

# VIDEO Y FICCION

Néstor Olhagaray

Se tratara de constituir elementos para una crítica es decir, elementos de distanciamiento con respecto a la obra. No será una mera constatación, ni menos el justificar una práctica. Se trata más bien de problematizar sobre la noción de ficción en relación a una escritura audiovisual y en particular la del video.

## ¿CUAL FICCION?

La aceptación de la denominación film de ficción (entiéndase por film, una escritura audiovisual que posee como elemento constituyente la imagen móvil bidimensional, y en este sentido englobaría la práctica del cine y el video) corresponde a una convención generalizada para señalar exclusivamente la representación de "una historia imaginaria", es decir, no real, aunque por lo general trata de jugarse algún tipo de "realismo".

Pero si nos introducimos en la constitución de cualquier texto fílmico, constataríamos, como en un "film de ficción", coexisten una doble presentación; por un lado actores, decorados o espacios escenográficos tratando de representar una situación ficticia; lo que comúnmente se le llama la "ficción" simplemente, pero ésta, se representa a través de entidades que no

son el real, sino artificios: la imagen y el sonido. Es así como el film de ficción es dos veces "irreal": tanto lo representado como la manera de representarlo y el representante. En el teatro los representantes son reales, no así la representación que es ficticia. Cabe ya apuntar que de todas las formas de representación, la cinematográfica sigue siendo la "más realista", a tal punto que es capaz de "hacernos olvidar la representación".

Entendiendo entonces la ficción no sólo a nivel de referente, sino incluyendo también en la práctica ficcional el conjunto de procedimientos, medios y soportes que posibilitan esa "otra ficción", tenemos que todo film es un film de ficción. Es así como los filmes industriales, científicos y documentales, caen bajo este principio, pues están constituidos de las mismas materias de expresión que un film ficción, (imagen en movimiento y sonido) que vienen a sustituirse al real.

Como se puede observar, he elegido esta constatación radical, precisamente para, desde un comienzo, alejar las facilidades y los sobreentendidos.

Inclusive lo ficcional se constituye ya fuera del texto audiovisual: todo film, toda representación fílmica se transforma en

*"La imagen video es ante todo una imagen que, por su pequeñez misma, excluye su espectador, lo mantiene a distancia. Los artistas video son gentes que inventan mil y una maneras de reducir esa distancia, de re-incorporar al espectador. No solamente en los video ficción. Sino en toda obra video lograda. La ficción es solamente la tendencia donde esta estrategia es la más visible".*

*Jean Paul Fargier*

espectáculo. Para el espectador, su comportamiento no difiere ante un film documental, científico y el de un "film-ficción". El espectador, voluntariamente o condicionadamente, delega en el film el dejar discurrir su atención y a partir del momento en que se produce esa delegación, desde el momento que un objeto se constituye en espectáculo, toda nuestra atención se limita a recibir un flujo de imágenes y sonido dando pie al inicio de cualquier proceso de ensoñación (aunque esta ensoñación sea del tipo de la reflexión). Habría que hacer una distinción en este sentido, entre el contexto-dispositivo-espectáculo entre cine y video; es verdad que la sala oscura, la proyección trasera (que mima mecanismos psicológicos "proyectivos") ayudan a situarse en la postura de ensoñación. En este sentido, la espectación frente al monitor video es completamente diferente y sólo la proyección video sobre la pantalla gigante puede igualar a la situación cinematográfica, en este aspecto. Pero este detalle no destruye el contexto espectáculo al cual nos estamos refiriendo. Habría que agregar que este "dejarse" participar en una situación receptora nos sitúa en el terreno de lo excepcional, por lo tanto frotando a lo fantástico. Así, toda lectura de film no puede escapar a una situación ficcional.

Véanse las indicaciones anteriores como simples indicios de lo frágil que resulta el concepto ficción y las imprecisiones a las cuales está expuesto.

## LA FICCION DE LA FICCION.

Me referiré a una situación que atañe al cine como al video; me corrijo, a un cierto cine y al cine-video.

Algunos se preguntarán; será necesario, a estas alturas, hablar de video sin recurrir al cine? Yo creo que estamos todavía obligados a hacerlo, primero, porque el video de cierta manera está atravesado por el cine; en el video coexiste el cine y por otro lado seguiremos forzados a seguir hablando de ambos hasta que muchos videastas sigan utilizando el video como sucedáneo del cine: el cine-video.

Hablar de film de ficción significa en general apuntar a una situación largamente institucionalizada y consiste en un film que relata una historia, a tal punto, por lo menos lo que respecta al cine en su mayoría, en que cine o cine-video, aparecen como co-sustanciales a la narratividad.

Cine y narración no nacieron juntos, pero es cierto que se encontraron fácil y rápidamente.

Recordemos que el cine podría haber quedado en un simple instrumento científico o de diversión de feria. En todo caso, en sus inicios se le consideró al cine desprovisto de procedimientos propios, códigos específicos, para contar historias, es así como históricamente éste está representado por la creación en 1908, en Francia, de la Sociedad del Film de Arte que trataba de rescatar el cine de su lado puramente exhibicionista y mecánico para

atraerlo al arte utilizando actores de teatro, filmando teatro o adaptando obras literarias.

Pero veamos más bien lo que facilita la amalgama narración/ficción: Fundamentalmente son características propias de la materia de expresión fílmica:

### 1. La imagen figurativa, el icono fílmico.

Como medios de registro, cine y video nos ofrecen una imagen figurativa o mejor dicho gracias a un cierto número de convenciones institucionalizadas, culturalmente y tecnológicamente, como es el caso de los códigos analógicos (perceptivos, antropológicos, tecnológicos e ideológicos [mixtos]) se obtiene una imagen con alto grado de iconicidad, en la que traducimos el real transcrito, por lo tanto reconocible (ojo: súmese estos artificios a la naturaleza ficcional del texto audiovisual). Pero resulta que el icono audiovisual esta sometido a leyes morfológicas propias; para empezar a dos lógicas: la elíptica (es decir, la imagen encuadrada sólo se lee como parte de algo) y a la hipérbole (o su contrario la litote), es decir posee un volumen que no es del real. Esto por citar algunas de las características propias al espacio bidimensional que es la pantalla, el espacio de la representación fílmica.

Por lo tanto, el icono audiovisual nos somete a más que un simple reconocimiento, sino a una lectura, hay una voluntad de ostentación, es más que el simple señalar o identificar. Es decir, la significación sobrepasa la representación.

(Nota: Incluso, antes de su transcripción, todo objeto vehicula, por los códigos socializados un discurso, es decir se le lee cargado de valores y sentidos; así todo objeto captado se convierte en otro discurso, o es la confrontación de 2 discursos, es decir, una ficción). Es así como toda figuración, toda representación apela a la narración, aunque ésta sea embrionaria.

2. La imagen móvil no sólo agrega "realismo" a la representación, sino tiempo, es decir, transformación constante (es una representación en constante devenir). Es así como todo registro, aunque esté limitado a un simple plano fijo, estático, se inscribe en la duración y ofrece transformaciones (si éstas no se producen a su interior, de la imagen, éstas se producen en la lectura).

Y es así como la imagen móvil ofrece a las estructuras narrativas: la duración y las transformaciones.

Adelanto, ficción y narratividad algo tienen que ver. Pero antes de continuar, algunas cosas a aclarar.

El cine narrativo es hoy en día el dominante, por lo menos en el plano del consumo.

También se habla de un cine no narrativo, pero esta distinción siempre ha caído en la caricatura pues se la ha tratado en bloques. En realidad, no se puede oponer el cine "NRI" ("Narrativo-Representativo-

industrial") al "cine experimental", por las siguientes razones:

1. No todo en el cine narrativo es necesariamente narrativo-representativo: véanse fundidos, filtrajes, desenfocados, etc.

2. Los films llamados no narrativos a pesar de todo configuran ciertos elementos narrativos como puede ser la multiplicación progresiva de elementos (sin "intriga", ni personajes), aceleraciones o desaceleraciones: se leen en términos de conducción hacia una resolución.

3. Que se podría incluso pensar que un film para que no sea narrativo debe ser además no representativo, pero así y todo, estas imágenes sin "parecido" y que transcurren sólo en el tiempo tenderían a leerse como conformaciones oníricas, imaginarias y por lo tanto reguladas por una instancia narrativa.

Esto último sucede por el condicionamiento cultural al cual no podemos escapar.

Pero previo a apuntar las instancias narrativas, la ficción aparece, todavía, a un nivel más elemental.

La ficción tendría que ver con el "referente" registrado (más bien como se registra y posterior tratamiento de ese referente). El referente de un film de ficción no está en el registro o rodaje, es decir, los objetos, personas, decorados puestos realmente delante de la cámara (el pro-fílmico) sino, que el referente ficcional se constituye realmente a partir de su tratamiento y constituido en objeto

Digamos que la ficción fílmica (la ficción-ficción) se da solamente a través del tratamiento del relato que la constituye. Y es este punto el que nos sirve para discernir sobre un film de "vacaciones" y un film de ficción. Es decir, los tipos de referentes fílmicos estarían determinados por la dosis de narratividad involucrada en el texto audiovisual. De aquí que podamos ir concluyendo que los grados de ficción alcanzados dependen en gran medida, en el compromiso del tratamiento narrativo.

Se le atribuye a la diégesis, la historia comprendida como un pseudo mundo, como universo ficticio donde los elementos que la componen forman una globalidad coherente. En realidad, diégesis es más que eso. El universo diegético comprende la serie de acciones, el contexto supuesto, como el sentido y las motivaciones que la provocan. Así, el universo diegético es lo que engendra la historia y sobre lo que ella se apoya.

Cuando aparecen referentes diegéticos y ciertos tratamientos van reiterándose es cuando un efecto de corpus aparece; la noción de efecto-género, pero el efecto-género no es más que un verosímil cultural y es lo que habitualmente denominamos género ficción.

Si la riqueza perceptiva de los materiales fílmicos es uno de los fundamentos de esta impresión de real que da el cine-video, reforzada por la posición Psíquica en la cual se somete el espectador en el momento de la proyección. (Este, consciente de estar en una sala de

espectáculo, suspende toda acción renuncia parcialmente a toda prueba de realidad)

Pero también la impresión de real se funda en la coherencia del universo diegético construido por la ficción. Reforzado por el sistema de la verosimilitud, de tal manera que se crea que cada elemento de la ficción parezca responder a una necesidad orgánica tomando la consistencia de un mundo posible donde la construcción, el artificio, lo arbitrario son borrados en beneficio de una aparente naturalidad.

## **VIDEO - FICCION.**

Hasta aquí no he hecho más que describir la acepción dominante de ficción en el cine-video.

Es decir, la de una práctica video que supone una confusión a nivel de la expresión cinematográfica y videográfica, desde luego que esta no distinción a nivel de la sustancia de la expresión, conlleva un tratamiento tampoco no diferencial a nivel de la forma de la expresión, que sería regida por los códigos cinematográficos, para poder abordar a nivel del contenido una ficción heredada por el cine.

Como podemos constatar, la noción de ficción tratada hasta ahora opera como sistema, es decir, es consecuencia de una solidaridad estructural entre el plano de la expresión y del contenido, o mejor dicho los tratamientos contenidistas del "género-ficción" suponen (bajo este concepto) o mejor, presuponen un adecuamiento de las

materias de expresión audiovisuales bastante precisas y que reposan sobre la noción de representación, de representación del real, es decir, transcripción del real, lo que supone despejar todos los "ruidos" que impidan posteriormente una lectura transparente de ésta; siendo que la imagen electrónica auto-confiesa su artificialidad, al lado de la alta impresión de realidad que proporciona el cine. En este sentido, el video es más bien des-realizante. Y esto que suena a una especie de handi-cap de la imagen video es uno de los elementos que posibilitarían entrever un texto audiovisual diferencial y hablar de una ficción-video.

Delante la proposición foto-fluorescente, de un monitor video, leemos inmediatamente una imagen incapaz de re-enviarnos a un referente del real, sino más bien nos remite a otra imagen-referente (el video sería sólo una puesta en imagen). La imposibilidad, por parte de la imagen video, de negar su sustancia de la expresión deja al desnudo su autodelación como imagen. El video no puede mentir, no nos puede hacer creer en la analogía.

Aquí reside su potencial sintáxico: el tensar a fondo estas características. El videasta puede amplificar la artificialidad de sus imágenes. La copia y el referente ya no importan, el conflicto entre el real y la ilusión ha sido superado.

Existen aspectos propios al video que ayudan a conformar otra lógica audiovisual, una nueva escritura y cuyas fundaciones no hay que ir a buscarlas fuera

del video, sino al interior de él. Como ejemplo transcribe una opinión de B. Viola: "En el cine el registro sobre películas es indisociable de la esencia del medio. En video, es una etapa secundaria. No hay necesidad de un magnetoscopio para hacer video. Se enciende y de inmediato los circuitos se ponen en actividad, ronronea, funciona. El video está más próximo del sonido que del film o de la fotografía, reencontramos exactamente la relación del micrófono con aquel que habla, todo está conectado, un sistema dinámico, vivo, un campo de energía".

¿El tomar en consideración las pertinencias de la expresión video, no favorecerá el uso de una narratividad con sus propias diégesis?

Para terminar este interrogarse, que ya delata la imposibilidad de decir en forma precisa lo que define el video ficción, recurriré a otro interrogarse: el de Raymond Bellour (crítico video francés):

"La ficción, diremos, posee dos centros o dos extremos. Un centro abstracto: ahí donde ella comienza, drama minimal que induce a una relación de evento entre al menos 2 elementos. Y un centro concreto: en donde el evento es una his-toria que le sucede a personajes situados en un tiempo y en un decorado, dotados de un efecto de realidad que parece natural (inclusive si éste es estrictamente cultural). La ficción se convierte en narración, relato: sus modelos sería (ha sido) el ci-ne clásico. El video (al arte video) se ha definido sobre todo, en relación a la ficción, ateniéndose al punto

de vista del primer centro y defendiéndose de no cruzarse mucho con el segundo. Proximidad, a veces subrayada, del arte video con las artes plásticas más que con el cine. Pero la ficción es también su dominio permanente. Así nacen, de entre los dos, fábulas, tramas más o menos elaboradas. Así se esboza el perfil de las nuevas ficciones, que el arte del relato en imágenes habría todavía poco osado a pensar (si no era más que en ciertas tentativas de cine experimental). Pero el arte video parece ponerse constantemente al límite de lo que le sirve para definirse (incluso si ese límite es frágil y móvil): una voluntad de escapar por todos los medios a la analogía fotográfica, al realismo de la representación, al régimen de credibilidad del relato. Podría imaginar que si el video pudiera transgredir este límite,... ella alcanzaría, seguramente, su vocación más perturbadora: pasar de un centro a otro, y de pensarlos conjuntamente, en lugar de quedar siempre en los bordes de la ficción".

## CONCLUSIONES

1. Se ha convertido inoperante el uso genérico del término ficción y sobre todo para hacer reposar sobre él un efecto de género.
2. Que existan diversas ficciones y que esencialmente éstas (estos grados) dependen del compromiso de los dispositivos narrativos involucrados.
3. El video que usa la narrativa heredada por el cine y que no asume una adecuación a sus características como medio, no puede ser tratado diferentemente del cine.
4. Que el video es capaz de generar una narratividad (y por lo tanto ficciones que le serían propias) que no vienen ni del cine, ni del arte, sino existiría un video-video.
5. Que en relación a la ficción en video, los instrumentos de análisis y de crítica, como las taxonomías y tipologías para sistematizarla están todavía abiertas.

Agosto 1986