

El milagro de la Serie Z

Un ciclo comisariado por Mery Cuesta

¿Qué hace que una pieza videográfica sea categorizada como *Videoarte*? Primero, la predisposición del espectador a entender esa producción audiovisual como "videoarte"; segundo, el objetivo intelectual, más o menos evidente, alrededor del cual el autor teje su pieza; y en tercer lugar (y probablemente sea el factor más definitivo) lo que hace que algo sea videoarte es el propio espacio o ámbito donde el acto videográfico se produce: ferias, galerías, museos, showrooms, y en definitiva, espacios protegidos del arte. Esto supondría que, si introducimos en una feria de arte - pongamos por ejemplo - la grabación de una orquesta de música clásica ensayando, con sus pasajes de armonía y desafino, automáticamente el público predispuesto buscaría ése mensaje semioculto que la legitimaría como videoarte.

Pero ¿qué ocurre si, contrariamente, sacamos al videoarte de su círculo de protección? La propuesta de HAMACA de proyectar piezas de videoarte en una sala de cine, aunque no desampara por completo estas producciones (el público sabe lo que viene a ver), contextualiza de manera diferente estos artefactos y esto es muy interesante. Supondría un hipotético primer paso hacia la exposición del videoarte fuera de sus catacumbas ¿Qué ocurriría entonces? En algunos casos observaríamos que, lo que en una galería de arte es un videoclip con una densa carga conceptual, en la MTV se volvería un vídeo Serie Z. El arte contemporáneo acostumbra a sintetizar los conceptos que sustentan los géneros (el cine de terror, la telerrealidad, la telenovela...) y a relanzarlos, a menudo, de manera desposeída de sus cualidades estéticas más carismáticas. Y este nuevo producto puede ser leído en calidad de subproducto fuera del ámbito del arte. El videoarte es frágil porque el cambio de espacio de exhibición conlleva una **trastocación total en la percepción de la intención** del autor.

Pero ¿qué es la Serie Z? El término remite a las ficciones basadas en géneros muy pautados que son recreados con medios precarios. Los OVNIS pendiendo de un hilo de Ed Wood o improntas tipo *Karate a muerte en Torremolinos* son ejemplos recurrentes de un ejercicio de recreación desacomplejada y casera. Los artífices de la Serie Z - como muchos videoartistas - trabajan descomponiendo géneros codificados, y en ello reside su problema y su encanto. La Serie Z provoca hilaridad porque siempre es un reflejo cómico de la representación de la que se está enamorado. Pero la Serie Z también esconde un milagro: es el del puro entusiasmo, el del disfrute del juego y la regresión a los apegos más tempranos por la vía directa del proceder infantil. En una suerte de *modo de hacer Serie Z* en el videoarte, se abriría la línea más recta entre la subjetividad íntima del artista y la expresión de ésta. Carles Congost es como su recreación de Arkaran igual que cualquier artista es como su expresión más desacomplejada. **El milagro de la Serie Z es que exorciza nuestra verdad.**

No hay caso más diáfano en este sentido que *Videozombies* de **Dani Moreno**, un rescate del material que el autor grabó junto a su hermano y sus amiguetes a la tierna edad de 14 años. *Videozombies* (1995-2003) es el imaginario proyectado, la inocencia pura del chaval que siente un flechazo por unas formas e imágenes (un videojuego de zombis en este caso) y precozmente se lanza a generarlas por

sí mismo. El resultado como correosa imagen del original y el entusiasmo de *Videozombies* marcan el tono general para interpretar las piezas que se proyectan después.

De **Carles Congost** hubiera seleccionado para este ciclo prácticamente toda su videografía, por divertida, por audaz y porque, sacada del contexto artístico, provocaría reacciones de lo más variopintas. En *Memorias de Arkaran* (2005) Congost reflexiona sobre el rol del artista en cultura del trabajo, tomando como modelo telefilmes de fantasía épica como *Dentro del Laberinto* o *Dragones y Mazmorras*, genuina afición adolescente.

Hay decenas de ejemplos que confirman cuan Serie Z se puede volver un videoclip gestado en el ámbito del arte cuando se proyecta fuera de él. *Estivem en Galicia e lembreime de ti* (2006) de **DSK**, es descarado como sólo puede serlo un producto que se sabe *artie*, ácido en su crítica a la imagen estereotípica del turismo gallego, y rebosante de retranca como caracteriza el trabajo del tándem DSK.

De Galicia al mundo. El ecuador de la proyección ha sido reservado para el multipremiado *No es la imagen, es el objeto* (2008) de **Andrés Duque**. Este hipnótico trabajo ahonda en los tópicos nocivos sobre lo exótico absorbidos en la infancia a través del juego. Un documental de viajes Serie Z (a base de cromos) con conexión directa al sustrato donde crecen los imaginarios: la infancia, aludida por la vía que marcó la seminal *Arrebato* de Iván Zulueta. Además de concepto, denuncia y bellísimas imágenes, el vídeo también trae dosis estomagante: el propio autor se acaba comiendo sus cromos.

Intensa traca de videos cortos antes de culminar la sesión: las propuestas de **Julia Montilla**, **Alberto González Vázquez** y **Antonio Ortega** conectan con la Serie Z por la precariedad más absoluta de medios. El desacomplejamiento total tanto de infraestructura (el clic clic de la lámpara de Montilla, las bolas informes de Ortega), como de sentido (desnortado González Vázquez) alumbran estas tres breves y espectrales videocreaciones.

Cierra **Maite Ninou** con *Revival Solitari* (1986), un vídeo que suscita amor a primera vista. Kitsch como una película de John Waters, apegado sin remedio a una estética ya caducada, este folletín desquiciado en su emulación es vocero directo (y enternecedor) del calado y reinterpretación de ciertas subculturas en una época y espacio determinados: los 80, Barcelona.

Arrancamos mencionando las transformaciones en la percepción de la intención del autor que conlleva el cambio de espacio de exhibición del videoarte. Siento que el videoarte agoniza. Hoy consumimos piezas audiovisuales con todo tipo de densidades intelectuales, intenciones y grados de experimentación en cualquier lugar a través del móvil, la tablet, las pantallas del metro... Ha llovido cuatro décadas desde que teníamos que entrar en un espacio legitimado del arte para poder disfrutar de piruetas audiovisuales divergentes de los códigos de la representación mainstream. ¿Donde está el lugar del videoarte hoy? ¿Se exhibe en espacios protegidos del arte... o más bien se refugia en ellos?

El milagro de la Serie Z

PROGRAMA

Total running time: 75 min.

- Dani Moreno (aka Kid Dinamo)

Videozombies (1995-2003) | 10:00

- Carles Congost

Memorias de Arkaran (2005) | 21:55

- DSK

Estivem en Galicia e lembreime de ti (2006) | 5:43

- Andrés Duque

No es la imagen, es el objeto (2008) | 11:49

- Julia Montilla

Fenómena | 1:00

- Alberto González Vázquez

Una noche con Amenábar (2006) | 3:48

- Antonio Ortega

Resignación y angustia (2003) | 2:00

- Maite Ninou

Revival Solitari (1986) | 18:20