

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES
CONVENIO ULA-CONAC
MÉRIDA**

PROYECTO DE MEMORIA DE GRADO

TÍTULO: Licenciado en Medios Audiovisuales

MENCIÓN: Dirección de Fotografía

TUTOR ACADÉMICO: Rosa Amelia Asuaje

**VIDEOARTE “CORPOSICIONES”
IMAGEN EN MOVIMIENTO APARTADA
DE LA HABITUAL FUNCIÓN DEL RELATO**

Mérida, mayo de 2005

Proyecto de Memoria de Grado presentado por la Br. M^a Soledad Pino Fargier como requisito parcial para optar al Título en Licenciado en Medios Audiovisuales.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer profundamente a varias personas que me ayudaron en la realización del Video y del Trabajo Especial de Grado: En primer lugar a la Profesora Rosa Amelia Asuaje mi Tutora, a Albe mi pana y asesora, a mi Mamá mi productora ejecutiva, a Lucho mi compañero de trabajo, a Arcánia quien nos prestó los espacios, a Haydeé quien materializó la imagen que teníamos en la cabeza, a Ananda; Amil; Francesco y Maylín quienes gentilmente nos colaboraron en la actuación, a Gordote por haber colaborado como jefe eléctrico y con la iluminación, a la Familia Parayma por su apoyo, a Gela quien ayudó con el maquillaje y el catering, a Juanma por estar siempre apoyándome, a Mery por incentivarme a seguir éste camino; y a darme constancia desde algún lugar lejano para lograrlo, finalmente a la EMA, por su colaboración, no solo en este momento sino durante toda la carrera, A todos muchas gracias.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- ANTECEDENTES DEL VIDEOARTE	4
CAPÍTULO II.- NACIMIENTO DEL VIDEOARTE	7
CAPÍTULO III.- PRIMER VIDEOARTISTA: NAM JUNE PAIK	10
CAPÍTULO IV.- CONSERVACIÓN Y OFICIALIZACIÓN DEL GÉNERO	13
CAPÍTULO V.- ARTISTAS REPRESENTATIVOS EN VENEZUELA A PARTIR DE LA DÉCADA DE LOS NOVENTA	21
CAPÍTULO VI.- DESCRIPCIÓN DEL VIDEOARTE REALIZADO: "CORPOSICIONES"	43
CONCLUSIONES	50
GLOSARIO	53
BIBLIOGRAFÍA	62

INTRODUCCIÓN

Durante toda la historia del Arte se han gestado cambios que han hecho aparecer nuevos géneros de representación. A principios del Siglo XX varios artistas rompen con los esquemas establecidos por las artes tradicionales y nacen movimientos como el *Arte Conceptual*¹, el *Op Art*², el *Fluxus*³, el *Performance*⁴ y el *Dadaísmo*⁵ entre otros, movimientos que se catalogan dentro de un género llamado Arte Contemporáneo.

El nacimiento del Videoarte como un género más del Arte Contemporáneo está estrechamente vinculado con los avances tecnológicos de la televisión, esencialmente centrado en la idea de romper con los códigos establecidos por los medios audiovisuales.

En un afán por preservar las obras de Videoarte que caracterizan a una época, se crean nuevos espacios en Galerías de Arte, Museos y hasta en Escuelas, estos espacios son los centros de documentación, las videotecas, las productoras de Videoarte, entre otros.

¹ Ver Glosario.

² Ver Glosario.

³ Ver Glosario.

⁴ Ver Glosario.

⁵ Ver Glosario.

Este trabajo surge a partir de la inquietud de generar una investigación descriptiva acerca del Videoarte como manifestación del Arte Contemporáneo que se complementa con la realización de un Videoarte, en el cual se pongan de manifiesto los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en la carrera de Medios Audiovisuales, específicamente en el área de Dirección de Fotografía.

En adelante, en esta Memoria de Grado se muestra un registro de una investigación descriptiva realizada acerca del Videoarte y de todo lo que este género del Arte Contemporáneo representa, haciendo un énfasis particular en su historia y en el punto de vista narrativo, no sólo como registro de imágenes, sino como registro de una contemporaneidad que se caracteriza, entre otros aspectos, por su naturaleza efímera y cuestionadora del sistema de televisión comercial y en el cual es esencial la participación del espectador.

En el contexto de este mismo trabajo se desarrollan los antecedentes del Videoarte, de qué forma y bajo qué premisas nace, se menciona y describe al primer exponente del género y se habla de los precursores y prototipos más representativos del Videoarte en Venezuela a partir de la década de los noventa.

Igualmente, se evidencia la experiencia desde el punto de vista fotográfico en la realización del Videoarte llamado “Corposiciones”, trabajo en que se expone y manifiesta, la manera no habitual de mostrar imágenes en movimiento, presentando

una propuesta que nos ayuda a desarrollar una conciencia crítica sobre el uso del video al replantear la relación entre la imagen en movimiento, el espacio de exhibición, el espacio de la representación, la acción y el devenir de los hechos, poniendo en evidencia al espectador como *voyeurista* y rompiendo con las convenciones narrativas y de exhibición a los cuales estamos acostumbrados.

Finalmente se esbozarán algunas consideraciones a manera de conclusiones en torno al Videoarte.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO I.- ANTECEDENTES DEL VIDEOARTE

La discusión sobre el Arte Conceptual podría remontarse a Marcel Duchamp y los dadaístas de principios del siglo XX, pero sólo hasta después de La Segunda Guerra Mundial se percibe una ruptura clara con el concepto tradicional de arte. Primero se abandonó la composición pictórica convencional y las referencias al ámbito académico. Artistas como Pollock de Estados Unidos, es el primero en introducir en su trabajo el *Dripping*, técnica consistente en las salpicaduras y goteos de color sobre un lienzo tendido en el suelo. Gracias a sus innovadores trabajos, Pollock se consolida como líder del *Action Painting*⁶. También encontramos figuras como Mathieu de Francia, cuyas obras se caracterizan por las manchas, siendo uno de los promotores de la rapidez y el riesgo en la pintura dentro del estilo denominado *Tachisme*, pintura de tipo abstracto opuesta a toda estructura o forma preconcebida. Figura igualmente Wols de Alemania quien inició su evolución artística en la corriente estética alemana conocida como “nueva objetividad”, tendencia que buscaba revalorar la carga psicológica en la vida cotidiana; años después conjugó realidad y fantasía para culminar en una abstracción formal respaldada por el impulso y la emoción. Finalmente no podemos dejar de nombrar a Appel y Jorn del Cobra Group de Inglaterra, oriundos del grupo de artistas que promulgan un claro rechazo hacia la cultura occidental y su fe en el progreso tecnológico, presentando el juego no

⁶ Ver Glosario.

como experiencia estética, sino como forma de gobernar la propia existencia, que al igual que Duchamp, no sacrificaron el valor de la obra de arte.

Al mismo tiempo que surgieron estos artistas, nace el *Performance* gracias a artistas como John Cage, cuya teoría se basaba en introducir el azar como técnica en el arte, tratando de liberarlo de sus preceptos convencionales y alejándolo de lo fastuoso y egocéntrico de tendencias pasadas sin dejar de ser esplendoroso. En Japón surge el Gutai Group (1954); en Francia George Mathieu y luego Yves Klein en Nueva York, quien introduce el término *Happening*⁷ (1959). Todos estos autores trataban de desechar materiales y métodos convencionales cargados de características culturales, sociales y políticas burguesas. “La idea era desmitificar el valor del objeto de arte y poner el concepto de creatividad en contacto directo con la realidad”.⁸

A finales de la década de los cincuenta y principios de los sesenta, surgieron grupos gestores de nuevas ideas y soluciones como American Pop y British Pop, Les Nouveaux Réalistes, La Figuration Narrative y Fluxus que culminaron entre 1967 y 1972 en un grupo que creó el Arte Conceptual.

El Arte Conceptual despertó controversia en la plástica desde su aparición. Caracterizado por el empleo de medios no convencionales, por su difícil comercialización y por su carácter efímero, géneros como el *Performance*, y

⁷ Ver Glosario

⁸ Palabra, Arte, Acción [on line], fecha de consulta 30 de mayo del 2005, disponible WWW (http://www.latinartmuseum.com/arte_conceptual.htm)

la instalación, el Videoarte y el arte en Internet han cobrado tanta validez que hoy en día las Escuelas de Arte le han abierto espacio a estas manifestaciones artísticas.

El Arte Conceptual como síntesis de las ideas y reflejos artísticos derivados de todos estos movimientos, indefinible en su estilo, material o forma, tiene que ver sobre todo con ideas y significados. Se trata de un arte vivo que se alimenta de los hechos y acontecimientos sociales, de un arte activo que obliga a participar y a opinar, de un arte que no deja a nadie impasible. Una perfecta denominación para las representaciones del Arte Contemporáneo, pudiera ser “Arte sin materia”, ya que en estas representaciones cualquiera puede ser el soporte, lo que importa son los conceptos y las ideas, rompiendo las fronteras entre los diferentes géneros y compartiendo las líneas temáticas.

Fundamentado en el mundo del Arte Contemporáneo, mundo que se caracteriza por un espíritu abierto y una heterogeneidad que maneja discursos polifacéticos y también contradictorios, nace entonces el Videoarte con las mismas premisas, implicando al espectador en un proceso de ida y vuelta, en el cual lo involucra y lo hace partícipe de la obra, constituyendo desde sus inicios un medio de acercamiento entre el público y el artista.

CAPÍTULO II.- NACIMIENTO DEL VIDEOARTE

El nacimiento del Arte Contemporáneo ayudó a que el Videoarte emergiera a principios de los años sesenta. Se trataba de un clima favorable a la desmaterialización del objeto artístico. El cuestionamiento a la televisión comercial y sus procesos estandarizados de comunicación fue incitando a ciertos artistas a introducir nuevos elementos visuales en su trabajo.

Desde sus inicios, dos orientaciones caracterizaron al Videoarte. En la primera, los artistas empleaban las cámaras de video como simples instrumentos de grabación para registrar acciones de *Happenings* o *Performances* que hasta entonces sólo contaban con documentación textual o fotográfica.

La otra tendencia privilegiaba la investigación experimental brindada por las nuevas tecnologías: la herramienta se convertía entonces en complejo medio artístico que podía ser manipulado como un material pictórico o escultórico. Asimismo, al principio, en el Videoarte se dieron dos tendencias: los objetos tridimensionales con monitores y una manipulación de los componentes electrónicos con el fin de crear imágenes diferentes, y otra que presentaba al video como cinta y herramienta para documentar acciones artísticas como los *Happenings* o *Performances* que estaban muy de moda en esa época y que no contaban con documentación, sólo con textos y fotografías. Así, el video permitió restituir el movimiento y la dinámica de los *Performances*. Después el video se fue diversificando hacia otras interpretaciones

como la creación de éste, tomado no sólo como un registro documental, sino también como una búsqueda estética plástica y con innovaciones formales de las imágenes.

El Videoarte surge en principio como una alternativa a partir del desarrollo de la televisión; cuando ésta se desarrolló se crearon dispositivos que permitieron registrar y guardar la imagen, por lo tanto se le puede definir como una tendencia que se deriva de los nuevos instrumentos de teleproducción como lo son las cámaras de televisión, videoequipos, grabadoras, computadoras y una serie de variados elementos que son utilizados para el procesamiento de imágenes visuales empleados en los sistemas de televisión en general. Aquí el artista se aprovecha de la tecnología para usarla en favor de la estética que renueva y aviva el concepto de la obra.

Al videoartista se le considera un creador capaz de manejar muchos ámbitos artísticos y su herramienta posee un poder sociocrítico que “golpea” al espectador con la sola contemplación de la obra. Los videoartistas ponen de manifiesto conceptos, sentimientos e intenciones expresadas a través de un código que roza de cerca los medios de comunicación audiovisual tradicionales, muy en especial a la televisión.

Dado que el video cuenta entre su arsenal básico con el movimiento de cámara y de la locación, el trabajo de reconstrucción de la experiencia es particularmente importante. El movimiento de cámara utiliza la imagen de una manera simbólica, haciendo que el contexto se convierta en el contenido del video; esto se logra porque el ojo de la cámara plantea su punto de vista por medio del movimiento.

Los videoartistas de fines de los noventa y de principios de este siglo, dirigen crecientemente su atención al uso del *collage* armado a partir de imágenes grabadas en un solo canal de video, recurriendo frecuentemente a la animación y la combinación con el sonido y la inclusión en Internet. Las narrativas se han abierto dando lugar a contenidos y tratamientos que mezclan la alta tecnología con los medios precarios, creando híbridos. El espectador se siente motivado a recrear sus propias imágenes en video, dándoles un carácter eminentemente personal, similar a lo que sucedía con la pintura en el siglo pasado, es decir, el video simplemente es el soporte, como en algún momento lo fue el lienzo y cada espectador le otorga una interpretación propia.

Varios videoartistas han trabajado a partir de lo que podría denominarse *video vérité*, mezclando tomas aleatorias de videos casuales. Algunos de ellos realizan pequeños intentos de eliminar la distancia entre el productor y el espectador, creando un grupo de imágenes interactivas.

CAPÍTULO III.- PRIMER VIDEOARTISTA: NAM JUNE PAIK

Es el Artista alternativo de origen coreano Nam June Paik, quien realizó exploraciones artísticas en el terreno de los medios de comunicación de masas y en concreto de la televisión, dichas exploraciones artísticas fueron el objeto de su primera exposición en solitario en 1963: *Exposition of Music-Electronic Television* (Exposición de música- televisión electrónica. Traducción nuestra) celebrada en la Galerie Parnass de Wuppertal, Alemania. Esta crucial muestra presentaba aparatos de televisión dispersos por toda la sala y colocados al revés; los aparatos habían sido alterados por el artista para distorsionar la recepción de las transmisiones. Adicionalmente, creó para la ocasión obras de video interactivas que transformaban la relación de los espectadores con el medio. A partir de estos primeros pasos, Paik desarrolló una gran profusión de ideas e invenciones que, durante más de 40 años han jugado un papel importantísimo en la introducción y aceptación de la imagen electrónica en movimiento en la esfera del arte. Esto lo convierte en el personaje que mejor ha sabido imaginar y explotar el potencial artístico del video y la televisión.⁹

Con las innovaciones de Paik, el Videoarte protagonizaría junto con el cine *Underground*, el *Pop Art*, el Arte Objetual, el *Happening* y el *Performance*, entre otros, el estallido de una nueva sensibilidad

⁹ Información tomada de: Galería de VIP [on line], fecha de consulta 30 de mayo del 2005, Disponible en WWW(http://www.daad.de/alumni/es/4.2.4_09.html)

estética, que posteriormente en la década de los noventa se conoció como *Videoculturas*

En 1964 Paik se trasladó a Nueva York para seguir con sus experimentos en torno a la televisión y el video. Es en 1965 cuando se convierte en el primer videoartista al grabar con un equipo portátil de video (de cinta de media pulgada, cinta que en 1967 Sony Corporation comercializaría públicamente) un viaje en taxi por la ciudad de Nueva York, grabación que exhibió luego en el “Café Au Go-Go”. Ya para finales de la década los sesenta se hallaba al frente de una nueva generación de artistas que estaba creando un nuevo lenguaje estético basado en la televisión y las imágenes en movimiento. En los años setenta y ochenta, Paik trabajó como profesor y se dedicó activamente a promover a otros artistas y a desarrollar el potencial de aquel medio emergente. Junto con una notable secuencia de cintas de video y proyectos para la televisión que incluyeron colaboraciones con amigos suyos como Laurie Anderson, Joseph Beuys, David Bowie, John Cage y Merce Cunningham, creó también una serie de instalaciones que cambiaron radicalmente la producción en video y redefinieron la *praxis* artística.¹⁰

Es importante conocer y entender cómo se dieron los primeros pasos para que naciera y emergiera el Videoarte de las manos de su precursor Nam June Paik, sentando las bases para una producción alternativa que tuvo como principal instrumento y vehículo, el video, considerando este término, tanto como la imagen

¹⁰Información tomada de: Exposición [on line], fecha de consulta 30 de mayo del 2005, disponible en WWW (http://www.guggenheimbilbao.es/cape/exposiciones/nam_june_paik/contenido.htm)

electrónica conseguida por la técnica de registro y reproducción, como un producto acabado, es decir una obra. Gracias a Paik, nuevos artistas pudieron incursionar en este género como medio de representación y se abrieron puertas en Galerías de Arte y Museos para su exhibición, por lo tanto el nombre de Nam June Paik encabeza cualquier historia del video que se pueda escribir.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO IV.- CONSERVACIÓN Y OFICIALIZACIÓN DEL GÉNERO

Son las tendencias en el ámbito del Arte Contemporáneo las que generaron preocupaciones, pues su actividad esencialmente fue efímera, reflejaba con énfasis lo cotidiano y se mostraba básicamente lejana de lo establecido convencionalmente por el arte tradicional. Así, con la intención de disminuir ese efecto efímero que caracterizaba gran parte de las manifestaciones del Arte Contemporáneo, la orientación de muchos creadores y críticos se dirigía hacia la búsqueda de la conservación. En particular, la tendencia apuntaba hacia una oficialización y clasificación del género, ya que servía de registro de un patrimonio visual que evidenciaba la ideología de cierta época en la que se buscaba la solemnización cultural al transformar o darle el carácter de obras de arte a simples objetos. Catalogar la obra de un artista significa, en la mayoría de los casos, que ese artista ha llegado a un momento en su carrera en que sus obra merecen ser expuestas y resguardadas con el fin de valorarlas y considerarlas históricamente. Lo que se aspira actualmente es la revalorización y clasificación del Videoarte como manifestación del Arte Contemporáneo para que sea tomado en cuenta en la Historia del Arte.

En este sentido, la creación de videotecas y centros de documentación audiovisual tienden a incrementarse, y tanto museos como fundaciones y productoras de Videoarte, se han convertido en sus principales auspiciantes. Es importante destacar que dentro de los Salones y Bienales de Arte, desde los más famosos hasta los más sencillos, se incluye al video como un género más a premiar. Ejemplo de esto es la exposición “Los mundos” del artista coreano Nam June Paik, realizada en el

año 2001 en el segundo piso del Museo Guggenheim de Bilbao, edificación diseñada por el Arquitecto Frank Gehry en la que se presentaban obras destacables de toda la trayectoria artística de Paik. El espectacular diseño del museo ofrecía, tanto en sus salas más clásicas como en los espacios expositivos más innovadores, un marco interesante en el que el visitante podía descubrir los logros de Paik y los experimentos realizados a lo largo de su prolífica carrera. El diseño de la exposición no siguió una secuencia cronológica tradicional, consistía más bien en una yuxtaposición de obras de arte realizadas en diversos momentos en que sugirieron los puntos de encuentro y la continuidad en la producción creativa de Paik.¹¹ La utilización de este punto de vista en el montaje de esta exposición se inspiró en la arquitectura desconstruccionista y conceptual de Gehry y en la integración transformadora de la imagen en movimiento en la creación artística conseguida por Paik. Tanto el arquitecto como el artista han contribuido a redefinir el arte y el modo en que éste se exhibe a comienzos de un nuevo milenio.

Evidencia de lo antes expuesto se pone de manifiesto en las obras de Paik que se presentan a continuación, en las que se aprecia una estética alejada de los convencionales medios Audiovisuales:

Nam June Paik: "Global Groove", 1973

¹¹ Tomado de: Exposición [on line], fecha de consulta 30 de mayo del 2005, disponible en WWW (http://www.guggenheimbilbao.es/caste/exposiciones/nam_june_paik/contenido.htm)



Nam June Paik: "Button Happening", 1965



En varios países existen eventos y organizaciones donde se da importancia al Videoarte, ejemplo de ello es la organización “Vidarte” en el Museo de Bellas Artes de México, que gira su total atención hacia concurso de videos artísticos; dicha organización promocionó la presentación, en agosto del año 2002, de Bill Viola, uno de los máximos Videoartistas a nivel mundial. Dentro de la organización, la Unidad de Proyectos Especiales programó una extraordinaria presentación que contó con la presencia de este reconocido videoartista norteamericano cuyos videos se caracterizan por jugar con las imágenes, dándoles un carácter poético y altamente estético que provocan que el espectador se sienta envuelto por un espacio artístico. El mismo Viola describe sus videos como poemas visuales en los cuales aborda cuestiones relacionadas íntimamente con su experiencia de vida en la que incluye temas de identidad y de gran significación espiritual.

En Venezuela también existen Bienales y Salones de Arte donde se incluye el Videoarte como género, ejemplo de esto fue la exposición que llevó el nombre de “Desviart”, creación realizada en la galería UCAB del Centro Loyola dentro del marco de la semana Viart en el año 1999. Una mezcla de elementos artísticos, comunicacionales y sus respectivos códigos, hicieron posible una manera de comunicar poco conocida hasta ahora pero que viene avanzando a pasos agigantados sin definir aún si pertenece al arte o a las ciencias de la comunicación.

Entre los artistas Venezolanos que participaron en esta exposición se encuentran Mariana Fuentes con “El Cerro”, Alexandra Meijer-Werner con su “Nido Elemental”, “La Máquina Poética” de Yucef Merhi, “Quescultura” de Diana López, Luis Poleo con “Ensamble 3”, “Las Citas” de Sandra Vivas y “Buen Viaje” de Julie Hermoso y Vanessa D' Enjoy; todos ellos constituyeron el grupo de Videoartistas que con sus respectivas muestras engalanaron la galería de esta casa de estudios.

En apoyo al Videoarte como medio artístico y a los creadores que se expresan a través de su peculiar tecnología, el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber (MACCSI) impulsó un ambicioso proyecto con la apertura del Centro Multimedia para las Artes. A este respecto el curador y crítico de arte Luís Ángel Duque afirmó que el reto para el MACCSI en el nuevo milenio era cómo incluir los nuevos medios (Cine de Autor, Videoarte, Arte Digital) en sus colecciones de arte contemporáneo. A partir de esta preocupación surgió la iniciativa de fundar un museo

inmaterial y ente difusor de las obras de arte que no tienen un soporte físico determinado, pues su medio de expresión es el halo del video o el electrónico del digital.

Este espacio abrió sus puertas en 1974 con una colección que resguarda la obra de más de sesenta videoartistas venezolanos¹², considerándose que progresivamente este número se fue incrementado con la suma de nuevas obras de otros artistas del país que se han especializado en la realización de Videoartes o Videoinstalaciones entre los cuales destacan María Bernárdez, Carlos Castillo, Sammy Cucher, Jorge Domínguez Dubuc, Magdalena Fernández, Antonio Funicello, Nan González, José Antonio Hernández Diez, Edmundo de Marchena, Alexandra Meijer Werner, Oscar Molinari, Alejandro BlancoUribe, Pedro Morales, Roberto Mosquera, Nela Ochoa, Claudio Perna, Rafael Reverón, Isabel RonPedrique, Rolando Peña, Paola Táborá, Javier Téllez, Odalis Valdivieso y Sandra Vivas, entre los más significativos.

Esas obras fueron adquiridas en un momento de apogeo creativo y búsqueda de nuevas formas de trabajo, además cuenta el Museo con la colección de Videoarte internacional que adquirió para su recordada exposición “Arte en Video” (1975) cuya curaduría fue responsabilidad de Gerd Stern (poeta y artista multimedia, que a partir

¹² Tomado de: MACCSI La expresión del Arte en Venezuela [on line], fecha de consulta 13 de marzo del 2005 disponible en WWW (http://www.mipunto.com/venezuelavirtual/temas/1er_trimestre03/maccsi.html)

de los años sesenta comenzó a crear collages visuales a partir de palabras recortadas) y con la cual se lograron romper algunos esquemas de creación en las conservadoras artes venezolanas de ese entonces. Los artistas internacionales que participaron en esa célebre exposición fueron: Nam June Paik, Peter Campus, Peter Cavestani, David Cort, Douglas Davis, Juan Downey, Dow Hallon, Toshio Matsumoto, Antonio Muntadas, Jud Yalkut y Wgbh Tv Boston, todos ellos artistas internacionales representativos del género Videoarte.

Entre los ejemplos significativos en el ámbito del Arte Contemporáneo nacional se puede citar La Videoinstalación “Una creación” de Pedro Morales, la cual se observa a continuación:

www.bdigital.ula.ve

Pedro Morales: “Una creación” (s.f.)



La presencia de estas obras nacionales e internacionales en el Museo permite hacer un recorrido por los momentos iniciales del Videoarte. De igual manera, evidencian que en Venezuela y el mundo ya el Videoarte está institucionalizado y se incluye dentro de Museos y Galerías como registro de la historia del Arte Contemporáneo.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO V.- ARTISTAS REPRESENTATIVOS EN VENEZUELA

A PARTIR DE LA DÉCADA DE LOS NOVENTA

Es importante entender el legado de los artistas más significativos en Venezuela en la década de los noventa, por lo tanto a continuación, se enumeran algunos de los distintos artífices significativos de la creación plástica nacional, todos vinculados al hacer del Arte Contemporáneo, explicando brevemente sus tendencias que son el reflejo de las características y de la visión de esta contemporaneidad:

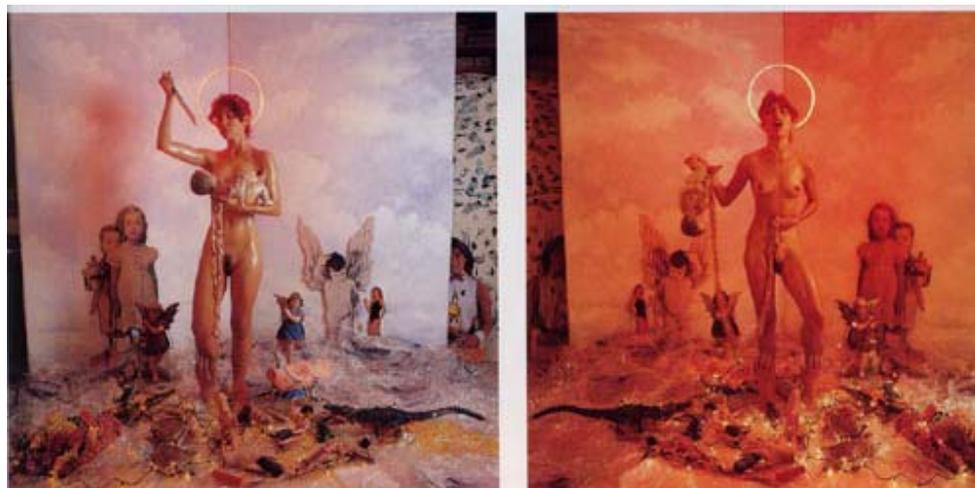
- **Nelson Garrido:** Es el primer fotógrafo venezolano distinguido con el Premio Nacional de Artes Plásticas en el año 1991. Fotógrafo de industria, folklore, danza, teatro y cine, Garrido ha desarrollado dos campos fundamentales de trabajo: fotografía artística y documental. En su trabajo artístico ha creado un lenguaje iconográfico donde se mezcla la religión, el sexo, el humor y la imaginaria popular. Su obra es violenta e irreverente, se basa además en experimentar constantemente los medios expresivos y en cuestionar profundamente el sistema de normas y creencias que socialmente está aceptado. La estética de lo feo y el erotismo representado en términos del sacrificio religioso, son algunas constantes de su obra. Utiliza la fotografía y la imagen digital. Sus *collages*, el despliegue escenográfico

de sus imágenes y la digitalización fotográfica que genera una calidad especial en los colores y en la profundidad, así como la incorporación de materiales “cursis”, apoyan un sacrilegio que choca con las convenciones de la religión, del buen gusto tradicional y la sexualidad.¹³

Entre sus obras más significativas se encuentran “La crucifixión de la danta” (1987), “El nacimiento y el asesinato del niño Jesús” (1993), “Ontbijtjes. Homenaje a Archimboldo” (1995), “Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis” (1995), “Chivo que se devuelve se esnuca” (1998), entre otras.

A continuación se muestra una de sus obras:

Nelson Garrido “El nacimiento y el asesinato del niño Jesús” (año 1993)



¹³ Tomado de: Arte Venezolano de los 90 [on line], fecha de consulta 14 de abril del 2005
Disponible en WWW (http://vereda.saber.ula.ve/historia_arte/gris_liquido/gris_liquido5/p1.htm)
Nelson Garrido [on line], fecha de consulta 31 de mayo del 2005
Disponible en WWW (<http://www.nelsongarrido.com/index2.htm>)

- **Carlos Zerpa:** Carlos Zerpa es pintor, escultor y un artista no convencional

que filma películas, realiza uno que otro *performance* e interviene los espacios. Sus obras apelan a todos los formatos del arte actual; haciendo hincapié en lo cursi, el mal gusto, el fetichismo de la religiosidad popular y en ese sincretismo cultural de colores fuertes donde se mezcla lo indígena con “Disneylandia”. Su obra es abierta a muchas lecturas, corrosiva y con un fulgor rechinante que busca situar al espectador ante ella como un hallazgo y una premisa en cual se dejan al desnudo las taras de un mundo barnizado de normalidad pintoresca y ordinariéz a gran escala¹⁴. Artista venezolano muy conocido en Colombia desde sus ya famosos *performances* presentados en su primera participación en la Bienal de Medellín. Se le considera polifacético y dinámico, constante y talentoso y se ha proyectado como una gran figura del arte venezolano. Si se tuviera que clasificar su obra, pintura y escultura, se tendría que apelar a las últimas tendencias que han aparecido en el arte internacional. Es la amalgama de lo internacional con lo profundamente local lo que impregna una obra cargada de símbolos y signos, creando una iconografía simbólica de la violencia, así como de lo más superficial que tiene la sociedad contemporánea.

¹⁴ Tomado de: Mirada Impertinente [on line], fecha de consulta 31 de mayo del 2005
Disponible en WWW (<http://www.escaner.cl/escaner51/yusti.htm>)

Sus pinturas son el *cómic* tratado en términos formales y agresivos. Su obra se caracteriza en general por los fuertes colores y líneas valorizadas que construyen imágenes figurativas que remiten a la cotidianidad.¹⁵

La trayectoria artística de Carlos Zerpa ha mantenido una coherencia arrebatada, desde sus inicios hasta el presente. En ningún momento su obra ha perdido un ápice de ingenio, frescura y esa irreductible capacidad hostigadora que la caracteriza. Entre sus obras más representativas cabe citar: “Oso conejo” (s.f.), “Ca-la-ba-la” (s.f.), “Crucificado” (s.f.), “Canallas” (s.f.), “Alas de cuchillos” (s.f.) entre otras.

Carlos Zerpa: “Crucificado” (s.f.)



¹⁵ Tomado de: Arte Venezolano de los 90 [on line], fecha de consulta 14 de abril del 2005
Disponible en WWW (http://vereda.saber.ula.ve/historia_arte/gris_liquido/gris_liquido5/p1.htm)

Carlos Zerpa: “Oso conejo” *performance* (s.f)



www.bdigital.ula.ve

- **Oscar Molinari:** Artista que utiliza la fotografía y la pintura; se cuestiona si es o no fotógrafo debido a que interviene sus fotografías y las enriquece con otros medios. Nunca ha estado de acuerdo con las separaciones de las cosas en campos diferentes. Toma todos los elementos que tiene al alcance para lograr expresar lo que quiere. Trabaja directamente con el video y la fotografía. Piensa que es fotógrafo, aunque el resultado final en sus obras no necesariamente sea una fotografía.¹⁶

¹⁶ Tomado de: Arte Venezolano de los 90 [on line], fecha de consulta 14 de abril del 2005
Disponibile en WWW (http://vereda.saber.ula.ve/historia_arte/gris_liquido/gris_liquido5/p1.htm)

- **Edgar Moreno:** Le interesa integrar la pintura a la fotografía y el dibujo, aunque reconoce que no es fácil hacerlo bien. Busca una fotografía más intervenida y en otros formatos. Piensa que la pintura es el reflejo directo del alma, mientras que la fotografía siempre es reflejo de otros, por más que sea una interpretación personal. Entre sus obras más representativas destacan “Corythaeola Cristata New York” (1995) “Cacatúa galería” (2001), “Amazonas” (2002), “Trichoglossus Haematodus, Serie Los Pájaros” (2002).¹⁷

Edgar Moreno: “Trichoglossus Haematodus”. Serie Los Pájaros (año 2002).



- **Ricardo Gómez Pérez:** Fotógrafo que se sirve de las posibilidades del flash electrónico, utilizando por otra parte, velocidades de exposición lentas. La combinación de ambos recursos supone la aparición de una realidad distinta, irreal. Para él, la fotografía es un medio puro de expresión visual y no le interesa utilizarla para ninguna finalidad.

¹⁷ Tomado de: Galería Acquavella [on line], fecha de consulta el 30 de mayo del 2005
Disponible en WWW (<http://www.acquagal.com/artistDetails.asp?catID=4&artistId=46>)

Su obra está catalogada dentro del movimiento llamado “visualismo”, técnica que no se trata de ver imágenes nuevas sino de una nueva forma de ver las imágenes. Sin embargo su obra aunque no es ajena a su tiempo, se resiste a la clasificación. En sus imágenes la percepción es superada por la intuición, la luz alterada crea una especie de inmaterialidad de las cosas.

Desde sus inicios Ricardo Gómez Pérez ha desarrollado su obra según la lógica del archivo familiar popular, es decir, fotografiando a sus hijos en situaciones desplegadas en un lapso más o menos largo; situaciones, por demás triviales, cuyo significado emocional y afectivo sólo puede ser compartido, en primera instancia, por el colectivo inmediato de pertenencia de los sujetos fotografiados (sus hijos), lo que es característico de la fotografía popular con su recurrencia a las ceremonias privadas.¹⁸ Estas fotografías, a la vez, han sido hechas según condiciones impuestas por el campo artístico, aplicando en ellas un concepto de visión fotográfica contemporánea convirtiéndolo en un creador fotográfico. A continuación, presentamos una de sus fotografías.

(Sin título) (s.f.)



¹⁸ Tomado de: Primeros Pasos [on line] fecha de consulta 30 de mayo del 2005.

Disponible en WWW (<http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/gomezp/indexsp.html#>)

- **Gorka Dorronsoró:** Su fotografía se caracteriza por tener la presencia de la realidad misma aunque sea a manera de representación, expone una visión subjetiva, una particular mirada través del ojo del fotógrafo. El grado de descripción detallada y de búsqueda de la perfección le da a sus fotografías intensidad. Muchos son los temas que abarca este fotógrafo venezolano: retratos, paisajes (rurales y urbanos), escenas cotidianas. La suya no es una fotografía documental a pesar de que la temática pertenece a la vida diaria. La manera de capturar la situación, de encuadrarla en el marco del espacio fotográfico, hace que el resultado, lo que se percibe impreso, sea más que una situación superficial. Sus retratos son retratos psicológicos, sea una figura humana un paisaje o un momento. En este sentido tienen perennidad. Ha presentado exposiciones individuales en museos tan importantes como el Museo de Arte Contemporáneo Sofía Imber (MACCSI).

- **Yucef Merhi:** Desde hace varios años Yucef Merhi, poeta y artista digital, crea y muestra su arte desde las frías calles de Nueva York donde ha conseguido el reconocimiento del público y la posibilidad de producir, sin ataduras, las piezas que traducen su imaginario creativo.

Merhi ha participado como representante de Venezuela en importantes festivales de arte digital. Son más de veinte trabajos los publicados en Estados Unidos que lo han hecho relucir en el campo del arte digital. Ha participado también en el Séptimo

Festival Internacional de Nuevos Films en Split Croacia. A pesar de que para él su salida de Venezuela fue un peldaño necesario, su sueño como artista va mucho más allá del espacio que ocupan sus pies, lo importante para él es afectar al público con su obra y seguir creando.

Para él, las inquietudes e ideas del Arte Contemporáneo pueden ser diseñadas y materializadas tecnológicamente. Este joven creador venezolano inició su participación en los salones del país con obras que recordaban el lenguaje humano como una oportunidad a la vez creativa y visual. En ellas vertió problemas, reflexiones y sintaxis poética. Su acto más reciente en Venezuela fue el de un *hack*.

Se apoderó del sitio del Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber en Internet y creó en él, al margen de la institución, un Pirelli de obras virtuales.

Hoy, radicado en Nueva York, Merhi es uno de los artistas pioneros del net-art nacional y uno de los más activos en cuanto a exhibiciones personales y colectivas. En el año 2002 mostró en la exposición “File, del Paso das Artes de Sao Paulo”, su pieza “Mission taliban”, que propone un juego interactivo en el que el espectador se convierte en un George Bush con el objetivo de destruir los planes talibanes y detener a Osama bin Laden. El juego reproduce poemas escritos por Merhi durante las semanas posteriores a la caída de las Torres Gemelas.¹⁹

¹⁹ Tomado de: El Videoarte tiene seis cuerpos de mujer [on line], fecha de consulta el 02 de febrero del 2005 Disponible en WWW (<http://www.cibernetica.com/press/elnacional/videoarte.html>)

- **Sandra Vivas:** Entre los aspectos más resaltantes de su trabajo se encuentran el uso del cuerpo como medio de producción y exploración de temas ligados a la sexualidad, el empleo del lenguaje como medio expresivo que se fusiona con la acción para crear una semántica propia y una disposición a intervenir pictóricamente el espacio de la acción.

La producción artística de Vivas va desde la *performance*, el video y la fotografía hasta la escritura y la pintura, destacando siempre las ideas frente a los estereotipos de lo femenino y lo masculino. Esto ha hecho que su obra sea catalogada por muchos como “feminista”. El feminismo se puede definir como un campo de estudio y acción que nace en la década de los setenta y tiene como particularidad muchos matices de significado. Sin embargo, tomando el sentido más amplio de la palabra, se refiere a cualquier postura ideológica que ve la relación entre los sexos como una desigualdad, subordinación u opresión, el fin de esta postura se centra en identificar y remediar las raíces de esa opresión. Muchas investigadoras que trabajan en este campo de pensamiento coinciden en que todavía el papel de la mujer en nuestra sociedad sigue respondiendo a patrones de desigualdad frente al género masculino. En Venezuela, al igual que en el resto de los países del tercer mundo, esta diferencia se nota mucho más que en los países desarrollados, debido a que existe un modelo familiar que genera un machismo perpetuado por el hombre que, generalmente, es asumido por la mujer.

El trabajo de esta artista se caracteriza por tocar el feminismo en la medida en que utiliza el cuerpo y la experiencia corporal como medios artísticos y expresivos para explorar temas relacionados con el deseo sexual y las políticas en torno a la representación de lo femenino y lo masculino.

Entre sus obras de video destacan “Bolero”, “Eu sou urna puta culta” y “El lobito herido”, realizadas en 1994, en estos videos la artista personifica, a partir de su condición de mujer, diversos roles usualmente encarnados por el hombre. En estas obras la artista revierte el papel de la mujer valiéndose de la ironía para cuestionar los estereotipos de género de nuestra sociedad y trastocar los valores comúnmente asociados con la masculinidad. Vivas no se involucra en un feminismo que trabaja desde la denuncia o la compasión, sino más bien desde la sátira como recurso catártico y de auto evaluación de las conductas que por principio asume el hombre con la mujer y viceversa.

Este interés por el cuerpo como medio de expresión y contenido de su obra se debe también a una enfermedad congénita que padeció durante su infancia y que la obligó a pasar gran parte de sus dos primeros años de vida dentro de un yeso, inmóvil, con la posibilidad de mover solamente los brazos. Vivas comienza a caminar a los tres años, eventualmente recuperando su movilidad corporal que va trabajando a través de diversas disciplinas físicas como el ballet clásico, la danza contemporánea, las artes marciales y el yoga. Esta vivencia está presente en todo su trabajo y, en particular, en la video-escultura, “Brillar en la oscuridad es supervivencia” del año

2000, obra formada por cuatro monitores, colocados uno sobre el otro, a manera de torre, que contienen la imagen fraccionada de la artista en posición invertida, parada de cabeza, aludiendo a lo erótico pero también a la metáfora del cuerpo, además de la alusión a sí misma: como objeto, como fragmento, como un rompecabezas que se arma y desarma.

Sandra Vivas: “Brillar en la oscuridad es sobrevivencia” (año 2000)



Realiza también en 1999 pinturas *performances* en las que continúa elaborando un discurso relacionado con la inestabilidad de los valores asociados con la feminidad, poniendo de relieve temas como la sexualidad, el deseo, el rechazo y la temporalidad. Estas pinturas *performances* están hechas para ser sentidas y

entendidas como situaciones, para elevar la abstracción de una nomenclatura textual a una acción de contenido político y social, consisten en telas de pequeño y gran formato que contienen textos pintados a mano en letras mayúsculas, con fondos de colores planos o que semejan texturas. Estas piezas destacan el valor del lenguaje para la artista, presente también en sus *performances* y videos donde se vale del texto lírico o del monólogo para expresar ideas afines a su discurso conceptual.

Algunas de sus obras son “Trying to own land by performing on it o Trying to own men by performing on them” (s.f.) (Tratando de poseer la tierra haciendo *performance* sobre ella o Tratando de poseer hombres haciendo *performance* sobre ellos) “Oh... yes!” (s.f.), “Tratando de trabajar sin mojarme” (s.f.), “Mala cama” (s.f.), y en ellas se encuentran implícitas connotaciones sexuales que apuntan al placer y la desilusión.

En su trabajo más reciente, la artista se separa de sus inquietudes iniciales y explora un lenguaje más intimista y abstracto donde pone en evidencia cómo el arte responde a la vida y se fusiona con ella. Realizada durante estos dos últimos años, se encuentra su serie de “Pinturas anestésicas”, de pequeño formato y sobre madera, de planos de color uniforme que, en algunos casos, es intervenido con una franja de otro color. También de este período son sus videos “Fin”, en el que presenta una mesa de banquete con comida intacta a la cual somos invitados a ver, más no a tocar; y “Las esposas felices” donde la artista junto con una amiga, emprenden una labor doméstica

mientras recitan -Somos las esposas felices-. Estas piezas denotan un interés por subvertir el contenido sexista y feminista de su trabajo anterior y destacar, a partir de la economía de medios, el valor del silencio, lo puro y lo estable correspondiendo con su seguridad y equilibrio emocional, físico y existencial. Una obra clave que señala este cambio estético y conceptual es “Pasado pisado” del año 2000, obra que fue expuesta en La Galería la otra Banda en Mérida, en Noviembre del 2002 en la exposición llamada “De-Colección”. Aquí la artista expone sus diarios recopilados durante 22 años y los coloca bajo las cuatro patas de una vitrina vacía, impidiendo así su lectura.²⁰ Esta obra, y como su título podría sugerir, traza un límite entre un discurso feminista más visceral, explícito y uno más íntimo, introspectivo, de contenidos velados, tal como se observa a continuación:

Sandra Vivas “Pasado Pisado” (año 2000)

²⁰ Tomado de: Debate Cultural [on line], fecha de consulta 15 de enero del 2005 disponible en WWW (<http://www.debate-cultural.org/Visuales/SandraVivas.htm>)



La obra de Sandra Vivas tiende puentes a una nueva generación de artistas invitándolos a involucrarse con medios y conceptos poco explorados en el arte venezolano contemporáneo como son el uso del cuerpo y la palabra utilizados para cuestionar temas relacionados con el papel de la mujer. El poder visual y conceptual del trabajo de Vivas radica en su incisiva visión de lo femenino que, en su producción reciente, trasciende el ámbito estético-político y apunta hacia lo íntimo y lo poético.

- **Nela Ochoa:** Es catalogada como una de las videoartistas más representativas del país. En 1972 realizó estudios de pintura en la Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas en Caracas y de 1972 a 1975 cursó diseño gráfico en el Instituto de Diseño Neumann en la misma ciudad. Entre 1981 y 1985 asistió a la Académie Rencontres Internationales de Danse Contemporainne en París, Francia. En 1993 efectuó su primera muestra individual *Alter Altare*, en la Fundación Centro de Estudios Latinoamericanos Rómulo Gallegos (CELARG) en Caracas que fue expuesta posteriormente en el Museo de Arte Moderno Jesús Soto en Ciudad Bolívar.

Ha obtenido las siguientes distinciones: Premio de Arte No Objetual en el XLV Salón de Artes Visuales Arturo Michelena, Ateneo de Valencia (1987); Premio Mejor Video en el XII Festival de Cine Súper Ocho y Video realizado en el CELARG, Caracas (1988) y Premio Mejor Video en la V Edición del Festival Nacional de Cine, Video y Televisión, Mérida (1990).

El trabajo reciente de Nela Ochoa se centra en la interpretación plástica y poética de códigos genéticos. La artista los reinterpreta con íconos culturales. Esta metamorfosis del lenguaje científico al plástico, nos ofrece una lectura de lo aparentemente inabordable. Los genes seleccionados por Nela para la muestra “genética”, están relacionados con tendencias adictivas en el hombre, un evidente llamado a repensar el cuerpo a través de un lenguaje metafórico mordaz. El cuerpo, su interior y el entorno que lo afecta, hilo conductor de toda la obra de Nela Ochoa, se consolida en esta novedosa mirada a lo más interno de nosotros mismos.

En la reescritura de las fórmulas genéticas, Ochoa involucra significados “culturales”, que acompañan al gen, tejiéndole otra sustancia estética y conceptual, a esa expresión netamente científica.

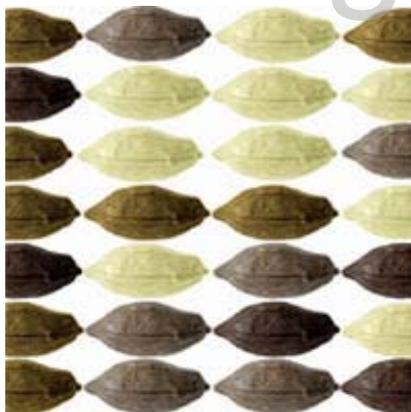
Desde hace varios años su investigación y producción se centra en el estudio y la interpretación plástica de la genética. En la instalación “Destierro” expone en láminas de látex, gráficas de su propio ADN. Recrea las fórmulas genéticas de rosas, de

girasoles, de margaritas; pero también de cáncer de mama, de tolerancia o de miedo en instalaciones como “De todas maneras rosas” o gráficas como “Eco genético”.

Muestra de estos trabajos se percibe en las imágenes que se enseñan a continuación, donde se basa en formulas genéticas para materializarlas con un criterio plástico, característico de su lenguaje como artista:

www.bdigital.ula.ve

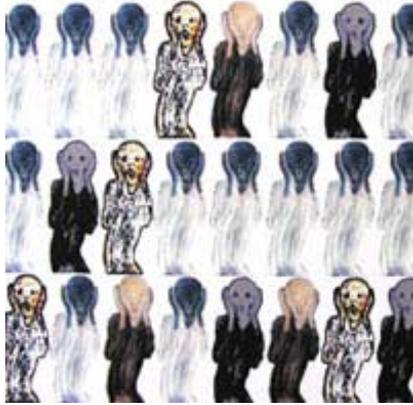
Nela Ochoa (año 2004)



Teobroma Cacao



MAOA



Eco Genético



De Todas Maneras Rosas

- **Merysol León:** Destacada investigadora, profesora y principal artista accional de nuestro país. No sólo trabajó teóricamente el concepto de las “*Instal’ Acciones*” y las acciones, sino que también lo produjo a lo largo de su trayectoria de vida. El arte Accional es una de las tendencias más importantes de su lenguaje en el que trabajó como objeto el cuerpo, casi siempre el cuerpo en colectivo, utilizándolo para realizar grandes acciones y múltiples instalaciones.

Su formación y tendencia primordial provienen del *Happening* y *el Performance*, que utiliza como referencia para realizar una integración de diferentes modalidades de las artes donde funde la danza, el video, el teatro, la plástica, la música, etc., como si todas las fronteras que existen entre ellas se hubiesen diluido para darle vida a lo que se conoce como Arte Accional.

Merysol León fué Licenciada en Arte en la Universidad de Los Andes, con Doctorado en Ciencias de la Educación, Mención Arte, en la Universidad de Nanterre Paris y profesora en esta especialidad en la Universidad de los Andes Mérida. Dirigió durante muchos años, un colectivo dedicado al montaje de espectáculos enmarcados dentro de corrientes muy influenciados por las propuestas de Segal, Poppers, Rosalie Strasberg, entre otros. Este colectivo se llamó Danza´T y la esencia de su trabajo consistía en unir el Arte a la vida, interviniendo espacios cotidianos con acciones para nutrirse de las reacciones de los espectadores.

Entre los géneros artísticos representativos del colectivo Danza´T se encuentran:

- Espectáculos

Se planteaban con la intervención del espacio escénico convencional pero siempre rompiendo con el carácter formal del teatro. El aporte colectivo, los temas tratados fuera de lo convencional y la integración de diferentes modalidades expresivas eran los que lograban que las puestas en escena fuesen concebidas como “divertimentos”.

- Acciones

Las apariciones urbanas se caracterizaron como el flanco más continuo e intenso de su trabajo, esto lo condujo poco a poco a muestras de mayor dimensión en cuanto al uso del espacio, el tiempo y la cantidad de personas participantes. Se anunciaron poco, incluyeron en un mismo tiempo enrarecido y placentero a actores, artistas

plásticos, bailarines, músicos, personas de otras formaciones (nadadores, esgrimistas etc) y usuarios del espacio invadido.

- Exposiciones

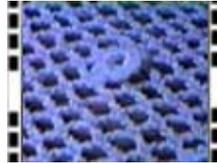
Los Montajes de Exposiciones se instalaron en lo no convencional y fijaron posición ante lo efímero y lo desconcertante penetrando el campo del texto, del discurso, de proyectos, videos, fotografías y acciones como formas expositivas, asumiendo plenamente la idea de un nuevo comportamiento artístico.

- Videos

El documento de Acciones y el Videoarte trasladó a otro tipo de lenguaje que se fue integrando suavemente a las producciones. Lejos de la linealidad y la preocupación por narrar, surgieron nuevas posibilidades que hacían jugar con la infinita saciedad de la imagen y la voluntad de contaminar la especificidad del género. A continuación se muestran las imágenes de algunos de los videos más representativos del colectivo Danza T:



“La Caída del Ángel” Videoarte. Guión y Dirección: Merysol León. Cámara: José Antonio Flores y Luis Salas. Edición Dalí Ruiz. Producción Danza T y Centro de Televisión de la Universidad de Los Andes (TVULA). 1991.



“Fideos Danza´T” Video Experimental. Concepto y Cámara: Merysol León, Jorge León, Jesús León. Concepto de Montaje: Camilche Cárdenas y Merysol León. Edición Roberto Sánchez. Producción Danza T. 1992.



“Happening de los 60 en los 90” Video Documento. Cámara: Morelba Gutierrez, Jesús León. Concepto de Montaje: Merysol León. Edición Dalí Ruiz. Producción Danza T y TVULA. 1993.



“Piscina Tomada” Video Documento. Cámara: Camilche Cárdenas, Marysol Olivares. Concepto de Montaje: Merysol León y Camilche Cárdenas. Edición Dalí Ruiz. Producción Danza T, Dirección de Cultura de la Universidad de los Andes (DIGECEX) y TVULA. 1995.



“Videos para Casa’T” Videoarte integrado al espectáculo. Concepto y Cámara: Merysol León y Jesús León. Concepto de Montaje y Edición: Merysol León y Leopoldo Ponte. Producción Danza T, DIGECEX, FUNDACITE. 1996. Video Documento. Cámara: Camilche Cárdenas.



www.bdigital.ula.ve

“V’Lis con T” Videoarte integrado al concierto del grupo de rock, La V’Lis. Concepto y cámara: Merysol León Marzo 1996.



“Per Versus” Video Documento. Cámara: Gerardo Uzcátegui y Javier Monsalve. TVULA. Junio 1996.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO VI.- DESCRIPCIÓN DEL VIDEOARTE REALIZADO:

“CORPOSICIONES”

El Videoarte “Corposiciones” estuvo dirigido por Luís Alonso “Lucho” Martínez, la Dirección de Arte estuvo a cargo de la Realizadora y Directora de Teatro Haydeé Pino y la Dirección de Fotografía y la Cámara, estuvieron a mi cargo, basándonos en una idea original de Juan Fernando Martínez.

Se puede considerar que la imagen en movimiento ha sido tradicionalmente utilizada en cine y televisión, en cada caso con sus códigos, para desarrollar un relato a partir de la construcción de una determinada sensación de realidad. Así el cuerpo, el espacio y el tiempo se articulan como materia de la narración. En el Videoarte “Corposiciones” sucede lo contrario, la imagen en movimiento se aparta de la habitual función del relato, desarticulando el cuerpo, el espacio y el tiempo y forzando además al espectador común a afrontarla desde una contemplación para la que no está socialmente educado, dicho esto partiendo de la premisa de que ese espectador común ha estado vinculado sólo con los medios tradicionales de comunicación, en los cuales se comporta como un simple receptor, sin poder interactuar con dichos medios y teniendo que aceptar códigos establecidos.

Debido a que el Videoarte es un género que pertenece al Arte Contemporáneo, en “Corposiciones” se siente y se manifiesta su característica y representativa manera particular de relatar, en la cual se rompen códigos establecidos en la narrativa audiovisual tradicional.

En “Corposiciones” se plantea mostrar a través del ojo espía de la cámara de video, el cual representa al ojo del espectador, momentos en la intimidad de un chelista donde en su fantasías le da vida propia a su instrumento. El nombre de “Corposiciones” se debe a que en el video se explorara el interior del músico que materializa a su Chelo y lo recrea en forma de cuerpo femenino en diferentes posiciones.

En este Videoarte se intenta ampliar las experiencias y multiplicar las visiones del espectador, además de actualizar algunas de las interrogantes recurrentes que aparecieron con el cine, la televisión y la fotografía, proponiendo respuestas innovadoras que parecían irrealizables por la influencia de una producción estandarizada.

En este Videoarte se trata de poner en evidencia a través del ojo de la cámara semejante al de un *voyeur*, la intimidad de un chelista que imagina o que desea ver transformado a su violonchelo en mujer.

Para lograrlo se usan varios recursos, el primero fué la puesta en escena y el maquillaje, el segundo fué la dirección de los actores, el tercero fué la iluminación y la fotografía y por último la edición en la cual ordenando la secuencia de las imágenes de cierta manera y con los sonidos adecuados se le otorga la intención deseada

Los recursos fotográficos usados se establecieron, en principio, en un esquema básico de iluminación, con una luz principal, un relleno y un contraluz. Se usaron dos lámparas **Colortran de 100 W**, una para la luz principal y otra para la luz de relleno la cual se filtró con un difusor **Opal** para difuminarla y aplanar la dureza de las sombras, se usaron también cuatro lámparas **prolight de 250 W**, para el contraluz y para algunos toques específicos de luz sobre algunos objetos del decorado. Todas las luces se filtraron con gelatinas **CTO**.

Gracias a estos recursos Fotográficos se pudo crear una atmósfera que le otorgaba un carácter subreal a un decorado minimalista con elementos descriptivos de

la psiquis del músico, como lo fueron, un atril, partituras suspendidas en el aire, el chelo, una vieja cama metálica sin colchón, un fonógrafo y una puerta que levitaba y que intenta sugerir la entrada al mundo fantástico del personaje.

Este esquema de iluminación siempre fue el mismo para todas las tomas, ya que el plano de acción era fijo, sin embargo el dinamismo estaba dado por la cámara, que recorría e intervenía el espacio en su totalidad; en algunos planos muy específicos, como en primeros planos o detalles, se corregía la luz para no perder el *racord*²¹ durante la edición.

En cualquier género de representación del Arte Contemporáneo es imprescindible tener claras las ideas y presentes los conceptos, tomando en cuenta ésto, se tomo como premisa para la iluminación, mantener siempre un alto contraste entre luces y sombras, buscando con ello sugerir dualidad, manifestada presente durante todo el Videoarte, interpretada en términos de la realidad y la fantasía y entre la frustración y la satisfacción del músico.

Para el registro de las imágenes el equipo técnico empleado fue una cámara de Video Digital *Dcrtrv miniDV sony handycam* (sin filtros) y dos trípodes, uno el *Manfrotto 141 RC Professional Camera Support 190DB/ND18* y el otro *Sony VCT 750RM*.

El rodaje tuvo una duración de dos días, se trabajó de la manera siguiente: se montó la escenografía tomando en cuenta ideas preconcebidas y sobre ella se iluminó pensando en la posición del personaje, después se comenzó a grabar. Se realizaron

²¹ Continuidad.

varios tipos de Planos, en principio los Planos Generales y después diferentes encuadres con diversos valores de Planos, todos ellos fijos y desde un mismo punto, seguido de eso se le dio movilidad a la cámara usando el recurso de cámara en mano. Se parte de los Planos Generales para establecer una atmósfera principal desde la cual se presentan los otros valores de Planos en donde la soltura de la cámara en mano hace posible que el lente se involucra en el interior del personaje, permitiendo además el acceso al plano de acción, involucrándonos con todos sus elementos y dejando realizar un recorrido continuo y descriptivo del espacio.

La esencia de este Videoarte no sólo está dada por la Dirección el Arte y la Fotografía, sino también por la Edición en la cual se ordenaron las imágenes y se les otorgó el sonido, convirtiéndolo en una producción audiovisual con un lenguaje propio que rompe con los esquemas convencionales de narración, y que le otorga características particulares. El equipo técnico utilizado para la Edición fue una computadora *ImacG3* con el software *Final Cut Pro*.

La selección de Planos y la escogencia en el orden de los mismos le dan un carácter particular al relato en “Corposiciones”, convirtiéndolo en un producto único, que cambia en el momento en que el espectador interactúa con la obra y la transforma desde su punto de vista. Como es sabido por todos en el relato convencional existe un inicio, un desarrollo y un final que diverge del inicio ya que durante el desarrollo existe una transformación de los personajes de la narración, en la Edición de “Corposiciones” con la selección y el orden de las imágenes se intenta relatar de una

manera no habitual, en la que el inicio y el final son el mismo debido a que durante el desarrollo los personajes no sufren ninguna transformación.

En la Edición, el sonido le imprime a “Corposiciones” un carácter descriptivo otorgándole un sello particular a cada una de las imágenes. Cuando se observan imágenes de un chelista perturbado y frustrado se percibe un sonido disonante. Cuando el chelista se compenetra emocionalmente con su instrumento y cuando vive su fantasía, el sonido es armonioso. Y cuando las imágenes marcan una transición entre su realidad y su fantasía o deseo, se escucha una bisagra de puerta. El sonido fue concebido pensando en un chelista aturdido, quien sólo puede escuchar en su interior las notas de un instrumento disonante, notas que se mezclan con los chillidos estridentes de una puerta vieja con bisagras oxidadas, puerta que desde el punto de vista fotográfico y sonoro, marca la transición entre su realidad y su fantasía.

“Corposiciones” tiene una duración aproximada de tres (3) minutos en los que se percibe todo un recorrido espacial por la psiquis del personaje descubriendo su intimidad. Esta duración se transforma en el espacio de exhibición al repetir incesantemente el video, de modo que cada espectador pueda percibir la obra desde el momento azaroso en que comenzó hasta el momento en que él considere que es suficiente; esto se hace posible ya que el inicio y el fin son el mismo, y le da a la narración un sentido cíclico y repetitivo, propio de su género. Por tanto, para poder recomponer la obra no basta con un sólo testimonio, sino con la experiencia del colectivo.

Otro elemento que se incorpora es *la instalación*. En el momento de la exhibición se oculta el monitor dentro de un paralelepípedo de tela negra, el cual en su cara principal presenta una puerta antigua con un agujero que le permite al espectador observar a través de él al sentirse atraído por el sonido del chelo que proviene del mismo. Estos elementos deberían incitarlo a espiar al interior de la puerta, descubriendo la intimidad del músico por medio del video que se repite ininidad de veces, estimulándolo así a interactuar con la obra. Lo que convierte a “Corposiciones” en una Videoinstalación, justo en el momento en que se intervenga el espacio.

A continuación se presentan algunas imágenes de “Corposiciones”:

www.bdigital.ula.ve

“Corposiciones” (año 2005)



“Corposiciones” (año2005)



“Corposiciones” (año2005)



CONCLUSIONES

Como una motivación personal que viene gestándose desde el año 1996 con la participación accional de mi persona en el colectivo Danza'T, se logró la realización de una investigación teórica acerca del concepto, la historia y la vigencia del Videoarte, no sólo con respecto a su función como medio de almacenamiento de imágenes y sonidos, sino como medio de creación en el Arte Contemporáneo.

De esta investigación se logró entender la ductilidad y versatilidad del medio Videoarte, que, a partir del desarrollo de soportes tecnológicos, le permitieron su independencia e hicieron posible la aparición de nuevos géneros relacionados con él como la Videoinstalación, que le otorga dinamismo ya que con ella se permitió intervenir el espacio de exhibición gracias al desplazamiento del espectador en el mismo. En la Videoinstalación al igual que en el Videoarte se incita al espectador a recomponer el sentido de la obra haciéndola más participativa, poniendo de manifiesto a la imagen en movimiento apartada de la habitual función del relato.

El Videoarte permite crear mensajes comunicativos que critican los contenidos de los medios y la uniformidad promovida por los mensajes y estaciones televisivas, así como la crítica a la pasividad de una sociedad que, no obstante, sigue siendo dominada por la imagen convencional y por lo que ella transmite de manera incompleta al espectador, forzándolo si se quiere, a desear ver más allá de lo que se muestra, convirtiéndolo en *voyeurista* insatisfecho.

Cuando se planteó la realización de esta investigación, se apuntaba directamente hacia el análisis de la ruptura de la linealidad en el relato. Algunos autores, entre ellos Christian Metz (1995) definen el relato como un discurso cerrado, que viene a realizar una secuencia temporal de acontecimientos. Con esta definición, se presupone una idea de narración lineal, durante una cierta sucesión en el tiempo, y cerrada, con un determinado principio y un determinado final. Si tomamos sólo de referencia esta definición, estaríamos negando la realidad actual. Hoy en día, la noción de relato se ha desdoblado: por un lado, sigue vigente la vieja concepción clásica y por el otro, el concepto se ha ampliado a un discurso abierto y no lineal, cuya característica principal es la variabilidad.

Hay que considerar que la época en que vivimos es una consecuencia de las vanguardias surgidas a principios del siglo pasado, en especial en los años veinte, ya que en esta década se desarrollaron todas las técnicas clave de la comunicación visual moderna, el montaje fotográfico y cinematográfico, el lenguaje clásico del cine, el diseño gráfico moderno y la tipografía moderna. De esta forma se fijaron los lenguajes de los medios más importantes como el cine, la fotografía, la televisión, así como también, sus manifiestos de ruptura. Consideramos que los conceptos de las viejas vanguardias, hoy se han popularizado y se han fusionado con la ciencia a través del descubrimiento de nuevos medios, generando nuevas palabras para antiguos conceptos, es decir nuevos lenguajes en medio de los cuales nació el Videoarte.

A lo largo de la Historia del Arte, las imágenes experimentaron grandes transformaciones. Primero obtuvieron color, luego movimiento, después sonido y ahora, gracias a la tecnología digital, la cual nos brinda accesibilidad, responden a nuestro deseo, es decir, las imágenes ya son parte de nuestra cotidianidad y de muchas maneras, condicionan nuestra forma de sentir y de actuar.

Todavía queda un largo camino para la aceptación y comprensión mayoritaria del video como soporte artístico, pero de igual manera se entiende entonces que ya desde los años sesenta, el silencio se desterró para siempre de las Salas de Exposición de Museos y Galerías.

www.bdigital.ula.ve

GLOSARIO

- ACTION PAINTING

Fuente: Pintura de goteo, fecha de consulta 30 de mayo del 2005
www.artuniversal.com/Notas/dripping.html

El *Action Painting* significa en español Pintura de Acción y es una corriente pictórica abstracta de carácter gestual que adoptaron varios miembros de la escuela estadounidense del expresionismo abstracto. Desde el punto de vista técnico, consiste en salpicar con pintura la superficie de un lienzo de manera espontánea y enérgica, es decir, sin un esquema prefijado, de forma que éste se convierta en un “espacio de acción” y no en la mera reproducción de la realidad. A veces se utiliza incorrectamente como sinónimo del propio expresionismo abstracto, aun cuando muchos de los artistas pertenecientes a esta escuela jamás emplearon dicha técnica.

El *Action Painting* tiene sus orígenes en las creaciones automáticas de los surrealistas; por ejemplo, los dibujos y pinturas de arena de André Masson. Sin embargo, la diferencia real entre ambos movimientos no es tanto la técnica como el planteamiento inicial: bajo la influencia de la psicología Freudiana, los realistas mantenían que el arte automático era capaz de desbloquear y sacar a la luz la mente inconsciente.

- ARTE CONCEPTUAL

Fuente: Arte Conceptual, fecha de consulta 30 de mayo de 2005

Página: http://www.almendron.com/cuaderno/fichas/2002/arte_conceptual.htm

Movimiento que aparece a finales de los años sesenta y setenta con manifestaciones muy diversas y fronteras mal definidas. La idea principal que subyace en todas ellas es que la "verdadera" obra de arte no es el objeto físico producido por el artista sino que consiste en "conceptos" e "ideas". Con un fuerte componente heredado de los *ready made* de Marcel Duchamp, es el artista americano Sol Lewitt quien mejor define este movimiento en una serie de artículos publicados en 1967 y 1969. En el Arte Conceptual la idea o concepto prima sobre la realización material de la obra y el mismo proceso, como notas, bocetos, maquetas, diálogos entre otros al tener a menudo más importancia que el objeto terminado puede ser expuesto para mostrar el origen y desarrollo de la idea inicial. Otro elemento a resaltar de esta tendencia es que requiere una mayor implicación del espectador no solo en la forma de percibirlo sino con su acción y participación. En función de la insistencia en el lenguaje, el comentario social o político, el cuerpo o la naturaleza dentro de este arte encontramos líneas de trabajo muy diferentes: *body art*, *land art*, *process art*, *performance art*, y *arte povera*. Entre sus más importantes representantes se encuentran artistas como: Joseph Kosuth, Weiner, el grupo inglés Art & Language, Gilbert and George, Dennis Oppenheim, Walter de Maria, Robert Smithson, Jean Dibbets o Richard Long.

- ARTE POP

Fuente: Arte Pop, fecha de consulta 30 de mayo del 2005
http://enciclopedia.us.es/index.php/Arte_pop

El *Arte Pop* (de popular) es un movimiento artístico, surgido a fines de los años cincuenta en el Reino Unido, caracterizado por el empleo en la pintura de imágenes y temas tomados del mundo de la comunicación de masas. El término fue utilizado por primera vez por el crítico británico Lawrence Alloway en 1962 para definir el Arte que algunos jóvenes estaban haciendo utilizando imágenes populares.

Puede afirmarse que el *Arte Pop* es el resultado de un estilo de vida, la manifestación plástica de una cultura pop, caracterizado por la tecnología, la democracia, la moda y el consumo, donde los objetos dejan de ser únicos para producirse en serie. En este tipo de cultura también el Arte deja de ser único y se convierte en un objeto más de consumo (*La razón por la que pinto de este modo es porque quiero ser una máquina*, según Warhol) o el deseo de Richard Hamilton de que el arte fuera efímero, popular, barato, producido en serie, joven e ingenioso (cualidades supuestamente equivalentes a las de la sociedad de consumo).

Los orígenes del pop se encuentran en el *dadaísmo* y en su desprecio por el objeto. Sin embargo, el pop descarga de la obra toda la filosofía anti-arte de *Dada* y encuentra una vía para construir a partir de imágenes tomadas de la vida cotidiana como lo había hecho Duchamp con sus *ready-mades*. En cuanto a las técnicas también toma de *Dada* el uso del collage y del fotomontaje.

- COLLAGE

Fuente: El video, fecha de consulta: 30 de mayo del 2005

http://www.geocities.com/videoclip_home/videos.htm

El *collage*, el medio artístico en el cual la basura constituye un material y forma del objeto final. El *collage* es una ilustración o diseño creado al adherir elementos planos como periódicos, papel tapiz, texto impreso e ilustraciones, junto con fotografías, tela, cuerdas, lazos, etc. a una superficie plana, cuando el resultado se convierte en tridimensional. Introducido por los cubistas fue usado por artistas de otras disciplinas o escuelas y es una técnica familiar en el Arte Contemporáneo. Un ejemplo de una obra collage lo podemos encontrar en los trabajos de Romare Bearden *the street*, Jaune Quick to see Smith *Indian, indio, indigenous*.

Relacionado con el *collage* el término montaje es muy utilizado, éste se refiere a una sola composición pictórica hecha superponiendo muchas ilustraciones o diseños. El arte o proceso de hacer tal composición también se refiere a la rápida sucesión de diferentes imágenes o tomas en un filme o video. Por ejemplo, un fotomontaje es un montaje de fotografías.

En ocasiones el término *collage* es utilizado para definir a un empaste de cosas. El combinar aleatoriamente elementos como forma de expresión es crear un *collage*. En los ochenta el videoclip musical fue el resultado de la experimentación de los realizadores con el video y lo que se podía hacer con él. Combinando efectos y con distintas formas de editar creaban un *collage* de imágenes y efectos en pantalla.

- DADAISMO

Fuente: el arte y el movimiento punk, fecha de consulta: 30 de mayo del 2005

<http://www.punksunidos.com.ar/punk/dada/>

El dadaísmo que nació de la matanza fratricida de la primera Guerra Mundial, también nace de la hipocresía social y de lo ilógico de la realidad imperante de los años de 1916, 1917. Como respuesta a todo esto, surge el movimiento nihilista llamado *Dadá*. Tristán Tzara fue quien bautizó a esta corriente que niega cualquier tipo de norma estética, inventando un juego libre de formas y colores, donde la poesía tiene un lenguaje incoherente que se destruye a si mismo. Todo esta permitido. Nada es lógico; su primera expresión: la insolencia, la denuncia, el insulto, en el que Marcel Duchamp, Hans Arp, Soupault, Marx Ernst, Tzara, Antonin Artaud, André Bretón, y otros se especializan. *Dada* es un movimiento antiliterario, antipoético y antiarte, que termino en ser anti-él-mismo, pues llegó el momento en que *Dadá* se atrapó así mismo en un callejón sin salida y agoto todas sus posibilidades, murió como tantos dadaístas, por su propia mano.

Al *dadaísmo* le debemos el collage, los murales y sobre todo, el haber sacado al arte de los museos y de las casas de los burgueses. Lo hicieron popular. El arte no les pertenece, el arte es para el pueblo, para la gente, para que todos lo contemplen.

Las realizaciones *dadaistas* pueden ser menores en cuanto a la obra, pero grandes en cuanto a la liberación artística, en cuanto al rompimiento de los valores artísticos dogmáticos de la época.

Abrieron una puerta definitiva a lo posible y lo imposible, a lo todo y a la nada. Uno de sus méritos más grandes fue también la destrucción necesaria para la creación. "*Hoy todo vuelve a empezar -escribe Bretón- es fabuloso; renuncien a todo...*" naciendo así, de las cenizas del *Dadaísmo*, el *Surrealismo*.

- DRIPPING

Fuente: pintura de goteo, fecha de consulta 30 de mayo del 2005
www.artuniversal.com/Notas/dripping.html

Pintura de goteo. Técnica desarrollada por Jackson Pollock (expresionismo abstracto). Consiste en dejar chorrear o gotear pintura por ejemplo, desde un recipiente perforado sobre el lienzo extendido en el suelo. La acción es dirigida con la mano o dejando que el recipiente realice libremente oscilaciones pendulares.

- FLUXUS

Fuente: ¿Qué hace Linex?, fecha de consulta: 30 de mayo del 2005
http://www.juntaex.es/_linex/fluxus.htm

Nace a finales de los años cincuenta. Se trata de una corriente de vanguardia formada por un grupo de personas que caminaban juntas y cada cual estaba interesada en el trabajo y personalidad de la otra. Es un movimiento sin normas ni directrices, un estado del espíritu, que eleva las cosas sencillas de nuestra vida a la categoría de obra

de arte. En el Museo Vostell Malpartida (MVM), fundado en 1976 por el artista Wolf Vostell, confluyen el arte contemporáneo y la naturaleza, siendo el único museo del mundo que contiene una colección permanente de Fluxus, movimiento del que el artista fundador fue pionero.

- HAPPENING

Fuente: Más tendencias, fecha de consulta: 30 de mayo del 2005

www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi97/pintura-argentina-sigloxx/HAPPEN.html

A partir de las experiencias realizadas en 1952 por el músico y compositor norteamericano John Cage y su discípulo Allan Kaprow, surge el movimiento denominado *Happening*.

Es una manifestación artística que se caracteriza por la participación del público, donde las acciones surgen espontáneamente, sin previa organización. Es por eso que su tiempo de duración varía y cuando concluye, los finales son irrepetibles.

Es difícil establecer características comunes a los artistas pertenecientes a esta corriente, puesto que cada uno de ellos lo adapta a su forma personal. Entre los representantes más significativos podemos mencionar a: Beuys, Vostell y Kaprow; quienes aunque hayan sabido dibujar y llevar a cabo importantes obras, no implica que sean considerados pintores.

- OP ART

Fuente: Otras Artes, fecha de consulta: 30 de mayo de 2005

<http://funversion.universia.es/otrasartes/arteoptico.htm>

El Op Art surge a finales de la década de los cincuenta, para asentarse en los años sesenta. Su finalidad es la de producir la ilusión de vibración o movimiento en la superficie del cuadro. Se diferencia del arte cinético por la total ausencia de movimiento real. Fue rápidamente aceptado por el público por sus estudiadas formas, que influyeron en otras áreas del Arte como la publicidad, la gráfica y la moda.

Mediante la repetición de formas simples y un habilidoso uso de colores, luces y sombras, los artistas ópticos lograban en sus obras amplios efectos de movimiento, brindándole total dinamismo a superficies planas, las cuales terminaban siendo ante el ojo humano espacios tridimensionales llenos de vibración, movimiento y oscilación.

- PERFORMANCE

Fuentes: El arte del performance o la escenificación de la acción y Portal de arte,

fecha de consulta: 30 de mayo del 2005

<http://www.wrtu.org/articulo.php?id=1202> y <http://www.portaldearte.cl/terminos/performan.htm>

Concepto genérico creado durante los años setenta para todo lo referente al arte de acción teatral y gestual, en el que el público tan sólo observa. Esta tendencia abarca

las autorrepresentaciones y el arte corporal. La presencia de público puede ser suplida con la grabación en video de la acción del artista.

Esta práctica combina las técnicas de representación teatral con el desarrollo de acciones que tienden a despertar sentidos en el espectador, llevándolo a asumir una participación directa en la propuesta artística.

El papel del productor o creador de la obra también tiende a modificarse y se transforma en un mediador o coordinador de la misma. El nivel de complejidad del *performance* es sumamente variable y puede propiciar una acción en la que exista un texto que sirva de guía o por el contrario, promover las intervenciones espontáneas y las improvisaciones de los participantes.

www.bdigital.ula.ve

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Bourdieu, Pierre. (1997). *Sobre la televisión*. Editorial ANAGRAMA. España.
- Casares, Julio. *Diccionario ideológico de la lengua española*. 2ª Edición, Editorial GUSTAVO GILI, S.A. Barcelona, 1979.
- Eco, Humberto. (1982). *Como se hace una tesis*. Editorial gedisa. Buenos Aires, Argentina.
- Fernández Arenas, José. (1999). *Introducción al patrimonio y técnicas artísticas*. Editorial ARIEL. España.
- Marchand, Pierre. (1997). *Secretos del cine*. 1ª Edición. Ediciones B.S.A. Italia.
- Popper, Frank. (1982). *Arte, acción y participación*. Editorial GREFOL. España.

REVISTAS

- “*Revista estética N° 1*” Ponencias del Simposio Nacional de estética, CIE, ULA
Noviembre 1997.
- “*Revista estética N° 2*” Ponencias del 2º Simposio Internacional de Estética, GIE,
ULA, Noviembre 1999.

CATÁLOGOS

- Catálogo del festival internacional de Videoarte. (1998). *Videonale 8. Internacionales Video-UND Medienkunstefestival*. Alemania.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- **Arte Venezolano delos 90.** Consulta el 14 de abril, 2005, de:

http://vereda.saber.ula.ve/historia_arte/gris_liquido/gris_liquido5/p1.htm

- **Bill Viola.** Consulta el 10 de abril, 2005, de:

http://www.canal100.com.mx/telemundo/fanaticos/?id_notas=2754

- **Breve historia del Videoarte en Holanda.** Consulta el 26 de marzo, 2005, de:

<http://www.madc.ac.cr/madc/paginas/2cuat1.html>

- **Del Video-arte al Net-art.** Consulta el 02 de febrero, 2005, de:

http://www.ulibros.cl/net_art.htm.

- **El cuerpo del video.** Consulta el 27 de diciembre, 2004, de:

<http://www.malba.org.ar/web/tlregistro.php4>

- **El Video.** Consulta el 17 de enero, 2005, de:

http://www.geocities.com/videoclip_home/videos.htm

- **El Videoarte se instala en el Museo de Sofia.** Consulta el 02 de febrero, 2005 de

<http://www.elmundo.com.ve/ediciones/2002/10/01/p1-16s1.htm>

- **El Videoarte tiene seis cuerpos de mujer.** Consulta el 02 de febrero, 2005, de:

<http://www.cibernetica.com/press/elnacional/videoarte.html>

- **Guggenheim Bilbao.** Consulta el 10 de abril, 2005, de:

www.guggenheim-bilbao.es

- **Latin Art Museum.** Consulta el 03 de marzo, 2005, de:

http://www.latinartmuseum.com/arte_conceptual.htm

- **La vida del Arte.** Consulta el 23 de marzo del 2005, de:

http://www.pintomiraya.com.mx/lapala_nuevaweb/articulos/rese9.htm

- **Los otros realismos del S.XX.** Consulta el 22 de enero, 2005, de:

<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/bachillerato/arte/arte/x->

[contemp/realism.htm](http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/bachillerato/arte/arte/x-contemp/realism.htm)

- **Luis Angel Duque.** Consulta el 27 de diciembre, 2004, de:

<http://www.revistauno.com/lad.html>

- **Nela Ochoa.** Consulta el 15 de enero del 2005 de:

www.nelaochoa.com/content.php

- **Nela Ochoa: Sin Arte no hay Feria.** Consulta el 14 de abril, 2005, de:

<http://www.eluniversal.com/verbigracia/memoria/N210/apertura.shtml>

- **Sandra Vivas.** Consulta el 15 de enero, 2005, de:

<http://www.debate-cultural.org/Visuales/SandraVivas.htm>

- **Un concurso de video que traspasó las fronteras.** Consulta el 26 de marzo 2005

<http://www.ucab.edu.ve/prensa/ucabista/dic97/5.htm>

- **VI bienal de nuevos medios de Santiago´ 003.** Consulta el 04 de febrero, 2005

<http://www.mac.uchile.cl/actividades/temporal/novdic03en04/bienal.html>

- **ViDeum; el ojo de Dios y la realidad en el Videoarte mexicano.** Consulta el 22

de enero, 2005, de: www.replica21.com/archivo/s_t/130_giov_videomex.html