



El video i el temps de l'exposició

Martí Manen

En el camp expositiu, el video ha significat l'autèntica revolució per la seva definició temporal. Si la incorporació de la fotografia va afectar primer tècniques pictòriques per anar ocupant paulatinament un lloc dins del mercat i el context artístic però seguint, d'alguna manera, les regles del joc ja definides en relació a la presentació de superfícies planes de caràcter visual, el video ha modificat la percepció de l'exposició, així com els temps de visita i els recorreguts físics que es poden oferir en el context de l'exposició.

El video ha obligat a repensar el fet expositiu, a repensar les estratègies i els displays i a entendre l'usuari des d'un nou punt de vista. Tècnicament, també ha suposat una modificació i una reconfiguració dels espais artístics, així com, de fet, també ha possibilitat un canvi en la internacionalització, o el flux de material amb el qual es treballa de forma internacional, en la presentació i distribució artística.

El simple fet que el video incorpori l'element temporal, marcant uns temps propis, inicis i finals, loops, seqüències, elements narratius i comunicacions emotives a través de la successió, fa que l'exposició deixi de ser quelcom estàtic per convertir-se, en la presentació de diverses temporalitats. Si en l'exposició tradicional era el visitant qui decidia el temps de cada obra, l'aparició del video obliga a una negociació. Evidentment, seguirà sent el

visitant qui decideixi el seu temps individual de contacte amb l'obra (tot i les diferents tècniques que trobem amb la intenció d'oferir les obres en la seva totalitat) però l'obra en sí també s'exposa d'una forma particular: és l'obra qui marca el seu propi temps, qui marca els arguments i les tensions emocionals. L'usuari es mou en l'espai expositiu conscient que no serà l'únic a marcar temporalitats, i necessitarà prendre consciència del seu recorregut. L'usuari de l'exposició ha de pensar quan comencen i acaben les obres, què vol tornar a veure i quan ho pot fer. Aquest simple fet obliga a plantejar les exposicions de forma diferent, pensant en les possibilitats de visita, en el temps destinat a l'observació, prenent consciència també de quina serà la tècnica de presentació, plantejant-se segons el tipus d'exposició, quin tipus de comunicació i relació es busca, així com les especificitats de cada treball artístic que participa del format video.

Troblem gran varietat de formats de presentació dins del video, peces que poden presentar-se de diferents formes, monocanals, instal·lacions, projeccions, pantalles, construccions híbrides que utilitzen també altres formats... i també, evidentment, trobem diferents idees de què significa la imatge i la comunicació visual, així com referents històrics dins del significat de la imatge.

-Origens de llenguatges videogràfics

Pensant en treballs d'artistes, podem observar com afecta l'origen de la imatge en la seva presentació i lectura. No serà el mateix presentar en exposició un treball "fílmic" que un treball més allunyat del llenguatge cinematogràfic per aproximar-se a certa abstracció visual.

Mark Lewis presenta el seu treball en exposicions, partint clarament del cinema com a espai de treball. Lewis realitza els seus projectes com si es tractés d'autèntiques produccions cinematogràfiques; de fet, ho són. Mark

Lewis porta la pel·lícula al mínim, oferint-se a l'usuari com una deconstrucció del propi llenguatge creat per la història del cinema i que, quan mirem cinema, donem per sobreentès. D'alguna manera, Lewis deconstrueix el cinema per explorar les possibilitats de lectura d'un entorn, d'un espai. Obres com per exemple *Tenement Yard*, *Heygate State* o *Algonquin Park*, *Early March* presenten recursos simples que es fan, per la seva simplicitat, evidents. *Tenement Yard*, *Heygate State* és un travelling, d'uns set minuts de duració, on la càmera es passeja per les rampes i espais d'un context que reconeixem com a extrarradi. Aquest espai acabarà convertint-se en una abstracció arquitectònica, ja que l'espectador, un cop reconegut el sistema de filmació i entenent que el cinema representa la realitat però no és la realitat, observarà el que veu a través de la càmera. L'atenció es centrarà en els moviments de la càmera, els seus girs i les seves pauses, i s'oblidarà l'intent de realitzar una lectura sociològica d'allò vist en la pantalla. El recorregut per aquest espai físic es converteix en un loop real, eliminant un altre cop el possible "sentit de realitat" que pogués tenir la imatge, ja que aquest passeig infinit acaba perdent qualsevol idea de temps i relació amb l'entorn.

Per altra banda, a *Algonquin Park*, *Early March* trobem una altra experiència fílmica. La projecció comença en blanc. Un blanc filmat que no podem reconèixer. El pla es va obrint i apareixen els primers elements que podem reconèixer: uns arbres a la part inferior de la pantalla. El blanc segueix sent el color dominant, i seguim sense poder compondre una imatge tridimensional en el nostre cervell. Més arbres apareixeran i dificultaran la suposada visió tridimensional del cinema. fins al cap de molta estona de mirar el treball de Mark Lewis no podrem entendre que som davant la filmació d'un llac glaçat al mig d'una superfície boscosa, on un grup de persones patinen sobre el gel. La lenta obertura del pla obliga a l'espectador a observar detingudament allò que té davant, allò que durant molta estona sembla ser una abstracció. I de nou, un cop reconeguda la tècnica fílmica, l'espectador és físicament

conscient de l'engany, de la no-realitat d'allò que observa, més proper a una pintura dels països baixos que a com acostumem a mirar allò que ens envolta.

Amb Mark Lewis, la sala d'exposicions proposa una lectura crítica de les eines cinematogràfiques. El treball amb imatge i temps dins la sala d'art (i dins del context artístic) es converteix en una possibilitat crítica d'un altre sector. L'exposició ofereix una possibilitat de distància que difícilment trobem al cinema. La relació emotiva amb allò presentat difereix del tipus d'emoció dirigida del cinema, on l'espectador reconeix constantment els codis lingüístics i els assumeix com a part necessària d'una narració. El fet de partir del llenguatge cinematogràfic i fer-ne referència, obligarà a que l'exposició busqui un contacte especial amb aquella persona que visita l'exposició. El video demana el seu temps, però amb Mark Lewis també demana d'una actitud concreta: estem en una exposició però pensem en el cinema, parlem de treballs artístics però s'ofereix la possibilitat de realitzar aproximacions crítiques a la producció cinematogràfica. L'espai expositiu es converteix en una plataforma de la qual es fuig mentalment; el video transporta a d'altres llocs i el temps d'observació es dilata estranyament. El video, presentat en exposició, permet arribar a l'usuari a graus d'abstracció i distància difícils d'aconseguir amb d'altres formats.

Si amb Mark Lewis veiem com l'obra és un tot que possibilita lectures crítiques d'altres suports, amb Job Ramos trobem quelcom diferent. L'origen del seu treball videogràfic es remonta a l'interactiu. Job Ramos treballava realitzant interactius; obres en format cd-rom. L'interactiu ofereix una possibilitat de navegació no lineal, i desmonta l'estructura seqüencial per oferir fragments a un usuari únic que decidirà quin recorregut realitzar. L'interactiu funciona a nivell individual, cosa que dificulta la seva presentació en espais expositius convencionals, on és necessari establir –a més

d'aquesta comunicació individual- un contacte amb un públic més general. Aquest públic més general reconeix i segueix les normes no escrites de comportament en l'espai de presentació artística, i això significa que plantejar una interacció física és difícil pel fet que demana una voluntat activa per part d'aquell que encara és considerat espectador.

Amb la voluntat de buscar una proximitat difícil amb l'interactiu, Ramos realitza videos. De tota manera, aquests videos segueixen tenint com a referent models de plantejaments propis del món de l'interactiu. Veurem repeticions, fragments, línies discursives poc clares, tons més que no pas discursos, perfils emotius més que no pas descripcions, l'atenció es centrarà en el petit detall o en el pla general sense seguir les dinàmiques pròpies de la tradició fílmica... L'usuari observarà ara pacient, sense la interacció física que demanava el cd-rom, però reconeixerà codis que no són els propis del cinema. Un cop observada l'obra, no es podrà reconstruir una narració però sí que s'endevinarà un to i un valor emotiu a allò observat.

A El día en que Jim Pomeroy conquistó el Vallès, Ramos inicia el seu propi recorregut processual a partir d'una anècdota personal: el record d'un article llegit quan era un nen i que, des d'una revista de motocross, el porta a interessar-se per la descripció narrativa, per l'èpica i la construcció d'històries que, tot partint de la realitat, s'allunyen d'ella. Aquest és el punt de partida, però el treball videogràfic resultant no explica la possible història d'un personatge mític del motocross (però desconegut pel gran públic) sino que investiga sobre la relació amb l'espai natural, sobre la mirada a una construcció romàntica de la natura i quin tipus d'interacció tenim amb aquesta mateixa natura. No es busca oferir un resultat o un plantejament, sino que la investigació es realitza molt més a flor de pell, sense partir de la suposada objectivitat o cascada d'informació que ofereix el documental. El resultat és una seqüència temporal concreta, però en podria ser una altra. Trobem les

repeticions, el gust pel detall, l'aparició de "personatges" que no han estat presentats prèviament, comentaris que responen a alguna cosa que, d'entrada, desconeixem. L'usuari necessita posicionar-se de la mateixa manera que observava un cd-rom: cal un paper actiu, cal anar enllaçant tots els elements.

Aquest fet, l'usuari és qui defineix el resultat final, es troba íntimament relacionat amb la idea de decisió. Job Ramos evita prendre decisions, s'allunya de la construcció habitual de discursos intentant mantenir totes les possibilitats latents encara que ens trobem amb un treball resultant.

Aquest treball resultant, el video, acaba convertint-se també en varis treballs. El video deixa de ser una obra única per esdevenir fragment d'una aproximació emotiva i temàtica a algun fet o situació que propicia l'inici del treball de Job Ramos. La comunicació es realitza a través del video, però el so, l'actuació i fins i tot el text tindran també el seu paper. El projecte *Tot va bé (és un dir)* sobre la petita població de Tortellà, acaba materialitzant-se en una sèrie de videos curts i textos que, temàticament, s'aproximen a què suposa la vida en un municipi de reduïdes dimensions. Job Ramos treballa aquí a partir del material "humà" i de les relacions, desitjos, i maneres de fer d'una població concreta.

Eija-Liisa Ahtila realitza un treball que absorbeix a l'espectador. Una narració ràpida, una cuidada realització i producció, així com un control absolut de la temporalitat en la presentació serveixen de base per un treball que no fuig de la narració, però que juga més enllà dels límits de la realitat.

Els treballs inicials de Eija-Liisa Ahtila s'aproximaven al llenguatge de la publicitat: personatges mirant a la càmera i parlant-hi directament. Videos de curta duració servien per presentar micro-relats, situacions específiques. Es

presenten personatges, ambients domèstics, i es parla també de les fantasies que tenen aquests personatges. La narració de base literària es tradueix en una narració visual. Els primers videos utilitzen la velocitat del llenguatge publicitari, buscant aquesta atenció immediata de l'espectador: *Me/we gray* presenta, en 90 segons una història familiar, on cada segon, dins d'un ambient domèstic, suposa informació necessària per tal d'entendre quin tipus de situació se'ns presenta. Filmat en blanc i negre, Ahtila utilitza un estil de filmació que transporta fins a una època indeterminada, aconseguint també l'efecte de presentació fictícia pròpia del món publicitari.

Però serà més endavant on Eija-Liisa Ahtila farà un salt cap al cinema expandit. del treball en monocanal passarem a les grans instal·lacions videogràfiques com en el cas de *The House*. *The House* és una instal·lació amb tres pantalles, on es descomposa la història personal del personatge principal: una noia necessita tancar-se a casa per saber que tot el que passa pel seu cap, els sons que sent i les imatges que veu, tot és fruit del seu cervell. L'espectador participa de la construcció mental que realitza el personatge, sentint els mateixos sorolls i passant emotivament pel que ella passa. Si en un principi trobàvem un llenguatge més publicitari, ara veiem un ús d'un llenguatge afectiu, on les normes de construcció de la narració responen a paràmetres més enllà de la lògica.

Són tres exemples de treball amb imatge en moviment. Mark Lewis, Job Ramos i Eija-Liisa Ahtila. Tres artistes, treballant amb el mateix format però partint d'origens diferents. El video s'ha convertit en un espai d'actuació lliure, on cadascú pot marcar els seus propis codis, prescindint o sent conscient de la tradició fílmica i el seu llenguatge, aproximant-se a la tradició teatral o performàntica, tenint contactes amb el context del documental o de la fotografia. Cada treball amb video presenta les seves pròpies especificitats, demanant de sistemes de presentació – i exposicions- particulars. No es

podrà fer servir el mateix to expositiu per presentar treballs de Isaac Julien, Tacida Dean o Douglas Gordon, no demanarà el mateix una instal·lació d'Annika Larsson, Jordi Colomer o Pipilotti Rist. No serà el mateix llenguatge el que utilitzaran Bruce Nauman o Peter Land que Jael Bartana, per posar només alguns exemples.

Al mateix temps que pensem en quin tipus de llenguatge utilitzen els artistes, que pensem en quin tipus de comunicació s'estableix, cal pensar que presentar video en exposició obliga a decidir quin tipus de relació volem amb l'obra. Podem buscar una relació emotiva amb el treball d'origen videogràfic, oferir un cert grau d'espectacularitat, podem entendre les obres com a informació contextual, potenciant els lligams entre elles més que no pas la seva singularitat. Els formats de presentació seran diferents depenent del tipus de relació que es vulgui oferir. Taules de treball amb monitors i lectors de dvd a la carta oferiran un contacte de proximitat, de lectura, d'anàlisi per part de l'usuari. Instal·lacions de gran format amb projectors de video i sistemes sonors de primer nivell buscaran una reacció vivencial, un contacte amb l'obra com a obra aïllada.

-Temps, video i tradicions

El video funciona com a seqüència temporal, pot funcionar com una barreja de diferents temps (si pensem en instal·lacions de video que s'entenguin més enllà del monocanal) i propicia un tipus de vincle propi amb l'usuari.

El video ha ocupat el seu propi espai, amb els seus propis registres, dins de les sales d'exposició. El cub blanc s'ha vist ple de petites sales negres aïllades entre sí, petits cinemes que individualitzen les obres, oferint-les en condicions cinematogràfiques. Els temps en l'exposició s'individualitzen i l'atenció en l'obra és major. És a través de l'herència cinematogràfica (amb la

necessitat d'atenció que demana una pel·lícula) que el video ha suposat l'autèntica revolució temporal per l'exposició.

La performance o el happening, esdeveniments regits pel temps, han ocupat l'exposició momentàniament o n'han format part a través del document ja històric, però el video ha redefinit completament la nostra relació amb el fet expositiu. La visita a una exposició ha canviat de durada i resulta impresible pensar el temps de visita que demana cada exposició, ja que el material presentat pot variar substancialment en nombre i temporalitat.

El coneixement que tenim del llenguatge cinematogràfic (composat durant més de cent anys per una indústria que ha anat modificant-se lentament) fa que, en moltes ocasions, l'usuari de video en exposició tingui la mateixa predisposició davant del video que davant la pel·lícula més tradicional. L'usuari es converteix en espectador de cinema, esperant un recorregut narratiu a l'ús, i entenent que hi ha un principi i un final que és necessari d'observar atentament. Però al mateix temps, la tradició videogràfica ja ha conviscut durant una bona època amb el fenomen expositiu, així que ja ens trobem amb una doble dinàmica de lectura dins l'exposició. Aquesta doble dinàmica afavoreix la possibilitat de replantejar l'exposició, ja que cal ser conscients del tipus de visitants que hi passaran i de les seves pre-concepcions.

Tampoc cal oblidar l'efecte de la televisió. Som en una societat basada en la imatge, on el televisor té un paper cabdal. Estem acostumats al valor domèstic del televisor, a mostrar un grau d'atenció menor davant del televisor que davant la pantalla de cinema. Aquest tipus de lectura sociològica, de resposta davant dels media, és necessari que sigui plantejat en el moment de decidir formats expositius, ja que per potenciar un tipus d'aproximació o un

altre serà necessari ser plenament conscient de quins són els punts de partida. De tota manera, la domesticitat i l'exposició són un binomi interessant d'analitzar. L'espai domèstic ofereix un contacte directe que difícilment trobem en l'espai expositiu convencional. Les propostes de caire més relacional (categoritzades per Nicolas Bourriaud en *l'Estetica Relacional*) es troben amb la dificultat de la distancia marcada per la tradició institucional. L'exposició tradicional no és un lloc de contacte, sino un lloc d'observació distant i distingit, fet que provoca que, en algunes ocasions, propostes de caire relacional fracassin pel pes específic que té l'espai de presentació.

-Video i individu

Plantejar el visitant de l'exposició com a element a ser considerat dins de la definició de la pròpia exposició ens proporciona dades sobre la relació que tenim amb els diferents formats derivats de la imatge en moviment. El video pot plantejar l'exposició com un temps i un espai per a un visitant únic. El visitant únic decidirà quin tipus d'observació vol fer del material presentat, quin temps hi invertirà i quina quantitat d'informació és capaç d'assumir. El visitant acabarà definint l'exposició i cal veure fins a quin punt és necessari facilitar l'aproximació al material, i fins a quin punt cal demanar un compromís actiu al propi visitant, que pot fer-se l'exposició seva en el cas de que trobi els elements per tal que això sigui possible.

Estem acostumats al contacte amb la tecnologia visual, als aparells domèstics (televisor, lector de dvd...), però en l'espai expositiu aquests aparells agafen d'altres connotacions que no faciliten l'aproximació per part de l'usuari. Apretar un botó de "play" en una exposició (si un lector de dvd es troba aturat) sembla ser una tasca difícil, ja que els codis de comportament dins l'exposició tradicional impliquen que el visitant no pot tenir contacte amb els elements "escenogràfics" o de muntatge, que són en mans de

professionals. Pot tractar-se del mateix lector de dvd que tenim a casa, però dins del museu serà gairebé un sacrilegi tocar-lo. De fet, tradicionalment, el museu o la sala d'exposicions ha amagat tota la part tècnica, part necessària per a la presentació de video i que agafa connotacions majors de les que podíem trobar en d'altres formats. La tècnica en video determina un tipus de comunicació o un altre, fer-la visible determina també un tipus de voluntat expositiva o un altre. El sistema de presentació forma part de la definició de l'obra (o de la possible definició i ús que se'n vulgui fer en cada presentació) i cada artista, cada espai, cada participant actiu marcarà els seus propis codis per a definir "materialment" el video. Annika Larsson, per exemple, buscarà tancar espais amb portes corredisses de vidre, i podrem veure passis de Steve McQueen seguint estratègies cinematogràfiques al marcar els temps d'inici i final de cada sessió. El fet que Tacita Dean filmi en cinema, i faci visibles els projectors cinematogràfics, no és casualitat, sinó que ens parla de la importància del format, del tipus de relació que tenim amb la imatge segons quina sigui la seva forma de presentació física. L'atenció cap allò que s'ofereix vindrà determinada pel tipus de presentació, tot i que després serà l'usuari el que situarà el contingut ofert en l'espai mental que desitgi.

Existeix la idea de que l'usuari de l'exposició, o del museu, destina un temps determinat a la seva visita a l'exposició. Partim d'uns codis de visita tradicionals, sense pensar en possibles "re-visites", ni es concep l'espai de presentació com un espai actiu i de consulta constant. Un cop visitada l'exposició sembla no ser necessari tornar-hi, sembla que amb aquesta única visita haguem d'obtenir tot els continguts necessaris i processar-los adequadament. L'exposició segueix sent un espai i una visita concreta i, en canvi, l'apreciació de l'exposició com a espai de treball, de contacte real, de laboratori o de taller es troba amb dificultats per les pròpies estructures institucionals a l'entorn del fet expositiu, així com per la tradició establerta a

l'entorn dels comportaments cara a l'exposició. Aquest fet dificulta la presentació de programes llargs, de propostes videogràfiques que superin el temps "standard" de visita a una exposició.

Un programa llarg (o sigui, una presentació que seqüencialment suposi una quantitat de temps més que considerable) obliga a l'usuari a realitzar una selecció del material a visualitzar. La selecció per part de l'usuari partirà de diferents elements que es troben en joc. El display de presentació pot destacar algunes propostes per sobre d'altres, incidint en la presa de decisió de l'usuari. El grau d'informació que s'ofereix *a priori* també portarà a l'usuari a decidir-se per unes propostes o unes altres segons els seus propis interessos. La distribució espacial també afectarà a aquest usuari, ja que el seu grau d'atenció variarà segons la disposició de les propostes així com dels possibles recorreguts que se li puguin plantejar.

La sobrerepresentació de material videogràfic evidenciarà la necessitat de selecció per part de l'usuari. Probablement, un cas paradigmàtic seria el de Documenta 11, on eren necessàries 180 hores per poder veure el material videogràfic presentat. Es tracta d'una quantitat de temps absolutament impossible de ser coberta per qualsevol usuari (sigui aquest usuari, un professional del sector o algú que demostrï un mínim interès), però és la demostració més evident de que cada usuari visitarà la seva pròpia exposició, de que quan es plantejen exposicions amb video apareix la problemàtica temporal, i que pel propi format neix la discussió sobre l'arxiu, la selecció, o què suposa comissariar una exposició.

La sobresaturació de material és també un reflex de la capacitat de comunicació de la nostra societat, on els canals de televisió es multipliquen i on la xarxa d'Internet creix constantment. És llavors quan semblen més necessaris els processos curatorials, les lectures o propostes de lectura dels materials trobats.

-Velocitat i exposició

Pensant en la saturació d'informació i en l'alt ritme que s'imposa al nostre dia a dia, l'art contemporani pot ser un espai de trencament (amb una dinàmica temporal pròpia) o pot seguir les normes d'absorció ràpida de continguts i dels sistemes habituals en la televisió comercial. Seguint aquesta discussió, trobem diferents propostes que han buscat la connexió amb un públic que se suposa que no té el temps per gastar davant les quantitats ingents de video que s'ofereixen en les exposicions. Propostes com les realitzades per The One Minute Foundation, recopilant videos d'un minut de durada (aprofitant les facilitats que Internet ofereix per a la transmissió de dades) i presentant-los, per exemple, en format expositiu al ICA de Londres. O propostes com 3', projecte expositiu comissariat per Max Hollein, Hans-Ulrich Obrist i Martina Weinhardt per a la Schirn Kunsthalle de Frankfurt.

L'exposició 3' redueix tota la problemàtica a un tema de quantitats.

Pressuposa que la visita a una exposició, per part d'un espectador normal, és d'uns 30 minuts. L'exposició presenta 10 treballs videogràfics i, per tant, si es vol seguir la dinàmica d'aquest suposat espectador, cada video ha de durar un màxim de 3 minuts. La imposició per part dels comissaris de la durada dels treballs videogràfics obliga als artistes a plantejar el seu treball d'una forma particular. Artistes que, habitualment, treballen amb temps més llargs es veuen limitats per una imposició expositiva. D'alguna manera, aquest projecte posa en evidència el fet que hi ha imposicions expositives, que el treball dels artistes ha de passar per l'espai de presentació, i que aquest espai de presentació (sigui quin sigui) té les seves pròpies dinàmiques. De tota manera, el fet de posar en evidència les limitacions que marca l'exposició en sí pot semblar, en aquest cas, un acte gratuït o de cert interès publicitari. Però el projecte té d'altres elements: El catàleg de l'exposició incorpora un

DVD amb els videos presentats. Es tracta de versions d'un tamany molt petit, però serveixen com a referent per entendre quins són els videos que hi havia en exposició. La incorporació de tots els videos presentats en exposició al catàleg modifica la relació habitual entre imatge en moviment i el format paper, on la presentació de video es converteix en quelcom absolutament abstracte, que difícilment reproduceix el sentit real del treball videogràfic. L'exposició es presentava com un loop, impossibilitant a l'usuari la realització d'una selecció pròpia, però facilitant-li una visualització de tot el material presentat. Cal destacar, també, el lligam d'aquesta proposta amb sectors comercials que veuen en el camp del video una possibilitat de negoci important: Una companyia de comunicacions vinculada a la telefonia i a la xarxa d'Internet era el màxim sponsor de la proposta, en el moment on seguim sota la investigació del valor comercial de la presentació de video a la xarxa i a través de telefonia mòbil. Video, que per ser vist per telèfon (qüestions tècniques de transmissió, així com de tradició), ha de tenir una curta durada.

-Acumulació i exposició

El video, vist el cas de Documenta 11, pot convertir l'exposició en una temporalitat inabastable. La possibilitat de fer servir els mateixos recursos tècnics (projectors o pantalles) per a la presentació de diverses obres (a través de programacions, siguin a la carta o pre-definides) fa que els límits temporals de l'exposició s'hagin vist modificats. Si abans era l'espai el que definia el tamany de l'exposició, ara pot ser el temps el que marqui les capacitats de cada proposta. Es plantegen llavors problemàtiques referents a la selecció que se suposa que implica el comissariat, problemàtiques relatives a la idea d'arxiu, i, d'alguna manera, es posa en dubte la pròpia exposició. La possibilitat de presentar molt material obliga a l'espectador a realitzar una tria, la seva pròpia tria, i és llavors quan l'exposició deixa de ser

alguna cosa “universal” per convertir-se en un recorregut personal. Potser és llavors quan l'exposició s'aproxima a la idea de la biblioteca, amb un consum individual dels continguts. De tota manera, el consum que es realitza a la biblioteca és diferent del de l'exposició, ja que la biblioteca ofereix una flexibilitat temporal que difícilment trobem en l'espai expositiu. També la possibilitat d'extreure continguts de la biblioteca allunya l'exposició d'aquest model. De fet, la biblioteca és un arxiu consultable, mentre que l'exposició ja planteja algun tipus de selecció i discurs, i proposa una manera de fer i una voluntat de comunicació específica. El fet que l'exposició es pensi com quelcom que no durarà per sempre també l'allunya del model de la biblioteca. Al mateix temps, és interessant veure com la biblioteca es converteix en un espai de consum lligat a l'element domèstic, com deixa de ser el lloc sagrat i silenciós dels llibres per convertir-se en un espai amable on agafar música i pel·lícules per al consum particular, consultar Internet i revistes. Al mateix temps, la biblioteca es converteix en un lloc de trobada i en centre d'activitats, on l'element social i de relació és valorat. La modificació del sentit de la biblioteca no ha resultat ser traumàtica, com tampoc ho és la mirada crítica que es realitza al fet expositiu, buscant-se maneres d'oferir els continguts, les idees i maneres de fer que no es troben en la definició inicial del que significa l'exposició.

-Video, espai domèstic i exposició

Vist el valor com a temps de l'exposició, les diferents possibilitats de connexió amb l'usuari (emotiva, com a font d'informació, com a generació de discurs, els diferents graus d'interactivitat...) cal veure també les possibilitats i el valor de la particularitat domèstica del video. La indústria cinematogràfica ha vist en el DVD la continuació natural del seu negoci. El DVD ha permès que la gran producció cinematogràfica ofereixi un nou producte. Primer tenim la pel·lícula als cinemes, i després arriba el DVD amb els extres corresponents.

El mateix producte, maquillat després, es ven dues vegades. Estem més que acostumats al consum de cinema en àmbit domèstic i tenim les eines tecnològiques adequades per a fer-ho. Trobem també propostes on es busca aquest tipus de connexió amb l'usuari, però amb continguts artístics.

Depicting Love és un projecte expositiu comissariat per Montse Badia de doble presentació. Per una banda, es van realitzar presentacions físiques d'una selecció de vídeos, i per l'altra es va editar un DVD que contenia els mateixos vídeos pel seu ús domèstic. L'exposició es redueix a un DVD que podem decidir veure quan nosaltres volem, seguint l'ordre que nosaltres mateixos decidim i sota les condicions que nosaltres, com a usuaris, marquem. *Depicting Love* tracta un tema emotiu com és l'amor i la seva presentació. Es tracta d'un tema universal (també treballat des de la indústria cinematogràfica, a la que podem mirar des del sofà del menjador) i, en aquest cas, diferents artistes presenten idees sobre les relacions, sobre comportaments socials, sobre el temps d'espera i sobre els records. Ens trobem amb temes d'una proximitat àmplia amb tot tipus de possibles usuaris. La voluntat de *Depicting Love* és facilitar l'aproximació als treballs videogràfics presentats i és per aquest motiu que s'ofereixen els treballs en sí, sense necessitat de crear distàncies discursives ni estratègies de relacionalització d'espais de presentació artística que marquen comportaments de caire jeràrquic. El projecte també utilitzava una altra estratègia de presentació, fent servir la sala de cine com a espai de presentació artística.

Source és una revista en format DVD. Anteriorment produïda en VHS, *Source* es planteja com a revista d'una determinada duració. Com a revista, presenta vídeos d'artistes o fragments de vídeos, oferint un altre via d'aproximació diferent de la dels canals habituals de presentació. Veure un vídeo que forma

part d'una revista significa que s'ofereix un tipus de relació amb l'obra que no serà el mateix de l'exposició. Si abans parlàvem de la diferència d'entendre el contingut de l'exposició com a base per una relació emotiva, o com a material que conformava una informació, la revista com a espai de presentació de video ofereix aquesta relació com a informació. Es tracta del mateix material (segurament, el mateix video que podrem veure en exposició) però a l'estar presentat en un context temporal no expositiu (on hi ha reportatges d'altres exposicions, actuacions musicals i d'altres continguts propis de qualsevol revista) el treball videogràfic rebaixa el tarannà clàssic d'obra artística.

El consum domèstic del video artístic, a preus populars, també ha estat promogut en diverses ocasions. Per posar un exemple, Editions a Voir s'encarregava de la distribució de treballs videogràfics de noms de referència en el sector, en llibreries especialitzades en art contemporani. El treball en monocal de Bill Viola era de fàcil adquisició pel gran públic. Si originàriament es publicava en VHS, ara ja és possible adquirir els primers treballs videogràfics de Bill Viola en DVD. També institucions com el Centre Pompidou han produït treballs videogràfics per a ser consumits a través de les llibreries: Michael Snow, Muntadas, Chris Marker...

Resulta interessant destacar que la comercialització popular (afavorint aquest tipus de consum) no desestabilitza el mercat artístic ni tampoc dirigeix cap a una reducció de visitants en les exposicions, ja que, de nou, aquest consum massiu (o amb possibilitats de certa massivitat) i domèstic funciona de forma diferent que el contacte i relació que trobem en l'exposició, així com tampoc apareix el sentit de propietat que es destila del mercat de l'art.

Podríem dir que l'èxit comercial de la sèrie de DVDs dedicats a directors de videoclips (Directors Label, presentant el treball de Chris Cunningham, Michel Gondry o Spike Jonze) ha facilitat la producció i distribució de DVD de cost domèstic d'artistes contemporanis. Un altre cas d'exemple seria *Cinematic*

Works de Eija-Liisa Ahtila, on es mostren els treballs de l'artista finlandesa explicant quines peces estaven plantejades com a monocal, i quins registres formen part d'instal·lacions més complicades.

També darrerament, ens trobem amb un nou format de contacte amb el video artístic, més enllà de que ofereix l'exposició física. L'evolució de la xarxa ha permès la creació d'arxius videogràfics on-line, on és possible consultar treballs d'artistes des del propi ordinador. El fet de partir de la idea d'arxiu fa que la consulta als treballs videogràfics agafi un caràcter més laboral, allunyant-se així del tipus de contacte que s'ofereix des de les edicions en DVD. El catàleg on-line del Netherlands Media Art Institute en seria un bon exemple.

Veiem com el consum del treball artístic realitzat en video no només es produeix en l'espai expositiu. El festival (herència de la tradició cinematogràfica), el consum domèstic, les publicacions especialitzades, la xarxa i, fins i tot, contactes amb d'altres espais de creació (com seria el musical, on artistes de video treballen per crear displays de presentació en concerts) obren l'espectre de presentació del treball videogràfic. És també per aquest motiu que l'exposició, com a espai de presentació, necessita ser conscient de què i com s'està oferint el video, quin tipus de contacte, de relació, quin tipus de material i de lectura es vol donar, quin tipus de facilitats o dificultats es troben.

-Video secundari en exposició

L'exposició pot presentar diferents maneres d'entendre el video, pot buscar diferents tipus de relacions amb l'usuari, però també pot ser l'espai on videos que no tenen el mateix valor "gramatical" es conjuguen. És aquí quan apareix l'entrevista en video com a material expositiu. L'entrevista és una eina que

facilita el contacte amb l'usuari. L'entrevista mostra als agents en temps present. Parlen, expliquen el que pensen, poden donar punts de vista sobre el material exposat.

Al cicle *Res / alguna cosa passa* a la Sala Montcada de la Fundació "La Caixa", totes les exposicions presentaven una entrevista amb els artistes. Trobem llavors un contacte en primera persona, facilitant una altra via de connexió amb les obres presentades. L'entrevista en video forma part de l'exposició i en presenta un altre nivell: podem veure qui hi ha al darrera, podem veure processos de treball previs, podem veure els dubtes o els objectius. De fet, podem veure a les persones i, simplement amb això, la proximitat amb l'obra és una altra.

També el documental ha ocupat l'exposició artística. El treball de diversos artistes seguint línies pròpies dins del món del documental ha possibilitat la presència d'un altre tipus de video que es relaciona d'una manera particular amb l'usuari. El documental de caire artístic investiga amb el llenguatge, allunyant-se de models standard dins d'aquest gènere, però segueix primant els continguts. L'usuari de l'exposició reconeix aquests continguts a través de la lectura que en realitza l'artista, entenent-se així l'exposició com un espai d'informació. L'aproximació al video s'assembla llavors a com mirem un documental, amb l'afegit que, el punt de partida artístic, posarà en dubte la pròpia veracitat de què signifiquen els documentals. Serà de nou l'usuari qui acabarà definint els continguts, qui acabarà reformulant la informació.

El video també pot marcar altres temporalitats de l'exposició. El video pot fer-se servir per documentar la pròpia exposició i els seus processos. Podem visualitzar les parts ocultes en el procés expositiu, podem mostrar les persones que configuren l'exposició, podem fer un seguiment del dia a dia de

l'exposició i les seves activitats i oferir, un cop tancada la proposta expositiva, una lectura realitzada en temps present de què significava l'exposició.

Aquest document pot ajudar a comprendre l'exposició en el moment que succeeix, aproximant-la als seus usuaris, ja que en la pròpia exposició s'ofereix material crític per la seva lectura. Hem vist projectes artístics que utilitzaven el video y les seves possibilitats de presentació en temps real, per enfatitzar la seqüència de temps presents que es troben el l'exposició (només cal pensar en *Time Delay Room* de Dan Graham), i també és possible entendre el video com un recurs propi de l'exposició, com un sistema d'aproximació i contacte amb un usuari que pot sentir-se còmode i partícep d'un procés i un temps de treball.