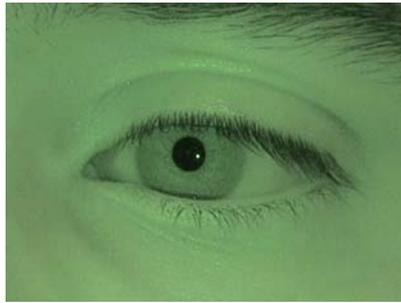


**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE MEDIOS AUDIOVISUALES**



**REFLEXIONES EN TORNO AL VIDEO - ARTE  
EN LA HISTORIA RECIENTE**

*Ninfas, Holofausto en Negro Mayor, Dextrosa al 5% y Corposiciones:  
Expresiones y Ejercicios desde una Visión Personal*

**Memoria de Grado**

**Autor**

Br. Luis Alonso Martínez Andrade (Lucho)  
C.I 14.699.513

**Tutor**

Profesor: *Dr. Mauricio Navia*  
*Universidad de Los Andes*  
*Facultad de Humanidades y Educación*  
*Escuela de Filosofía*

**Asesora**

Cineasta y Artista: *Haydeé Pino*  
*Universidad de Los Andes*  
*Facultad de Humanidades y Educación*  
*Centro de Cinematografía*

**Mérida, mayo 2005**

## INDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	4
<b>1. HACIA UN CONCEPTO DE VIDEO ARTE</b>	10
1.1. ¿Qué es el VIDEO ARTE?	10
1.2. Algunas Tendencias Dominantes del VIDEOARTE	29
<b>2. APROXIMACIÓN A LAS EXPRESIONES DEL VIDEO ARTE EN LA HISTORIA RECIENTE</b>	37
2.1. Primera Etapa (1963 -1970). <i>El VIDEO ARTE como Rebelión</i>	37
2.2. Segunda Etapa (1970 -1980). <i>Explorando el Medio</i>	52
2.3. Tercera Etapa (1980 -1990). <i>Reinventando el Recurso Visual</i>	52
2.4. Cuarta Etapa (1990 - 2000). <i>La Globalización y el VIDEO ARTE</i>	55
<b>3. BREVE RESEÑA DEL VIDEO ARTE EN MEXICO, CHIILE Y VENEZUELA</b>	66
<b>4. HOLOFAUSTO EN NEGRO MAYOR, DEXTrosa AL 5% Y CORPOSICIONES. TRES EJERCICIOS DESDE UNA VISIÓN PERSONAL DEL VIDEO ARTE (DVD ANEXO)</b>	80
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	85
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	80
<b>ANEXO I: ALGUNOS CONCEPTOS PARA LA REFLEXIÓN</b>	92

*“... La empresa de conocer, no puede tener lugar sino es conociendo (...) querer conocer antes de conocer es tan extravagante como el sabio propósito de aquel escolástico de aprender a nadar antes de haberse arrojado al agua”*

**Hegel**

*“...el cine sería la épica; la televisión, la lírica y el videoarte, la poesía”*

**Pola Weiss**

**Videoartista Mexicana**

*“El videoarte, más que narrar historias, expresa estados de ánimo, pasiones, sueños, conceptos, sentimientos y alucinaciones que provocan al espectador; es creado por un artista, sin importar de qué disciplina provenga y no forzosamente debe dominar la técnica del video”.*

**Gabriel Leyva**

*“Installation is related to sculpture. Videotape’s related to cinema. Installation’s also related to architecture. It’s also related to music, to acoustics and sound and music. And it’s also related to the human body and the ability to perceive, because in my works, especially when a person comes inside, the person becomes part of the piece. They become included in the piece. It’s like as if you could walk inside a painting, and go inside, you know? So there’s a total living system involved in my installation work. And in comparison with sculpture, which is three dimensional and usually static, video is like—And if we—therefore, if we think of sculpture, because it’s three dimensional object, physical object, and it’s—We think of it—I think of it in relationship to the body. Sculpture is like the body, because our body’s the same – three dimensional material, physical material. When I think of an installation work, installation work is like the body and the mind. And in the installation, the mind is represented by the image. The image on the screen becomes like thinking, like a thought. And it unfolds in time. And using the screen inside a physical situation, you can introduce many, many other things from the outside world. I could show image of a mountain; I could show image of a river; I could show image of a city; I could show image of a person, a baby being born – anything in the world you can shoot with a camera, you can put inside the square of the screen. And you can establish a relationship between this image and objects in the room. And people in the room. So it becomes like a metaphor for the mind. So video is like body and mind together—video installation. It’s like sculpture with a mind. And that, I’m very excited about. Some incredible possibilities”*

**the relationship between video and installation:**

**Bill Viola**

## INTRODUCCIÓN

Explorar, a través de la revisión bibliográfica, de entrevistas y otras consultas, las distintas tendencias y teorías del VIDEO ARTE, con el fin de precisar sus aspectos más relevantes y su vigencia como mecanismo de expresión y comunicación en el Siglo XXI, para aplicar sus elementos en la realización de una Instalación y unos ejercicios de VIDEO ARTE, como aspectos fundamentales para una reflexión y un ejercicio personal sobre el tema, constituyen los objetivos que orientan el desarrollo de mi Tesis de Grado para optar al título de Licenciado en Medios Audiovisuales, ofrecido por la Escuela de Medios Audiovisuales, de la Facultad de Humanidades y Arte, de la Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela.

El VIDEO ARTE se ha afianzado como código estético en el Siglo XXI. Se ha sustituido el espectáculo convencional por el entretenimiento *on line*, han nacido nuevas reflexiones sobre el arte, por lo que resulta importante plantearse como necesidad de estudio el:

- 1.- explorar las distintas tendencias, teorías y relaciones del VIDEO ARTE;
- 2.- revisar bibliografía, documentos y videos en Internet sobre el tema;
- 3.- conocer ejercicios y experiencias en la materia;

4. realizar ejercicios desde mi visión personal del VIDEO ARTE, que incorporen los elementos característicos de esta forma de expresión artística.

Sin embargo, antes de iniciar ese recorrido habría que introducir el tema, hablando de lo que pudiera llamarse la *Prehistoria del Videoarte* que lo relaciona, en sus orígenes, con el cine experimental.

El cine experimental explota la habilidad de crear mundos puramente abstractos, irreales. Se inscribe en la tendencia de algunos teóricos, como Sergei M. Eisenstein y Rudolf Arnheim, quienes plantean que el cine debe tomar el camino de las otras artes modernas y concentrarse no en contar historias y representar la realidad, sino en investigar el tiempo y el espacio de una manera pura y conscientemente abstracta.

Las películas más antiguas presentan vistazos de 15 a 60 escenas reales filmadas en exteriores (trabajadores, trenes, carros de bombero, botes, paradas militares, soldados) o representaciones escenificadas filmadas en interiores. Estas dos tendencias iniciales --grabar la vida tal como es y dramatizar la vida para efectos artísticos-- pueden verse como los dos caminos dominantes en la historia del cine.

Georges Méliés fué el más importante de los primeros cineastas dramáticos. Francés y mago de oficio, Méliés mostró en películas como

"El viaje a la Luna" (1902), cómo el cine podía realizar el más maravilloso truco de magia de todos: simplemente parando la cámara, añadiendo algo a la escena o quitando algo de ella, y luego arrancando la cámara de nuevo, hizo que las cosas simularan aparecer y desaparecer.

A principios del Siglo XX, ese film, "Viaje a la Luna" de George Melléis, fue el primero en hacer uso en el medio audiovisual de los efectos especiales para impactar al espectador. Asimismo, Edwin S. Porter, con Asalto y robo a un tren (1903), introduce las acciones paralelas utilizando efectos especiales como colorear el humo; el alemán Fritz Lang y su Metrópolis (1927) que impactaría a todas las generaciones futuras.

(<http://www.bitacora-tj.com/385/art02.html>)

Denis Arkad'evic Kaufman (Bialystok 1895 -Moscú 1954), Atraído por el futurismo, toma el pseudónimo de Dziga Vertov (En ucraniano "¡Gira, peonza!"). Cineasta innovador, teórico, poeta, agitador, editor, propagandista y pilar indispensable de un cine documental auténtico que respondiera a las necesidades políticas, económicas y sociales del momento histórico en que se hallaba inmerso. La idea experimental se encontraba en los años 20 en un momento en franca decadencia, Vertov se atrevió a realizar una obra que contravenía la idea formal que imperaba. Por ella sería reconocido y recordado, tanto por la Unión

Soviética, como por la industria internacional.

<http://www.kinoki.org/documental/dzigavertov.htm>

El Hombre de la Cámara (Cheloveks kinoapparatom, 1929), película representativa de la vanguardia artística cinematográfica, trata de un auténtico prodigio de la técnica del montaje y un claro homenaje al documentalista, al camarógrafo que se mezcla con la gente, con la multitud, en pro de obtener sus imágenes. Es el máximo exponente del movimiento Cine-Ojo y también su canto del cisne. Apartado por la cúpula gobernante en Rusia, Vertov terminaría sus días como comenzó: en una mesa de montaje de noticiarios.

La influencia de este magnífico director, adelantado en muchas décadas a su tiempo, se continúa viendo en las obras experimentales actuales. La obra de Dziga Vertov, y la de aquellos influidos por él sirvió incuestionablemente de propaganda para el gobierno soviético a principios y mediados de la década de 1920. Sin embargo, ellos no se consideraban propagandistas, creían ser reporteros y que cumplían su misión de encontrar y comunicar hechos reales.

A principios de siglo, con el nacimiento de los efectos especiales, coloración, sobreimpresión, superimposición, se crea una dinámica experimental que a lo largo del siglo tendría sus representantes. Segundo

de Chomón producida por La Pathé (1907) realiza películas de fantasía como El Escarabajo Dorado. Luego veríamos el expresionismo alemán (1903 -1929). El cine surrealista de Buñuel (1929) con su Perro Andaluz, entre otros. El Mago de Oz, (1939) que inaugura el color en el cine.

Hoy en el tiempo de la Cibercultura y gracias a las posibilidades de películas interactivas en formato Cd Rom o DVD podemos encontrar planteamientos deconstructivos, tratamientos multicapas, guiones de múltiples dimensiones, que hacen pensar en función de la aplicación de los efectos especiales como herramienta para teletransportarnos a experiencias sensoriales de alta intensidad como vemos en la obra de Peter Grenaway, David Cronenberg, Alejandro Amenabar y en pioneros como el director chileno Alejandro Jodorowsky, entre tantos otros, que usan los efectos especiales en sus obras con un sentido poético, que trasciende el mero entretenimiento de la década del 50.

El cine de sonido, cuna de los experimentos cinematográficos más arriesgados de la historia del cine, es un género independiente y poco conocido que suele sorprender tanto por su originalidad como por su belleza. En este campo han trabajado grandes nombres del mundo de la animación (Fischinger, Len Lye y Norman McLaren), pero también gente del cine experimental (Stan Brakhage y Peter Kubelka) o del videoarte (Nam June Paik y Jud Yalkut). Hoy son artistas visuales (Semiconductor)

y cineastas independientes (Peter Tscherkassy o John Smith) los que siguen investigando y experimentando, a través de nuevas herramientas, las complejas relaciones entre el sonido y la imagen.

En este cine, en el que el sonido es el protagonista, algunos compositores (Yannis Xenakis, Pierre Schaeffer y Bernhard Parmegianni) han dejado una notable impronta de su obra creando bandas sonoras, y también varios músicos (Ravi Shankar) han colaborado de una manera intensa en el cine. Entre todos ellos, y desde los años veinte hasta la actualidad se ha elaborado un importante número de películas y vídeos que demuestran, con gran diversidad de estilos y técnicas, el enorme potencial de este cine para el sonido.

Todas esas manifestaciones van a recibir el impacto de la aparición de la televisión y el VIDEOARTE surgirá como una respuesta al cine comercial, a los mass media, al poder y se nutrirá, en su esencia, a lo largo de su desarrollo, de esas manifestaciones de ruptura que le otorgaron su sentido al cine experimental.



## 1. HACIA UN CONCEPTO DE VIDEO ARTE

### 1.1 ¿Qué es el VIDEO ARTE?

En el mundo occidental la reflexión sobre el arte le ha correspondido a la filosofía y específicamente a la Estética. Rivas (2005: s/p) reflexiona sobre la concepción del arte por parte de Heidegger quien la califica como “enigma” en su obra “El Origen de la Obra de Arte”, por lo que resulta va a resultarle esencial el saber cómo ver y leer la obra: *“Para encontrar la esencia del arte que realmente está en la obra busquemos la obra real, preguntémosle qué es y cómo es”* (cfr Heidegger: 39). Señala la autora las interpretaciones estéticas sobre el arte y la belleza — especialmente las de la estética moderna — prescindían del objeto artístico en cuanto tal; éste, como objeto, surgía por la valoración y representación de un sujeto. De esa obra de Heidegger pueden extraerse frases que revelan el por qué lo consideraba un “enigma” y al respecto cita la autora:

1. *“El arte se realiza en la obra de arte”* (p. 68).
2. *“El arte reproduce la esencia general de las cosas”* (p. 64).
3. *“La esencia del arte sería (...): el ponerse en operación la verdad del ente”* (p. 63).

4. *“La designación del arte como techné no quiere decir que la acción del artista se comprenda por la artesanía” ( p. 95).*
5. *“El arte como poner en obra la verdad es Poesía” (p. 114).*
6. *“El arte es histórico y como tal es la contemplación creadora de la verdad en la obra” (p. 118)*
7. *“El arte como instauración es esencialmente histórico” (p. 118).*
8. *“El arte brota como la contemplación que instaure en la obra la verdad del ente” (p. 118).*
9. *“El arte en su esencia es un origen y no otra cosa: una manera extraordinaria de ser la verdad y hacerse histórica” (p. 118).*

Desde otra perspectiva y refiriéndose también al arte en general, Kant (2005:s/p) plantea en su obra “Crítica del Juicio” ( § 43,44,45) lo siguiente:

*“El arte se distingue de la naturaleza como hacer (facere), se distingue de obrar (agere) y hay entre una producción de la naturaleza, la diferencia de una obra (opus) a un efecto (effectus) (...) cuando se nombra simplemente obra de arte, para distinguirla de un efecto de la naturaleza, se entiende siempre por esto una obra de los hombres. (: § 43)*

*(...) El arte en tanto que habilidad del hombre, se distingue también de la ciencia como poder, de saber; como la facultad práctica, de la facultad teórica; como la técnica de la teoría (como por ejemplo, la agricultura de la geometría). (:§ 43)*

*El arte se distingue también del oficio; el primero se llama liberal; el segundo puede llamarse mercenario. No se considera el arte más que como un juego, es decir, como una ocupación agradable por sí misma, y no se le atribuye otro fin. (:§ 43)*

*(...) Cuando el arte, conformándose con el conocimiento de un objeto posible, se limita a hacer para realizarlo todo lo que es necesario, es mecánico; pero si se tiene por fin inmediato el sentimiento del placer, es estético. El arte estético comprende las artes agradables y las bellas artes, según que tiene por objeto el asociar el placer a las representaciones, en tanto que simples sensaciones, o en tanto que especies de conocimiento. (:§ 44)*

*(...) Las artes agradables son las que no tienen otro fin que el goce. (...) Las bellas artes, por el contrario, son especies de representaciones, que tienen su fin en sí mismas, y que sin otro objeto, favorecen sin embargo, la cultura de las facultades del espíritu en su relación con la vida social. (...) las artes estéticas, en tanto que bellas artes, tienen por regla el juicio reflexivo, y no la sensación. (:§ 44)*

*(...) Ante una producción de las bellas artes, es necesario que tengamos la conciencia de que es una producción del arte, y no de la naturaleza, pero también es necesario que la finalidad de la forma de esta producción aparezca tan independientemente de toda violencia de reglas arbitrarias, como si fuera simplemente una producción de la naturaleza. Sobre este sentimiento del libre, pero armonioso juego de nuestras facultades de conocer, es sobre el que descansa este placer, que sólo puede ser universalmente participado, sin que por esto se apoye sobre conceptos. Hemos visto que la naturaleza es bella cuando hace el efecto del arte; el arte a su vez no puede llamarse bello más que cuando, aunque, tengamos conciencia de que es arte, nos haga el efecto de la naturaleza.”*

(:§ 45)

Sin embargo, desde los planteamientos estéticos del arte contemporáneo, Navia (2005:21,22) en su artículo: “Pensar, Hacer, Exponer”, reflexiona sobre el tema y advierte que el arte ya no debe ser pensado y experimentado como Kant, Heidegger y las vanguardias señalaban, es decir, como una arte que adquiere su fundamento en el artista genio, en la subjetividad del artista, sino que sus nuevas expresiones, muestran nuevas realidades.

Navia - en una larga y necesaria cita que se transcribe por clarificadora, por representar una especie de Manifiesto que enmarca este trabajo - argumenta de la siguiente manera:

*Pensar el concepto de arte de esta segunda mitad de siglo, al menos en la compleja tradición del arte postvanguardista y de la estética contemporánea, es fundamentalmente distinto. El arte ya no es más un ente en sí mismo, encerrado en las bellas artes y en la alta cultura. Ya no es más un arte fundado en un artista genio. Ya no puede ser más creación en el sentido de hacer surgir de la nada un ser absolutamente original frente al cual el espectador y el circuito deban someterse y "recrearlo" en lectura, por lo demás, siempre intraducibles.*

*El arte, luego de la apertura de su concepto iniciada por Joseph Beuys y Andy Warhol (aunque se puede señalar como precedente a Nietzsche, Heidegger, Duchamp o Malevitch) se moviliza por otros sentidos de lo que es el arte, el artista, el proceso creado, la obra de arte, el espectador y los espacios del arte. Me refiero —al camino iniciado por— a Fluxus, el Pop Art, el Minimal Art, a los Performances, a Support Surfaces, a la Transvanguardia Italiana, a los Nuevos Salvajes alemanes y a los arquitectos postmodernos de fines de setenta. Y por supuesto, al inmenso camino de las instalaciones, los lenguajes*

*del cuerpo, el arte accional y el arte virtual de los ochenta y noventa.*

*El arte ya no es pensado como un ente en sí mismo cuyo ser es otorgado por el artista genio, sino que amplía su concepto a todas las esferas de la vida incluyendo los juegos de interpretación y deconstrucción conceptual. El artista, fugitivo del mundo de la imagen, dialoga con lo visual, ya no para hacer visible, como alguna vez dijo Paul Klee, sino para violentar y destituir el valor de la imagen y de la representación visual y hacer emerger, es decir, descubrir y desocultar (ya no crear), sentidos de ser escondidos en la inmensa masa de imágenes reproducidas y realizadas por la industria cultural y por los medios de comunicación.*

*La obra de arte deja de ser maestra y trascendente, deja incluso de ser obra y se desmaterializa al punto que a veces no es producida como "opus" por el artista, es decir, no tiene el valor de la maestría y originalidad y sobre todo, ya no expresa la subjetividad del artista genio. Pierde su "aura". Ya a veces, no es siquiera obra. Es concepto sin concepto que piensa el pensar del arte. El hacer del arte es uno con el pensar y es a veces, fundamentalmente pensar.*

*La obra de arte más bien indica campos de pensar y de interpretación más allá de la imagen y la metáfora hacia lugares*

*sin representaciones. La obra se convierte en un campo (en un pensar) de exploración “in situ” o en lenguajes corporales o en acciones o en realidades virtuales, sin que ella misma sea un fin (un “telos”). La obra deconstruye, disemina y multiplica sentidos descubriendo e insinuando realidades mas allá de la representación, pero no para hacerlas patentes sino para mantenerlos en ese claro-oscuro donde ser y no ser, verdad y no-verdad, realidad y no-realidad se fundan y funden otorgando presencia sólo a los límites y las fronteras (Borderline).*

*El hacer y los procesos creadores abandonan el espacio ritual de la inspiración y la iluminación y se abren a proyecciones conceptuales que interpretan con inteligente cinismo, las fisuras donde lo visual y su reino cultural y mass mediático se quiebran. Son interpretaciones autoconcientes de que son meras interpretaciones y su reinterpretación, deconstruye la lectura representativa, desplazando el valor del arte y la cultura con irónica mordacidad a no-lugares, a horizontes de la anti-imagen, incluso cuando usan súper imágenes mediáticas, a horizontes de un pensar racional. (...). El artista, ya no encerrado en su ego genial, es generalmente un productor, un hacedor pensador, un realizador que no se limita a un género, ni siquiera a las bellas artes. Se desplaza entre la pintura, las*

*acciones el videoarte, los ensamblajes, las instalaciones, poética conceptuales, el cine, los lenguajes multimedia o la fotografía y trabajos publicitarios.*

*El espectador está obligado entonces, a un diálogo distinto con este arte que presupone apropiarse de un concepto amplio de arte y de las inteligencias de estos lenguajes perversos que ponen en juego la imagen, lo visual y la representación desde otro concepto del pensar. (...) Pero más allá de las instalaciones, y a veces a propósito de las instalaciones, se suceden lenguajes cada vez más ricos que rehuyen clasificaciones. Ciertas dimensiones del arte accional, donde secuencias de instalaciones efímeras mezcladas con performances o perversiones de body art y efectos audiovisuales, convierten la suma del lenguaje del arte actual en video clips vertiginosos donde ya ningún lenguaje es significativo. (...)*

*El discurso de los recursos multimedia e internet también cohabita con las instalaciones y los ensamblajes, focalizando a veces, las intenciones conceptuales de la obra y, a veces, totalizando los relatos con la ayuda de intervenciones de los lenguajes del videoarte.*

Restrepo, un realizador de VÍDEO ARTE en Colombia, define el video como *la sensibilidad electrónica audiovisual en el que la imagen y la*

*música es lo primordial; solo cree en la palabra poética que es abierta y liberadora.* A un videasta le atraen las imágenes surrealistas que golpean al espectador y lo dejan inquieto, convertido en otro protagonista. Además, dentro de la crisis crónica que vive el cine latinoamericano, el video representa una alternativa que, además, no requiere grandes presupuestos.

Buscando aspectos más elementales y genéricos para intentar una definición de Video Arte, en el Diccionario Enciclopédico Salvat, se entiende por **Arte** a “(...) *toda actividad humana cuyos resultados y procesos de desarrollo pueden ser objeto de juicio estético y, por consiguiente, a cada una de las formas de expresión artística (arquitectura, pintura, cinema, música, fotografía, etc.)*” (1985:309).

Por su parte, el **Video**, según el Diccionario de las Tecnologías de la Imagen, es “(...) *un medio electrónico para la grabación, almacenamiento y reproducción de imágenes visuales*” (1998:233)

En consecuencia, puede entenderse por VIDEO ARTE, en su concepción más simple, la generación, registro, grabación, almacenamiento, manipulación y reproducción de imágenes, procesos y actividades, en formato electrónico, que pueden ser susceptibles de experiencias subjetivas y /o de juicios estéticos.

Se comprende por *juicio estético* lo señalado por Kant (2005) en el sentido de:

*"[...] aquel juicio cuyo predicado [...] no puede ser nunca conocimiento (concepto de un objeto). En un juicio de esta clase, el principio determinante es la sensación. [...] Es] aquel cuyo principio determinante está en una sensación unida inmediatamente con el sentimiento de placer y desplacer. [...]"*

Según Kant (2005:§1)

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

“Para decidir si una cosa es bella o no lo es, no referimos la representación a un objeto por medio del entendimiento, sino al sujeto y al sentimiento de placer o de pena por medio de la imaginación (quizá medio de unión para el entendimiento). El juicio del gusto no es, pues, un juicio de conocimiento; no es por tanto lógico, sino estético, es decir, que el principio que lo determina es *puramente subjetivo*”

El VIDEO ARTE, tiene una cualidad particular: el haberse caracterizado, desde su origen, por la búsqueda de fórmulas que obliguen al espectador a romper sus hábitos perceptivos, mediante generadores de efectos,

creación de imágenes abstractas, sin ninguna referencia a la realidad, especialmente inquietantes para unos espectadores acostumbrados a referenciar siempre sus experiencias visuales. (cfr Daza.2005:s/p) y por una exploración de la técnica desde una perspectiva estética. Según su intencionalidad, su expresión artística, puede ser educativa o cultural, ya que los límites precisos entre uno y otro no siempre son fáciles de establecer.

El VIDEO ARTE nace diferenciado, y para diferenciarse, de la *alta cultura*.

*El cine es un arte popular y las artes plásticas son alta cultura.*

*La diferencia institucional entre ambas prácticas, bien visible en los espacios que las acogen (la sala de cine y el museo), hizo que se desarrollasen a espaldas la una de la otra, con las conocidas excepciones de las vanguardias cinematográficas de los años 20 y 60, hasta que la aparición de la cámara "portapak" en 1968 facilitó la explosión del videoarte, práctica audiovisual más favorecida por artistas plásticos que por cineastas, que durante mucho tiempo siguieron haciendo cine experimental o no, en celuloide. Los primeros videoartistas sentían desconfianza, no por el medio, sino por los media: exploraban el nuevo instrumento al que tenían acceso y*

*atacaban a la institución televisiva: Vostell enterró un monitor en 1963; Beuys puso otro de cara a la pared en 1968. Más curioso es el caso del “profeta” Nam June Paik que había hecho una instalación en 1962 con trece monitores “alterados”, pero que en 1965 corrió a comprarse una grabadora portátil, grabó una visita papal a Nueva York y, al proyectarla esa misma noche en un café, originó lo que luego se llamaría video-arte, según ha contado Amy Taubin. En sólo tres años, Paik cruzó la frontera del museo a la proyección en sala.*

(Weinrichter.2005:s/p)

Como se ha reseñado, en el año 1965 Nam June Paik graba al Papa durante su visita a Nueva York con una cámara portátil Sony. Esa misma tarde, lo muestra a otros artistas en el Café Á Go Go, dando así nacimiento al VIDEO ARTE. Desde ese momento, el video ha recorrido un largo camino que le ha llevado desde la imagen dinámica hasta la imagen manipulada por computadora.

Nam June Paik fue el primero en transmitir imágenes grabadas con una cámara de video por un monitor, con la finalidad de provocar juicios estéticos, pero ya con anterioridad cabe reseñar otros intentos que recontextualizaron el monitor de televisión, como es, por ejemplo, el caso de Wolf Vostell con su TV Decollage en el año 1958, abriendo así el

camino hacia la video-escultura. El video evoluciona entonces desde un arte con cierto aire experimental o de baja tecnología, que reacciona contra la televisión o que sencillamente traduce al video, tendencias artísticas derivadas del arte conceptual, el performance o el happening, hacia una disciplina con identidad propia donde el producto final adquiere un aire de alta tecnología. (Weinrichter.2005:s/p)

El VIDEO ARTE ha representado después de los años '60 un movimiento artístico *sui generis*, innovador y hasta atrevido, porque es y ha sido un instrumento de comunicación no sólo de los artistas como individualidades, sino también de colectivos, instituciones y hasta grupos políticos.

Hoy en día resultan comunes las bienales, exposiciones y muestras de este exponente artístico ya no sólo en los espacios convencionales como museos o galerías, sino que las universidades, ONG`s, instituciones políticas y empresas, que aprovechan su potencial para explorar y transmitir valores, criterios y mensajes, entre otros, hacia el colectivo.

El VIDEO ARTE abarca un extenso abanico de temas y lenguajes: de la narrativa personal al documental, del experimento visual a la propaganda política, de la contra-información a la ficción. Representa hoy en día, una disciplina con la misma presencia e importancia en la escena artística

contemporánea que la que puedan tener la pintura, la escultura, las instalaciones o el cine mismo.

Si bien los primeros vídeos con vocación artística se realizaron en los años 60, poco después de la aparición de los medios técnicos, ha sido durante la última década cuando se ha extendido su uso entre los artistas como medio popular de expresión. Esta expansión ha sido facilitada, sobre todo, por el descenso de los precios de los equipos de grabación y edición así como por la mejora de la tecnología.

La llegada primero de las cámaras portátiles y especialmente el lanzamiento poco después de los equipos de vídeo digital hacen fácil imaginar que un artista pueda disponer, en su casa y para su uso exclusivo, de todas las herramientas necesarias para la creación de obras en una calidad cercana a la de los estándares tradicionales. Esta accesibilidad y la mejora de las interfases para la creación audiovisual han generado, no sólo que el número de trabajos aumente de una manera exponencial en el panorama artístico internacional de los últimos años, sino que ha facilitado, la aparición en escena de personas particulares sin experiencia previa en el área, que se develan como artistas y creadores. Se asiste así a la socialización del arte visual.

Es por estos motivos por los que el VIDEO ARTE despierta un gran interés entre los artistas, y ha sido adoptado incluso por los que han sido formados o practican otras disciplinas. El formato audiovisual permite expresar de una manera inmediata los intereses que pertenecen a nuestro tiempo, ya que el vídeo es parte del lenguaje con el que nuestro mundo se construye en la actualidad. ( [http://www.25hrs.org/e\\_doss.htm](http://www.25hrs.org/e_doss.htm))

John Handhart, curador general del Guggenheim Museum, afirmaba que *el videoarte es el resultado de la lucha de diversas generaciones de artistas que se propusieron transformar el fin social de la televisión. Esa lucha fue iniciada por varios creadores en las décadas de los años cuarenta y cincuenta y hoy alcanza niveles de masificación, impulsados por la globalización de las comunicaciones y la aparición del Internet.*

John Handhart comentó en México, durante una conferencia magistral sobre *Arte Multimedia en el mundo: Reflexiones Históricas (Media Arts World: Historical Reflections)*, ofrecida en la sala de conferencias del Palacio Postal, en el marco del Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas, Vidarte 2002, que el arte electrónico tiene sus raíces en la invención del *cinematic*, en el siglo XIX, instrumento a partir del cual, la imagen en movimiento está presente en todas las artes. *“Este fue el principio de una revolución que desembocó en una nueva generación de artistas que hoy son dueños del ambiente digital”.* (Lara.2005:s/p).

Por su parte, el investigador Miguel Barbachano Ponce comentaba que *“es justo recordar que los historiadores consideran que el arte del video nació en 1967, en la ‘exclusiva’ Cinemateca de Cineastas de Nueva York, fundada y dirigida por el cineasta independiente Jonas Mekas; año en que el músico coreano Nam June Paik realizó un happening que, evidentemente, fue registrado por una videocámara”*. Y agregaba que *“a partir de entonces, las posibilidades de provocar una pulsión estética a través de las singulares ofertas visuales del video quedaron fundamentadas”*. En tal sentido, Barbachano señalaba que:

*“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 – happenings o performances – que hasta entonces sólo contaban con documentación textual o fotográfica. La otra tendencia, privilegió la investigación experimental brindada por las nuevas tecnologías: la herramienta se convertía en complejo medio artístico que podía ser manipulado como un material pictórico o escultórico”* (<http://www.sanildefonso.org.mx>)

Sin embargo, no sería hasta 1974 –explica Laura Baigorri, investigadora de la Universidad de Barcelona–, cuando las obras videográficas

conseguirían su pequeño espacio en el mercado del arte (distribuidoras, revistas, festivales y bienales) gracias al proceso de legitimación llevado a cabo, sobre todo, desde las instituciones museísticas; un proceso que, por otra parte, nunca fue desinteresado: *“es importante considerar que sólo un arte legítimo es susceptible de reportar beneficios”*.

David Ross, curador general de la Unidad de Proyectos Especiales (UPX) del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), de México, apuntaba que aunque los medios audiovisuales han crecido y madurado, desde la radio y el cine hasta el Internet, lo fundamental continúa siendo el contenido, pues la tecnología es sólo la herramienta; y concluye *“la esencia es la imaginación artística, la estética del autor”*.  
(<http://www.sanildefonso.org.mx/expos/101402/campus/Videoarte.htm>)

En resumen, los artistas del siglo XX, que habían comprendido que la televisión, entre otras cosas, fue diseñada para crear una sociedad consumista y fácil de controlar, se propusieron utilizar el medio para llevarlo a los museos y ofrecer otro tipo de imágenes que involucraran profundamente a las personas con las sensaciones, las emociones, las nociones del tiempo, la historia y las ideologías.

Reflexionando sobre el VIDEO ARTE en Venezuela, Bacalao y Muñoz (1992: 53) hablan de los planteamientos de Marita Sturken sobre la

*paradoja del VIDEO ARTE que se mueve a partir de la necesidad compulsiva por definir y configurar su propia historia, siendo un medio cuya tecnología va de la mano del presente y asociada, sobre todo, con el futuro.* Es así como la “museización” que es lo que algunos consideran la mejor esperanza del videoarte hasta el presente, para retener su relativa autonomía dentro del mercado, contiene y canaliza la negatividad social que fue la matriz para los primeros usos del video, constituyendo su frontera y su límite. Es por ello que salir de la sala de los museos, le va a brindar al VIDEO ARTE su verdadera posibilidad como herramienta ideológica de protesta social o como herramienta artística de ruptura con los cánones de arte establecidos.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

El Arte del Video surgió en un momento en el que el mundo del arte experimentaba una gran conmoción, al cuestionar los artistas el objeto artístico tradicional, mediante las formas artísticas no susceptibles de comercialización como los performance, el arte conceptual, el arte ecológico y el arte corporal. (Bacalao y Muñoz. 1992: 59).

En sus inicios, constituyó una práctica absolutamente moderna: sus utópicas aspiraciones de transformación social a través del arte, su carácter revolucionario y subversivo. No obstante, tras sus primeros diez años de vida, el vídeo inició una larga peregrinación institucional en busca de la legitimación (1974) dando por inaugurada su carrera postmoderna.

(Baigorri Ballarín. 1997: 92). De esta manera, la fijación de unos criterios para la historia del video ha sido el instrumento de los departamentos de video para defender no sólo su existencia sino sus subvenciones. (cfr Sturken 1990: 101).

Bill Viola del Movimiento Fluxus precursor del VIDEOARTE decía que en 1974 con el auge de la posmodernidad, que *“(...)puede ser que el video sea la única forma artística en tener una historia antes de tener una historia. Se estaba inventando el video y siultáneamente estaban siendo inventados sus mitos y sus héroes culturales”* .

Estamos en una etapa de la historia de las comunicaciones en la que los medios, al ofrecer la experiencia de la interactividad, nos hacen ver y expresar de forma diferente las ideologías, y cuestionarlas desde el punto de vista del arte. La diversidad de pensamiento y de creación, hoy más que nunca está presente.

Y ¿qué queda hoy en día de estas utopías? Una revisión de la evolución del VIDEO ARTE pudiera aportar algunas ideas.

## **1.2 Algunas Tendencias Dominantes del VIDEO ARTE**

Victoria Pérez Royo (2005: s/p) plantea en un interesante artículo sobre la videodanza, una reflexión sobre la narrativa convencional cinematográfica y el VIDEO ARTE, resulta pertinente un resumen en el marco de esta investigación porque adicionalmente, la autora plantea una periodización del fenómeno del VIDEO ARTE bastante clarificadora.

Pérez Royo señala que en el arte cinematográfico, desde sus inicios, aparecen dos concepciones radicalmente distintas:

*“(.. .) por una parte, la comenzada por Griffith, consistente en un relato en imágenes según el patrón de la novela decimonónica y que se impuso desde el comienzo como corriente mayoritaria; y, frente a ella, la defendida por teóricos y creadores disconformes con el rumbo que el nuevo arte estaba tomando y que se rebelaron contra la estructura argumental del film, excesivamente apegada a la lógica narrativa, así como contra la pretensión de la imagen cinematográfica de realismo y de fidelidad a la realidad.” (2005:s/p)*

Los representantes de la segunda tendencia, propugnaban, una narración dirigida por una lógica asociativa basada en el ejercicio libre de la

imaginación. Fue inaugurada por Méliès, pero, sin embargo, no ha llegado a construir una tendencia unitaria ni amplia por lo que se le han dado múltiples denominaciones: cine anti narrativo, anti naturalista, abstracto, lúdico o lírico, entre otros.

*Los representantes de esta corriente, creadores que optaron por el cine alternativo a la corriente triunfante son vanguardistas tales como Viking Eggelin, Walter Ruttmann y Hans Richter, Fernand Léger, Luis Buñuel, Antonin Artaud, Man Ray o Jean Cocteau. El cine para estos autores no debería consistir pues, en una copia fiel de la realidad ni una plasmación en imágenes de un argumento según el modelo de la novela, sino que tendría que aprovechar sus cualidades propias, tales como ritmo, movimiento y plástica, para, en función de ellas, alcanzar la creación y presentación de un mundo con una lógica propia.*

Apunta Pérez Royo (2005:s/p) que la narración moderna se reconoce por alguna o varias de las siguientes características:

- reflexión sobre el propio lenguaje o metanarración;

- realismo psicológico con predominio del monólogo interior -el relato suele estar emplazado en la conciencia y no en las acciones de los personajes-;
- disyunciones en el orden temporal y espacial, identidad fragmentada y disgregada, causalidad débil, finales abiertos y discontinuidad;
- una poética esencialmente subjetiva y dominada por las nociones de ambigüedad y relativismo.

En tal contexto, *los recursos fílmicos para plasmar esto en imágenes han sido variados, pero inadecuados en su mayoría: imagen borrosa, superposición de planos, contrapunto, metáfora visual y efectos ilusionistas que, en definitiva, no han llegado a reflejar el estadio alcanzado por la literatura.* (Pérez Royo: 2005:s/p)

Siguiendo la línea iniciada por Méliès, según la cual se presta más atención al discurso que a la historia, han destacado una serie de creadores que han pretendido llevar al cine a su modernidad, tales como los cineastas asociados al nouveau roman, los autores de la nouvelle vague, así como otros tantos que no se adscriben a ninguna corriente como Passolini, Bertolucci, Bellocchio, Wajda, Polanski, Milos Forman, Carlos Saura, Antonioni, Fellini, Renoir, Tarkovski, Oliveira, Greenaway, David Lynch, Kaurismaki o Atom Egoyan entre otros. Sin embargo, Los

experimentos propuestos por ellos han sido ciertamente escasos en comparación con la producción adscrita a la narración clásica.

Mientras que estas tentativas han constituido en el cine la excepción, en el videoarte la experimentación con estructuras narrativas alternativas a la convencional ha sido la norma. El VIDEO ARTE ha explorado territorios que al cine no le han sido tan accesibles, partiendo de la base de que ambos comparten las mismas limitaciones para el establecimiento de una narración: sucesión lineal de planos y secuencias montadas según un orden predeterminado e inamovible en el que le es presentado al espectador, sobre el cual no le es posible influir en el curso de la acción. Desde este punto de vista el formato, ya sea una cinta de video, un rollo de película o un soporte digital resulta indiferente.

*El video ha estado desde sus comienzos asociado a una postura de radicalismo artístico que le ha permitido elaborar los experimentos más atrevidos. Como género marginal durante un determinado periodo de tiempo, el videoarte ha tenido el privilegio de explorar formas de narración experimentales que el cine, por lo supeditado que se encuentra al presupuesto y a los altos costes de producción no se ha podido permitir, lo que en múltiples ocasiones le ha llevado a favorecer las condiciones para la obtención de éxito comercial, en detrimento*

*de la experimentación. Sin embargo, la razón fundamental por la que el videoarte ha desarrollado ésta en mayor medida se debe a su carácter híbrido, consecuencia de su evolución como forma artística: ya desde sus comienzos, con la facilidad de utilización, la asequibilidad y flexibilidad de la videocámara, el vídeo fue la gran fuerza democratizadora en el ámbito artístico de las imágenes transmitidas a través de medios técnicos.*

(Pérez Royo.2005:s/p)

Para García y Barreto (2005), se podría definir formalmente al VIDEO ARTE como cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea en sus procesos y como soporte a los instrumentos o dispositivos propios del video: cámaras, grabadoras, despliegues en televisores, monitores o proyectores, tratamientos videográficos, transmisiones televisivas, sistemas computarizados de producción videográfica, etcétera. Pero en EL VIDEO ARTE el medio no es simple soporte porque este nuevo procedimiento de realización también supone una forma otra de percibir la imagen y el sonido. Eminentemente experimental, no solo en términos formales, sino también narrativos y de producción de sentidos, esta expresión artística se define *allí donde no intenta enunciar de manera tradicional, sino donde lo hace directa y enfáticamente a través de aquellos recursos dimanados de las capacidades expresivas propias del medio.*

*“El video arte propugna entonces un lenguaje audiovisual que se conforma en la indagación de cualquier razón alternativa para sintetizar y articular códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos del audiovisual. Sus producciones se diferencian de otras prácticas como el video clip, el video documental y el video de ficción, porque, sobre todo, intenta crear nuevas narrativas y nuevas formas de visualizar al operar con presupuestos que no se restringen a las premisas de estos géneros. De manera que se trata de una manifestación que significa una ruptura con lo convencional o “visualmente correcto”, pues se vale de parámetros espacio-temporales e interactivos completamente distintos. Es justamente ese otro de sus rasgos configuradores.” (García y Barreto.2005:s/p).*

Desde estas perspectivas los videoartistas han hecho su trabajo usando cinco grandes métodos y acercamientos:

**Revirtiendo la asimetría:** enfatizando que la televisión no es un proceso unilateral; la audiencia completa el ciclo.

**Bajando la velocidad tecnológica de la tv:** administrando el tiempo tv para el espectador porque la tv no permite tiempo para cuestionarse. Esta

contemplación y manipulación del tiempo se encuentra en mucho trabajo contemporáneo de video, incluyendo obras de Bill Viola.

**Hablándole al medio o tomándolo de regreso el medio:** cortando imágenes de una narrativa original y reeditándola para crear una sintaxis que deconstruye al original. Manipulando un medio que se conoce por ser manipulado. El trabajo de Dara Birnbaum es un ejemplo de esto. Ella ha deconstruido narrativas usando los personajes de la Mujer Maravilla y Kojak.

**Crítica social y crítica a las instituciones artísticas:** criticando no solo la dominación de grupos e individuos para la tv aérea, pero también enjuiciando la amplia cultura tecnológica y comercial. Con este acercamiento buscan erradicar la división entre el artista y el espectador.

**Escapando a la narratividad lineal:** rompiendo y escapando de estructuras narrativas lineales usando instalaciones de video con multicanales y en el proceso, cambiando la relación tradicional del espectador con la tv y el video. (García y Barreto.2005:s/p)

También han existido grupos que han practicado el video activismo y la televisión de guerrilla, como las video colectividades: Deep Dish tv, Paper Tiger tv, Raindance, TTVV, Videofreex, Ant Farm, Promedia, entre otros. Muchos de estas colectividades celebran una estética anti-televisión, y sólo duraron algunos años.

Pueden resaltarse algunas etapas por las cuales ha transcurrido el VIDEO ARTE en su proceso de madurez y consolidación como género artístico. Afirma Frieling (1999) que durante los años setenta aparecen las primeras estrategias de globalización artística y política (como el proyecto para Internet de Jochen Gerz) comenzaron a orientarse hacia la producción de cintas individuales de performers y autores. Aunque la producción iba a incrementarse considerablemente durante los años ochenta, estos trabajos no lograron traspasar los límites de los festivales especializados.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## 2. APROXIMACIÓN A LAS EXPRESIONES DE VIDEO ARTE EN LA HISTORIA RECIENTE

### 2.1 PRIMERA ETAPA (1963-1970). *El VIDEOARTE como Rebelión*

Los inicios del VIDEO ARTE se remontan a la segunda mitad del decenio de los sesenta, una etapa histórica caracterizada por fuertes rupturas, cuestionamientos y expansiones en el ámbito de las artes.

*“La profunda exploración que tiene lugar en estos años en torno a los medios, recursos, significados y destinos de la producción artística no se limitaba al campo de la plástica, sino que las motivaciones experimentales también inundaban los predios del teatro, la danza, la música y el cine. Se trataba, en efecto, de una verdadera explosión de posibilidades y alternativas de implementación de nuevos vehículos a favor del desarrollo de un tipo de expresión cada vez más interesada en el profundo sentido de las creaciones que en lo aparental de su forma”.* (García y Barreto. 2005.s/p)

Entre esos años comprendidos entre 1963 y 1970, el VIDEO ARTE aparece en una postura ambivalente con relación al televisión,

conociéndose como la alternativa a la hegemonía de ésta. Representaba un medio de contrainformación, activo y crítico, una postura política orientada a la democratización de la comunicación.

*Sus creadores, quienes se lanzaron a la experimentación con un nuevo medio económicamente accesible, procedían de los más dispares ámbitos artísticos. Por ello el videoarte se encontraba directamente vinculado a las vanguardias, cuya influencia se aprecia nítidamente: el pop (cuya iconografía estaba inundada de imágenes de la cultura de masas, de la publicidad y del cómic), el arte minimalista (que defendía los principios de simplicidad, estructura y repetición), el arte conceptual (que estaba abriendo el camino del proceso a la idea) y, por último, el arte óptico, preocupado con el fenómeno de la percepción, hallan su punto de confluencia en el arte del vídeo. Asimismo motivada por la ausencia de un público masificado como era el del cine o la televisión y por la independencia económica en su primera etapa, la libertad de experimentación de sus autores es máxima. (Pérez Royo.2005:s/p)*

Afirma Margarita Shultz que los artistas de video, comenzaron a crear sus obras desde un punto de vista opositor a los criterios televisivos. *Puesto*

*que la televisión avanzaba en la dirección del cambio y la velocidad, el videoarte desarrolló una línea de trabajo importante que podríamos denominar "morosidad", es decir buscó demorarse en las cosas, en los detalles, en un modo de restituir la vida con sus ritmos propios. (1996:s/p)*

*“La interactividad, la conectividad y la no-linealidad son términos clave en los que aparentemente se contiene un matiz de promesa utópica –con frecuencia asociada a la historia del arte electrónico– que hace volver la memoria a los inicios del media art. Durante la década de los sesenta y los setenta, el expanded cinema, los happenings multimedia, los eventos de múltiples proyecciones, las nuevas tecnologías y los conceptos intermedia caracterizaron una era de innovación y nuevas vías. Fue precisamente en este contexto donde el vídeo llegaría a convertirse en una de las vías artísticas más importantes para la emancipación social y sexual, así como para la expansión de las fronteras de la percepción. (Frieling.1999:s/p)*

Bonet y otros (1980: 135,136) reseñan que en 1968, *Bruce Nauman incluye unas cintas de video en su exposición en la Nicholas Wilder Gallery de Los Ángeles y allí se produce, según David Ross, la primera venta de un viseo tape a un coleccionista de arte. Esos primeros videos de Nauman consistían en registros de acciones muy simple, monótonas con ángulos insólitos de cámara y eran de “una deliberada crudeza formal”*

Pueden citarse algunos ejemplos de VIDEOARTE desde la Trayectoria de uno de sus Artistas Fundadores:



***<http://www.artelameda.inba.gob.mx/paik/intro.html>***

*Nam June Paik es una figura seminal del arte electrónico. Sus videoesculturas, instalaciones, performances y videos monocanal componen uno de los cuerpos de trabajo más significativos e influyentes de este medio. Desde sus performances como integrante del fluxus y sus intervenciones sobre televisores de principios de los sesenta hasta sus importantes videos e instalaciones multimedia de los setenta, ochenta y noventa, Paik ha realizado una enorme contribución a la historia y*

*desarrollo del video como una forma de arte. Practicando estrategias radicales de creación con humor irreverente, Paik deconstruye y desmitifica el lenguaje, contenido y tecnología de la televisión. Fusionando teorías de comunicación global con una sensibilidad pop, sus obras iconoclasticas exploran el encuentro del arte con la cultura popular.*

*Nam June Paik nació en Seúl, Corea en 1932. Estudio música e historia del arte en la universidad de Tokio. Continuo sus estudios en Alemania en las universidades de Munich y Colonia y el conservatorio de música de Freiburg. Exposiciones individuales de la obra de Nam June Paik se han presentado en innumerables museos en todo el mundo entre los cuales sobresalen: Whitney Museum of American Art, Nueva York, Centre Georges Pompidou, Paris, el Metropolitan Art Museum, Tokio, el Kölnischer Kunstverein, Colonia y el Solomon R. Guggenheim Museum, Nueva York, entre otros. La obra de Paik ha sido incluida en numerosas muestras colectivas incluyendo documenta 6 y 8 en Kassel, Alemania, la Bienal del Whitney Museum of American Art y el San Francisco Museum of Modern Art, entre muchas otras.*

**Obras contenidas en la Exposición de Arte Alameda**

**Button  
Happening  
1965, 2  
min, b/n,  
silente**



*Button Happening* es la cinta más temprana que se conoce de Nam June Paik, y es muy posible que haya sido la primera. Grabada en 1965, el mismo día en que consiguió su primera Sony Portapak, esta obra, antes desconocida, ha sido redescubierta y restaurada recientemente. Esta pieza grabada en cinta de computadora, técnicamente frágil, documenta un solo performance/acción: Paik abotonando y desabotonando su chaqueta. El espíritu del humor conceptual de Fluxus subyace en esta pieza

**Video  
Synthesizer y  
"TV Cello"  
Collectibles  
Por Jud  
Yalkut y Nam  
June Paik  
1965-1971,  
23:25 min,  
color, silente  
Early Color  
TV**



**Manipulations  
1965-1971,  
23:25 min,  
color, silente**

**Video  
Commune  
1971, 8:36,  
color, sonoro  
TV Cello  
Premiere  
1971, 7:25,**

Esta colección, recientemente restaurada, de los primeros trabajos en colaboración de Nam June Paik y Jud Yalkut es históricamente significativa, y es un documento que prefigura la obra posterior de Paik. Estos "video-films" revelan ciertas pautas de la evolución de Paik en su trabajo en video, performance e instalación, y son de las primeras exploraciones relacionadas con el enfrentamiento entre cine y video. Lo que las define es un sentido de la improvisación y la experimentación lúdica e irreverente. Ricas en ironía e invención, aunque técnicamente crudas en ocasiones, estos experimentos constituyen un vínculo entre los trabajos esculturales y de performance de Paik en los 50 y primeros años de los 60, y sus celebrados videos e instalaciones de años recientes. Estas importantes piezas abrevan de los primeros experimentos de Paik con la manipulación y síntesis de imágenes, particularmente en lo relacionado con el performance y la instalación. La documentación que hace Jud Yalkut del primer performance interactivo de Paik por televisión, a través del canal público de Boston WGBH. Subtitulado Beatles from Beggining to End, fue una transmisión en vivo, en la que Paik creó al azar un collage de imágenes, imágenes procesadas y música de The Beatles.

***TV Cello Premiere*** documenta, de forma silente, a Charlotte Moorman en su primer performance, el epónimo *TV Cello*.

**Video-Film  
Concert  
Por Nam  
June Paik  
y Jud  
Yalkut  
1966-72,  
1992,  
34:50 min,  
b/n y  
color,  
sonoro**



Estas colecciones incluyen trabajos tempranos relacionados con la apropiación de los medios de comunicación masiva y con la deconstrucción y manipulación como crítica política y cultural. Por ejemplo,

***Video Tape Study No. 3*** es una intervención mediática directa en la que Paik distorsiona y manipula conferencias de prensa dadas por el Presidente de los EUA Lyndon Johnson, y el alcalde de Nueva York Lindsey. Como un gesto agudo, Paik hace evidente su presencia de forma breve, moviendo un dedo en la pantalla. (***Video Tape Study No. 3 1966-69, 4 min, b/n, sonoro***) *Video Tape Study No. 3* Sonido: David Behrman y Kenneth Lerner

***Waiting for Commercials***, un compendio hilarantemente kitsch de comerciales japoneses de televisión de los setenta, es un ejemplo temprano de la apropiación que hace Paik del imaginario televisivo como artefacto cultural pop. (***Waiting for Commercials 1972, 6:45 min, color, sonoro***)

***Beatles Electroniques*** muestra su compromiso con la manipulación de íconos pop. (***Beatles Electroniques 1966-69, 3 min, b/n y color, sonoro***) *Beatles Electroniques* Sonido: Kenneth Lerner *Electronic Moon No. 2* Sonido: Debussy

Varias piezas, incluyendo ***Electronic Fables***, (1966-1972, 1992, 34:50 min, b/n y color, sonoro) son ejemplo de los primeros experimentos de Paik con la manipulación de la imagen electrónica, anteriores a su invención del Paik/Abe Video Syntesizer. Esta pieza también hace uso de anécdotas de John Cage, que fue una gran influencia, además de colaborador de Paik.

*Otras piezas:*

**Electronic Moon No. 2 1969, 4:30 min, color sonoro.**

**Electronic Yoga 1972-92, 7:30 min, b/n y color, sonoro**

**9/23/69:  
Experiment  
with David  
Atwood  
Por Nam  
June Paik en  
colaboración  
con David  
Atwood,  
Fred Barzyk  
y Olivia  
Tappan.  
1969, 80 min,  
color,  
sonoro**



9/23/69 es un tesoro recientemente restaurado. Esta temprana obra maestra de la experimentación electrónica fue creada por Paik cuando era Artista Residente en la WGBH de Boston. El título se refiere al día en que fue hecha: el 23 de septiembre de 1969. Paik usa el Paik/Abe Synthesizer para realizar un impactante collage visual que combina la experimentación espontánea y libre con el control y el virtuosismo. Paik manipula y funde abstracciones electrónicas puras, material capturado "en directo" de la

televisión, material pregrabado e imágenes grabadas en el estudio, incluyendo los rostros de los productores de WGBH, Fred Barzyk y Olivia Tappan. Para explorar la interacción de los sintetizadores de audio y video, Paik procesa estas imágenes con sonidos en vivo y pregrabados.

**9/23/69** le proporciona al espectador el raro placer de ver a Paik en el proceso de inventar su particular vocabulario visual. Este material, anteriormente inédito, permite un acercamiento al desarrollo del imaginario de Paik y, como puede deducirse del título, captura la inmediatez de un tiempo y un espacio. Aunque *9/23/69* nunca fue transmitido en su totalidad, se incorporaron fragmentos en otros trabajos de Paik, incluyendo *Video Commune*.

Global  
Groove  
Por Nam  
June Paik  
y John  
Godfrey  
1973,  
28:30 min,  
color,  
sonoro



"Éste es un vistazo al paisaje en video del mañana, cuando se podrá sintonizar cualquier estación de televisión del planeta, y el Tele-Guía será tan grueso como el directorio telefónico de Manhattan." Así comienza *Global Groove*, una **pieza fundamental** para la historia del arte en video. Es un manifiesto radical acerca de la comunicación global en un mundo saturado por los mass-media, que se presenta como un frenético collage electrónico, un pastiche de imagen y sonido que subvierte el lenguaje de la televisión. Con un ingenio visual surreal y una grotesca sensibilidad Neo-Dada, Paik manipula un pastiche emblemático de elementos multiculturales, figuras del mundo del arte e íconos del Pop.

Comerciales de Pepsi, tomados de la televisión Japonesa se yuxtaponen a performances de artistas de vanguardia como John Cage, Merce Cunningham, Allen Ginsberg y el Living Theatre; bailarines que se desplazan en un espacio sintético y coloreado, al son de *Devil with a Blue Dress On* de Mitch Ryder, se intercalan con bailarines de danza tradicional Coreana. La imagen sintetizada de Charlotte Moorman toca *TV Cello*; Paik y Moorman tocan *TV Bra for Living Sculpture*; el rostro de Richard Nixon se distorsiona por un televisor magnéticamente alterado. Ironizando acerca de la televisión interactiva Paik presenta *Participation TV*, en donde da instrucciones a los televidentes de abrir o cerrar los ojos. Paik somete este contenido intertextual y multicultural a una furia exuberante de edición discontinua y efectos tecnológicos, incluyendo síntesis de audio y video, color, yuxtaposiciones irónicas, saltos en el tiempo y superposición de planos: un caos controlado que sugiere un viaje alucinatorio a través de los canales de la televisión global. Con contenidos, formas y estrategias conceptuales postmodernas, *Global Groove* ha influido profundamente al video, a la televisión y al arte contemporáneo.

**Guadalcanal  
Requiem  
Por Nam  
June Paik  
con  
Charlotte  
Moorman  
1977, re-  
editado en  
1979, 28:33  
min, color,  
sonoro**



Uno de los trabajos más abiertamente políticos y agudos de Paik es *Guadalcanal Requiem*, un collage de performance/documental que confronta historia, tiempo, memoria cultural y mito en el sitio de una de las batallas más devastadoras de la Segunda Guerra Mundial. Guadalcanal, en las

islas Solomon, es el emplazamiento icónico en el que Paik inscribe gestos simbólicos y performances.

Escenas de Charlotte Moorman tocando su cello, entrevistas con soldados japoneses, norteamericanos y con isleños, e imágenes de archivo de la batalla se yuxtaponen, se sintetizan, se superponen, se colorean y se manipulan electrónicamente de múltiples maneras. Las imágenes son hechizantes y en ocasiones surreales: Charlotte Moorman gatea por la playa en uniforme militar, con un cello sujeto a su espalda, toca un cello de fieltro de Beuys y actúa oculta en una bolsa para cadáveres. El subtexto de este collage extraordinario es la afirmación de Paik de que los conflictos globales se originan en la falta de comunicación intercultural. Invitado: Bob Edwards. Cinematógrafo: Steve Mason. Narrador: Russell Connor. Cámara: Bill Viola, Michael Pursch, Peter Hardy, Richard Maude, Graham Hellett. Producido por TV Lab en WNET/Thirteen.

**Lake  
Placid '80  
Nam June  
Paik  
1980, 3:49  
min,  
color,  
sonoro**



Paik produjo este exuberante collage de alta velocidad comisionado por el National Fine Arts Committee de los Juegos Olímpicos de Invierno de 1980. En una explosión fragmentada de acción y movimiento que se superponen densamente, imágenes de los eventos deportivos olímpicos se mezclan con los motivos auditivos y visuales recurrentes de Paik: los bailarines de *Global Groove*, Allen Ginsberg, la canción *Devil with a Blue Dress On*. Esquiadores, patinadores y jugadores de hockey son re-editados, fragmentados, coloreados, acelerados y transformados en colisión con la pantalla, en un

frenesí de energía sintetizada. Movimientos, marcos de tiempo e imágenes saltan en yuxtaposiciones hechas aparentemente al azar, con frecuencia irónicas. El ritmo y compás hiperbólicos de este energético "video musical" terminan con la versión de Paik del logotipo de las Olimpiadas (gráfico de computadora) superpuesta a Allen Ginsberg entonando cánticos. Gráficos de computadora: Judson Rosebush, Dan Sandin, Phil Morton, Tom DeFanti. Comisionado por el National Fine Arts Committee de los Juegos Olímpicos de Invierno de 1980.

**Good  
Morning  
Mr. Orwell  
Nam June  
Paik  
1984, 30  
min,  
color,  
sonoro**



*Good morning Mr. Orwell* es una versión editada de la primera instalación internacional vía satélite de Paik, que se llevó a cabo el día de Año Nuevo de 1984. Las extravaganzas transculturales vía satélite de Paik unen diferentes países, espacios y tiempos en collages de arte, cultura pop, vanguardia y televisión, con frecuencia caóticos pero entretenidos. *Good Morning Mr. Orwell*, que Paik concibió como una réplica a la distópica visión de Orwell de 1984, reunió a Francia, Alemania y los EUA. Se presentaron vibrantes actuaciones de Laurie Anderson, Merce Cunningham, Peter Gabriel y Allen Ginsberg, entre muchos otros. Paik coordinó el evento y diseñó los gráficos de televisión que conectaban los diferentes segmentos en vivo y pregrabados. Este proyecto puede verse como el desarrollo del pensamiento de Paik acerca del potencial de la comunicación satelital, como lo había propuesto en *A Conversation*, realizado con sus típicos pastiches de arte, entretenimiento y yuxtaposiciones interculturales.

Concebido y coordinado por Nam June Paik.  
Productor Ejecutivo: Carol Brandenburg. Post  
Productor Parcial: Nam June Paik. Post  
Producción: Broadway Video, Post Perfect.  
WNET, Nueva York; FR3, Centre Georges  
Pompidou, Paris; WDR Westdeutsche Fernsehen.  
Editor de la versión monocal: Skip Blumberg.

**Two  
Channel  
Music  
Tape:  
Spring/Fall  
Por Paul  
Garrin y  
Nam June  
Paik  
1986,  
32:30 min,  
color,  
sonoro**



Este tour de force de imágenes y procesamiento de imágenes fue creado por Paik y Garrin para ser visto como dos canales simultáneos de video en dos monitores. Formado por capas densas y ricamente texturizado, este kinético collage visual comprende un índice virtual de los eclécticos contenidos intertextuales de Paik: imágenes que se repiten de los artistas Joseph Beuys y Julien Beck, vistazos de John Cage y Laurie Anderson, imágenes emblemáticas de trabajos tempranos de Paik, ingeniosos interludios eróticos. Alterados rítmicamente y transpuestos con las técnicas para procesar imágenes de Garrin y Paik, los elementos se unen en un evocativo flujo de memoria. Vibrante y poético, *Two Channel Music Tape: Spring/Fall* es un video "musical" con un giro típicamente subversivo: un canal únicamente se acompaña de los sonidos del océano; el otro es silente, para que el espectador elija su acompañamiento auditivo.

**Laboratorio Artealameda 2002**

*“Mucho antes, ya en 1996, Nam June Paik soñaba con una videoteca que contuviera las mejores obras visuales (incluidos las suyas propias), una videoteca que despertaría las inquietudes intelectuales y promovería el tratamiento creativo del material videográfico, de manera similar a la relación que se establece entre los textos críticos sobre Shakespeare y sus obras originales. Ahora, treinta años más tarde y con la llegada de los medios digitales, es cuando comienza a realizarse el sueño de Paik.” (Frieling.1999:s/p)*

Wolf Vostell (Leverkusen, 1932- Berlín, 1998) artista hispano-alemán de reconocido prestigio internacional y figura fundamental del arte contemporáneo de posguerra, inventor de la técnica del Dé-coll/age, padre del Happening en Europa e iniciador del movimiento Fluxus y del videoarte, ha mantenido siempre en toda su producción artística una marcada originalidad, peculiaridad ésta que también es propia del museo que lleva su nombre unido al de Malpartida de Cáceres.

Al salir al mercado *portapack*, en 1967, las personas tienen acceso al medio audiovisual magnético y esto trae como consecuencia que el público tiene la facilidad de grabar y reproducir sus propias cintas y se ve el fácil acceso al video como una forma de expresión artística.

## **2.2 SEGUNDA ETAPA (1970-1980) Explorando el Medio**

En la década de los setentas, el VIDEOARTE sigue defendiendo su estatus revolucionario, aunque no de forma tan agresiva, ya que entra en una fase de autocomprensión, de desarrollo de sus propias posibilidades tecnológicas, de búsqueda de un lenguaje específico y de explotación de recursos específicamente videográficos. A finales de esta etapa aparece una nueva generación de realizadores de video que ya no proceden exclusivamente de las artes plásticas, cuyas referencias son el cine, el vídeo mismo y la televisión. La relación ambivalente que establecía el videoarte con la televisión la desarrolló también con otros productos, como el videoclip y la publicidad. También mantuvo un trato ambiguo respecto al cine, por cuya herencia estética y mítica se sentía atraído, aunque simultáneamente la rechazara, en una búsqueda de su propia identidad. (Pérez Royo: 2005:s/p)

## **2.3 TERCERA ETAPA (1980-1990). Reinventando el Recurso Visual**

A partir de los ochenta ya se abandona toda actitud crítica contra la televisión, pues, por un lado, los nuevos videoartistas han nacido y crecido con ella, y por otro sus obras han sido absorbidas por el mercado del arte, siendo muy a menudo financiadas por las propias productoras televisivas. En esta década se empieza a utilizar el ordenador de manera regular en la creación de videoarte, lo cual multiplica sus posibilidades

técnicas. La aparición de videofestivales internacionales -especialmente la Documenta 8 en 1987 en Europa- contribuye a la estabilización definitiva del género, por lo que se hace patente la necesidad de estudiar la evolución del VIDEOARTE dando cuenta de toda su riqueza; la crítica crea entonces diferentes distinciones conceptuales dentro de este nuevo campo de expresión artística en el que se han creado ya productos radicalmente diferentes, tales como la videoescultura, el videoteatro o la videodanza, entre otros.

*“El VIDEOARTE como forma híbrida entre cine -narración en imágenes- y otras artes -danza, teatro, escultura- ha permitido hallar posibilidades inexploradas en el cine aplicadas a la narración en imágenes, adelantándose y abriéndole camino. Así pues, el arte del vídeo se encuentra en el punto de confluencia de varias tradiciones estéticas y lenguajes, heredero del cine antinarrativo de las vanguardias europeas y estandarte de los movimientos artísticos rupturistas de los años sesenta y setenta, con referencias constantes al cine y deudor de la posmodernidad. Asimismo, la procedencia de sus creadores de otros ámbitos artísticos, como pintura, escultura o teatro ha contribuido de manera decisiva a conformar su carácter profundamente híbrido. La presencia de todos estos elementos en el videoarte, junto con la voluntad persistente en*

*todo su desarrollo de conformar nuevas estructuras de comunicación y recepción, permiten considerarlo el continuador del cine alternativo al narrativo convencional; en este sentido en el estudio del videoarte se descubre una posición privilegiada para abordar desde una amplitud de perspectivas el fenómeno de la narración cinematográfica". (Pérez Royo: 2005:s/p)*

Cine, video, pintura, danza, todas las manifestaciones del arte se conjugan e irrumpen en planteamientos que privilegian el instante creativo. A este período pertenece Jackson Pollock (1987) artista norteamericano, quien en el campo del *action painting*, arte del instante, entre el performance y el objeto, singularizó la visualización del proceso de creación de la obra de arte. A este movimiento de arte conceptual pertenecen además de Pollock, Joseph Beuys, Chris Burden, John Cage, Valie Export, The Gutai Group, Rebecca Horn, Allan Kaprow, Yves Klein, Milan Knížák, Bruce Nauman, Hermann Nitsch, Hélio Oiticica, Claes Oldenburg, Yoko Ono, Jackson Pollock, Robert Rauschenberg, Niki de Saint Phalle, Jean Tinguely y otros.

([http://www.latinartmuseum.net/arte\\_conceptual.htm](http://www.latinartmuseum.net/arte_conceptual.htm))

### **2.3 CUARTA ETAPA (1990-2000) La Globalización del VIDEO ARTE**

Frielig (1999) reflexiona sobre la producción de VIDEO ARTE en el contexto de los noventas, notando que ha descendido mucho, y que las oportunidades para su difusión continúan siendo, en el mejor de los casos, marginales.

Ante el escaso interés del público en discutir temas sociales, muchos centros de media art alternativos se han disuelto. Además, los videoartistas se enfrentan actualmente a la desaparición de la cinta de vídeo tradicional. Los problemas del disco láser, carísimo hoy en día, se resolverán con la aparición del videodisco digital DVD, y este soporte marcará el final de la cinta magnética como material para la grabación.

¿Significará esto el final del videoarte?, se pregunta el autor, sin embargo en su reseña niega tal posibilidad por las siguientes razones:

- Pueden detectarse señales de la creciente popularización del videoarte también en la tendencia cada vez más marcada, por parte de los museos, a incluir videoesculturas e instalaciones de vídeo en sus exposiciones.
- La inauguración del Centro Ars Electronica de Linz, en 1996, y del ZKM, Centro para el Arte y los Medios, en octubre de 1997, en

Karlsruhe Alemania, constituyen un hito en la consolidación del arte electrónico como forma de arte establecida.

- Los diferentes departamentos del ZKM presentan la primera exposición permanente de arte contemporáneo centrada en la videoinstalación: hay también un museo de nuevos medios que contiene instalaciones interactivas, y la mediateca del ZKM cuenta con una extensa colección histórica en los ámbitos del videoarte y la música electrónica, que está a disposición del público. El ZKM es la única institución de estas características no sólo en Alemania, sino en todo el mundo.

También reseña que el auge del VIDEOARTE ha traído consigo la institucionalización del arte electrónico en el más amplio sentido del término, la aparición inclusive de escuelas universitarias de arte electrónico que existen en Colonia y en Karlsruhe), lo cual ayuda a que el videoarte mantenga su relevancia en un sentido más concreto.

*“Al revisar la posiciones históricas, puede advertirse que la cinta de vídeo lineal, supuestamente superada, se revela como una forma artística que siempre ha logrado evitar la linealidad. A diferencia del cine meramente narrativo, el VIDEOARTE se vale de unos parámetros temporales e interactivos completamente distintos, y es justamente este rasgo el que ha*

*caracterizado a las instalaciones de circuito cerrado y diferentes performances, al igual que la producción de VIDEOARTE”*

En Alemania, los videoartistas adoptan una actitud radicalmente distinta ante el flujo de las imágenes, ante su valor pictórico, artístico o poético, una actitud que delimita con claridad el espectro de la producción de VIDEOARTE.

*“Siguiendo los pasos de la generación de obras "clásicas" realizadas por videoartistas como Klaus vom Bruch, Marcel Odenbach y Ulrike Rosenbach, en la década de los ochenta se consolidó un grupo de artistas que ha venido utilizando este medio hasta nuestros días, ya a finales de los noventa, con brillantez y una firme resolución. Se trata de artistas como Volker Schreiner, con su estructuralismo casi narrativo; Gustáv Hámos, con su especial homenaje videográfico a la historia del cine; o Jean-François Guiton, cuyos documentales de viajes hacen uso de imágenes enigmáticas y de un montaje asociativo para revolucionar el sentido de la linealidad moviéndose de un lugar a otro. Pueden encontrarse ingeniosos y bien integrados efectos digitales (Routrat Pape) en el estilo, más personal, de Angela Hanke-Wahls y Antal Lux, cuyo lenguaje visual, sin*

duda, causa un efecto hipnotizador sobre el espectador. Holger Mader, un joven artista todavía no tan conocido en el panorama internacional, utiliza la intensidad de una apariencia cautivadora, un poderoso, casi opresivo retrato de un extraño, en tanto que el autorretrato de Katharina Wibmer combina la experimentación visual con un ingenioso e irónico derrumbamiento de la ilusión. Andreas M. Kaufmann trabaja principalmente con proyecciones. Al igual que Mader y Wibmer, es un media artist de los noventa, cuya obra incide sobre los límites de la percepción. Su retrato pictórico parece negar el arte basado en el tiempo, sólo para reforzarlo de un modo más efectivo. El artista americano Bill Seaman ha recibido varios galardones con la obra *Passage Sets*, que constituye, además, un ejemplo excepcional de una pieza multimedia que existe simultáneamente como cinta de vídeo y como instalación, y que puede presentarse de manera lineal o de manera interactiva. El videoarte actual incluye desde obras que hacen uso del espacio para instalaciones (como el análisis deconstructivista del lenguaje cinematográfico llevado a cabo por Martin Dammann) hasta piezas que tienen la apariencia de documentales clásicos y que sin embargo, al reflejar y socavar sus diversos elementos estilísticos y sus niveles narrativos, han atravesado los límites visuales para dirigirse hacia el mundo del

*ensayo irónico (como en Friederike Anders o Hartmut Jahn).  
(...) La fertilidad que cada una de las áreas puede suponer  
para las demás queda reflejada en las obras de artistas que  
trabajan moviéndose entre varios géneros, como Friederike  
Anders o Merel Mirage” (Frielig.1999:s/p).*

Para el autor citado, hoy en día, los artistas plásticos utilizan con toda naturalidad tanto las formas de arte tradicionales como los nuevos medios; los videoartistas, simplemente, han ampliado su actividad artística para incluir instalaciones y proyectos interactivos. El videoarte del fin de siglo, sin embargo, opera a un nivel más sutil, manipulando imágenes, personas y objetos y jugando con la idea de la globalización y de la representación de una subjetividad perdida o recuperada. Ciertamente, en la actualidad los artistas parecen estar más interesados en averiguar qué caracteriza exactamente a una imagen de la era electrónica, y en establecer el contexto en el cual una imagen se vuelve visible. (Frielig.1999:s/p).

García y Barreto (2005) reseñan que el teórico José Luis Brea, en el ensayo titulado Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento. Del postcinema al postmedia , configura una suerte de genealogía de las nuevas prácticas artísticas a partir de los dispositivos mediales.

*El autor sitúa “cuatro emergencias de lenguajes” que lo conducen hacia una redefinición de las prácticas contemporáneas relacionadas con la comunicación visual. La primera tiene que ver con la aparición de lo que en la órbita de los lenguajes cinematográficos se ha denominado como postcinema ; la segunda es la referida al desarrollo de un campo postfotográfico ; la tercera está relacionada con las transformaciones en torno al dispositivo video y a la imagen asociada a él, y la cuarta aborda el desarrollo actual de las tecnologías de difusión y distribución pública de la imagen contemporánea. El factor que Brea asume como decisivo para situar la problemática de las nuevas prácticas artísticas en el campo de la imagen técnica se refiere al “(...) surgimiento de un conjunto de prácticas expositivas vinculadas a la aparición del proyector de video –incluso, y para ser más exacto, a la posibilidad de obviar la caja negra del monitor-. Las formas de presentación del llamado video arte en los espacios museísticos -en contextos de espacialización- estuvieron en su origen inexorablemente condicionadas por la grosera materialidad misma del monitor. Las soluciones que intervienen sobre la propia objetualidad de esa “caja negra” -intentando que su presencia en el contexto adopte el carácter meramente instrumental, de*

*objeto cualquiera- son, quizás, las pioneras del emerger de esta nueva forma artística. La aparición de la video- instalación como integración efectiva de la presencia del video en el contexto de un conjunto disperso de elementos significantes -y la de toda esa nueva tradición que podemos llamar del screen art - se alimentan intensamente de esta investigación en las posibilidades de utilización del video, de la imagen videográfica, liberada por fin para su presentación- exposición de la integración del “objeto monitor”. Podemos incluso distinguir dos direcciones bien diferenciadas de búsqueda de soluciones formales: de un lado, las que apuntan a configuraciones planas, bidimensionales, aproximándose en su lenguaje de presentación al modelo pictórico (soluciones intensamente bienvenidas por el museo desde luego); por otro, aquellas otras que más bien articulan la presentación de la imagen en una disposición volumétrica, más cercana a un planteamiento postescultórico. (García y Barreto .2005: s/p))*

El VIDEO ARTE se aproxima a la construcción de realidades virtuales y el arte por computadora, el arte matemático de los fractales, las imaginaciones antropomórficas y la experimentación visual de alta tecnología, se confunde en una multiplicidad de maneras creativas. El cruce de disciplinas, tecnologías y soportes es una de las principales

características del media art actual. Se constata un claro proceso de expansión e interrelación de medios, que culmina en nuevos formatos, como las instalaciones interactivas, el arte robótico, la realidad virtual, el media performance, etc.

Jeffrey Shaw (Melbourne, 1944), actual director del departamento de medios visuales del ZKM (Centro para el Arte y los Medios) en Karlsruhe (Alemania), considerado como uno de los principales pioneros en el arte de la Realidad Virtual, quien desde 1983 ha realizado instalaciones interactivas por ordenador, la más famosa de las cuales es la obra de Realidad Virtual "Legible City" (1988-1991) donde el visitante puede recorrer una ciudad virtual en bicicleta estática. Los edificios de la ciudad han sido reemplazados por palabras. Para Shaw, el público debe tener una mayor participación en la obra de arte -como sucede en los cuadros de Mondrian- de la que ha tenido en el arte tradicional. El arte debe ser más interactivo; las nuevas tecnologías hacen esto posible.

Apunta Shaw, en entrevista realizada por Anne de Haan (<http://aleph-arts.org/pens/shaw.html>) cuestiones muy interesantes que permiten visualizar el futuro del VIDEO ARTE. De esa entrevista se presentan los siguientes extractos.

*Quisiera identificar el arte interactivo como una tradición mucho más antigua. El arte interactivo guarda una relación*

*fundamental con la obra de arte, involucrando al espectador de una forma u otra en la obra. Creo que el entendimiento entre los medios y el arte interactivo hoy en día es el resultado del trabajo con las nuevas tecnologías, que ofrecen un rico marco para el desarrollo del arte interactivo contemporáneo.*

*Hubo algunas iniciativas en América durante los sesenta, como el E.A.T. (Arte Experimental y Tecnología) que intentaban asociar grandes nombres como el de Andy Warhol y el de Robert Rauschenberg con la industria, con el fin de conseguir apoyo para las obras de arte realizadas utilizando las nuevas tecnologías. Pero fue un fenómeno aislado que sólo duró unos años y se fue diluyendo. La otra iniciativa importante la llevó a cabo el MIT, que fue el primer lugar donde un artista podía acceder a ciertos recursos tecnológicos y recibir alguna formación en la utilización de estos medios.*

*Hace algunos años comencé a trabajar en un proyecto llamado EVE, un entorno virtual extendido, y de momento me interesa convertir esta técnica en una nueva forma de realidad virtual para la creación de entornos. Mientras que en el ejemplo típico de realidad virtual hay que llevar una especie de casco que te cubre los ojos, EVE es una mezcla entre realidad virtual y cine. Consta de una gran cúpula sobre la que se proyecta una imagen que se puede mover por toda la superficie. La imagen*

*proyectada se mueve según el dictado de un sensor adherido a la cabeza del espectador. Es decir, el espectador controla su perspectiva con los ojos. Estoy intentado introducir esta técnica en el cine. Durante los últimos años he querido hacer una película, ya que mucha gente se ha estado preguntando cómo hacer una película interactiva, cine interactivo. Normalmente la investigación en este terreno se ha centrado en la creación de estructuras narrativas interactivas. Creo que ahora EVE ofrece un nuevo enfoque para realizar un cine auténticamente interactivo, y es una de los caminos que quiero seguir. Creo que a finales de los ochenta y principios de los noventa se produjo la primera gran explosión del arte mediático o su primer gran florecimiento, especialmente de expresiones que nos descubrieron el potencial concreto que encerraba la generación de obras por ordenador. Aprendimos a crear arte interactivo e instalaciones interactivas por ordenador. Legible City es una entre varias obras similares. De aquella época mencionarían a Perry Hoberman, Lynn Hershman y Ken Feingold, que exploraron las posibilidades de las nuevas tecnologías. Ahora, a finales de los noventa, con la llegada de la era de la información, de internet y de las obras de arte telemático creo que se ha abierto un nuevo camino para la investigación y la producción. Como ejemplos de cómo está madurando este tipo*

*de trabajo citaría la obra de Knowbotic Research y Agnes Hegedüs.*

¿Asistiremos en el Siglo XXI a una fusión del cine con el VIDEO ARTE?  
¿Presenciamos la integración de todas las artes en un hecho comunicacional sin precedentes? En este sentido y con estos medios está investigando Peter Greenaway con su último trabajo, *The Tulse Luper Suitcases*, que se puede considerar uno de los nuevos experimentos con formas de narración abiertas en las que el público interviene creativa y activamente y no sólo a partir de un menú preconcebido.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

### **3. BREVE RESEÑA DEL VIDEO ARTE EN MÉXICO, CHILE Y VENEZUELA**

#### **3.1 MÉXICO**

En México el VIDEO ARTE comenzó como inspiración de los trabajos de Paik y encontró sus espacios vinculado con el video experimental e independiente, el cual inicia sus exhibiciones en la librería El Ágora en 1986, y desde 1990 hasta la fecha en Bienales de Video. Entre los videoartistas que trabajan en México se encuentran Antonio Albanés, Domenico Cappelo, Rafael Corkidi, Ximena Cuevas, María García, Rafael Lozano, Hemmer, Sara Minter, Lysi Monserrat, Daniel Rivera, Alberto Roblest, Gregorio Rocha, Pilar Rodríguez, Carlos Salom, Cecilia Sánchez Duarte, Leticia Venzor y Manuel Zavala entre otros.

En 1995 Elías Levían junto con Kepa Landa y Juan José Díaz Infante gestan la exposición electrónica vía internet "Puente abierto" con el propósito de crear un puente formado de obras que van desde el dibujo hasta la creación en video.

Luego surge el proyecto "Música de cámara" que crea obras que pueden ser escuchadas, olfateadas, tocadas y vistas ya que se utilizan varias disciplinas como la música, la literatura, la plástica, la fotografía, el video, y demás.

El VIDEO ARTE en México es relacionado con la figura de **Pola Weiss**, pionera del videoarte, videoinstalación y performance en México. Fue creadora de imágenes de mujer diferentes a lo que la sociedad patriarcal maneja. Su obra por excelencia es *Mi Co-ra-zón* de 1985, con una duración de diez minutos donde Weiss crea una situación audiovisual única. Las imágenes centrales nos presentan algunos de los efectos del terremoto de 1985 sobre las construcciones de la ciudad de México, con ello y sus instalaciones simbólicas, **Pola Weiss** crea una imagen urbana sobre lo que significa recuperarse de sí mismas después de una catástrofe, cosa que realiza a través de la danza.

www.bdigital.ula.ve

### 3.2 CHILE

Un resumen de los trabajos de Olhagaray y Cebrian (2005: s/p) apunta la siguiente reseña sobre la evolución del video arte en Chile:

El video chileno de creación nace vigoroso, gracias a que participa de la resistencia durante el régimen militar y a que la iniciativa es tomada por los artistas plásticos. Estas dos circunstancias le dan una fuerte marca artístico-cultural. En el terreno estético, el grupo CADA (Comité de acciones de arte) ejerce una influencia notable. La comparación con Paik / Fluxus se impone aunque éste no fuera un referente directo y el contexto político haya sido asumido protagónicamente por los artistas de video.

El primer gran referente del video arte chileno es el artista Juan Downey (1940-1993). Downey, quien se radica en Estados Unidos desde 1966, incursiona en el video arte a principio de los años setenta, siendo reconocido como uno de sus precursores a nivel mundial. Desarrolló importantes trabajos de video, explorando en las nuevas manifestaciones multimedia al agregar el video a instalaciones y performances. A partir de 1973 su trabajo se divide en dos grandes series *El ojo pensante* y *Trans-América*, de carácter etnográfico.

En Chile, los primeros antecedentes de video arte surgen entre 1979-1980. Su principal función era registrar Performance, Arte Corporal e intervenciones artísticas que se desarrollaron fuera del círculo oficial, y con una encubierta crítica contra las instituciones culturales y el régimen militar de la época.

El grupo interdisciplinario CADA (Colectivo Acciones de Arte) surge en 1979. Integrado por Diamela Eltit, escritora; Raúl Zurita, poeta; Fernando Balcells, sociólogo; Juan Castillo y Lotty Rosenfeld, artistas plásticos, proclamaba la colectividad en el trabajo de la obra artística y el uso del video o el cine “como mecanismos de producción de acción de arte; trabajar con un medio de comunicación masivo como vehículo de información de arte”. Los primeros trabajos colectivos que realizó CADA utilizando el video como soporte y archivo de la obra fueron; *Para no morir de hambre en el arte* (1979) y *Ay, Sudamérica* (1981).

Lotty Rosenfeld (1943) paralelo a las acciones de CADA, realiza una importante labor como artista individual. Intervenciones públicas como la demarcación de cruces en la calle, *Una milla de cruces sobre el pavimento*, video instalación de 1979, *Una herida americana* (1982), video instalación en la Bolsa de Comercio de Santiago o *Cautivos* (1989), video instalación realizada en la construcción inconclusa de un hospital, son algunos de los trabajos de Rosenfeld donde el video es un elemento autónomo de la obra, el registro pasa a ser materia prima y un dispositivo de resistencia contra la institucionalidad oficial. En el año 2002, la artista desarrolló un trabajo de video arte llamado *Moción de Orden*. Tres videos, que tenían en común la imagen en tránsito de una fila de hormigas, fueron proyectados simultáneamente en tres instituciones artísticas: Museo Nacional de Bellas Artes, Museo de Arte Contemporáneo y la Galería Gabriela Mistral. La fila de hormigas era el hilo conductor entre las instituciones, la que daba continuidad a la obra y la alusión a la memoria de sus primeros trabajos.

Carlos Leppe (1952) realiza una obra autoreferente utilizando su propio cuerpo como soporte de expresión. En *El happening de las gallinas* (1974), "El artista se mostró sentado sobre una tarima, inmóvil, con una corona funeraria alrededor de su cuello, mientras el público lo contemplaba en silencio y circulaba entre gallinas de yeso y un viejo ropero con objetos personales y muchos huevos. Este trabajo abrió la primera interrogante pública acerca de la crisis de la identidad sexual y a

partir de este trabajo, el artista desarrolló un programa cuyo eje medular fue la temática de su identidad sexual mediante su cuerpo como ser sexuado". En la performance *Sala de espera* (1980), Leppe ya no se muestra directamente al público, la imagen de video sustituye su presencia, ambientando la sala de exposición con televisores, luces de neón y sonidos.

Eugenio Dittborn (1943), destacado artista grafico, realiza sus primeros video arte en 1981. *Lo que Vimos en la Cumbre del Corona* (1981), *La Historia de la Física* (1982), *Cuatro Bocetos Preliminares para la Historia de la Música* (1986), *Pieta* (1986), *La Física de la Historia* (1989), *El Crusoë* (1990), son parte de su videografía.

Estos son algunos ejemplos de los primeros artistas que incorporaron el video al arte chileno. A mediados de los años '70, en Chile se empiezan a insertar nuevas tecnologías a la obra de arte, siendo utilizadas principalmente por artistas influenciados por tendencias internacionales y cuyas obras, en su mayoría efímeras, se apoyaron en el video para resguardar su propio destino, desaparecer. Según la crítica y teórica del arte Nelly Richard, el uso del video arte ha tenido tres categorías o modalidades: video registro, video autónomo y video instalación. El video arte como mecanismo de registro es el que predominó durante los años de dictadura militar, muchos de los happening, intervenciones y acciones de arte que se organizaron clandestinamente quedaron registradas en

este medio, permitiendo su posterior difusión. En 1977, para Nelly Richard, surge una nueva visualidad en la producción artística nacional, hecho que recae principalmente en el manejo de la imagen fotográfica en la obra como elemento de renovación técnica e iconográfica en la pintura, y por otro lado, como un medio de testimoniar la realidad social y política a la cual se estaba enfrentando el artista y el país. De esta manera, Nelly Richard acuña bajo el nombre de Escena de Avanzada a aquellos “creadores empeñados en reformular las mecánicas de producción artística y de lenguaje creativo en el marco de una práctica contrainstitucional”. Artistas integrantes de CADA, Leppe, Dittborn, Carlos Altamirano, Francisco Smythe, Catalina Parra, Ximena Prieto, Gonzalo Mezza fueron integrados a la Escena de Avanzada.

Por su parte, artistas plásticos, actores, literatos, políticos, se reunían en casas particulares para realizar sus acciones de arte, ejemplo es *Adiós Tarzán1* (1984) de Enrique Lihn (1929-1988), happening en que parodian a la dictadura militar a través de la noticia de la muerte del legendario actor de *Tarzán*, Johnny Weissmuller (1904-1984).

Rápidamente el video arte como registro fue transformándose en un medio apropiado para ser utilizado de manera autónoma, obligando a los artistas a manejar diversos recursos técnicos y tecnológicos para su proyección y experimentar desde su lenguaje. De esta manera, el video

se incorpora a otras manifestaciones artísticas interactuando con ellas y aproximando o deshaciendo cada vez sus límites.

### 3.3 VENEZUELA

Rocío Pacheco, refiriéndose al arte venezolano de los años 90 señala que:

*Las opiniones sobre lo que han sido las artes plásticas de estos años son variadas y contradictorias. El curador Miguel Miguel afirma que en Venezuela actualmente no hay pintores y los artistas que tienen una obra interesante, de valor, son artistas que utilizan otros medios como el video arte, la fotografía, el proceso multimedia, las instalaciones, un arte conocido como Site Specific en EEUU, en fin, la tecnología. Tan variadas son las obras, que muchos son partidarios de que el país forma parte de la realidad en que no se pueden crear categorías para clasificar la expresión actual, siendo tajante el hecho de que la alta generación de ideas innovadoras van por encima de cualquier estigmatización. Tal actitud tiene entre sus raíces y antecedentes el ready/made de Duchamp, que hizo posible el ingreso triunfal del objeto de los otros, el industrial, el producto de maquinarias y operaciones totalmente extrañas al campo de lo artístico, la célebre sentencia del alemán Joseph Beuys de*

*que todo el mundo es una artista y por último el acelerado desarrollo de los medios de comunicación y la avalancha de información.*

*Esta creación híbrida en distintos sentidos, parece funcionar y crecer hacia el atajo, la condición marginada, el ámbito de la información y la comunicación, las categorías de creación de modelos alternos de lenguaje. El arte parece suceder en todos lados menos en los centros consagrados y autoritarios con poder de difusión y albergue de la obra. Aunque Venezuela sea el país con los museos de arte contemporáneo más importantes de Sur América, estos se tornan pequeños e incómodos cuando se intenta organizar cualquier evento expositivo que vuelque su atención hacia las nuevas experiencias de los hacedores de arte. (Pacheco. 2005.:s/p [http://vereda.saber.ula.ve/historia\\_arte/gris\\_liquido/gris\\_liquido5/p1.htm](http://vereda.saber.ula.ve/historia_arte/gris_liquido/gris_liquido5/p1.htm))*

Sin embargo el VIDEO ARTE no es un fenómeno de los noventa, ha sido cultivado en Venezuela desde 1975, fecha histórica, porque fue en ese año cuando la exposición Arte en Video, bajo la curaduría de Gerd Stern, rompió esquemas.

Casi 30 años después, en el área destacan autores como 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 Moliniari, Alejandro Blanco-Urbe, Pedro Morales, Roberto Mosquera, Nela Ochoa, Claudio Perna, Rafael Reverón, Isabel Ron-Pedrique, Rolando Peña, Paola Tábor, Javier Téllez, Odalis Valdivieso y Sandra Vivas, afianzando la legitimación de este formato como medio creativo.

Al final, la mayor parte de estos artistas quedarán habitando el nuevo Centro Multimedia para las Artes, junto con el trabajo de los pioneros del video 8 (1975 y 1977) Luis Villamizar, Claudio Perna, Carlos Castillo, Diego Rísquez, Carlos Zerpa, Pedro Terán. No faltarán tampoco las performistas Antonieta Sosa, Yeny y Nan González, Diana López y Marco Antonio Etedgui. También estarán disponibles los videos hechos en 1985, y la generación que irrumpió en los noventa con el Salón Pirelli. 'Todos ellos han incorporado el monitor de televisión y a su polisémico mensaje como parte medular de su proposición',

En Mérida, la principal representación del VIDEOARTE estuvo en las propuestas de Merisol León con el grupo Danza T y sus montajes exposiciones que definía como : (...) los Montajes de Exposiciones se instalan en lo no convencional y fijan posición ante lo efímero, lo

desconcertante, penetran el campo del texto, del discurso, de proyectos, videos, fotografías y acciones como formas expositivas, asumiendo plenamente la idea de un nuevo comportamiento artístico Para ella: El documento de acciones y el video arte nos traslada a otro tipo de lenguaje que se ha ido integrando suavemente a las producciones. Lejos de la linealidad y la preocupación de narrar, surgen nuevas posibilidades que nos hacen jugar con la infinita saciedad de la imagen y la voluntad de contaminar la especificidad del género.

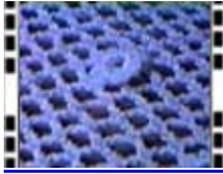
[http://vereda.hacer.ula.ve/historia\\_arte/danza\\_t/VENTGAL.HTM](http://vereda.hacer.ula.ve/historia_arte/danza_t/VENTGAL.HTM).

Su videografía cuenta con:

www.bdigital.ula.ve



**La Caída del Ángel** Video Arte. 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.



[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

**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** Video arte 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](http://www.bdigital.ula.ve)

**V'Lis** con T Video arte 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.

Al respecto señala Juan Astorga, curador de arte y profesor de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Los Andes -institución responsable del proyecto [www.vereda.saber.ula.ve](http://www.vereda.saber.ula.ve), que significa Venezuela red de arte que:

*"(...) hay una última generación de tecnología que se llama tecnología de la teleinformática, que apunta hacia lo que se llama inteligencia distribuida. Existe una nueva generación de jóvenes que desde hace tres o cuatro años utiliza esta tecnología para colocar obras de arte en redes, que no son modificables y cada vez que las bajas son distintas. Buena parte de los productos que están en Internet fueron primero video-arte, fotografía intervenida o música electrónica, que evidenciaron una transferencia tecnológica -que en arte se llama apropiación tecnológica-. Al cabo de dos o tres años, todo esto va a estar transitando por la red".*

Por su parte, Carlos Delgado-Flores, investigador del MACSI y coordinador del Salón Pirelli de Jóvenes Artistas, se aproxima a una definición de arte digital afirmando que: "El arte digital es arte hecho con tecnología digital, numérica, en programas escritos en código binario. Ahora, si los productos hechos con esta tecnología pueden ser comprendidos o no como arte, es una arista de un debate que no es

posible dilucidar aquí, entre otras cosas porque las implicaciones de sentido que todo el conjunto de la tecnología ofrece son inabarcables".  
(cfr Briceño. 2001. [http://www.el-nacional.com/revistas/ todoendomingo /todo81/reportaje1.htm](http://www.el-nacional.com/revistas/todoendomingo/todo81/reportaje1.htm))

www.bdigital.ula.ve

#### **4. HOLOFAUSTO EN NEGRO MAYOR, DEXTROSA AL 5% Y CORPOSICIONES. TRES EJERCICIOS DESDE UNA VISIÓN PERSONAL DEL VIDEO ARTE (DVD ANEXO)**

Sin una intención inicial, descubro a lo largo de este proceso de Tesis que durante la Carrera, insistí en desarrollar una vertiente de experimentación que dio sus frutos en la Cátedra de Estética, bajo la responsabilidad del profesor Mauricio Navia, quien impulsó mi necesidad de expresión, a partir de códigos más artísticos que técnicos.

En mi visión personal, creo que lo técnico se puede aprender desde la experimentación, desde la libertad de creación y el único momento donde eso resulta posible y es menos costoso, es el momento de nuestro paso por las aulas de la Universidad. Si allí no nos atrevemos a experimentar, estamos perdiendo un tiempo precioso, porque al formalizar lo experimentado siempre tendremos que recurrir a la técnica y demostrar lo aprendido en relación al *oficio*, pero el camino no necesariamente parte - y eso lo demuestran los videoartistas que he revisado - de ejercitarnos en la técnica de manera formal, reprimiendo nuestras necesidades de expresión estética, para cumplir con un requisito de contenidos curriculares. No lo creo porque el oficio del Licenciado en Medios Audiovisuales es fundamentalmente estético.

En ese recorrido, desarrollé varios trabajos, pero curiosamente hay un hilo conductor que enlaza mi trabajo con el VIDEO ARTE.

**Ninfas y Holofausto en Negro Mayor** (Ver CD anexo); **Dextrosa al 5%** (Ver foto anexo) y **Corposiciones** (Ver DVD Anexo) son expresiones y ejercicios desde una visión muy personal que desearía guardar como registro de una experiencia que fue marcando mi paso por la Escuela.

**Ninfas (2002. D8. Color. Sonoro. 3'28" )** Es un ejercicio de VIDEOARTE que experimenta a partir de Códigos del Arte Impresionista. Se acompaña del texto de Mallarmé: La Siesta de un Fauno. Música original compuesta e interpretada para Ninfas por Ramarty Otolina. Actuación: Rossanna García y Reneé Sky. Asistente de Producción: Don R. Martínez, Jazmin Rojas, Attahualpa Briceño, Camila y Oma. Parayma's Production.



***Holofausto en Negro Mayor* (2002. D8. Color. Sonoro. 3')** Ejercicio de VIDEOARTE que tiene como base códigos del surrealismo, inspirado en el poema *Pez Gótico* de Pedro Parayma, mi padre. Fue realizado como trabajo de la Cátedra de Estética. Música Original: UWAGA Grabación de Improvisación Callejera. Polonia. Actuación Don R. Matínez, Raiza Andrade. Asistente de Producción: Juan F. Martínez. Parayma's Production.



**Dextrosa al 5% (2004).** Instalación presentada en el marco del V Simposio de Estética Universidad de Los Andes. Museo de Arte Moderno. Centro Cultural Tulio Febres Cordero. Mérida. Venezuela. Se desarrolla en la tradición de la protesta inicial de los videoartistas hacia los efectos de los mass media. Un brazo que sale de una camilla de hierro tiene como cabeza otro televisor, sin imagen, solo ruido, con un texto que dice: *press set up key*. El brazo recibe *gota a gota*, las imágenes provenientes de otro televisor, conectado a una cadena informativa e instalado en un bidón plástico de agua potable que simula una botella de suero.



**CORPOSICIONES. (2005. VIDEOARTE e INSTALACIÓN. MiniDV.**

**Color. Sonido)** Un conjunto de micros de VIDEOARTE, basados en una idea original de Juan Fernando Martínez. Representa un recorrido por las etapas del VIDEO ARTE, inspirado en un hombre que toca un violoncello. una mujer...un hombre...otra mujer. Fue realizado bajo mi dirección en Arcania, Territorio del Arte Breve, bajo la Dirección de Arte de Haydeé Pino. Cámara. María Soledad Pino y Luis (Lucho) Martínez. Actúan: Francesco Genmmato, Amilciar Gualdron, Ananda Rose y Maylin Caliwan. En la Producción Juan Fernando Martínez, Parayma's Production. Asistente de Producción: Gisela García. Electricidad: Jesús Moreno. Se acompaña de una instalación donde un músico toca el cello ante un televisor sobre cuya imagen se proyecta un metrónomo. A sus espaldas, sobre la pared en un *loop* infinito, los micros de VIDEOARTE. El público, como voyeurista, mira a través de los agujeros de una vieja puerta.



## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El arte visual viene experimentando transformaciones aceleradas desde mediados del Siglo XX y los sucesos que se esperan para el Siglo XXI no pueden anticiparse pues pudiera parecer conservadora y tradicional cualquier imaginación futurista.

María Sara Müller reseña lo siguiente sobre una experiencia de arte transgénico de Eduardo Krac, padre de la Holopoesía y con un historial digno de un escritor de ciencia ficción:

*“La siguiente experiencia fue realizada por Eduardo Krac en 1999.*

*Krac tomó un pasaje bíblico del Libro del Génesis, lo convirtió en código Morse y luego del código Morse a ADN. Este gen sintético fue introducido en bacterias *Escherichia coli*. Las bacterias con el gen Génesis presentaban una fluorescencia turquesa al exponerse a la radiación ultravioleta y ellas compartían una placa Petri (plato de vidrio utilizado para cultivos bacteriológicos) con otra colonia de bacterias no transformadas con el gen y, por lo tanto, dotadas de una fluorescencia amarilla.*

*A medida que las bacterias iban interactuando unas con otras sucedía un proceso de transferencia que producía distintas*

*alteraciones cromáticas. La combinación entre los dos tipos de especies podía determinar tres resultados diferentes:*

*1. Si las bacterias turquesas daban sus plasmideos a las amarillas, o viceversa, surgían bacterias verdes.*

*2. Si no sucedía donación alguna, cada una mantenía su color.*

*3. Si las bacterias perdían sus respectivos plasmideos, se volvían ocres.*

*Los participantes de la muestra podían participar de estas mutaciones activando la luz ultravioleta que aceleraba el proceso.*

*Una microcámara orientada hacia la placa de Petri hacía posible la proyección sobre una pantalla y así, en tiempo real, se lograba la visualización de las combinaciones cromáticas.*

*El resultado visual fue bello, dinámico y lleno de vida.*

*Bien venidos al arte transgénico.*

*Bien venidos a la manipulación genética.*

*Bien venidos al futuro” (Müller.2001.*

*<http://www.holonet.khm.de/ekac/muller.html>*

Es decir, que ya desde los noventa, podía hablarse de “arte transgénico”, de instalaciones con poemas holográficos en imágenes que van mutando a medida que el espectador se mueve, de creaciones que superan la imaginación más fértil.

Es por todo ese mundo del arte visual que está ahí afuera transformándose de manera continua por lo que resulta pertinente sugerir a la Escuela de Medios Audiovisuales, la revisión permanente de su plan de estudios para poder incorporar materias como:

- \* TENDENCIAS Y MIRADAS SOBRE EL VIDEO ARTE
- \*\* NUEVAS EXPRESIONES DEL ARTE AUDIOVISUAL
- \*\*\* EL ARTE AUDIOVISUAL EN INTERNET
- \*V ARTE VISUAL Y TELECOMUNICACIONES

Los artistas electrónicos son creadores de seres imposibles y en eso tienen una cercanía enorme con los profesionales de los medios audiovisuales que pueden incorporar a sus objetivos no solo el ejercicio profesional, sino atreverse a hacer de la profesión, un medio de expresión que trascienda lo meramente audiovisual, porque se observa que en la actualidad se integran las experiencias táctiles, olfativas, sensoriales y muchas por descubrir, en las modernas corrientes del arte del siglo XXI.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguerre, E; Denegri, A García, A (2005).** *"Reflexiones y miradas sobre el video-arte: de la cinta al objeto"* Disponible: <http://www.malba.org.ar>
- British Kinematograph Sound & Televisión Society (1998).** *Diccionario de las Tecnologías de la Imagen.* Barcelona. Editorial Gedisa
- Bacalao, M; Muñoz, B (1992).** *"El video arte en Venezuela (1970-1992)"* Caracas. septiembre 1992. Tesis H992B116. UCV
- Baigorri Ballarín, L (1997).** *"El Video y las Vanguardias Historicas"*. Col Textos Docents n.95. Edicions Universitat de Barcelona. Disponible: <http://www.interzona.org/baigorri/textos/libro2/epilogo.htm> 0:12 07/05/05
- Bonet, E; Dols, J; Mercader, A; Muntadas, A (1980).** *"En torno al Video"*. Brasil. Editorial Pili, S.A. Colección Punto y Línea
- Briceño, I (2001).** *"La Infinita Humanidad del Arte Digital"*. Todo en Domingo. El Nacional. 22 de abril 2001. N° 81. Disponible: <http://www.el-nacional.com/revistas/todoendomingo/todo81/reportaje1.htm>
- Cabrera, J (1999).** *"Cine: 100 años de Filosofía. Una Introducción a la Filosofía a través del Análisis de las Películas"*. Barcelona. Editorial Gedisa
- Daza, G (2005)** *Historia y perspectivas del video educativo y cultural en américa latina* Disponible: (<http://www.felafacs.org/dialogos/pdf37/6Daza.pdf>)
- García, M ; Barreto, M (2005).** *"El video arte: apuntes para una historia y definición del género"* en *Miradas*, número 8, 2005 Disponible: [http://www.miradas.eictv.co.cu/content.php?id\\_articulo=244](http://www.miradas.eictv.co.cu/content.php?id_articulo=244)
- Haan, A (2005).** *"Entrevista a Jeffrey Shaw."* Disponible: <http://aleph-arts.org/pens/shaw.html>
- Kant, I (2005).** *"Crítica del juicio seguida de las observaciones sobre el asentimiento de Lo bello y lo sublime"*. Biblioteca Virtual Miguel D Cervantes. Disponible:[http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/579607312161374\\_95222202/index.htm](http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/579607312161374_95222202/index.htm)
- Lara, J. (2005):** *"El Videoarte, Resultado de la Lucha de Diversas Generaciones de Artistas que se Propusieron Transformar el Fin Social de la Televisión"*. Disponible: <http://www.conaculta.gob.mx/saladeprensa/2002/30ago/vidarte.htm>  
Consulta: Enero 2005 s/p

- Marchán, S., (1990).** “*Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad “postmoderna”*”. Madrid. Ed.Akal.
- Müller; M. S. (2005).** “*Una Nueva etapa del Arte ha surgido*”. Publicado originalmente en **El Tercer Tiempo**, Edición No. 132 (Publicada desde la Argentina el 1o de junio de 2001). Disponible: <http://www.holonet.khm.de/ekac/muller.html>
- Frielig, R. (1999).** “*El vídeo en el contexto de los años noventa*” en: Mecad Electronic Journal, número 2, septiembre de 1999. Disponible: <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero2/art2.htm>
- Landmarks of Early Films VOL I Y II (1994).** “*The Magic of Meliés*”. VOL. II. DVD
- Navia, M (2005).** “Pensar, Hacer, Exponer”. Disponible: [http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/estetica/num7/mauricio\\_navia.pdf](http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/estetica/num7/mauricio_navia.pdf)
- Oceano Editorial (1999).** “*El Mundo del Cine. Los Grandes Mitos del Séptimo Arte*”. Barcelona. Océano Grupo Editorial
- Olhagaray, N ; Cebrian, M (2005) .** “*Dos miradas al cine y la videocreación en Chile*. Disponible: [http://www.miradas.eictv.co.cu/print\\_version.php?id\\_articulo=203](http://www.miradas.eictv.co.cu/print_version.php?id_articulo=203)
- Pacheco, R (2005).** “*El Arte Venezolano de los noventa*”. Disponible: <http://vereda.saber.ula.ve/historiaarte/grisliquido/grisliquido5/p1.htm>
- Pérez Royo, V. (2005).** *Videodanza, género híbrido: alternativas a la narración cinematográfica convencional*. Disponible: [http://72.14.207.104/search?q=cache:zaCSgpJIW2sJ:www3.usal.es/~viriato/filosofia/ebcongreso/com/VictoriaPerez.doc+que+es+videodanza+&hl=es&lr=lang\\_es](http://72.14.207.104/search?q=cache:zaCSgpJIW2sJ:www3.usal.es/~viriato/filosofia/ebcongreso/com/VictoriaPerez.doc+que+es+videodanza+&hl=es&lr=lang_es)
- Salvat (1973).** *El Cine, Arte e Industria*. Barcelona, España. Salvat Editores
- (1979).** *El Cine. Enciclopedia Salvat del 7º Arte*. Barcelona, España. Salvat Editores
- (1985).** *Diccionario Enciclopédico*. Barcelona, España. Salvat Editores
- Schultz, M (1996).** “*Televisión y Video Arte. Pensar contra Reloj*” en La Cuerda Floja No. 2, 16 de mayo de 1996.
- Sturken, M (1990)** “*Paradox In The Evolution Of An Art From Great Expectations And Making History*”. *Illuminating Video*, Aperture Foundation NY 1990 en

**Bacalao, M; Muñoz, B (1992).** “El video arte en Venezuela (1970-1992)”  
Caracas. septiembre 1992. UCV

**Treviño, R (2000).** *Publicidad. Comunicación Integral en Marketing.* México. Mc  
Graw Hill

**VIDEO ART Foundation (2005).** “25hrs, muestra de videoarte  
*internacional*”. Disponible: [http://www.25hrs.org/e\\_doss.htm](http://www.25hrs.org/e_doss.htm)

**Weinrichter, A (2005)** “Cine de Museo. ABC Cultural”. Disponible:  
<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/>

### **Paginas Web consultadas para el Glosario**

[http://html.rincondelvago.com/arte-objetual\\_conceptual.html](http://html.rincondelvago.com/arte-objetual_conceptual.html)

[www.portaldearte.cl/terminos/artconce.htm](http://www.portaldearte.cl/terminos/artconce.htm)

[es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org)

[www.monografias.com](http://www.monografias.com)

[www.lasectadelosartistas.org](http://www.lasectadelosartistas.org)

<http://www.accpa.org/numero5/guerrilla.htm>

<http://www.cp67.com/detalle.cfm?cod=B0002615>

<http://www.portalmundos.com/mundoarte/historia/op-art.htm>

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

<http://www.tiramillas.net/libros/butor.html>

[http://enciclopedia.us.es/index.php/Nouvelle\\_vague](http://enciclopedia.us.es/index.php/Nouvelle_vague)

<http://www.artscilab.org/expandedcinema.html>

<http://www.ekac.org/kacmex.html>

[http://www.uoc.edu/mosaic/old/2\\_opinion2/modeljuny/perebascones2.html](http://www.uoc.edu/mosaic/old/2_opinion2/modeljuny/perebascones2.html)

<http://www.endanza.org/videodanza/creat.html>

<http://72.14.207.104/search?q=cache:zaCSqpJIW2sJ:www3.usal.es/>

[ebcongreso.com/VictoriaPerez.doc+que+es+videodanza+&hl=es&lr=lang\\_es](http://ebcongreso.com/VictoriaPerez.doc+que+es+videodanza+&hl=es&lr=lang_es)

<http://www.malba.org.ar/web/t1registro.php?id=34>

<http://miarroba.com/foros/ver.php?foroid=96350&temaid=1134581>

<http://www.revistarte.com/numero53/arteenlared.html>

<http://aleph-arts.org/pens/i>

<http://64.233.161.104/search?q=cache:bCM6fCDnniMJ:atari.uniandes.edu.co/bur>

[bano/mecad\\_clases/material.html+%22STREAMING+ART%22&hl=es&lr=lang\\_es](http://bano/mecad_clases/material.html+%22STREAMING+ART%22&hl=es&lr=lang_es)

[sintro-net-art.html](http://sintro-net-art.html)

<http://members.fortunecity.es/mariaeuge/i.html>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_Virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_Virtual)

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## **ANEXO I**

**ALGUNOS CONCEPTOS PARA LA REFLEXIÓN**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

**ARTE CONCEPTUAL:** El arte conceptual, también conocido como idea art, es un movimiento artístico en el que las ideas dentro de una pieza son un elemento más importante que el sentido por el que fue creada la pieza. La idea esta sobre los aspectos formales de una pieza y en muchos casos la idea es la pieza en si misma, quedando la resolución final de la obra como mero soporte.

En el arte conceptual según Sol LeWitt *likzae*, la idea o el concepto es la parte más importante del trabajo. Cuando un artista usa una forma conceptual de arte. Cuando un artista utiliza una forma conceptual de arte, significa que todo el planeamiento y las decisiones está hecho de antemano y la ejecución es un asunto superficial. La idea se convierte en una maquina que hace el arte.

El arte conceptual como movimiento emergió a la mitad de los años 1960s, en parte como una reacción en contra del formalismo que había sido articulado por el influyente crítico Clement Greenberg. Sin embargo, desde las décadas de 1910 y 1920 el trabajo del artista francés Marcel Duchamp serviría como precursor, con sus trabajos llamados ready-made daría a los artistas conceptuales las primeras ideas de obras basadas en conceptos y realizadas con objetos de uso común.

El arte conceptual es aquel donde el “concepto” prima sobre el objeto. Sus tendencias son tantas como las hay en el objetual: desde aquellas que eliminan totalmente el objeto haciendo del arte pura teoría, como el “conceptual” lingüístico y tautológico “el arte como idea como idea”, a

aquel que sólo pretende desplazar la atención sobre el objeto hacia el concepto, el proyecto donde el receptor no sea tan pasivo y participe más activamente en la obra de arte. Se trata de procesos de autorreflexión, una autorreflexión crítica, constructiva frente a los sistemas sociales instaurados. Hacer despertar al receptor de su letargo, de su pasividad frente a la vida y se involucre en los procesos de cambio.

El arte conceptual intenta una emancipación de la práctica social actual, que no se acepte la realidad tal y como se nos presenta, sino que se participe de ella, se altere, en una palabra hacer que el arte sea igual a vida. No hay un artista y un receptor, sino que el arte sea un artista-receptor-espectador-emisor, sea el comportamiento, la intención más importante que lo realizado, que el objeto. (2005.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_conceptual](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual))

**ARTE DIGITAL:** Se denomina Arte Digital a cualquier tipo de manifestación artística (una fotografía, un dibujo, un video, un sonido, etc.) que ingresa a un sistema basado en un código binario. El acceso de esta información inicial configurada a partir de píxeles (unidades mínimas de la pantalla), es almacenada y trabajada mediante la utilización de softwares tecnológicos. Dichos programas permiten la manipulación de elementos como la línea, el color, el sonido o la animación para la elaboración de innumerables modificaciones tales como: dimensiones, posiciones, direcciones, colores, texturas, torsiones, multiplicaciones,

estallidos, metamorfosis, anamorfosis, collages, montajes, etc. (Gonzalez. 2005.<http://www.martagonzalezobras.com.ar/adigitales/enmatewecki/atredgitaleninternet.doc>)

**ARTE ACELERADO, INAPRENSIBLE.** Se relaciona con el net.art que no sólo son *objetos* (páginas web), sino procesos (acciones en la red). Desde este punto de vista resulta imposible abarcar materialmente todas sus obras. "El arte en la red se desarrolla en un instante, resistiéndose a toda tentativa de ser fijado en el tiempo. Se podría decir que estamos observando un pájaro desde un tren. Vuela en el mismo sentido a una velocidad que todavía nos permite identificarlo. Un momento de reflexión nos hace dudar y cuando miramos de nuevo por la ventana,... ya ha desaparecido. Cada obra no es más que un rastro, una huella sometida tanto a la evolución del proceso artístico (el autor suele modificar periódicamente la obra), como a la erosión del entorno digital (cambio de URL). Coleccionar net.art sería algo así como coleccionar pieles de serpiente: tienes una prueba, pero la serpiente ya está en otra parte".

(Hellekin Wolf. 2005. [http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart|ES&ID\\_IDIOMA=es](http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart|ES&ID_IDIOMA=es))

**ARTE MINIMALISTA:** La disposición geométrica aleatoria de elementos idénticos es característica del arte minimalista que surgió en Estados Unidos como reacción al expresionismo abstracto y al pop art. El término «Minimal Art» se debe al filósofo del arte Richard Wollheim, quien no solo

pretendía denominar con él la nueva corriente del arte americano, sino también un fenómeno general del arte del siglo XX: su mínimo contenido artístico. La crítica usó el término para referirse a obras de artistas como Carl Andre, Dan Flavin, Donald Judd, Sol LeWitt y Robert Morris. (Marzona. 2004 [http://www.cuspide.com/detalle\\_libro.php/3822830615](http://www.cuspide.com/detalle_libro.php/3822830615))

**ARTE MULTIMEDIA:** Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia - fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos - puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedarán encantado.

Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza. Multimedia se compone, como ya de describió, de combinaciones entrelazadas de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo. (Zambrano.2005. <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml> )

**ARTE ÓPTICO:** El Op Art surge a finales de la década de los '50, para asentarse en los años '60. 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 su 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.

A mediados del siglo XX varios artistas como Josef Albers, Victor Vasarely y M.C. Escher empezaron a explorar en sus obras distintas formas de confundir al ojo. En los sesenta se inventó el término arte óptico para nombrar ese tipo de trabajo, ya que cada vez más artistas abstractos escogían ese estilo. Los artistas ópticos no estaban interesados en pintar los objetos de la vida cotidiana como los artistas Pop, que eran sus contemporáneos.

El movimiento quedó definido a partir de una exposición celebrada en 1965 en el Museo de Arte Moderno de Nueva York titulada The Responsive Eye que agrupaba a una serie de artistas de distintas nacionalidades seguidores de esta tendencia. Entre sus principales representantes estaban la británica Bridget Riley y los estadounidenses Ellsworth Kelly y Kenneth Noland. También se inscriben dentro de esta corriente el español Eusebio Sempere y el colombiano Omar Rayo. Las cuidadas formas del Op Art gozaron de una rápida y entusiasta aceptación por parte de la crítica y del público y pronto se convirtió en

punto de inspiración para modistas, publicistas y gente de las artes gráficas.

Además el arte óptico o cinético (como muchos lo llaman) es uno de los movimientos artísticos que más se relacionan con la investigación científica, al estudiar el color, la influencia de la luz y el movimiento en los cambios cromáticos y su percepción en la retina humana.

Destacaron entre los representantes del Op Art: Victor Vasarely, Bridget Riley, Frank Stella, Josef Albers, Lawrence Poons y Kenneth Noland.

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

**ARTE POVERA:** En el arte “Povera” encontramos otra implicación directa entre arte y naturaleza. En él los materiales son los protagonistas principales de las obras: troncos, tierra, papeles, sacos, etc. En el arte “Povera” el artista trabaja junto al biólogo o ecólogo, investigando el crecimiento vegetal, las reacciones físicas y químicas, las propiedades de los minerales. Se acerca al reino natural para descubrirlo en alguna de sus potencialidades físicas y energéticas.

En Estados Unidos se acentúa más el lado procesual y se habla de la noción de “simbiosis” en la que se siguen los pasos de cambio y transformación de la naturaleza. El arte “Povera” o ecológico se expresa a través de las propiedades de sus materiales y su sentido se compone de todo el proceso cambiante, en cada momento del mismo.

Porque parece un arte poco comunicable debido a que su expresión simbólica se esconde en las propiedades de cada material utilizado, esto no quiere decir que no tenga connotaciones simbólicas. R.Morris lo expresa del siguiente modo: "Lo que está siendo atacado es algo más que el arte como icono. Lo atacado es la noción racionalista de que el arte es una forma de obra que resulta en un producto acabado. Lo que el arte tiene ahora en sus manos es materia mudable que no necesita llegar a un punto de tener que estar finalizada respecto al tiempo o al espacio. La noción de que la obra es un proceso irreversible, que desemboca en un icono-objeto estático, ya no tiene relevancia". El arte "Povera" puede presentar como una reacción al mundo tecnológico, con una cierta vena romántica.

Esta clase de arte como otros más tecnológico o urbanos tiende a concienciar al espectador de la situación estética, social o ambiental de las cosas y provocar reflexiones y posiciones críticas ante ella. También comparte con otra tendencias el aprovechar cualquier ambiente o situación, cualquier objeto , por insignificante que parezca, para provocar la sensibilidad del espectador y hacer ver que el arte no tiene porque seguir los cánones tradicionales para ser arte.

Según Morris el arte "Povera" no se queda en lo físico, sino que sus fines y prioridades pueden ser intenciones y por tanto tiende a un arte conceptual.

Como culminación del arte "Povera" y abandonando el marco de los museos, galerías, etc. aparece el "Land-art", que traslada sus obras al

contexto natural donde son realizadas: la montaña, el mar, el desierto e incluso a veces la misma ciudad. (Merchan.1990. <http://html.rincondelvago.com/arte-objetualconceptual.html>)

**ARTE ROBÓTICO Y ARTE DE TELEPRESENCIA:** En su artículo ORIGEN Y DESENVOLVIMIENTO DEL ARTE ROBÓTICO plantea Eduardo Kac (2005) que en cuanto los artistas continúan ampliando los límites del arte, tradicionalmente circunscrito a la hechura de objetos discretos e inertes, ellos introducen la robótica como un nuevo medio de creación al mismo tiempo que desafían a nuestra comprensión de lo que es un robot, cuestionando nuestras premisas en la concepción, construcción y utilización de estas criaturas electrónicas. La relación del público con robots de diferentes tipos, mezcla de fascinación y temor, implica en aspectos emocionales, políticos y sociales inexplorados, particularmente aquellos comprendidos en el contexto del arte contemporáneo. El arte de robótica introduce el problema del modelaje del comportamiento (el arte crea no sólo una forma sino un comportamiento) y torna posibles situaciones interactivas sin precedentes en espacios físicos o telemáticos (el objeto percibe al espectador y el ambiente).

Los trabajos destacados en este artículo con frecuencia se evaden de cualquier definición limítrofe de la robótica -- excepto tal vez en lo que respecta al principio de dar precedencia al comportamiento en relación a

la forma. Apegarse a definiciones parece menos importante que la oportunidad de trazar paralelos entre las distintas estrategias empleadas a veces con criaturas electrónicas ("arte robótico"), a veces con una combinación de orgánico y electrónico ("arte cyborg") o la proyección remota del ser humano a partir de un telerobot ("arte de la telepresencia"). Estas formas de arte no sólo están directamente relacionadas conceptualmente, sino que también aparecen hibridizadas en algunos trabajos.

En consecuencia de mi deseo de situar al arte de las telecomunicaciones en un dominio físico, desde 1986 he venido desarrollando lo que llamé "Telepresence Art" (Arte de la Telepresencia), primeramente en Río de Janeiro con un telerobot controlado por transmisiones locales bidireccionales de radio, y desde 1989 en Chicago (con el telerobot Ornitorrinco, creado con Ed Bennett), utilizando distancias geográficas y redes telemáticas.

El arte de la telepresencia se configura bajo la acción conjunta de la robótica y las telecomunicaciones como una nueva forma de experimentación comunicativa, que permite al participante proyectar su presencia con movilidad libre y sin hilos, en un lugar físicamente remoto. El término "telepresencia" se refiere a la experiencia de tener una sensación de su propia presencia en un espacio remoto (y no la sensación de la presencia remota de alguien, como es común en el teléfono).

El arte de la telepresencia es difícilmente concebible sin el uso del video en vivo, pero claramente diferente del video-arte, porque no da énfasis a la imagen del video propiamente sino al punto de vista definido por el mirar y por la acción intermediada. (<http://www.ekac.org/kacmex.html>)

**EXPANDED CINEMA:** El nacimiento del World Wide Web en combinación con el navegador Mosaic supuso un antes y un después en Internet: el inicio de una etapa eminentemente visual y multimediática. El desarrollo de Internet como soporte multimediático vino determinado por la integración en el ciberespacio de medios y narrativas previamente existentes.

La siguiente comunicación forma parte de una investigación más amplia de título Hacia un auténtico expanded cinema que aborda el estudio de Internet como soporte multimediático en dos aspectos: el primero, la experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales -que da título a esta comunicación-, recoge diferentes prácticas en Internet entendidas éstas como cine extendido (Youngblood, 1970); el segundo, nuevos métodos de divulgación y transmisión audiovisual a través de la red, abarca desde trabajos relacionados con el streaming.art hasta aquellos que entienden Internet como archivo audiovisual.

Desde una amplia perspectiva (cine expandido) y adentrándose en su propia maquinaria, esta comunicación intenta analizar las diferentes narrativas que surgen de las posibilidades y recursos de la propia Red.

Los nuevos formatos digitales han generado nuevas estéticas que semejan conocidos modelos del videoarte como la construcción de vídeo-walls o video instalaciones mediante el uso de animaciones GIF y Quick Time como es el caso de la pieza Heated Pool (2001) del grupo alemán t-2k una versión web de la famosa instalación il nuotatore (1984) de Studio Azzurro; así como nuevas narrativas dadas por el hipertexto o surgidas de nuevos formatos como el Quick Time VR o flash, y de sus interfaces especiales. Estas narrativas no lineales, que pueden ubicarse entre el cine tradicional y los libros interactivos, han creado términos tan interesantes como videoweb, web cinema, net.art.film, net.film interactivo...

(Lourdes Cilleruelo, David Crawford y Cilia Wilem Disponible: <http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/expanded/narrativas.html>)

**FLUXUS:** Un movimiento de arte iconoclasta que comenzó a finales de la década de los 50's y cuyo auge se dio en los 70's y todavía se encuentra presente en nuestros días. El movimiento se relaciona con el reverso escéptico de los estándares de la alta cultura. Es caracterizada por la deflación de las instituciones artísticas, uso de mezclas de medios y tendencia a la diversión. Fue un movimiento anti-alta arte y fue un evocador de Marcel Duchamp y el dadaísmo de los años 20. Exponentes: Nam June Paik, George Maciunas, cuyos trabajos se consideran los

primeros trabajos fluxus. Fue a través del festival Weisbaden de Maciunas, que los artistas fluxus se presentaron públicamente como un grupo en 1962 en el festival y por ello se considera a George Maciunas comisario del fluxus, como André Bretón lo fue para el surrealismo. ([http://www.geocities.com/videoclip\\_home/videos.htm](http://www.geocities.com/videoclip_home/videos.htm))

**HAPPENINGS:** La unión de diferentes medios y materiales en acciones públicas. Exponentes: Allan Kaprow y Robert Rauschenberg. En México surge el concepto de happening dentro de otro contexto, uno altamente influenciado por la cultura estadounidense pero sin perder las raíces latinoamericanas. En 1968 aparece "Happening a go go" un programa televisivo producido por D. Higuera donde hacían aparición diversos músicos, artistas y bailarinas. ([http://www.geocities.com/videoclip\\_home/](http://www.geocities.com/videoclip_home/))

**INSTALACIONES INTERACTIVAS:** Electrografía, videoarte, instalaciones audiovisuales e interactivas, net-art, media performance... términos para unos medios de expresión artística que expresan las inquietudes del arte contemporáneo. Concretamente, el arte interactivo a un nivel de instalación artística supone hoy en día un verdadero lugar de experimentación artística y tecnológica más allá del simple uso de los ordenadores, llegando a la interconexión de periféricos que pueden ser manipulados por el público. (Giannetti.2005. <http://www.culturadecanarias.com>)

**LETTRISMO:** La revisión de lenguajes como medio de expresión lingüística y visual (el uso del texto como arte).

[http://www.geocities.com/videoclip\\_home/videos.htm](http://www.geocities.com/videoclip_home/videos.htm)

**NOUVEAU ROMAN:** El 'Nouveau Roman' es un movimiento literario que surge en Francia en 1950 y que rompe con las estructuras narrativas tradicionales. Abanderado por autores como Alain Robbe-Grillet, Michel Butor, Nathalie Sarraute y Claude Simon. Se propone crear unas formas de expresión que se correspondan con las nuevas formas de pensamiento, algo que ya habían atisbado con anterioridad escritores como Samuel Beckett.

Entre sus 'técnicas' destaca el intento premeditado de quitarle protagonismo al tradicional héroe novelesco, que tiene poco sentido cuando lo que se persigue es ofrecer una visión fidedigna -y por tanto múltiple- de la realidad. El escritor actúa como una suerte de cámara que 'barre' el espacio; además, esa realidad que se persigue es discontinua e indescifrable, luego el relato, que quiere ajustarse a ella, debe serlo también y superar la linealidad al uso. Otra de las claves del 'Nouveau Roman' es que traslada el protagonismo al puro acto de la escritura, al considerar que el único compromiso del autor es con el lenguaje y, por supuesto, con la realidad.

(Butor. 2005. <http://www.tiramillas.net/libros/butor.html>)

**NET ART:** a. término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software. Utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.

b. Los net.artistas buscan quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas

clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

*Pregonan el 0% Compromiso*

a. Manteniendo la inependencia de las burocracias institucionales

b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión.

c. Iniciando caminos al margen de valores anquilosados provinientes un sistema teórico e ideológico estructurado.

d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad

*Formulan una propuesta que privilegie la Práctica sobre la Teoría*

a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria.

b.Llevar más allá la critica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación.

c. La práctica muerte del autor

*Figuras específicas del net.art*

1. Formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas
2. Inversión sin intereses materiales
3. Colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas
4. Privilegio de comunicación sobre representación
5. Inmediatez
6. Inmaterialidad
7. Temporalidad
8. Acción basada en un proceso
9. Actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas

10. Parasitismo como estrategia

- a. Movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red
- b. Expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real

11. Desvaneciendo fronteras entre lo público y lo privado

12. Todos en Uno:

- a. Internet como medio para la producción, publicación, distribución.

promoción, diálogo, consumo y crítica

- b. Desintegración y mutación entre las figuras de artista, curator, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo

Sobre el origen del término, dice Alexei Shulguin

(<http://atari.uniandes.edu.co/burbano/html/content/typovid.html>) lo

siguiente:

Creo que ya es hora de aclarar el origen del término "net.art".  
En realidad es un "ready made".

En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje, enviado por un mailer anónimo.

Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un abracadabra en ASCII prácticamente ilegible.

El único fragmento que tenía algún sentido se veía algo así como:  
[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]

Vuk quedó muy impresionado: la red misma le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado! E inmediatamente comenzó a usar este término.

Unos meses más tarde reenvió el misterioso mensaje a Igor Markovic, que logró decodificarlo correctamente. El texto resultó ser un vago y controvertido manifiesto donde el autor culpaba a las instituciones artísticas tradicionales de todos los pecados posibles, declarando la libertad de la autoexpresión y la independencia para el artista en Internet.

El fragmento del texto mencionado, tan extrañamente convertido por el software de Vuk, decía (cito de memoria):

[\*]"All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...", etc.

Así que el texto en sí no era demasiado interesante. Pero el término que indirectamente trajo a la vida ya estaba en uso por aquel entonces.

Pido disculpas a los futuros historiadores del net.art - ya no disponemos de ese manifiesto.

Se perdió el verano pasado, junto con otros preciados datos, luego de una trágica rotura del disco duro de Igor.

Me gusta muchísimo esta extraña anécdota, porque es una ilustración perfecta del hecho de que el mundo en que vivimos es mucho más rico que todas nuestras ideas que tengamos acerca de él.

(<http://pirelli5.maccsi.org/netart.html>)

**NOUVELLE VAGUE:** (Nueva ola) es la denominación dada por la crítica para designar un grupo de nuevos cineastas franceses, surgido a finales de los años 50, que reaccionan contra las estructuras del cine francés existentes en ese momento y que tiene como máxima aspiración la libertad en varios frentes: libertad de expresión pero también libertad técnica. Sus miembros procedían mayoritariamente de la revista Cahiers du cinéma, como Jean-Luc Godard o François Truffaut. Sería precisamente una obra de éste último, Los 400 golpes (1959), junto a la de Alain Resnais Hiroshima mon amour (1959), las que más llamaron la atención sobre el nuevo fenómeno.

Estos cineastas nunca formaron un movimiento o escuela e incluso a algunos de ellos (Malle, Vadim) no se les consideró en sentido estricto miembros de esta corriente.

([http://enciclopedia.us.es/index.php/Nouvelle\\_vague](http://enciclopedia.us.es/index.php/Nouvelle_vague))

**PERFORMANCE:** La palabra 'performance' o "life Art" o "Arte de Acción", es un desvío del término inglés que designa de manera muy general el simple hecho de producirse en público, ya sea por un concierto, un show o una simple demostración deportiva.

Nombre general y aplicado a posteriori - a mitad de los 70s parece ser - pasó a denominar genéricamente toda una serie de acciones artísticas antes conocidas como "eventos", "happenings", "fluxus", festivales, conciertos, etc. La palabra "performance" ha venido a cumplir un papel vehicular o utilitario, de un consenso, no sin oposición dada la cercanía que tiene el término inglés con las artes "espectaculares" y su amplia utilización en otros campos.

Suele utilizarse indistintamente y casi siempre alternativamente el término "performance" y la palabra "Acción" o "Arte de Acción" referido a un evento artístico en el que se presenta una "acción" pero que incluye una cierta presentación, la utilización de elementos: objetos, tecnología audiovisual, espacio, público (<http://www.cnca.gob.mx/cnca/nuevo/2002/diarias/ene/280102/marti.htm>)

**POP ART:** Movimiento preocupado por el reflejo de la cultura popular y bienes de consumo en las artes. Este movimiento surgió a mediados de los 50's en Inglaterra pero su auge lo tuvo en Nueva York en los 60's donde compartía con el minimalismo las atenciones del mundo del arte. En el pop art lo épico era reemplazado por lo cotidiano y lo producido en masa era considerado tan valioso como lo único. El golfo entre las altas

artes y las bajas artes se erosionaba. Exponentes: Andy Warhol, Paul Wesselman. ([http://www.geocities.com/videoclip\\_home/videos.htm](http://www.geocities.com/videoclip_home/videos.htm))

**REALIDAD VIRTUAL:** La realidad virtual es una realidad hecha por la mente humana. es decir una realidad optativa pero en informática se crea a partir de comandos en un ordenador. La realidad virtual puede ser de dos tipos: inmersiva y no inmersiva. Los métodos inmersivos de realidad virtual con frecuencia se ligan a un ambiente tridimensional creado por un ordenador el cual se manipula a través de cascos, guantes u otros dispositivos que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano. La realidad virtual no inmersiva utiliza medios como el que actualmente nos ofrece Internet en el cual podemos interactuar a tiempo real con diferentes personas en espacios y ambientes que en realidad no existen sin la necesidad de dispositivos adicionales a el ordenador.

La realidad virtual no inmersiva ofrece un nuevo mundo a través de una ventana de escritorio. Este enfoque no inmersivo tiene varias ventajas sobre el enfoque inmersivo como: bajo costo y fácil y rápida aceptación de los usuarios. Los dispositivos inmersivos son de alto costo y generalmente el usuario prefiere manipular el ambiente virtual por medio de dispositivos familiares como son el teclado y el ratón que por medio de cascos pesados o guantes.

([http://www.espnuevomilenio.org/encyclopedia/R/Realidad\\_Virtual/](http://www.espnuevomilenio.org/encyclopedia/R/Realidad_Virtual/))

**STREAMING ART:** Ahora, otro vocablo anglosajón, “streaming”, vuelve a unir la metáfora y la tecnología para describir el proceso por el que un ordenador, que hace las veces de servidor/emisora, traslada a la pantalla del usuario una “corriente” (“stream”) de datos en directo capaces de transformarse ante sus ojos en una obra de arte audiovisual. Existen también una serie de obras, instalaciones etc. que requieren de trabajo no solo de manipulación video sino también de transmisión, son las llamadas obras streaming art. También las galerías han incursionado en la producción y creación de eventos basados en sistemas de transmisión de streaming media, esto está transformando lo que los museos mismos hacen y su naturaleza (<http://www.revistarte.com/numero53/arteenlared.html>)

**TELEVISIÓN GUERRILLA:** Como parte del movimiento contracultural, Guerrilla televisión fue instrumental en articular una visión crítica de la sociedad americana que trascendiera los límites de la izquierda política, aunque esta visión no consiguiese integrar algunas de las ideas esenciales de la izquierda sobre el poder, la explotación económica y el sistema de clases. Del enfrentamiento entre el movimiento contracultural y el conformista establishment monolítico, liberal/conservador que dominaba los medios de masas, las universidades, el gobierno y las grandes compañías, surgieron modelos para un nuevo mundo, pero éstos se basaban demasiado a menudo en la ingenua idea de que la inversión directa de lo actual debía ser mejor. Al enfrentarse a la televisión, el mundo underground del vídeo creía que estaba creando una alternativa

fundamentalmente revolucionaria al sistema monolítico. Sus integrantes creían que pertenecían a un movimiento atemporal, capaz de transformar las instituciones existentes. Por desgracia, existían dentro de un tiempo concreto, y su destino estaba ligado a este tiempo y a la fortuna del movimiento contracultural general que los albergaba. Guerrilla televisión formó parte de los cambios sociales, políticos y culturales que arrasaron los años sesenta y principios de los setenta. Por tanto, era susceptible de sufrir los efectos de la nueva ola de valores conservadores que se impusieron tras la revolución liberal de los sesenta. (Boyle.2005. <http://www.accpar.org/numero5/guerrilla.htm>)

**VIDEOCLIP:** El mexicano Mario Villagrán Fernández (2003:s/p) desarrolla una tesis sobre el video-clip que por su interés se resume a continuación:

La historia del video clip es una en donde la comercialización y el arte se encuentran. El propósito esencial de un video clip es vender una canción - es un anuncio. Pero es un anuncio generalmente entretenido, de vez en cuando reflexivo, algunas veces artístico, muchas otras sexista y ocasionalmente ridículo. Es también un anuncio que muchos desean poseer, lo que significa que las disqueras pueden vender la canción en dos formatos: en audio y en video.

Tomando elementos del cine, televisión y publicidad, y mezclándolos con la libertad que sólo las grandes disqueras pueden tener, esta nueva forma de arte prosperó, creciendo como un híbrido mutante, desarrollando

rápidamente su propio estilo, lenguaje y narrativa visual, así como sus propios clichés.

Alrededor de 1870, en los salones de baile, la música era acompañada por imágenes en diapositivas (Leguizamón, 1998:6) lo que mostraba la necesidad de representar visualmente la canción, pero es a mediados de esta década que surgen nuevas condiciones gracias al invento del fonógrafo realizado por Edison. Dicho aparato permitía la grabación de música con lo que se logra dar uno de los primeros pasos para que una de las industria más ligadas al video-clip, la industria discográfica, de algún modo comience a nacer, sentando el que pudiese ser el primer precedente.

Años después y con el nacimiento del cine, la música y la imagen comenzaron a verse más ligadas, aunque la primera siempre era sometida a los intereses de la segunda, hasta que en 1920 con el nacimiento del llamado cine de vanguardia aparecería Oskar Fishinger, director que cambiaría este sometimiento, ya que comenzaría a filmar lo que él llamaba una música visual (Pérez J.R. El arte del video. España, 1991 en Ángeles M, 1994: 129).

Fishinger realizaba películas vanguardistas, donde la imagen buscaba acompañar música clásica o jazz, además de realizar cortos publicitarios donde combinaba artes gráficas con música, siendo un antecedente importante para lo que después sería el cine musical y el video-clip.

Cabe mencionar, que este director fue el realizador de la apertura de la obra *Fantasia* (1940) de Walt Disney, donde la música llevaba la pauta y el ritmo de lo que visualmente se presentaba.

En este sentido y continuando por el camino del cine, en 1927 aparece *The jazz singer* que da el paso del cine mudo al sonoro, lo que no significa que sea la primera unión música-imagen como se ha visto, sino que comienza la sincronización entre imagen y sonido que se culminaría en los años 30`s.

En esta década aparece la comedia musical, que mezcla la narrativa clásica con la música y con un elemento que es muy importante para el video-clip desde su nacimiento: el baile.

El baile aparece como un elemento de la fantasía, y como un escape de la realidad que vemos en pantalla, un lenguaje lleno de connotaciones que será utilizado para crear distintas tensiones (Fiske J., 1978: 127-141) y que después será utilizado por los autores de la video música como otro elemento para la configuración del lenguaje video-clip.

Uno de los primeros antecedentes directos, en cuanto a elementos técnicos del video-clip, aparece en la década de los 40`s: el *panoram*, el cual funcionaba como una caja musical (Jukebox) también conocida en México y Latinoamérica como rockola, con la diferencia que el *panoram* contaba con una pantalla en blanco y negro que proyectaba imágenes del artista que se había elegido para escuchar su canción.

Este aparato se vería relegado por la televisión años después, aunque en Francia en 1960 aparece su versión mejorada, el *scopitone* que técnicamente ofrecía innovaciones, ya que proyectaba imágenes a color en una pantalla de 16 pulgadas y en 16 mm.

No sólo se proyectaban imágenes del artista, sino que se buscaba darle una secuencia en las imágenes presentadas a través de una historia que se relacionara con la letra de la canción elegida.

En Europa, el *scopitone* fue un suceso, ya que permitía a grupos sociales marginados por la televisión como los jóvenes, y a géneros musicales igual de segregados como el rock, tener un espacio donde poder recurrir para expresarse visualmente; aunque el *scopitone* no puede soportar la competencia de la televisión, queda como uno de los registros más importantes de lo que sería la evolución del video-clip.

A continuación se presentan los antecedentes del video-clip, los cuales influyeron de alguna manera directamente en lo que hoy observamos y en cómo las distintas industrias involucradas con el video-clip fueron utilizando esta nueva alternativa.

En la década de los 50's y con el auge por el surgimiento de la televisión, la industria discográfica se da cuenta de la importancia de este medio y lo ve como una plataforma para sus artistas; aparecen programas como The Ed Sullivan Show donde se presentan artistas a realizar sus performances y a promocionar sus discos, lo cual se liga directamente con la naturaleza promocional con la que es vista el video-clip.

Aunque para la industria este medio es importante al igual que la radio para lograr la promoción de sus artistas, también observan en el cine la alternativa de promover a los cantantes en esa plataforma y lograr sus objetivos de difusión.

Es en esta década de los 50's cuando artistas como Elvis Presley o Bill Halley son llevados a la pantalla grande, cumpliendo otras funciones distintas a la de los cantantes.

Ahora, el artista musical juega a ser actor, desempeñando un papel que después será importante en la función de los grupos musicales en el video-clip.

Gracias al resultado de estos filmes, otros artistas comienzan a interesarse en la plataforma cinematográfica, y una década después, uno de los grupos más importantes en la historia de la música pop y de la industria discográfica, The Beatles, decide realizar su primer filme. En 1964, aparece *A Hard days night* dirigido por Richard Lester.

Este filme, podría ser el primer antecedente directo de la videomúsica, ya que existe en la primera secuencia de la película, una puesta en escena musical del grupo que se asemeja a lo que hoy conocemos como video-clip.

En "*A Hard days night*" es el ritmo musical quien definirá y determinará a los personajes y sus canciones, inaugurando un mirar audiovisual que se materializará en el clip y transgredirá toda una concepción cultural acerca del sonido. (Del Villar, 1997: 95)

Es tan importante la contribución de dicho filme que como Leguizamón menciona (1998): " *Se utilizan en este filme muchos recursos que lo transforman en un firme antecedente del video-clip, entre ellos: Efecto cortina, cuadro dentro de cuadro, filmación fotograma por fotograma, foto collage, inversión de valores tonales, mezcla de materia ficcional y documental, imprevisibilidad, fragmentación y dinamismo.*"

La importancia de este filme como antecedente directo es innegable, porque inaugura una nueva dinámica visual en el espectador, la cual se verá consolidada con la llegada del video-clip.

Un año después aparecería el segundo filme del grupo británico titulado Help, que serviría para confirmar su éxito e impacto en la pantalla con fines publicitarios, dejando para la historia uno de los antecedentes más importantes de la videomúsica.

En esa misma década, surge el auge por el video arte siendo Name June Park uno de los pioneros al grabar las calles de Nueva York en un taxi, combinando las técnicas del documental con la ficción y fusionando expresiones como el pop art con el video, abriendo campo al desarrollo del video-clip, al innovar tanto en el campo tecnológico como en el artístico.

Con estos sucesos, se crea el camino para la llegada de la década más importante para el nacimiento del video-clip: los 70's.

Al inicio, en 1970 aparece el filme Performance dirigido por Donal Camel, donde actúa la estrella de rock y vocalista de Rolling Stones, Mick

Jagger.; en este filme se busca mostrar al artista desde distintos ángulos, siempre con la premisa de fragmentar la historia para favorecer al cantante y a su presentación.

En ese mismo año, aparece el sencillo de The Beatles: "Captain beefheart and his magic band", el cual será el primer single que se promociona como tal en formato de video en la televisión.

Pero es hasta 1975, cuando se da el paso definitivo al video-clip, ya que aparece el primero concebido como tal.

"Bohemian rhapsody" sencillo del disco A night at the opera del grupo Queen, es convertido en video-clip por el director Bruce Gower, con el fin de promocionar el álbum. Dicho video obtuvo excelentes resultados de acuerdo a los fines con los que surge, ya que elevó las ventas del disco de una manera impresionante.

Tanto la industria discográfica como la televisiva notan el éxito de este clip y buscan incrementar su producción, así es como surge el programa de televisión "The Kenny Everett video show" que transmitía los videos que se iban produciendo.

Pero es hasta la década de los ochentas, que aparece el momento más importante para el desarrollo de la videomúsica, un año que cambiaría la historia de la televisión, de la industria discográfica, de la música y sin exagerar de la vida de muchas personas.

Es en 1981 cuando el video-clip cambia para siempre con la aparición del canal MTV. El 1 de octubre de dicho año comienza la transmisión del

primer canal de televisión dedicado exclusivamente a la transmisión de video-clips las 24 horas del día, con el video "Video kill the radio stars" del grupo The Bangles.

En 1983 aparece el filme Flashdance, concebido con parte del recién nacido lenguaje del video-clip, este filme es dirigido por Adryan Lane, y será filmado como video-clip meses después reduciéndolo a tres minutos, realizando un puente entre el cine, la promoción y la videomúsica.

Este mismo año aparecen en MTV los top list, que aunque ya habían sido realizados en otros programas de radio y televisión proponen al clip una competencia que llevará a elaborar mejores productos.

Es en ese mismo año, cuando aparece el video-clip Billy Jean, del cantante afro americano Michael Jackson que logra ingresar a la programación del canal y a los Top list, abriéndole las puertas a otro tipo de artistas, logrando que el clip fuera llevado a nuevos sectores musicales.

Dos años después aparece otro video de Jackson que cambiaría para siempre la manera de hacer videos, un video dirigido por John Landis, director del filme "Hombre lobo en París" que revolucionaría el concepto narrativo, estético y promocional del video-clip.

Thriller, sencillo del disco homónimo de Michael Jackson se convierte en uno de los momentos históricos más importantes del clip, ya que ofrece una nueva manera de narrar en la videomúsica, acercándose al llamado

video-concepto y alejándose del video-performance (Sherman B., 1986: 79-80).

Este video marcó la pauta a seguir en los próximos años, ya que también se alejó del concepto de tres minutos del video-clip , durando poco más de veinte minutos, llevando a la canción a otros niveles y no sujetando el tiempo de duración del clip a la duración del tema, por lo que este momento resulta importante tenerlo en cuenta.

Los años que transcurrieron se vieron envueltos en distintas discusiones, ya que el clip mostraba un crecimiento muy acelerado aunque se dirigía solamente con fines promocionales y muy ligado a MTV, hecho que hasta la fecha continua.

Este canal aprovechó el auge del video-clip para intercalarlo con distintos programas de producción propia, como lo fueron caricaturas o programas especializados en algún género musical que eran conducidos por los Vee jays ( Video presentadores) que lograban mantener el interés de la gente con sus acciones.

MTV no conforme con lo que había logrado a favor del crecimiento del video-clip como alternativa a los medios audiovisuales existentes, da otro empujón al desarrollo del clip, ya que comienza a regionalizar el canal por el mundo, comenzando con la fundación de MTV Europa en 1987.

Este suceso permitió que la industria del video-clip de otros lugares del mundo creciera y encontrara un espacio para sus producciones locales dentro del canal regionalizado marcando una pauta del crecimiento de la

industria discográfica en conjunto con la del video-clip en cada país en el que aparecía MTV regionalizado.

El lenguaje de fin de siglo, como lo nombra Landi, constituye una nueva manera de mirar, un nuevo estado de percepción tanto visual como sonora que permite contrastarlo con lo antes aprehendido como el lenguaje cinematográfico.

El video-clip es la metáfora perfecta de la posmodernidad, el centro de la cultura audiovisual, que domina el presente, la crisis de los relatos, es la síntesis de lo efímero.

Es el descontextualizador de elementos, los cuales retoma, rearma, retransforma y utiliza en otros juegos de lenguaje. Se adapta a la estética del sueño donde las formas se alargan y se multiplican, donde las visiones pasan de lo trivial a lo apocalíptico, donde el cerebro utiliza las raíces de las palabras para hacer otras capaces de nombrar sus alusiones, ahora el clip hace lo mismo. (Landi, O., 1993:35-41).

A continuación se mostraran algunas de las tipologías realizadas y se intentará dar algún ejemplo de ese tipo de video, aunque cualquiera podrá ser colocado en distintos tipos de acuerdo a lo que el lector vea en él, por lo que así se demuestra la poca utilidad de la tipología de los textos (1986, Sherman, B):

**Videos performance:** Presentaciones en vivo, bailes.

(Eminem : Sing for the moment, 2003).

**Videos conceptuales:** Mini movies, narraciones cortas.

(Michael Jackson: Thriller, 1985).

(Brown, J., 1986):

### **Videos según actividades:**

**Antisociales:** Peleas, asaltos, decepciones.

(Cristina Aguilera : Dirty, 2003)

**Pro sociales:** Altruismo, afección, ayuda comunitaria.

(Soul asylum: Runaway train, 1996).

**Sexuales:** Besos, caricias.

(The calling: Wherever you will go, 2002)

**Institucionales:** Escuelas, religión, gobierno, familia.

(Papa roach: Broken home, 2001)

www.bdigital.ula.ve

(Kaplan A., 1987):plantea que pueden identificarse 5 tipos de estilo:

Narrativo, elementos variados, antinarrativo, posmoderno y pastiche. Y 5

tipos de video-clip:

### **Romántico**

(Luis Miguel: La incondicional)

### **Conciencia social**

(Weezer: Island in the sun, 2001)

### **Nihilista**

(System of a down: Boom, 2003)

### **Clásico**

(Madonna: Papa don't preach)

### **Posmoderno**

(Sinead O'Connor: Nothing compares to you)

Fernando Mejía Barquera (México)

### **Videos de vinculación narrativa entre imagen y letra de la canción:**

(Madonna: Vogue).

### **Performance y promoción del artista**

(Westlife: When you looking like that, 2001)

### **No vinculación imagen-letra**

(Radiohead: Knives out, 2002).

(Leguizamón J., 1997) :

### **Musical o performance**

(Less than Jake: Automatic, 1996)

### **Conceptual**

(A-ha: Take on me, 1987).

### **Mixto: yuxtaposición, divagación, coincidencia, complementariedad.**

(White stripes: Fall in love with a girl, 2002)

Tomado de VILLAGRÁN FERNÁNDEZ MARIO (2003 :s/p) "*Intentio Video-Clip: Lecturas en la Búsqueda del Lector Modelo de la Videomúsica*".

Disponible: <http://www.archivo-semiotica.com.ar/Villagran.html>

**VIDEO DANZA:** La video.danza es un soporte de creación para la danza. Consideramos videodanza cualquier pieza de vídeo en donde predomina el movimiento - no. movimiento del cuerpo (ya sea uno o varios, humano o inhumano) en relación con el espacio y el tiempo. <http://www.endanza.org/videodanza/creart.html> .

Pérez Royo la define como aquéllos productos culturales en los que se produce una simbiosis entre elementos dancísticos y cinematográficos. Quedan por lo tanto fuera de consideración los documentos y grabaciones de representaciones, los filmes musicales tradicionales -la danza no tenía entidad por sí misma, sino que solía depender de la trama y suspenderla por unos momentos-, los videoclips por la subordinación de la danza a la canción promocionada, así como los vídeos pedagógicos y el material didáctico en general.

La verdadera colaboración entre cine y danza se ha dado en escasas ocasiones, con creadores tales como Busby Berkeley, Maya Deren, Martha Graham, Doris Humphrey o Merce Cunningham. Con el género híbrido videodanza, por fin, la cooperación entre las dos artes se ha investigado de manera sistemática, permitiendo que esta práctica simbiótica se convirtiera en un género autónomo que ha dado lugar a producciones enormemente valiosas. En estas obras la grabación le ofrece a la danza la posibilidad de manipulación del movimiento de las más diversas maneras: inversión, repetición, ralentización o aceleración, cambio de dimensiones espaciales, elusión de la gravedad, entre otras

muchas. La danza le proporciona al vídeo no sólo un material que grabar, sino sobre todo un reto, en tanto la narratividad es una característica prácticamente ajena al movimiento dancístico. (2005:s/p)

**VIDEO ESCULTURA:** Para Andrés Denegri, la imagen en movimiento es 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. El cuerpo, el espacio, el tiempo, se articulan como materia de la narración. En la videoescultura la imagen en movimiento es apartada de la habitual función del relato, forzando al espectador común a afrontarla desde una contemplación para la que no está socialmente educado. Toda una nueva propuesta se despliega replanteando la relación entre la imagen móvil, el espacio de exhibición, el espacio de la representación, la acción y el devenir de los hechos. Lejos del relato, lejos de los contratos de representación con los que enfrentamos los medios, la videoescultura actualiza algunos de los interrogantes recurrentes que aparecieron con el cine, y aún antes con la fotografía, proponiendo respuesta innovadoras que parecían clausuradas por la hegemonía de una producción cinematográfica estandarizada(Aguerre.2005.<http://www.malba.org.ar/web/t1registro.php?id=34>)

**VIDEO INSTALACIONES:** Son las que llevan a las últimas consecuencias no-objetualistas la relación cámara/monitor e igual que las video performances, pueden acentuar las oposiciones realidad/imagen y presente/pasado... Las video instalaciones se centran en un procedimiento que permite al video yuxtaponer distintos espacios y tiempos variando las relaciones de la cámara con la realidad y con él o los monitores...Las video instalaciones limitadas a imagen utilizan de uno a varios monitores, utilizan un canal y recurren a un circuito cerrado o algunas veces a las cintas pre-editadas. Como ejemplo de ello esta la obra de la artista japonesa Shigeko Kubota "Desnudo bajando de una escalera" que consiste en una escalera de cuatro peldaños,; la grabación que es monitorizada simultáneamente en las cuatro pantallas visualizando la acción descrita en el título de la obra. De las video instalaciones más famosas mencionaremos a las de Nam June Paik "TV buda" y "TV thinker", estatuillas del Buda y del pensador Rodin respectivamente que se auto contemplan en un monitor por medio de un circuito cerrado.

([http://www.geocities.com/videoclip\\_home/videos.htm](http://www.geocities.com/videoclip_home/videos.htm))

**VIDEO PERFORMANCE:** La manifestación donde el video forma parte de la obra como registro de lo que está sucediendo en ese momento, el actor puede ser el autor de la obra. (<http://www.geocities.com>)

## **PAGINAS WEB CONSULTADAS PARA SELECCIONAR CONCEPTOS**

[http://html.rincondelvago.com/arte-objetual\\_conceptual.html](http://html.rincondelvago.com/arte-objetual_conceptual.html)

[www.portaldearte.cl/terminos/artconce.htm](http://www.portaldearte.cl/terminos/artconce.htm)

[es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org)

[www.monografias.com](http://www.monografias.com)

[www.lasectadelosartistas.org](http://www.lasectadelosartistas.org)

<http://www.accpar.org/numero5/querrilla.htm>

<http://www.cp67.com/detalle.cfm?cod=B0002615>

<http://www.portalmundos.com/mundoarte/historia/op-art.htm>

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

<http://www.tiramillas.net/libros/butor.html>

[http://enciclopedia.us.es/index.php/Nouvelle\\_vague](http://enciclopedia.us.es/index.php/Nouvelle_vague)

<http://www.artscilab.org/expandedcinema.html>

<http://www.ekac.org/kacmex.html>

[http://www.uoc.edu/mosaic/old/2\\_opinion2/modeljuny/perebascones2.html](http://www.uoc.edu/mosaic/old/2_opinion2/modeljuny/perebascones2.html)

<http://www.endanza.org/videodanza/creat.html>

<http://72.14.207.104/search?q=cache:zaCSqpJIW2sJ:www3.usal.es/~viriato/filosofia/>

[ebcongreso.com/VictoriaPerez.doc+que+es+videodanza+&hl=es&lr=lang\\_es](http://ebcongreso.com/VictoriaPerez.doc+que+es+videodanza+&hl=es&lr=lang_es)

<http://www.malba.org.ar/web/t1registro.php?id=34>

<http://miarroba.com/foros/ver.php?foroid=96350&temaid=1134581>

<http://www.revistarte.com/numero53/arteenlared.html>

<http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>

[http://64.233.161.104/search?q=cache:bCM6fCDnniMJ:atari.uniandes.edu.co/burbano/mecad\\_clases/material.html+%22STREAMING+ART%22&hl=es&lr=lang\\_es](http://64.233.161.104/search?q=cache:bCM6fCDnniMJ:atari.uniandes.edu.co/burbano/mecad_clases/material.html+%22STREAMING+ART%22&hl=es&lr=lang_es)

<http://members.fortunecity.es/mariaeuge/i.html>

[http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart|ES&ID\\_IDIOMA=es](http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart|ES&ID_IDIOMA=es)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_Virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_Virtual)