

GARY HILL: VER PARA NO CREER

Rodrigo Alonso

Publicado en: *Gary Hill. Instalaciones* (cat.). Córdoba: Museo Caraffa, 2000.

*¿Qué se gana con una descripción, con un recorrido en palabras?
¿Se trata de recordar al espectador que ha visto lo que realmente vio?
¿No sería esto un pisoteo de su memoria, un falso recuerdo, un bosquejo vulgar de su fascinación,
una burda aproximación a la naturaleza de su ajuste a la luz (o a la oscuridad)?*
Gary Hill

I.

Si pudiera describirse con palabras la experiencia de transitar por alguna de las video instalaciones de Gary Hill, muchos coincidirían en una: desorientación. Acostumbrados –como estamos– a la referencialidad de las imágenes, a interpretar sin demasiadas complicaciones su sentido (es decir, a descubrir el sentido que ya estaba implícito en ellas) y a esperar cierta respuesta más o menos estandarizada de los dispositivos tecnológicos, las obras de Hill producen un efecto inmediato claramente distanciador.

Sin embargo, su fruición se hace menos enigmática si la comprendemos a la luz del conjunto de su obra o en el ámbito de las reflexiones que ocupan al arte contemporáneo. En este contexto, Gary Hill es, sin lugar a dudas, uno de los artistas claves de nuestro tiempo, y un creador que, como pocos, ha entendido la crisis de la representación que se cierne sobre el arte de las dos últimas décadas.

II.

Tras un breve período dedicado a la escultura y a obras sonoras producidas a partir de sus materiales de trabajo, Gary Hill comenzó a utilizar el video en los inicios de la década del '70. La cinta magnética era aún muy joven; no obstante, Hill entrevió su potencialidad estética y se consagró durante algún tiempo a experimentar con las particularidades de este soporte audiovisual.

Desde sus primeras cintas, el medio no fue para él un mero registro electrónico, sino la ocasión para un encuentro entre la imagen y el sonido en un soporte de naturaleza temporal. Esta relación imagen-sonido-tiempo aparece con frecuencia en las obras de este período, como en **Mouth Piece** (1978), donde el sonido generado por una boca registrada en detalle genera un movimiento oscilante en la imagen, o en **Full Circle** (1978), en la que la imagen de un hombre que realiza un círculo con una vara de metal es confrontada con la del círculo electrónico generado por una voz.

Influenciado por sus lecturas en semiótica y lingüística, sus obras comienzan a cuestionar la relación entre el sonido y la imagen, y entre ésta y la realidad. Progresivamente, empieza a utilizar textos que confronta a su vez con los elementos previos, en una serie de experimentos audiovisuales que tienden a minar la naturaleza referencial del medio. Sonido e imagen se relacionan de manera forzada o arbitraria, por ejemplo, haciendo que la duración de los fragmentos visuales coincida con la duración de las sílabas de un texto oral. En un video de 1989, **Site Recite (A Prologue)**, esta relación se traslada a la nitidez de las imágenes, que responde al ritmo de la lectura que conforma la banda sonora.

La estructura de **URA ARU (The Backside Exists)** (1986) está gobernada por los palíndromos del idioma japonés que capturaron la atención de Hill durante una breve estancia en aquel país. La naturaleza especular de estas formaciones lingüísticas asociada a un texto de Gregory Bateson inspirará una obra insólita, **Why Do Things Get in a Muddle? (Come On Petunia)** (1984), en la que dos actores se movieron y hablaron al revés durante la filmación, para construir un movimiento y un diálogo coherentes por inversión del registro. En esta obra colosal, Hill pone en crisis la direccionalidad del tiempo y el orden de las cosas, presentando a éste como el resultado de una construcción discursiva. No obstante, su video más celebrado es **Incidence of Catastrophe** (1988), una exploración del universo de la lectura basada en una obra de Maurice Blanchot.

III.

Poco tiempo después de comenzar a trabajar con el video, Gary Hill transporta sus indagaciones estéticas al espacio. En las video instalaciones se amplían los elementos en juego: la extensión, las relaciones entre luz y oscuridad, el movimiento, la escala de las proyecciones o la disposición espacial de los monitores, la inclusión de objetos, el tiempo experimentado de manera sensorial. Como las relaciones entre estos elementos son lábiles o impredecibles, el espectador adquiere un rol fundamental, ya que de él depende el encontrar un sentido para el conjunto, aunque sea provisorio.

Las video instalaciones van acompañadas, generalmente, por textos de renombrados filósofos (Martin Heidegger, Maurice Blanchot, Ludwig Wittgenstein, Gregory Bateson) o por textos propios desplegados en la lectura. La relación con las imágenes suele ser problemática: algunas veces, el ritmo de la lectura determina el ritmo de las imágenes (como en **Between Cinema and a Hard Place**, de 1991, o **Circular Breathing**, de 1994); otras, se generan confrontaciones, corto-circuitos o incomplementariedades que ponen en cuestionamiento su relación (**Beacon**, 1990). Lentamente se refuerza la contraposición entre el sonido presente en la sala (aquí y ahora) y las imágenes que remiten a una realidad exterior, no sólo a la sala sino también al lenguaje.

El conflicto se desarrolla en el tiempo. Entramada en el devenir de la contemplación, la mirada se transforma en lectura, y ambas en una actividad física que compromete al cuerpo. Es debido a esto, quizás, que Gary Hill insiste en el cuestionamiento de la imagen, en tanto la primacía de la visión olvida la multiplicidad sensorial del cuerpo. Aún así, no es seguro que la multiplicación de los sentidos sea suficiente. En **CruX** (1983-87), cinco monitores transmiten la información registrada por cinco cámaras enfocadas a los pies, manos y cabeza de Hill (orígenes de la visión, el gusto, el tacto, el olfato y el oído) durante una caminata. El registro apenas permite reconstruir el paisaje en torno al artista, ya que cada monitor se encuentra descontextualizado y, fundamentalmente, desligado del cuerpo y de la mente que, en última instancia, son los depositarios del sentido.

IV.

Las imágenes de las instalaciones de Hill suelen estar “interferidas” por la tecnología. Muchas veces son borrosas, entrecortadas, incompletas, fragmentarias, oscilantes o imperceptibles, lo que exige un esfuerzo importante por parte del espectador. El artista ha manifestado su voluntad por hacer que “lo inmaterial pierda aún más su identidad”, y muchas veces lo ha logrado quebrando “la unidad ontológica de luz, imagen y representación”, particularmente en **Searchlight** (1986-94), en la que un haz de luz revela, al concentrarse sobre una pared, la imagen que porta.

Este carácter precario de la imagen está frecuentemente reforzado por cierta precariedad de la tecnología que la produce, como lo demuestra su tradicional uso de las pantallas de televisores sin sus carcazas (“desprotegidos”). Una de sus obras más famosas de este tipo, **Inasmuch As It Is Always Already Taking Place** (1990) es, además, una reflexión sobre la precariedad del cuerpo atrapado en ese universo tecnológico.

En instalaciones como **Midnight Crossing** (1997), en la que la visión de una imagen apenas perceptible es dificultada por la emisión esporádica de un potente haz de luz, se impugna la imagen entorpeciendo su mirada. La dificultad de la visión se traduce en un énfasis de la percepción y en una exaltación de la productividad del acto de mirar. El espectador cobra conciencia de los mecanismos que involucra la contemplación separándose del “contenido” de las imágenes y atendiendo a su despliegue como “puro discurso”. Hay una especie de “extrañamiento” brechtiano en este proceso que evita la identificación con la imagen y exalta, en cambio, su construcción factual.

Entonces, ya no se trata de dejarse seducir por la propuesta del artista sino de experimentar la propia actitud frente a ella. En este sentido, tiene razón Hans Belting al afirmar que las instalaciones de Gary Hill hablan, ante todo, de nosotros mismos, de nuestras relaciones con el espacio, con la imagen y con el tiempo.

Esto se hace más evidente en las video instalaciones recientes, donde comienza a jugar un importante rol la interactividad. Es el caso de **Tall Ships** (1972), en la que los espectadores se enfrentan a las borrosas imágenes de personas que se acercan, lo observan y vuelven a la oscuridad, o de **Withershins** (1995) –la obra con la que Hill ganó el León de Oro de la Bienal de Venecia– en la que los espectadores, a través del recorrido por un laberinto, generan las preguntas que los interpelan desde dos pantallas de video sincronizadas digitalmente.

V.

En una entrevista famosa, Gary Hill expresa: “quiero suspender la alternativa «o sentido o sin-sentido» y ver qué sucede dentro de la experiencia del lenguaje, en el momento en que se aferra o se desprende el sentido, cualquiera sea el caso”. Tal vez se debe a esto que muchas veces, en sus obras, no se trata de contemplar o interpretar, sino de repetir el proceso en el que se genera el sentido.

Todo esto no se logra, ciertamente, en el terreno de las soluciones artísticas consabidas. Por eso cierta “desorientación” inicial quizás nos esté señalando una re-orientación de nuestra experiencia estética.



Inasmuch As It Is Always Already Taking Place (1990)