posteriormente con el cine y luego con la televisión, en donde surgieron dos tipos de actores: el de las telenovelas que respondía a patrones similares de los actores del cine, y el segundo: el conductor o reportero de los noticieros, que sí bien no dramatizaba, sí creaba todo un método de trabajo, técnicas vocales, procesos de maquillaje y vestuario para la aparición frente a cámara. Cuando el video se democratizó, y llegó a las manos del hombre corriente, éste comenzó a tener incidencia en la escena audiovisual con el video doméstico, puesto que cualquier persona podía ser registrada en actividades como cumpleaños, partidos de *football*, el niño en su primer día de escuela quien es grabado por la madre, una despedida en el aeropuerto, o un músico *amateur* cantando en su habitación, siendo cualquiera de éstos, la figura principal del video: el actor como persona natural.

El actor junto con su personaje, que en medios expresivos anteriores al videoarte, era el encargado de vivir y llevar la narratividad de la obra, en el videoarte sólo aparece como un elemento plástico, representado en un objeto, un personaje real, el mismo autor de la obra, o un personaje digital. La falta de narratividad desvanece a la figura del actor tradicional, ya bien sea de formación profesional o natural, porque carecen de un objetivo dramático a seguir y comunicar. Lo interesante de esto, es que el actor sólo representa momentos aislados, una risa, un llanto, un enojo, etcétera. Emociones que no se encuentran inscriptas a un personaje que persigue un objetivo fijo, ya que en ningún momento se observa la razón de su emocionalidad, ni de dónde viene dicho personaje, ni hacia dónde va, son recortes de situaciones aisladas unas de otras, que no devienen de un transcurrir vivencial por la que transitó el personaje que lo haya conducido hasta ahí, para que posteriormente sea modificado por otro personaje o un impulso dramático y lo conduzca a entrar en un diferente estado emocional. Por otra parte, el actor real o persona natural utilizado en el videoarte se encuentra solo, no posee técnicas y métodos para actuar, sino que responde a conductas espontáneas, o una que otra dirección y se vale de sí para interpretar su único rol: ser, él mismo y no las características de un personaje para vivirlo.

El actor entonces no cumple más su función vital, no actúa para el público, no actúa para la cámara, no tiene objetivo, ni arco dramático, y en muchos casos sus métodos de representación se ven frustrados o aniquilados por el propio medio, debido a los procesos y circunstancias de filmación, edición, o puesta en escena, generándole una angustia existencial nietzscheana de no saber para qué y para quién es su razón de trabajo y de ser. El actor en sus medios tradicionales como el teatro, el cine y la ópera, cumple una fun-

ción dramática y narrativa; en el videoarte, una función expresiva, que responde como un modelo de pasarela del mundo de la moda; es decir, un cuerpo que lleva algo, más no lo encarna; el cuerpo humano como objeto, como facilitador.

La alienación que producen los medios masivos planteada por Adorno y Horkheimer, el actor en la televisión, el cine y la radio, cumple de cierta forma dicha proclama, puesto que es eliminado como persona y sólo cumple una utilidad mercantil. Parece entonces que el modelo-actor que tanto buscaba Bresson se cumple de manera perversa con la aparición del video, puesto que la personalidad de éste y sus técnicas interpretativas, rechazadas y odiadas por el realizador francés, fueron aniquiladas por el culto al cuerpo y su comercialización con el surgimiento de los medios masivos, y la publicidad a comienzos y mediados del siglo XX, por medio de las publicidades sexistas, los estilos de vida capitalistas idealizados, el vínculo generado entre el producto comercial y el personaje que lo vende y/o representa, generando una despersonalización, una enajenación entre el cuerpo físico, el cual se convierte en mercancía, o recurso estilístico, y el ser que lo habita. Para Marx la desaparición de las cosas; es decir, la pérdida de su carácter sensual, divino o humano, se llevó a cabo mediante su transformación en mercancías, las cuales representan su carácter de objeto propiamente dicho, con su valor económico en el mercado. El cuerpo entonces se convierte en un instrumento el cual es juzgado por su belleza, y la convención de belleza en el mundo y ahí, radica su valor como objeto.

El videoarte siendo conciente de lo anterior, busca entonces elevar el cuerpo humano a su estatus básico: como útil de vida y materialización de la mortalidad. En dicha búsqueda el cuerpo, que en la pintura, fotografía y cine, eran índices de un actor real, ahora se convierten en imágenes aisladas, apoyado en procesos electrónicos y digitales, o de puesta en escena, ya bien sean por intervenciones directas en su forma, o procesos de montaje en su coherencia de movimiento y espacio, convirtiéndose en nuevas formas expresivas; el actor entonces, es cuerpo, y el cuerpo su representación.

El actor aunque aparezca en pantalla, ya no ejerce más su labor actoral, simplemente se conforma con ser una figura ilustrativa del hombre, y no un comportamiento humano, es decir un mero recurso estilístico y visual. Su cuerpo es desmembrado por el encuadre, tamaño de plano o efectos de post producción, y cada parte aparece en la imagen como un objeto independiente, que se enuncia a sí mismo como fragmento, debido a que el artista lo puso ahí con un sentido. Surge entonces un nuevo lenguaje, la actuación aparentemente se elimina, y el plano estético cobra importancia; es decir, el actor en el videoarte deja de ser el maestro de su propia arte.

Dicha desaparición del actor se puede enunciar en dos factores, donde el segundo deviene y es el resultado del primero. En un sentido metafísico, es decir, la no muerte carnal del actor, sino más bien como institución, la figura del actor en la imagen-técnica se presenta como una imagen estéril, una representación bidimensional de la realidad, de la cual parece separarse cada vez más para obtener su génesis debido a los avances tecnológicos, y el poder de intervención sobre la máquina por parte del artista. Ésta emancipación de la imagen técnica con respecto a lo que se supone como su *índice*, trae como consecuencia nuevos sistemas de lenguaje y estéticos, los cuales han de ser comprendidos únicamente por el espectador en procesos cognitivos y psicoanalíticos. Es así como el segundo factor

en cuanto al desvanecimiento de la figura actoral tradicional, se presenta como consecuencia posmoderna en la trasposición de roles entre actor y espectador.

Debido a la fragmentación que genera la cámara, el espectador de cine debe de codificar por medio de un proceso cognitivo la información que el actor comunica y actúa en cada plano; es decir, debe de entender en un sentido fractal, la parte por el todo y el todo por la parte, el rostro del actor que está viendo en un primer plano, hace parte y es todo el cuerpo de esa misma persona y no de otra, o de un doble, lo mismo ocurre con el cuerpo de un actor que camina en un inmenso paisaje, es el mismo que posteriormente se encuentra sentado en un living tomando el té en un plano más cerrado. En lo audiovisual, el espectador debe de completar lo que la cámara deja de lado y también lo que decide mostrar; a diferencia del teatro donde el campo de visión hacia el actor y desarrollo dramático es siempre totalitario.

El espectador entonces se encuentra enfrentado a una imagen que reconstruye la realidad, la cual es tan exacta que parece que fuese otra. De éste tema, Philippe Dubois hace un estudio puntualizando en las imágenes digitales y electrónicas, es decir, en la imagen-máquina y su capacidad de reconstruir la realidad de manera inmaterial por medio del *techné*, dicho en otras palabras, la inmaterialización que sufre la imagen producida y reproducida por medio de la tecnología, contrario a la pintura, o escultura en donde a través del tacto se puede apreciar la textura del óleo, la temperatura del mármol, el chorreado de la pintura, el grano de la piedra, la tela, o el tramo del cincel y pincel.

Con el paso del tiempo y la historia del arte, el soporte ha evolucionado cada vez más a una abstracción, lejos queda el soporte físico y tangible. Dicha materialidad de las piezas es menor debido a los avances tecnológicos y a la llegada de la computación, otorgándole a la imagen un mayor poder de mimesis, eliminando inversamente proporcional su materialización. Lo que en un principio comenzó con lo analógico: lienzo, piedra, celuloide, etc.; prosiguió con la cinta magnética y continua hoy por hoy con lo digital, siendo éste último capaz de construir imágenes sin depender de una realidad física que le sirva como base para capturar. Es así, como se yergue el mundo capturable por la máquina y el mundo creado independientemente por la máquina.

Estamos lejos de la materia-imagen de la pintura, del objeto fetiche de la fotografía, y hasta de la imagen sueño del cine que procede de un tangible fotograma. Es más una abstracción que una imagen. Ni siquiera una visión espiritual, sino el producto de un cálculo. (Dubois. 2000, p. 131-132).

Dicho mundo numérico-irreal ha sido también tratado por Vilém Flusser buscando cierta objetividad desde su producción, en su estudio y reflexión acerca de las imágenes digitales que responden a altos niveles de mimesis, las cuales él denomina como imágenes técnicas, y las explica como aquellas que son producidas de una manera “más o menos automática, o mejor dicho, de una manera programática, por medio de aparatos de codificación” (Machado, 2000, p. 92). A lo que se refiere entonces, es que ya bien sea la imagen creada por una cámara o un computador, son representaciones de la realidad que surgen como resultado de un proceso científico. De esta manera, lo que se está registrando o creando,

no son impresiones del mundo físico, sino transmutaciones de determinadas teorías científicas, como la óptica, las matemáticas, la física y la química convertidas en imagen, es la ciencia entonces, aplicada a la tecnología la que permite generar o para utilizar las palabras del propio Flusser, “transformar conceptos en escenas.” (Machado, 2000, p. 92).

Estas imágenes de máquina que en el caso del estudio es la *imagen-máquina-de-actor*, adquieren cada vez más, una mayor autonomía entre su referente de realidad y ellas mismas. Con el cine, que es movimiento en tiempo, la mimesis de lo real empezó a llegar a tal punto que la imagen mostrada simulaba ser la “vida misma”. Posteriormente con la llegada del video y su capacidad de registrar y transmitir en simultáneo, hizo que el tiempo real coincidiera con el tiempo electrónico de la imagen. Dicho realismo tanto temporal como representativo siguió evolucionando con los procesos de digitalización que la tecnología, influyendo a las artes, ha venido sufriendo.

La imagen de video se encuentra cargada no sólo de un efecto de realismo, sino también de un efecto de realidad, abriendo así dos mundos: lo que fue registrado, y lo que quedó registrado, que es con lo cual el artista juega y experimenta, lo carga de significado y construye su obra.

La imagen-movimiento del cine y de la tele-video parece entonces empujar al colmo, al absurdo, la búsqueda de mimetismo, la relación de reproducción del mundo: en última instancia el punto de llegada de esta lógica sería el de una imagen tan fiel y exacta que vendría a *duplicar* integralmente lo real en su totalidad. (Dubois, 2000, p. 129).

En esta duplicación de la realidad, más los significados que le atribuye el videoartista a la imagen, surge una nueva imagen; es decir, la nueva figura del actor en el videoarte y para denominarla de alguna manera, se tomará un vocablo alemán extraído de la literatura romántica, que ejemplifica perfectamente su significado: *doppelgänger*. La palabra germánica (Richter, 1796), proviene de *doppel*, que significa doble, y *gänger*, andante; es decir, un doble espectral andante de una persona viva. Retomando lo anterior, se podría decir, que la figura del actor que aparece en el videoarte es entonces una especie de espejismo, un deseo de hombre que se vuelve una imagen fantasmagórica. El actor-*doppelgänger* que se duplica de la realidad y logra emanciparse de ella, se da en el videoarte debido a su técnica de producción, la cámara o la computadora, y la carga de subjetividades que el autor y/o el espectador le confiere.

Ante lo anterior se deduce una nueva forma de representación, dos mundos paralelos, del cual el segundo surge gracias al primero, pero logra independizarse y ser autónomo. Dicha imagen técnica y/o simbólica que es la del actor en el videoarte, remite a la posibilidad de crear un actor inexistente, a la inmaterialidad para generar una figura que paradójicamente remite a la realidad del primer mundo, o a su representación fantasmagórica del “¿qué sería si?”. La máquina entonces logra crear una nueva figura actoral, independiente, con sus propias significaciones, luchando contra su doble: el actor convencional, “Soy entonces un hombre o una máquina” se pregunta Baudrillard (1988). El actor se gesta ahí, en el entre telón de la técnica y la experimentación artística, lejos queda ya el monstruo Frankenstein, y en un sentido anómalo se cumple la lucha entre máquina versus hombre por medio de represen-

taciones visuales creadas y simuladas por la máquina que son un calco exacto de la realidad. Se puede apreciar entonces cómo la figura del actor, se ha ido desvaneciendo, y el cuerpo humano y real, que encarna a un personaje, el cual es completamente narrativo, parece quedar atrás, reemplazado entonces por una figura-forma de actor fantasmagórica. El videoarte es un medio expresivo que revoluciona cuestiones canónicas de narratividad y puesta en escena, una manifestación artística propia de la posmodernidad.

Para Robert Stam (2000), la posmodernidad es el descentramiento, desplazamiento y desmitificación de los paradigmas que la modernidad había instaurado, como el capitalismo, las instituciones y las ideologías políticas y filosóficas; de acuerdo con Jean-François Lyotard (1987), se puede definir dicho fenómeno como una condición caracterizada por la negación de la utopía. Es decir, el fin y la inoperancia de las grandes narrativas de occidente, no únicamente como acontecimiento cultural sino también social, donde el consumo, los *mass medias*, la información y los avances tecnológicos, ponen de manifiesto “el carácter fragmentario y heterogéneo de la identidad socialmente constituida en el mundo contemporáneo, donde la subjetividad se hace “nómada” (Deleuze) y “esquizofrénica” (Jameson)”. (Stam, 2000, p. 343). Es así como la posmodernidad connota apertura, multiplicidad, pluralidad e hibridez, relacionado profundamente con la teoría de la relatividad planteada por Einstein (1905), en donde no hay ni espacio ni tiempo absolutos, trayendo consigo la pérdida de la noción de verdad sistemática y única.

La pérdida de todos los valores de la Ilustración se ve volcada también en el arte, desintegrando la autoridad y dando pie al individualismo y subjetividad. La estética posmoderna se caracteriza entonces por su tono alusivo, reflexivo, irónico y autoconsciente, la inestabilidad narrativa, el reciclaje nostálgico hacia el pasado y el pastiche.

El videoarte es una expresión artística completamente posmoderna. Vattimo, define todas aquellas prácticas del arte que han ido naciendo a principios del siglo XX, comenzando desde las vanguardias históricas, como “fenómeno general de ‘explosión’ de la estética fuera de los límites institucionales que(...), no se dejan considerar exclusivamente como lugar de experiencia teórica y apráctica” (Vattimo, 1985, p. 50); sino que se proponen como destructoras y agitadoras políticas, sociales, en contra de la institución y las legitimaciones que el arte tradicional les había otorgado. El autor define a la posmodernidad como la época del fin de la metafísica, que es un remitirse convaleciente, y a su vez negación del pasado. Dicha explosión o estetización que sufre el arte son las nuevas manifestaciones artísticas, las cuales surgen debido a la aparición e intervención de la tecnología en su creación. En la construcción dramática y narrativa del cine, que toma principios de la dramaturgia clásica, todo personaje transita una serie de eventos de los cuales es partícipe desde un principio hasta un fin. Linda Seger (1990), lo denomina estado inalterado, que es la primera instancia en la que el personaje se encuentra, hasta que por un impulso dramático o detonante dicha normalidad es inestabilizada, haciendo que durante toda la historia, su historia, el personaje esté en la búsqueda de estabilizar aquello que ha sido alterado, para que después del clímax; es decir, el momento cúlpe antes del cierre del relato, se encuentre de vuelta en una relativa normalidad, ya que después de la alteración le es imposible volver a estar en la misma posición física y/o emocional con la que inició. Este comienzo y fin es conocido como narratividad, sin importar si es lineal o no, abierta o cerrada. La figura del actor, que en el teatro, el cine y la televisión se consagraba como personaje de

una acción, en el videoarte se encuentra anulada como discurso totalizador y totalitario, y su rol es adoptado por el espectador.

Teóricos como Stanly Fish y Norman Holland han profundizado sobre la recepción de textos virtuales que requieren de una concretización por parte del espectador. En el cine éste último es necesariamente activo y crítico, ya que se encuentra obligado a compensar ciertas carencias, como la falta de una tercera dimensión; además de poseer la capacidad de constituir el texto cinematográfico, que recíprocamente lo constituye como espectador; “los espectadores configuran la experiencia cinematográfica y son configurados por ésta en un proceso dialógico sin fin” (Stam, 2000, p. 269), generando un encuentro entre los diversos discursos de ambas partes.

El espectador en el videoarte ocupa el lugar de actor porque es el encargado de construir y cerrar la pieza. Ya no se encuentra más inmóvil en una sala oscura, obligado, en cierta medida, a permanecer sentado contemplando el *film*. El cambio de espacio exhibitivo de una sala de cine a un museo o galería de arte, le da la libertad al espectador de desplazarse en el lugar, acercándose o alejándose de la obra, además de decidir su permanencia temporal ahí y la visualización o no, repetida del video.

Por otra parte, se aleja de la función del espectador televisivo, que alienado por los medios masivos, se convierte en un receptor pasivo y dependiente. La alienación, concepto expuesto por Hegel, reconoce el olvido existente de la conciencia del ser humano; es la Idea la que sufre dicha alienación; es decir, cuando el espíritu no se posee a sí mismo, o cuando las actividades que realiza el ser humano lo anulan, haciendo que se extraiga de sí mismo, para convertirse en otra cosa distinta a la que él es. Este estado de enajenación sólo puede ser superado por el ser humano en el proceso de conocer, cuestionarse, negar y transformar su propio ser, al igual que la realidad en la que vive. Posteriormente Karl Marx (1844), toma el concepto Hegeliano y lo aplica como el resultado del sistema económico capitalista, en el cual, por el hecho de existir la propiedad privada de producción, trae como consecuencia la pérdida de autonomía y libertad de una clase social que se encuentra sometida y explotada por otra. La alienación cultural (1944), tratada por Adorno un siglo después, toma como base el concepto de alienación marxista y lo reinterpreta. En su libro *La Industria Cultural*, señala la invasión de los medios masivos de comunicación como naturaleza, en donde el individuo acepta, adopta y disfruta la influencia de dichos medios, convirtiéndose así en un receptor pasivo, que consume y se comporta como el medio manda y nunca adquiere el rol de emisor.

Ante dicha concepción, el espectador del videoarte se yergue como revolucionario e independiente, ya que el valor y sentido de la obra lo proporciona Él mismo, por medio de procesos de codificación cognitivos, como la atención, la memoria, la percepción, junto con la impresión de características individuales, sociales, raciales, culturales y emocionales.

En el videoarte, los niveles de abstracción llegan a ser tan altos, que cada plano junto con su campo visible es completamente independiente de su antecesor y/o sucesor, si es que hipotéticamente llegasen a existir. Cada imagen entonces se eleva como unidad autónoma de significación, debido a la experimentación plástica o conceptual propias del videoarte, haciendo que “ciertas imágenes posean incluso una relativa autonomía semántica (...) como dos ‘células’ autónomas que sólo podrán articularse mediante una fuerte metonimia o un enunciado extra filmico” (Aumont, 1997, p. 242).

Dicha falta de unidad narrativa o estética, canónicamente hablando, abre una enorme grieta, que es abolida inmediatamente por la creación y aparición de un significante que es otorgado por el espectador, es decir, salda la brecha generada por la falta de relación narrativa y de información tanto visual como verbal.

Este carácter participativo, o *jugar con*, constituye lo lúdico del videoarte. Es así como el espectador tiene la capacidad, como en un juego de tenis, a ser co-jugador, y seguir con su mirada y movimiento de cabeza el ir y venir de la pelota, para finalmente generar un juicio de valor, “que sólo puede dar quien haya aceptado el desafío. Y esta respuesta tiene que ser la suya propia, la que él mismo produce activamente. El co-jugador forma parte del juego. Porque toda obra deja un espacio de juego para rellenar..., básicamente: siempre hay un trabajo de reflexión, un trabajo espiritual” (Gadamer, 1991, p. 30).

Es esta posibilidad de reflexión o identidad hermenéutica la que constituye el carácter de la obra, y a su vez, en un juego recíproco, establece la identidad del espectador, ya que en tanto exista un ser que comprenda e identifique la obra, ésta se cargará de significado, exigiendo como resultado un trabajo constructivo.

Esta necesidad de sutura se concibe de la mejor manera del pensamiento Lacaniano (1964), que afirma a la falta como indispensable para generar el deseo, el cual es fruto de una *hiancia* que divide al sujeto, lo parte en dos; y en ésta necesidad de completarse, actúa. El videoarte entonces, instala tácitamente un campo *ausente*, que genera una brecha, el cual es supuesto, completado y rellenado por el espectador, convirtiéndolo en el actor de una acción, su propia acción.

Referencias Bibliográficas

- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. y Marie, M. (1990). Psicoanálisis y análisis del film. En: *Análisis del Film*. Buenos Aires: Panorama del arte. Disponible en: <http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/Aumont%20analisis%20del%20film.pdf>
- Bazin, A. (1957). De la política de los autores. *Cahiers du Cinéma*, 70.
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Segunda Edición. Madrid: Discursos Interrumpidos.
- Dubois, P. (2000). Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. En La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 297-307). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Buenos Aires: Paidós.
- Machado, A. (2000). Repensando a Flusser y las imágenes técnicas. En La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 91 – 99). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Mello, C. (2003). Extremos del video. En: La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 321-329). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Mitchell, W.J.T. (1992). Mostrando el ver: una crítica a la cultura visual. En: Stam, R. (2001). *Teorías del cine: una introducción*. Buenos Aires: Paidós.

- Stam, R. (2001). *Teorías del cine: una introducción*. Buenos Aires: Paidós.
- Vattimo, G. (1985). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Bibliografía

- A.A.V.V.(2005). El realizador de cine como profeta. En: *Arte del Siglo XX - Pintura, Escultura, Nuevos Medios, Fotografía*. China: Taschen.
- Aronson, L. (2001). *Screenwriting Updated*. Los Ángeles: Silman-James Press
- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- (1992). El papel del dispositivo. En: *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Bazin, A. (1957). De la política de los autores. *Cahiers du Cinéma*, 70.
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Segunda Edición. Madrid: Discursos Interrumpidos.
- Berman, M. (1989). Brindis por la modernidad. En Casullo, Nicolás. (Ed). *El debate Modernidad / Posmodernidad*. Buenos Aires: Ediciones El cielo por asalto.
- Blouin, P. (2001). El Angulo ciego de la imagen digital. *Cahiers du Cinéma*, 553.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen - movimiento. Estudios sobre cine 1*. Buenos Aires: Paidós.
- Dubois, P. (2001). Para una estética de la imagen video. En La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 297-307). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- (2000). Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. En La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 297-307). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Duguet, A. M. (1991). El video se inspira en las artes plásticas. En: La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 289). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Eins, J. (1997). *El actor pide*. Editorial Gedisa: Buenos Aires.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Buenos Aires: Paidós.
- Gubern, R. (1989). *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona: Anagrama.
- Lacan, J. (1964). *Seminario XI. Los cuatro conceptos del psicoanálisis. Clase 3 y 4*. Buenos Aires: Paidós.
- La Ferla, J. (2000). Videovación o el diseño de una obra video. En: La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 309-329). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Lyotard, J. F. (1987). *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- Machado, A. (2004). *Arte y medios: Aproximaciones y distinciones*. Buenos Aires: La puerta FBA.
- (2000). Repensando a Flusser y las imágenes técnicas. En La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 91-99). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Marx, K. (1844). Manuscritos de París. Citado en: Reiss, E. (2000). *Una guía para entender a Marx*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- Mello, C. (2003). Extremos del video. En: La Ferla, J. (Comp). *El medio es el diseño audiovisual*. (p. 321-329). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

- Mitchell, W. J. T. (1992). Mostrando el ver: una crítica a la cultura visual. En: Stam, R. (2001). *Teorías del cine: una introducción*. Buenos Aires: Paidós.
- Seger, L. (1990). *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: RIALP ediciones.
- Solaz, L. (s.f.). *Cine posmoderno*. Buenos Aires: Panorama del arte. Disponible en: http://www.panoramadelarte.com.ar/panorama_texto6.html
- Stam, R. (2000). *Teorías del cine: una introducción*. Paidós: Buenos Aires.
- Stanislavsky, C. (1956). Recopilación de artículos, discursos, conversaciones, cartas. En: Reynolds Hapgood, E. (2001). *Manual del Actor*. México D.F.: Editorial Diana.
- Vattimo, G. (1985). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Summary: This article aims to examine the role of the actor in the video-art and its new ways of representation and redefinition in the scope of a media that has been originally reactionary. Video art has rejected the traditional audiovisual canons and has annihilated, partially or totally, the actor's participation, since its canonical functionality has overcome the limits in the traditional audiovisual industry, moving its narrative and dramatic work, to become a plastic and aesthetic resource.

Moreover, the present work investigates the transposition of the role of the actor towards the video art spectator. The actor takes on a role as a symbolic figure, and begins to be questioned not because of the identification processes, but rather because of the interpretation of its signifier. Also because of the video art particular narrative constructions, film editing and production processes the spectator has the need to fill the lack of information, becoming himself the actor that builds and passes the work.

Keywords: actor - hybrid art - postmodernism - spectator - Video Art.

Resumo: O artigo tem como objetivo examinar a figura do ator no vídeo arte, suas novas formas de representação e re - significação de roles num médio que desde sua origem foi reacionário, e rechaçando os cânones tradicionais audiovisuais, logrou aniquilar de modo parcial ou total ao ator, posto que sua funcionalidade canônica avançou os limites nos que a indústria audiovisual tradicional o albergava, mudando-o da sua labor narrativa e dramática, para se converter num recurso plástico e estético.

Por outro lado, o trabalho indaga a transposição do rol do ator no espectador do vídeo arte, devido a processos pós-modernos, onde todos os grandes discursos herdados da modernidade e a Ilustração se vêm eliminados e desacreditados. O ator como figura adquire um rol simbólico, e começa a ser interpretado não por processos de identificação, senão pela interpretação do seu significante, e que devido às construções narrativas, processos de montagem e produção próprias do vídeo arte, gera no espectador a necessidade de suturar a falta de informação, convertendo-se este no ator que constrói e transita a obra.

Palavras chave: ator - arte hibrida - espectador - pós modernidade - Vídeo arte.
