

ES «Videal»: dialogando con Video

EN “Videal”: dialoguing with Video

ITA “Videal”: dialogare con Video

FRA « Videal » : Dialoguer avec Vidéo

POR “Videal”: Dialogando com Vídeo

José Alejandro López Pérez


«Videal»: dialogando con Video

Recibido: 05/08/2024; Aceptado: 09/12/2024; Publicado en línea: 01/01/2025
<https://doi.org/10.15446/actio.v9n1.118160>



**JOSÉ ALEJANDRO
LÓPEZ PÉREZ**

Profesor asociado de la
 Universidad Nacional de
 Colombia, sede de La Paz
 Correo electrónico:
videorgb@gmail.com

 0000-0002-1998-3591

RESUMEN (ES)

El objetivo de este artículo es exponer particularidades del video, porque constantemente se analiza como cine o audio. Desconocer lo intrínseco del video constituye un riesgo porque, como todo medio tecnológico, si se ignora cómo opera, se está a su merced y se obvia parte de su potencial creativo. Este artículo tiene tres ejes de presentación. Primero, se observa qué sucede cuando dispositivos de video capturan y emiten imágenes; segundo, se desarrolla, a través de un ejercicio de ficción, un diálogo entre video y cine como personajes para recalcar la diferencia entre estos y otros medios; y, tercero, expone experimentaciones fotográficas que, a su vez, alimentan las reflexiones del diálogo. Metodológicamente, observando meramente la captura de imágenes que genera el video y su emisión, se recurrió a la comparación y la experimentación. Los resultados principales son que el video al capturar es un «ver, pero no tocar»; por su inmediatez, es «ver para creer», y extiende-refleja al espectador y este se extiende-refleja en el video; y al emitirse de manera inmediata a su captura y dependiendo de su configuración espacial, establece sumatorias singulares de espacios y tiempos. A modo de conclusión, se sintetizan las características enunciadas del video.

PALABRAS CLAVE: *arqueología de los medios; arte mediática; experimental; materia de creación; observacional; video.*

ABSTRACT (ENG)

The purpose of this article is to expose particularities of video, because it is constantly analyzed as film or audio. Ignorance of the intrinsic nature of video constitutes a risk because, like any technological medium, if we ignore how it operates, we are at its mercy and part of its creative potential is obviated. This article has three axes of presentation. First, it observes what happens when video devices capture and emit images; second, it develops, through a fictional exercise, a dialogue between video and cinema as characters to emphasize the difference between these and other media; and, third, it exposes photographic experiments that, in turn, feed the reflections of the dialogue. Methodologically, merely observing the capture of images generated by video and its broadcasting, we resorted to comparison and

experimentation. The main results are that video, when capturing, is a “see, but do not touch”; because of its immediacy, it is “see to believe”, and it extends-reflects the viewer and the viewer extends-reflects in the video; and when broadcast immediately after its capture and depending on its spatial configuration, it establishes singular summations of spaces and times. By way of conclusion, the enunciated characteristics of the video are synthesized.

KEYWORDS: *media archeology; media art; experimental; creation matter; observational; video.*

RIASSUNTI (ITA)

L'obiettivo di questo articolo è quello di esporre le particolarità del video, perché viene costantemente analizzato come film o audio. L'ignoranza della natura intrinseca del video costituisce un rischio perché, come ogni mezzo tecnologico, se si ignora il suo funzionamento, si è alla sua mercé e si ignora parte del suo potenziale creativo. Questo articolo si articola su tre assi di presentazione. In primo luogo, esamina ciò che accade quando i dispositivi video catturano ed emettono immagini; in secondo luogo, sviluppa, attraverso un esercizio di finzione, un dialogo tra video e film come personaggi per sottolineare la differenza tra questi e altri media; in terzo luogo, presenta esperimenti fotografici che, a loro volta, alimentano le riflessioni del dialogo. Dal punto di vista metodologico, ci si è limitati a osservare la cattura delle immagini generate dal video e la loro trasmissione, utilizzando il confronto e la sperimentazione. I risultati principali sono che il video, quando cattura, è un “vedere, ma non toccare”; a causa della sua immediatezza, è un “vedere per credere”, estende-riflette lo spettatore e lo spettatore estende-riflette nel video; e quando viene trasmesso immediatamente dopo la sua cattura e a seconda della sua configurazione spaziale, stabilisce singolari aggregazioni di spazi e tempi. In conclusione, vengono sintetizzate le suddette caratteristiche del video.

PAROLE CHIAVE: *archeologia dei media; media art; sperimentazione; materia creativa; osservazione; video.*

RÉSUMÉ (FRA)

Le but de cet article est d'exposer les particularités de la vidéo, car elle est constamment analysée comme un film ou un son. La méconnaissance de la nature intrinsèque de la vidéo constitue un risque

car, comme tout médium technologique, si l'on ignore son fonctionnement, on est à sa merci et on ignore une partie de son potentiel créatif. Cet article s'articule autour de trois axes de présentation. Premièrement, il examine ce qui se passe lorsque les dispositifs vidéo captent et émettent des images ; deuxièmement, il développe, à travers un exercice de fiction, un dialogue entre la vidéo et le film en tant que personnages pour souligner la différence entre ces médias et les autres ; et troisièmement, il présente des expériences photographiques qui, à leur tour, alimentent les réflexions du dialogue. Sur le plan méthodologique, en observant simplement la capture des images générées par la vidéo et leur diffusion, la comparaison et l'expérimentation ont été utilisées. Les principaux résultats sont que la vidéo, lors de la capture, est un « voir, mais ne pas toucher » ; en raison de son immédiateté, elle est un « voir pour croire », et elle étend-réfléchit le spectateur et le spectateur étend-réfléchit dans la vidéo ; et lorsqu'elle est diffusée immédiatement après sa capture et en fonction de sa configuration spatiale, elle établit des agrégations singulières d'espaces et de temps. En guise de conclusion, les caractéristiques susmentionnées de la vidéo sont synthétisées.

MOTS-CLÉS : *archéologie des médias ; art médiatique ; expérimental ; matière créative ; observation ; vidéo.*

RESUMO (POR)

O objetivo deste artigo é expor as particularidades do vídeo, pois ele é constantemente analisado como filme ou áudio. O desconhecimento da natureza intrínseca do vídeo constitui um risco porque, como qualquer meio tecnológico, se ignorarmos como ele opera, estaremos à sua mercê e ignoraremos parte de seu potencial criativo. Este artigo tem três eixos de apresentação. Primeiro, analisa o que acontece quando os dispositivos de vídeo capturam e emitem imagens; segundo, desenvolve, por meio de um exercício de ficção, um diálogo entre vídeo e filme como personagens para enfatizar a diferença entre essas e outras mídias; e, terceiro, apresenta experimentos fotográficos que, por sua vez, alimentam as reflexões do diálogo. Metodologicamente, por meio da mera observação da captura de imagens geradas pelo vídeo e sua veiculação, foram utilizadas a comparação e a experimentação. Os principais resultados são que o vídeo, ao captar, é um “ver, mas não tocar”; por seu imediatismo, é um “ver para crer”, e estende-reflete o

espectador e o espectador estende-reflete no vídeo; e, ao ser transmitido imediatamente após sua captação e dependendo de sua configuração espacial, estabelece agregações singulares de espaços e tempos. Como conclusão, as características do vídeo mencionadas acima são sintetizadas.

PALAVRAS-CHAVE: *arqueologia da mídia; arte da mídia; experimental; matéria criativa; observacional; vídeo.*

INTRODUCCIÓN

En cuadro, los protagonistas de este diálogo: Cine y yo (Video).

—En los diversos análisis, no es inusual que constantemente se me analice con tu teoría —emito a Cine—, porque capturamos y reproducimos imágenes visuales en movimiento; o con la teoría del audio, cuando este se graba y se reproduce por medio de señales eléctricas, ya que dependo de la electricidad. Por lo tanto, para crear mi propia teoría, varios estudios, de carácter muy interesante, se han enfocado en analizar mis particularidades como medio.

—Video, mi querido medio, esto es de suma importancia porque, parafraseando al canadiense Marshall McLuhan —Cine apunta—, el medio define las formas en las que el humano actúa y se asocia (2003). Al ignorar esto, muchas veces omitimos, desafortunadamente, lo que sucede con la materia de creación. Rememorando las palabras del japonés Jiro Yoshihara, es necesario observar la voz de esta materia para no forzarla (2013). Si no reparamos en esta poderosa voz, corremos el riesgo de estar a merced de los medios tecnológicos, ya que no hay reflexión y, desgraciadamente, no potenciamos su creación.

—Para iniciar este diálogo que me explora —continúo— apunto que, como escribe el francés Philippe Dubois, la palabra que me define, «video», suele acompañar a otra (video cámara, video reproductor, video club, video reportaje) (2001). Aun, cuando se busca una palabra que se refiere a mis cualidades, se dice «videográfico» y esto me enfoca en la escritura, ya que «grafía» es escrito. Entonces, he reflexionado y buscado un término exclusivamente mío y sugiero «videal», ya que el sufijo *-al* implica que «videal» se refiere a «video». Propongo que nos interrogamos en qué es «videal». Como *video* proviene del latín *eu* (yo)+*videre* (ver), es decir, 'yo veo'. Interrogar por «video» es preguntarnos por «yo veo»; y cuestionarse por

«videal» es inquirir por aquello que «se refiere a yo veo». Así, escudriñar por «videal», desde mi punto de vista, es observar cómo es el ver en mí. ¿Qué opinas Cine?

—Encuentro que tu propuesta puede ser reveladora. De hecho, creo que podemos encuadrarnos en esta línea de carácter observacional —imprime Cine—. Es más, podemos ahondar en ella. Consideremos que el checo-brasileño Vilém Flusser, al analizar el aparato fotográfico, apunta que la mayoría de operadores no se detienen a observar los procesos que acontecen al interior de la cámara (1990), sino solo lo que acaece en el exterior. Esto, Video, también aplica a nosotros y, en consecuencia, planteo que no discurramos lo que sucede al interior de nuestros dispositivos; sino en lo que se observa, al hacerte, en el exterior de estos. Así las cosas, cuestionémonos: ¿qué se observa cuando una imagen visual del mundo es capturada con una cámara de video y emitida en una pantalla de video? Creo que esta inquietud es circunstancial dado que hemos reparado en investigaciones que te analizan y no hemos hallado estudio en español, inglés, portugués o francés que diseccione, con una metodología observacional, meramente lo que se observa cuando tu imagen es capturada y emitida. Esto es de suma importancia para realizar una pequeña contribución teórica a tu estudio, tomando distancia de aspectos técnicos que, aunque valiosos, muchas veces no son considerados por los realizadores de Video.

—En el marco de nuestro diálogo, para mantenernos en lo elemental de mi naturaleza, de lo que soy —retroalimentación—, como me establecí con fuerza en los años sesenta como medio en sí, no tengamos en cuenta ni imágenes originadas sin captura de cámara (como las generadas por computador) ni emitidas en algo que no sea pantalla (como algunos hologramas). Inclusive, para realizar un análisis enfocado en mis orígenes, no nos encuadremos cuando soy digital, sino análogo. En ese orden de ideas, para extender esta aproximación, cuando nos referimos a ti o a mí, lo hacemos cuando somos análogos. Así, para evitar confusiones, al decir película, apuntamos a tu soporte de grabación Cine, y cinta, al mío; y cuando mencionamos pantalla, señalamos a las superficies traslucidas en las que se ve mi imagen, y tela, donde te sueles proyectar.

—Para este diálogo —revela Cine—, es necesario apuntar que hemos desarrollado experimentaciones de carácter visual, fotografías análogas, que apuntan a lo «videal». En varias de estas imágenes, donde hemos empleado un



Figura 1. Video neonado (2021). Autores: Video y Cine.

espectador¹ para tomarlas, aunque realizamos lectura de algunas de estas, es menester aclarar que no son más que nuestra propia interpretación. Debido a lo anterior, para este diálogo, recurrimos, desde la observación, a la comparación y la experimentación. Entabladas estas salvedades, continuemos, entonces, y expongamos algunos aspectos que observamos cuando capturas y emites imágenes.

DISCUSIÓN

—Estimado Cine, para ver una imagen visual en el mundo —expongo—, se necesita luz. Esta proviene de diversas fuentes, como el sol, el fuego o bombillos. Se puede ver directamente a estas fuentes y ver la imagen visual de la fuente (veo el sol, veo la vela). Asimismo, la luz que emiten estas fuentes puede reflejarse sobre o refractarse por una superficie para generar imágenes.

—Video, permíteme y traigo algunos ejemplos de las imágenes que se ven por reflexión. Entre ellas, resaltamos las que se encuentran en un lienzo, un papel o una pared —revela Cine—. De hecho, creo que no sobra indicar que el mismo lienzo, el papel o la pared se ven por reflejo. Esto acaece porque la luz, que está compuesta por múltiples longitudes cromáticas de onda, golpea sobre la superficie que absorbe algunas longitudes de esta luz y refleja las que no le son propias. En otras palabras, un espejo refleja toda la luz y se ve la negación de todas las longitudes cromáticas en su superficie. De forma similar, al ver una superficie azul es porque esta no es de este color: lo que

vemos en la superficie es lo que ella no es, es su negación cromática. En este orden de ideas, se ve el color, por ende, la imagen visual. Como vemos una parte considerable del mundo por reflejo, estamos viendo la negación de la materia.

—Para el caso de las imágenes que se generan por la refracción lumínica, encontramos, entre otras, las formadas al exponer directamente tu película o los negativos fotográficos a la luz, o cuando yo emito imágenes en la pantalla —retroalimentación—. En el caso de tu película o tus negativos, también opera la negación de la materia que se encuentra en el reflejo. Si se observa azul en la película al exponerlo a la luz es porque solo pasan los rayos de este color y el resto son absorbidos por la película misma. Sin embargo, en mi caso, los colores que se refractan sobre la pantalla no son negación cromática, sino que ellos son generados por un tubo de rayos catódicos para ser del color que se ve. De tal forma que se proyectan rayos azules sobre la superficie y nosotros los vemos de este color.

—Esto nos lleva a considerar que, en lo que te concierne, son necesarias la pantalla y la refracción de la luz en ella para emitirte —Cine interrumpe—. Propongo, entonces, que nos enfoquemos por un momento en la estructura *Video neonado* (figura 1), en la que la luz se emite desde el interior del tubo y se proyecta en este con tu nombre. El hecho de que la proyección y la emisión estén localizados en el mismo dispositivo es una cualidad de tu naturaleza. Ejemplifico esta declaración: el televisor emite luz que se refracta en sí mismo. A diferencia mía, donde las

¹ «Espectador» es un término que hayamos adecuado, ya que posee la misma raíz etimológica que «espejo», el cual es protagonista de varias de las reflexiones que exponemos.

imágenes salen de mi proyector y se ven en movimiento en una tela. Así las cosas, *Video neonado* puede sopesarse como una pantalla.

—Inclusive, puede considerarse como video, porque además la luz que se emite es información en sí —expongo—. Me explico, la luz que atraviesa tu película o la que se refleja sobre la pintura provienen de fuentes externas (como un bombillo eléctrico o el sol) y se genera la imagen. En cuanto conmigo, la luz eléctrica que se emite en mi pantalla es una imagen en sí, es luz-información desde su origen. Es decir, los colores que emito eléctricamente son las frecuencias cromáticas visibles y así afirmo la materia del mundo.

—Creo, vehementemente, que esta emisión de imágenes eléctricas entreteje otros diferenciales entre nosotros —revela Cine—. Encuadrémonos en que la luz con la que se ven imágenes visuales en diversos medios puede ser o discontinua o continua. Para ver las imágenes en movimiento, conmigo, se proyecta una secuencia de fotogramas (siendo foto ‘luz’ y grama ‘escrito o línea’, por ende, escritos o líneas de luz) a cierta velocidad que percibimos como movimiento continuo, como un *tempusgrama*; pero, siendo estrictos, entre fotogramas, la luz se interrumpe, es discontinua. De hecho, entre fotogramas acaece una oscuridad imperceptible para el ojo humano. Esto sobreviene porque el soporte de mis fotogramas (la fotografía) es sólido, matericamente consistente.

—En cuanto yo capturo luz con los sensores y escribo sobre la cinta —respondo a Cine—, una cinta que permite poca manipulación y en la que no se pueden ver directamente las imágenes. Además, yo emito luz de forma continua. Así, como se ve una pintura o una escultura, donde la luz reflejada de ellas no tiene interrupción, al emitirme paso de un fotograma a otro continuamente. Hasta cuando estoy pausado no interrumpo la emisión. Soy realmente un *tempusgrama*, una línea incesante de luz. Esto sucede porque el soporte de los fotogramas que empleo para capturar y emitir imagen es la electricidad. Lo que implica, por una parte, que proceso imágenes a la máxima velocidad permitida por la Naturaleza para transmitir información, la velocidad de la luz (ya que los equipos electrónicos operan, condicionados por el medio de transmisión, con esta velocidad que es inmediata²).

—Por otra parte, al tener como soporte la electricidad, adquieres de ella otras de sus cualidades —apunta Cine—. El estadounidense Hollis Frampton menciona que tu

imagen es incesantemente creciente y decadente ante los ojos del espectador (1983). Como si fueras un rayo, tu imagen inasible e inconsistente, se manifiesta de manera fluida, dura un instante y desaparece. De la forma en la que lo menciona también el estadounidense Bill Viola, eres agua electrónica (2013), lo que yo me permito complementar enunciando que eres un torrente de electrones, un río eléctrico. En efecto, un río que se puede percibir cuando se ve tu pantalla con proximidad, donde la electricidad fluye tejiendo imágenes.

—Soy un río reversible —retroalimentación—, porque mis sensores pueden capturar imágenes una y otra vez, y mi cinta se logra reutilizar y borrar. En cuanto tu superficie de captura, la película, no olvida porque las imágenes no se pueden borrar de ella para ser reutilizada. Eres un *tempusgrama* que debe recordar y seguir una línea recta temporal y yo, uno que puede olvidar y reversarse en el tiempo.



Figura 2. Video hongueado (2021). Autores: Video y Cine.

—Video, sin embargo, creo que esa noción de reversible no es absoluta, ya que los dispositivos con los que nos hacemos se deterioran con el pasar del tiempo y el uso —imprime Cine—. Por ejemplo, mi película o la de fotografía puede *honguearse* (figura 2); y tu cinta, al deteriorarse, puede producir una interferencia conocida como *glitch*. Así las cosas, eres un río de electrones, que se manifiesta a veces reversible y, otras, irreversiblemente.

2 Lo inmediato es ‘lo contiguo, lo que sucede enseguida’; en cuanto lo simultáneo se refiere a ‘dos o más acciones sucediendo en el mismo tiempo’ (Asale y RAE, 2023).

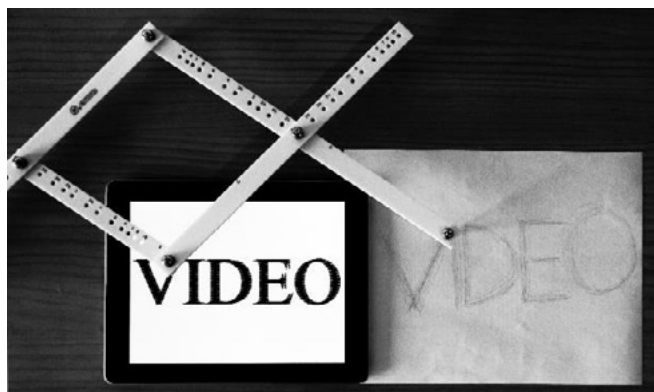


Figura 3. Video pantografado (2021). Autores: Video y Cine.

—Este diferencial entre tu película y mi cinta nos lleva a enfocarnos en nuestras superficies. Cine, en tu superficie de captura la película graba la imagen; inclusive, en la película se puede emitir la imagen al exponer esta superficie a la luz —continúo—. En mi caso, tengo cierta cercanía con un pantógrafo (figura 3) porque, así como esta herramienta toma la imagen de una superficie y la graba en otra, yo tomo la imagen capturada por mi sensor y la grabo en la cinta. Sin embargo, con el pantógrafo donde se graba la imagen es donde se ve, y yo diferencio estas superficies. Es decir, aunque yo tengo las superficies de captura, grabación y emisión integradas a la cámara, cada superficie se diferencia de la otra. Yo escindo estas funcionalidades en mí.



Figura 4. Video envidado (2021). Autores: Video y Cine.

—Empero, aunque manifestemos esta discrepancia en el comportamiento de nuestras superficies de captura, compartimos una singularidad en ellas, que es uno de nuestros diferenciales con otros medios —apunta Cine—. Por una parte, para gestar una imagen se escribe sobre el papel (figura 4), se pinta sobre el lienzo, se manipula el barro... Lo que el francés Georges Didi-Huberman denomina «imagen-contacto» (2008, p. 76), una imagen donde la superficie de captura debe ser ocultada a la luz para generarse. De la cual, por deducción, enuncio la «imagen-no-contacto», con la cual la superficie de captura debe ser expuesta a la luz para gestarse, como tu imagen o la mía. Tú capturas la luz sobre tu sensor y yo sobre

mi película. Si con la pintura o la escultura se afirma lo háptico y se niega lo óptico; con nosotros, Video, hay una inversión de esto, se niega lo háptico y se afirma lo óptico. En el primer caso, es «tocar, pero no ver»; y, en el segundo, en nuestro caso, «ver, pero no tocar».

—Entonces, si bien nos encontramos en «ver, pero no tocar», también nos diferenciamos en «ver» —interfiero—. De esta forma, cuando se captura la imagen en tu película, se debe esperar a que esta se revele para ver qué se capturó. Por eso, la inglesa Tacita Dean dice que trabajar contigo es un acto de fe (2001); se cree en lo que no se ve. Lo que no sucede conmigo porque en la pantalla se pueden emitir las imágenes que están siendo capturadas inmediatamente, gracias, en parte, a que escindo mis superficies de captura y emisión. Mi inmediatez, condicionada por la velocidad de la luz, marca un gran diferencial contigo. Si contigo, Cine, se cree en lo que no se ve (se crea con un acto fe), conmigo se cree en lo que se ve y, desde este punto de vista, no hay fe en mí. Además de ser «ver, pero no tocar», soy «ver para creer».



Figura 5. Video especulado (2021). Autores: Video y Cine.

—Considerando esta inmediatez, creo que no es solo una propiedad tuya —apunta Cine—, ya que se puede ver una imagen creándose cuándo una lupa quema un papel o cuando nos enfrentamos a un espejo (figura 5). No obstante, me atrevo a decir que, en el campo de los medios visuales, los cuales capturan imágenes en movimiento y las emiten para que sean percibidas en movimiento, varios autores han declarado cómo solo tú puedes emitir inmediatamente una imagen a tu captura. Entre otros, Viola, aclara que con tu surgimiento se alteró la experiencia del tiempo, provocando el apareamiento del término «tiempo real», condicionado por la velocidad de la luz, que él lo refiere a una experiencia que se despliega de tal manera que está el acto en sí y, paralelamente, su imagen (2010); o el



Figura 7. Video reflejado (2021). Autores: Video y Cine.

brasileño Arlindo Machado, al destacar que solo contigo se restituye el presente como hecho, al exhibirlo a través de imágenes en cuanto acontece (2000). Enunciados que se refieren a tu inmediatez, pero que no deben ser tomados de manera literal.

—En la configuración espacial que se ve en *Video reflejado* (figura 6), el espectador sostiene un espejo con el reflejo del texto «video» directamente hacia mi cámara —expongo—. El estadounidense, artista y psicólogo, Peter Campus (2017) decía que yo me extiendo por el espacio. Estoy en el dispositivo y también en los lugares que capturo. Por lo que me extiendo en los

elementos que conforman este espacio (el papel, el espejo, el espectador y la cámara). Al mismo tiempo, ellos extienden su presencia en mí. Por ejemplo, en *Video reflejado* el espectador está al fondo y en la pantalla. Mi cámara, diría McLuhan, cuando extiende el cuerpo del espectador, conlleva a que este se vea reflejado en ella (2003), por lo que, al extender al espectador, también lo reflejo. Al mismo tiempo, como extendiendo al humano y él me extiende, cuando lo reflejo, él también me refleja. Lo mismo aplica para los otros elementos que conforman el espacio, es decir, para el espacio mismo. El espectador y yo, al extendernos en el espacio, también nos reflejamos en este, en cada elemento que lo construye. De tal forma



Figura 6. Video reflejado (2021). Autores: Video y Cine.

que, como en una red, cada componente constructor del espacio extiende-refleja a los otros elementos. En este proceso, como un elemento ve su reflejo en otro y viceversa, es como enfrentar dos espejos que generan una repetición infinita. Cada elemento que construye el espacio opera tal espejo, lo que genera una múltiple confrontación especular infinita. La sumatoria de esta confrontación se convierte en el espacio que habito: un espacio que vuelve sobre sí incesante e inmediatamente. En ese orden de ideas, mi inmediatez (o mi *tiempo real*) no es paralela (no separa el acto de la imagen), como dice Viola, sino que es transversal.



Figura 8. Video rescrito (2021). Autores: Video y Cine.

—Además, es necesario añadir que este ser inmediato tiene otras implicaciones en tu configuración espacial —Cine imprime—. En *Video reflejado* (figura 7) y *Video rescrito* (figura 8), para ver la palabra «video», la luz primero se refleja en el papel y luego es capturada por una cámara. Por lo que, en los dos casos, el trayecto inmediato que realiza la luz permite que en cada imagen veamos diferentes tiempos. Entonces, además de una sumatoria espacial, también acaece una temporal, lo que asimismo

aplica para *Video reflejado* (figura 6), provocando que tu espacio sea igualmente una potente sumatoria de tiempos que se reflejan entre sí (cada elemento que constituye el espacio pertenece a un tiempo diferente). Así las cosas, en oposición del enunciado de Machado, tú no restituyes el presente, sino que en ti se constituyen una infinidad de reflejos temporales que conforman al mismo presente.

—Encuadrados en la inmediatez entre la captura y la emisión de imágenes en movimiento, enfoquémonos en efectos visuales particulares para observar singularidades en la sumatoria de espacios y de tiempos —retroalimentación—. Veamos primero cómo nosotros logramos superponer dos imágenes con la menor tardanza, haciendo una parte de una de ellas invisible, para producir una tercera imagen. Me refiero que, en mi caso, esto se logra con el conocido croma elaborado en *tiempo real*. En este, con un dispositivo que me mezcla, se toman dos imágenes provenientes, a su vez, de dos cámaras para producir una tercera imagen. El dispositivo hace uso de una de las imágenes que proviene de una cámara y la superpone a la imagen que llega de la otra. Entonces, vuelve invisible, resta, uno de los colores de la imagen que está ubicada encima (usualmente se invisibiliza el verde o el azul, dos de los tres colores principales de la luz), de tal forma que deja ver parte de la imagen que está debajo, para producir, con esta mezcla eléctrica, la tercera imagen.

—Creo, Video, que esta mezcla en la que con menor tardanza puedo superponer dos imágenes, haciendo una parte de una de ellas invisible para lograr una tercera imagen, se realiza de una forma diametralmente distinta —interrumpe Cine—. Me tomo la licencia de ejemplificar con la conocida experimentación cinematográfica *India Rubber Head* (1901) del francés Georges Méliès. En esta película él grabó, conmigo como soporte, su cabeza sobre un fondo negro, el negro que es ausencia de luz. Posteriormente, regresó la película en la cámara y capturó un escenario que contiene escenografía. Como resultado, por medio de la suma de dos imágenes en la película, esta registra la cabeza flotando, gigante, sobre el escenario.

—De acá, Cine, se infieren varias diferencias entre esta mezcla que realizamos —expongo—. Por una parte, para volver parte de la imagen invisible en tu superposición se emplea la ausencia de luz y conmigo se invisibiliza un color, por lo que tú superpones desde la oscuridad y yo desde la luz. Además, tú haces este proceso sumando la totalidad de las imágenes y yo restando una parte de una de ellas. Por último, tú utilizas una cámara para capturar una acción después de otra, dos acciones distantes en el tiempo, en cuanto yo, dos cámaras para capturar dos acciones muy cercanas temporalmente (la imagen de una

cámara llega primero al dispositivo por factores, entre otros, como la longitud de los cables que transmiten la imagen). Es decir, en estos casos, aunque los dos superponemos tiempos y espacios, yo los superpongo con la inmediatez de la luz y tú, con una prontitud que está en gran parte condicionada a los movimientos de quien te opera.



Figura 9. Video retroalimentado (2021). Autores: Video y Cine.

—Enfoquémonos, a continuación, en otro efecto visual para explorar la sumatoria de espacios y tiempos —Cine indica—. Para esto, retornemos momentáneamente a los dos espejos que se enfrentan. En ellos vislumbramos una imagen que se repite constantemente, hasta el infinito, gracias al cruce de luz entre dos superficies especulares. Similarmente, cuando se captura con tu cámara la imagen en una pantalla y esta imagen se emite inmediatamente en la misma pantalla, sobre esta se produce tu retroalimentación, la que también se conoce como *feedback*. Dos superficies cruzan, en tiempo real, información: el sensor de la cámara y la pantalla. Aquel solo captura información, en cuanto esta, únicamente la emite.

—En mi retroalimentación se expresan características que hemos observado cuando capturo y emito imágenes —interfiero—: 1) soy refractado, 2) me realizo en una superficie y me veo en otra, 3) mi luz es continua, 4) capturo una luz y emito otra, 5) soy expuesto a la luz para ser y 6) soy inmediato. Entonces, enuncio la siguiente definición algorítmica de mi retroalimentación usando

estas seis características (las enumero entre corchetes cuadrados, y entre llaves coloco el bucle que define la retroalimentación³):

```
Bucle {
... por medio de refracción, [1]
en la superficie que emite (pantalla), [2]
con una luz continua, [3]
se emite la imagen capturada, [4]
y en la superficie que captura (sensor cámara),
por medio de exposición a la luz, se captura esta
imagen, [5]
e inmediatamente [6]...
}
```

—Creo que este bucle implica configuraciones espaciotemporales específicas —imprime Cine—. En *Video retroalimentado* (figura 9), la imagen del cuadro mayor pertenece al último espacio y tiempo capturado (Mfinal) y, el cuadro más pequeño, al primero (Minicial). Así, se tiene un espacio y un tiempo inicial (Minicial), luego otro (Minicial+1), luego otro (Minicial+2), luego otro (Minicial+3), hasta llegar a Mfinal-2, luego a Mfinal-1 y finalmente a Mfinal. De esta forma, Mfinal contiene a Mfinal-1, este a Mfinal-2... hasta llegar a Minicial. Es como una muñeca matrioska (figura 10), pero dinámica. Por lo que Mfinal, que inmediatamente se vuelve Mfinal-1 y contiene al resto de espacios y tiempos, es en sí la sumatoria de todos ellos, incluyéndose. Así las cosas, Video, tu retroalimentación emerge como un contenedor, un túnel en que reverberan, como un eco, el espacio y el tiempo.

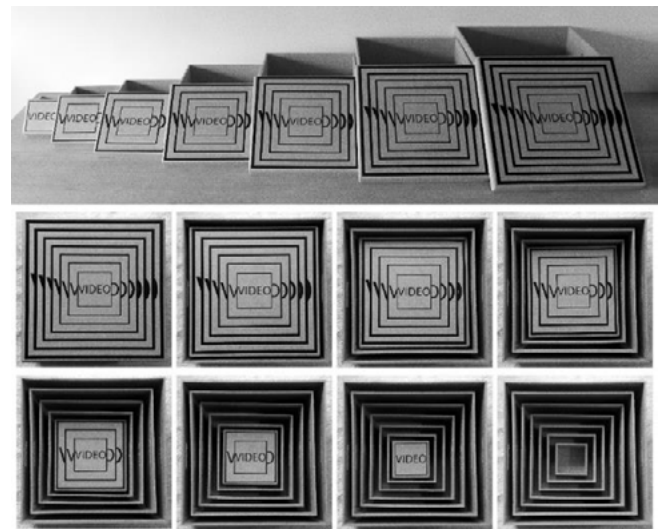


Figura 10. Video matrioskado (2021). Autores: Video y Cine.

3 El bucle implica que lo que está entre «{ }» se lee una y otra vez desde el inicio «{» hasta el final «}».



Figura 11. Video espejado (2021). Autores: Video y Cine.

—Para finalizar nuestro diálogo, querido Cine, exploremos un poco más este efecto —interfiero—. En *Video espejado* (figura 11), este contenedor exhibe otras particularidades. En la imagen se observa cómo, en el cuadro mayor, la pantalla de la cámara está al lado izquierdo, en el cuadro que le sigue al lado derecho, y así se sigue alternando hasta el cuadro más pequeño. Esto sucede porque la cámara emite a la izquierda lo que captura a la izquierda y el espejo emite a la izquierda lo que captura a la derecha. De tal forma que, en esta retroalimentación el túnel que se construye revierte, inmediatamente, el sentido del eco en cada cuadro. Es decir, yo, al ser reversible, reverso estos espacios y tiempos a cada instante y, al ser irreversible, creo un *tempusgrama* direccionado que vemos desde el mayor hasta el menor cuadro. En este contenedor me manifiesto como una sumatoria de espacios y tiempos reversible, e irreversiblemente.

CONCLUSIONES

—A modo de conclusión —revela Cine—, me tomo el atrevimiento de realizar una síntesis de tus características, emitidas en esta conversación. Así las cosas, al considerar una cámara tuya con pantalla, con la velocidad que operas, que es la de la luz, porque eres un electrónico, sobre superficies diferentes se capturan y emiten imágenes. Por una parte, las que capturas no requieren de un contacto del cuerpo del humano con la imagen. Por otra, en las pantallas tu imagen se emite por refracción. Es decir, no es por reflexión, por lo que, en tu caso, ninguna superficie absorbe ondas cromáticas de luz para producir colores, sino que los que emites son directamente los vistos. Por lo tanto, la luz eléctrica que emites continuamente, tal torrente eléctrico que surge

y se desvanece constantemente, es información en sí. Adicionalmente, al considerar tu soporte de grabación, en la cinta no se puede ver la información directamente con el ojo porque las imágenes que grabas se codifican para, posteriormente, decodificarse y ser emitidas. De esta forma, tú también divides la superficie en la que grabas imágenes (la cinta) de aquella en la que las emites (la pantalla). Asimismo, la cinta es un soporte reversible —ya que se puede borrar y regrabar información sobre ella— e irreversible —por el deterioro de su uso y del paso del tiempo—. Ahora bien, considerando cuando aconteces en *tiempo real*, por un lado, permites realizar un croma en el cual se borra uno de los colores de una de tus imágenes para superponerla a otra imagen tuya. Es decir, restas para sumar. Por otro lado, con tu retroalimentación (*feedback*), en tu pantalla se evidencian sumatorias de espacios y de tiempos. Igualmente, con este *tiempo real*, es más notorio que al relacionarte con el humano este te extiende y refleja, y tú, igualmente, lo extiendes y reflejas, de tal forma que la construcción del espacio en el que ustedes están es mediada por su interacción. Por último, se te puede valorar desde las características de tu realización, destacando las transversalidades que tienes con otros medios, para encontrar tus particulares potenciales matéricos y creativos.

REFERENCIAS

- ASALE y RAE. (2023). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/>
- CAMPUS, P. (2017). Video as a function of reality. En Peter Campus: *Closed circuit video, seven drawings* (pp. 20-21). Éditions Anarchiv.

- DEAN, T. (2001). *The Green Ray*.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2008). *Ser cráneo: lugar, contacto, pensamiento, escultura*. Universidad Nacional de Colombia.
- DUBOIS, P. (2001). *Video, cine, Godard*. Libros del Rojas.
- FLUSSER, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas.
- FRAMPTON, H. (1983). *Circles of confusion*. Visual Studies Workshop.
- MACHADO, A. (2000). *El paisaje mediático: Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Universidad de Buenos Aires.
- MCLUHAN, M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press.
- MÉLIÈS, G. (1901). *India Rubber Head*.
- VIOLA, B. (Febrero de 2010). Peter Campus - Image and Self. *Art in America*, 98(2), 59-64.
- VIOLA, B. (2013). *Cameras are Keepers of the Souls*. [Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=w3VfwLlkurI>
- YOSHIHARA, J. (2013). El manifiesto Gutai. <http://web.guggenheim.org/exhibitions/gutai/data/manifeto.html>

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

