

Caracteritzant el mitjà

Objectius

Aquest mòdul proposa la definició del mitjà i de les seves característiques específiques tenint en compte el seu procés evolutiu. Es pretén que l'estudiant sigui capaç del següent:

- Analitzar els elements expressius del vídeo i valorar les implicacions creatives i estètiques que comporta l'elecció de diferents formats.
- Comprendre el procés de legitimació del vídeo en l'art i identificar els seus formats. Relacionar-lo amb altres formes audiovisuals.
- Identificar les noves formes evolutives del vídeo de creació i les seves extensions cap a la música i les noves tecnologies.
- Contextualitzar-ne la producció i difusió en el mercat de l'art.

El vídeo és una forma paradigmàtica de l'art tecnològic del nostre temps i, per tant, recull la seva complexitat i les seves contradiccions; analitzant les seves peculiaritats també prenem el pols a les diverses manifestacions de l'art actual. Analitzem críticament una videoinstal·lació, per exemple, i veurem que, a més dels seus elements constitutius –relacions entre imatge, espai i objecte–, haurem de tenir en compte la varietat de codis i llenguatges que introdueix la seva predisposició multidisciplinària, el tema i continguts, les dificultats en la recepció de l'obra per part de l'espectador, la seva difusió en el mercat de l'art (museus, institucions, galeries)..., una problemàtica comuna a tota la producció artística actual.

Planificació de l'aprenentatge

Unitats	Objectius	Contingut	Propostes d'activitats d'ampliació	Lectures suggerides
1. Temps, espai, i espectador en el vídeo de creació	Analitzar els elements expressius del vídeo i valorar les implicacions creatives i estètiques que comporta l'elecció de diferents formats.	El temps com a matèria primera del vídeo Cinta de vídeo i videoinstal·lació Posada en escena i recorregut en la videoinstal·lació Circuits tancats de televisió (CCTV): sense espectador no hi ha obra	Activitat 1 Comentari crític sobre l'obra d'un dels principals autors analitzats en aquest mòdul: Mari-Jo Lafontane, Fabrizio Plessi, Jim Campbell o Dan Graham.	B. London (1995). "Time as Medium: Five Artists "Video Installations". <i>Leonardo</i> (vol. 28, núm. 1). Ch. Boicos (1993). "Where Can Video Art Go Now?". <i>Art International</i> (núm. 13). <i>Fabrizio Plessi: Videocruz</i> (1987). Madrid: Museo Español de Arte Contemporáneo. <i>Dan Graham</i> (1987). Madrid: Centro de Arte Reina Sofía, Ministerio de Cultura.
2. Formats, mitjans afins i desplaçaments	Comprendre el procés de legitimació del vídeo en l'art i identificar-ne els formats. Relacionar-lo amb altres formes audiovisuals. Identificar les noves formes evolutives del vídeo de creació i les seves extensions cap a la música i les noves tecnologies.	El procés de legitimació del vídeo en l'art Formats videogràfics: definicions i caracteritzacions Cinema experimental i videoart: punts de trobada Desplaçaments i nous híbrids: vídeo/cinema en línia i música visual		M. Sturken (1989). "La elaboración de una historia. Paradojas en la evolución del vídeo". <i>El Paseante</i> (núm. 12). Madrid: Ediciones Siruela. V. Fagone (1989). "Dal cinema sperimentale all'arte video". A: V. Valentini. <i>Intervalli. Tra film video televisione</i> . Palermo: Sellerio Editore.
3. Perifèries: producció, difusió i mercat	Contextualitzar-ne la producció i difusió en el mercat de l'art.	El vídeo en el mercat de l'art: història d'una paradoxa Centres internacionals de producció Espais de distribució: festivals, fires i distribuïdores	Activitat 2 Article sobre les institucions i el mercat de l'art i la seva relació amb els nous mitjans tecnològics en l'art.	J. Millares . "t.t.e.e. vs. I.A.C. / A.A.A.". <i>Peninsulares</i> . M. Sturken (1983, maig). "The Whitney Museum and the Shaping of Video Art: An Interview with John Hanhardt". <i>Afterimage</i> .

Temps, espai i espectador en el vídeo de creació

- El temps com a matèria primera del vídeo
- Cinta de vídeo i videoinstal·lació
- Posada en escena i recorregut en la videoinstal·lació
- Circuits tancats de televisió (CCTV): sense espectador no hi ha obra
- Material de consulta

El temps com a matèria primera del vídeo

Les cintes de vídeo, igual que les pel·lícules de cinema, són seqüencials; és a dir, la seva construcció es basa en una progressió temporal d'imatges i sons que l'autor ordena creativament per transmetre un sentit. "El temps és el que és intrínsec al vídeo, i no la visió tal com impliquen les seves arrels etimològiques" assegura l'artista Gary Hill [Gary Hill (1992). *Gary Hill*. París: Centre Georges Pompidou].

La noció de temps resulta tan fonamental en el procés de creació de l'obra videogràfica que alguns autors han arribat a qualificar d'"escriptures temporals" els diferents estils dels videoartistes. De fet, l'artista que realitza un vídeo es concentra en un temps lineal determinat pel muntatge de la imatge i el so, un temps similar al de la lectura i l'escriptura, que més tard reproduirà de la mateixa manera l'espectador durant el visionatge. Així, l'artista "escriu" i el públic "llegeix" l'obra.

Per a comprendre-ho millor establim una comparació entre música i vídeo, ja que en ambdues disciplines el concepte de temps es tracta d'una manera similar. En primer lloc, tant en una composició musical com en una cinta de vídeo, les obres no es donen completes i d'una vegada, no s'inclouen en un simple instant com passa amb la pintura i l'escultura, sinó que es desenvolupen en **el temps**; només podem conèixer l'obra completa quan aquesta ja ha acabat. En segon lloc, tant l'artista que treballa amb el vídeo com l'interpret musical utilitzen com a "material de treball" el concepte abstracte de temps, un concepte difícilment manipulable i poc comprès en altres camps de l'art. Nam June Paik així ho assegura quan escriu sobre la seva pròpia obra: "Crec que comprenc el temps millor que els videoartistes que procedeixen de la pintura i l'escultura. La música és la manipulació del temps, totes les formes de música tenen diferents estructures i construccions. Així com els pintors comprenen l'espai abstracte, jo comprenc el temps abstracte" [Nam June Paik (1974). *Video 'n' Videology 1959-1973*. Syracuse (Nova York): Everson Museum of Art]. Un altre gran artista del vídeo, Bill Viola, reflexiona en el mateix sentit i ens transmet d'una manera molt poètica la seva manera de treballar el temps en el vídeo.



"El tiempo es la materia prima del vídeo [...] Todos mis intereses están dirigidos, a fin de cuentas, hacia este terreno, y es por esto por lo que siempre he afirmado que el vídeo está más cerca de la música que de la escritura, la pintura o la fotografía. Componer imágenes en vídeo es lo mismo que componer música: en los dos casos se ordenan los acontecimientos según un tiempo determinado [...] Si yo hubiese querido, habría podido realizar mis obras mediante la fotografía y la pintura, pero me atrae trabajar con el vídeo porque es la expresión del tiempo. El pensar, la experiencia y la emoción transcurren en el tiempo. La tecnología que teníamos a nuestra disposición hasta hoy, que nos permitía solamente ver imágenes fijas, ha creado una ilusión de la imagen misma como algo estático, cuando es la transformación de la imagen lo que resulta más interesante. En la vida humana eso es lo más básico, cómo cambiamos en el mundo y en el tiempo. Cuando hago un vídeo, el punto de partida es la imagen, pero lo que estoy haciendo realmente es *el movimiento de la imagen en el tiempo*. Ese es el oficio de hacedor de vídeos."

Bill Viola en una entrevista d'Octavio Zaya (1989). *El Paseante* (núm. 12). Madrid.

Totes les obres de Bill Viola –que també tenia una vasta formació musical quan es va iniciar en el vídeo– estan conscientment construïdes amb la matèria primera del vídeo, encara que en moltes aquest aspecte predomina per sobre de qualsevol altre. Aquest és el cas de *The Reflecting Pool*, en el qual un home queda suspès a l'aire i desapareix mentre salta a un estany, per a després reaparèixer de sobte a l'aigua: "Cualquier movimiento o cambio en una escena tranquila no son otra cosa que los reflejos y ondulaciones sobre la superficie de un estanque en el bosque. El tiempo se convierte en algo alargado y puntuado por una serie de acontecimientos vistos solamente como reflejos en el agua" [Bill Viola (1993). *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía].



The Reflecting Pool (7 min) (1977-1979), Bill Viola.
<http://www.24hourmuseum.org.uk/nwh/ART14037.html>



Podeu veure un fragment de *The Reflecting Pool* (7 min) (1977-1979) de Bill Viola en l'adreça següent de l'SFMOMA:

http://www.sfmoma.org/espace/viola/dhtml/content/viola_gallery/BV13v.html.



Lectura recomanada

J. Sucari. "El Vídeo de creació: una nueva función del tiempo". <http://www.arrakis.es/~jsucari/escritos/escritos6.htm>.



L'artista i professor Josu Rekalde, que ha reflexionat especialment sobre aquest tema, afirma: "La condición temporal del material electrónico es su mayor especificidad y marca el punto de unión entre el ritmo visual y el sonoro. Como en la música, podemos hablar de tiempos simultáneos, de capas diferentes que simultaneándose en el presente constituyen una polifonía. No se trata de explorar sólo la secuencialidad de un lenguaje narrativo, sino de concebir la secuencia temporal como un territorio para la creación. Podemos además analizar el tiempo ralentizado, el tiempo acelerado y el tiempo retardado, como posibilidades de la tecnología que nos permiten explorar más allá de las percepciones sensoriales (sonoras y visuales) directas. Procesos que por su duración ínfima (la rotura de un cristal o el estallido de una gota al chocar contra el suelo) o por su lento proceder (el crecimiento de un vegetal) se escapan al umbral de percepción humana, pueden ser re-presentados en una ventana temporal apropiada para nuestra percepción" [Josu Rekalde (2001). "De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo". *Universo Fotográfico* (núm. 4). Universidad Complutense de Madrid. <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>].

Cinta de vídeo i videoinstal·lació

Els dos principals suports del vídeo de creació són la cinta de vídeo i la videoinstal·lació. La diferència més evident entre totes dues és espacial i afecta, consegüentment, el tipus d'exhibició i la vivència de l'obra per part de l'espectador.



La cinta de vídeo implica la visió frontal d'una imatge en un monitor de televisió, o en una pantalla de projecció, davant dels quals l'espectador roman immòbil observant.

La videoinstal·lació, tanmateix, mostra les imatges en un espai que ha de descobrir o ha de recórrer l'espectador. Així, es podria definir com una obra d'art que recull conjuntament les possibilitats de la imatge videogràfica i les de l'entorn físic.



Però a més d'aquesta diferència en l'exhibició, les dues parteixen de condicionants molt diferents durant el procés d'elaboració de l'obra. Qualsevol artista que treballi els dos camps, el de la cinta de vídeo i el de la videoinstal·lació, sap que tant el plantejament com els resultats seran molt diferents en un cas i l'altre.

Fins ara hem parlat de la importància del temps en la realització d'una cinta de vídeo, però aquest paràmetre també

varia en la videoinstal·lació. Quan s'elabora una videoinstal·lació, la forma de treball canvia de manera substancial, ja que l'artista no solament ha de tenir en compte aquell temps lineal, inherent a les imatges seqüencials que mostrarà la cinta (o les cintes) de vídeo, sinó que ha de pensar simultàniament en l'espai on es mostraran aquestes imatges i en els possibles punts de vista que adoptarà l'espectador. Es produeix aquí un desdoblament en el qual l'experiència del temps queda desplaçada per l'experiència física de l'espai; l'artista treballa les imatges alhora en el temps-espai de la cinta, i en el temps-espai de l'entorn.

Analitzarem, llavors, una obra de l'artista belga Mari-Jo Lafontaine que resulta paradigmàtica per la manera que té de tractar el temps de les imatges en la instal·lació. La peça es titula *A les cinc de la tarda* (1984) i és composta per quinze monitors encastats en monòlits negres que formen un cercle i quatre altaveus ocults. Les imatges que mostren aquests monitors es corresponen a cinc cintes de vídeo amb idèntic contingut, connectades a tres monitors cada una; és a dir, cada grup de tres monitors mostra una mateixa cinta de vídeo. A l'interior d'aquest espai, l'espectador pot veure, mitjançant un muntatge en bucle, les imatges lleugerament dessincronitzades d'una cursa de toros ambientada amb música de Malher, i d'una balladora de flamenc que balla al ritme d'una melodia de percussió àrab.



A les cinc de la tarda (1984), Mari-Jo Lafontaine.
http://www.marie-jo-lafontaine.com/sv_11/sv11_01.html

La peculiaritat d'aquesta videoinstal·lació resideix en la manera de mostrar les imatges amb un mètode que l'autora denomina *decalatge* i que consisteix en la projecció simultània a totes les pantalles de cintes de vídeo amb idèntic contingut, però amb un lleuger desfasament de temps (retards d'1, 2 o 3 segons), de manera que cada imatge es pot veure sempre repetida o anticipada mirant el monitor contigu: "Una sola pantalla no aporta gran cosa, uno lo ve como si estuviese ante un aparato de TV. Al contrario, ante una instalación, el espectador es presa de un mecanismo de seducción. En mis videoinstalaciones –asegura Lafontaine– el espectador puede ver al mismo tiempo el pasado, el presente y el futuro, porque el tiempo se puede estirar como una goma elástica. En una sola mirada se ven muchas más imágenes: pasado, presente y futuro" [Mary-Jo Lafontaine a *El arte del vídeo*.] Així doncs, aquest decalatge permet que a la primera pantalla veiem el principi de l'acció amb l'espasa a punt de clavar-se en el toro, mentre que en unes quantes més enllà permet que puguem veure ja la seva mort. A les pantalles intermèdies es pot observar simultàniament el desenvolupament de l'acció dilatat en el temps; i com que està muntat en bucle, quan a la pantalla final es torna a iniciar l'acció, en la primera ja està finalitzant.



Imatge d'*A les cinc de la tarda* (1984), Mari-Jo Lafontaine.
http://www.marie-jo-lafontaine.com/sv_11/sv11_01.html



Vídeo

Podeu veure el vídeo, fotografies, textos i dades tècniques d'*A les cinc de la tarda* (1984) de Mari-Jo Lafontaine en l'adreça següent: http://www.marie-jo-lafontaine.com/sv_11/sv11_01.html.

El títol de l'obra fa referència al poema "La cogida y la muerte" de Federico García Lorca i utilitza la disposició en cercle com una metàfora de la plaça de toros: col·loca l'espectador a l'arena i l'obliga a ocupar el lloc del torero... o potser el del toro. Els suports monolítics i de color negre al·ludeixen també als cercles sacrificials de pedres sagrades. La càmera capta plans tancats del torero girant sobre si mateix en torejar i de la balladora de flamenc fent voltes sense cessar. La narració enllaça el principi amb el final creant una història circular, de manera que el muntatge en bucle de l'escena es repeteix sense cessar mentre la instal·lació és accessible al públic; fins i tot la disposició dels monitors obliga a una lectura circular, no lineal. Les imatges, l'espai, l'espectador... tot gira sense cessar en aquesta instal·lació.



Pautes per a la crítica d'obres i per a la realització pràctica

Aquesta excel·lent estratègia de creació de Mari-Jo Lafontaine resulta idònia per a il·lustrar una idea de l'artista Francesc Torres que ens ajudarà a saber distingir les vertaderes videoinstal·lacions: "Una verdadera videoinstalación es aquella que tiene el vídeo como centro de gravedad de la pieza" [Francesc Torres en una entrevista d'R. Oliverares (1990). "Francesc Torres. Arte es lo que hago, pero no en lo que pienso". *Lápiz* (núm. 77).]

En la videoinstal·lació, el vídeo funciona com una part del discurs total, però una part imprescindible, fonamental. Davant d'una obra d'aquest tipus, intentem respondre les preguntes següents:

- Resulta fonamental la inclusió del vídeo a la peça? Es podria explicar el mateix amb imatges estàtiques? Aporta res de diferent de manera substancial la imatge en el temps?
- S'utilitza la imatge anecdòticament, com en una espècie de joc que es limita a substituir la imatge real per la seva imatge en vídeo? La relació entre imatge i objecte és merament circumstancial o decorativa? S'utilitza el vídeo tan sols com a "curiós recurs tecnològic"?



La imatge videogràfica ha d'aportar una potent càrrega significant a l'obra. És necessari que es donin certes relacions fonamentals entre la imatge de vídeo i l'espai o els objectes d'aquest espai. S'ha de produir una tensió, una confrontació entre totes dues que doni sentit a l'obra, que l'enriqueixi, que aportin noves sensacions o informacions. Aquest tipus de percepció no es pot limitar a un truc, a una anècdota, sinó que ha de desencadenar una percepció diferent i ha de provocar una reflexió. A partir del moment en què un artista decideix incorporar el vídeo a una instal·lació, ha de voler expressar una cosa concreta que no pot dir amb altres mitjans. En l'elecció d'un suport hi ha d'haver una intencionalitat expressa que el converteixi en el més adequat per a expressar una idea. Si aquesta intencionalitat no existeix l'obra perd el seu poder.



Per a redundar en aquesta idea traduïm i transcrivim a continuació l'extracte d'un irònic article de l'historiador Chris Boicos (1990) en el qual descriu, segons el seu criteri, diferents "mals usos" del vídeo en la instal·lació: "Where Can Video Art Go Now?". *Art International* (núm. 13).

- **Com a efecte decoratiu.** Com una font de llum de color que parpelleja contrastant amb la resta d'elements, tal com fa Nam June Paik en els seus treballs dels vuitanta. Això quant a la imatge, però si continuem fent al·lusió a Paik, la finalitat sembla no diferir gaire respecte a l'objecte; per tots és sabut que en aquests últims anys, les seves videoescultures han degenerat en vertaders "engendres de discoteca".
- **Com a resolució d'un problema merament tècnic.** Molts treballs videogràfics es basen en les estranyes actituds que adopten els monitors i en les creatives solucions a problemes tècnics. A *Bathroom Triptych -the Bath tub* (1989) d'Alain Longuet, el problema més evident va ser com podia evitar electrocutar-se amb tres minimonitors, hermèticament tancats en caixes, que flotaven sobre un líquid turquesa.
- **Com a acte teatral d'il·lusionisme.** *Video-Opereta*, de Michel Jaffrenou, és una obra que il·lustra la història

del món en la qual un mag de *music-hall* llança dins d'un monitor un ou que es transformarà en un ocell que vola a través de les seqüències que apareixen a la pantalla. Simples efectes com aquests haurien estat impossibles de realitzar sense un sincronitzador de vídeo com els que han aparegut recentment en aquests últims deu anys. A mesura que els efectes tècnics van sent més usuals, l'inicial sentit de novetat i plaer desapareix i es necessiten efectes cada vegada més sofisticats que augmentin aquesta sensació.

- **Com a simple projecció d'imatges.** La recent evolució de la videoinstal·lació sembla deixar de banda la seva faceta escultural i material per mostrar, en la foscor de les sales, una sèrie d'imatges en un munt de monitors anomenats *video walls*.
- **Com a mostrari de paletes gràfiques.** Terreny gairebé exclusiu de les cintes, però incorporat en nombroses ocasions a la videoescultura, algunes obres es constitueixen com a vertaders mostraris de trucs i efectes que abans haurien de ser divertiment de tècnics en les seves hores lliures que tema d'artistes. De tota manera, es podria pensar si els artistes actuals no s'han convertit precisament en això, en laboriosos operadors de videojocs de luxe.
- **Com a efectes d'animació per ordinador.** Des que els ordinadors es van introduir en el món de la imatge, les barreres entre una disciplina artística i l'altra han anat desapareixent cada vegada més fins a diluir-se en una amalgama de productes que conviuen en el mateix aparador, de tal manera que l'animació i el videoart han acabat essent sinònims en la ment dels que es dediquen al mitjà.

Finalment, hem de recordar aquí que el naixement del videoart és determinat per la utilització de la televisió com a objecte artístic abans que per la realització d'una cinta de vídeo. La primera obra d'art que va incorporar un aparell de televisió va ser *La mirada alemanya*, realitzada el 1958 per l'artista alemany Wolf Vostell i, posteriorment, els *13 Distorsed TV Sets* que Nam June Paik va exposar el 1963. *La primera cinta de videoart*, també de Paik, no es va realitzar fins al 1965.



Lectures recomanades

B. London (1995). "Time as Medium: Five Artists 'Video Installations'". *Leonardo* (vol. 28, núm. 1).
<http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=44&page=1>.

Ch. Boicos (1990). "Where Can Video Art Go Now?". *Art International* (núm. 13).

VEGEU TAMBÉ

Aquest apartat es complementa amb el contingut del nucli de coneixement "Principals formats videogràfics: definicions i caracteritzacions" d'aquest mateix mòdul didàctic.

Posada en escena i recorregut en la videoinstal·lació

A l'hora d'exhibir una obra, qualsevol artista sempre té en compte una escenografia ideal en la qual pugui mostrar el seu treball. Quan un pintor penja els seus quadres en una galeria, per exemple, va amb molt de compte a triar-ne la il·luminació i la disposició. Els artistes que realitzen cintes de vídeo treballen exclusivament amb les imatges durant el procés de creació de l'obra, es concentren en el sentit i idees que transmetran, i només es plantegen la seva exhibició davant del públic en el moment d'exposar la seva obra.



Els artistes que treballen amb la videoinstal·lació parteixen a priori de l'espai de l'exposició i del tipus de recepció de l'obra per part del públic; tenen en compte, abans que res, quin serà el recorregut de l'espectador, què és el que veurà i des de quins diferents punts de vista ho veurà. En certa manera, es podria dir que la videoinstal·lació és un "art de l'escenificació".



Per a comprendre millor aquest procés de treball, analitzarem les obres de dos artistes que es plantegen conscienciosament l'escenificació dels seus projectes, encara que parteixen de plantejaments gairebé oposats; el primer treballa la cinta de vídeo; el segon, la videoinstal·lació.

Patrick de Geetere és un artista parisenc que realitza cintes de vídeo, però que aborda d'una manera específica les seves exhibicions (*premières*), creant un entorn particular adequat a cada una de les seves obres. Aquest va ser el

cas de *Les Contaminations*, una obra homenatge a Andy Warhol i la Velvet Underground, amb entrevistes a John Cale, Paul Morrissey, Jonas Mekas, Nam June Paik, o James White. La cinta està estructurada com un dens *collage* de música, poesia, narració i imatges i el seu títol al·ludeix a la contaminació d'idees i ambients, ja que recupera la filosofia de Warhol per mitjà de la vida de personatges marginals dels noranta que mantenen un esperit molt similar al de La Factory. En realitat, l'obra és un **documental de creació** realitzat "a la manera" de Warhol. Llavors..., com es pot presentar aquest treball al públic "de la millor manera possible"? Doncs muntant una festa " a la manera de Warhol"!



John Cale a *Les Contaminations* (1992), Patrick de Geetere.
<http://www.exquise.org/francais/catalogue.htm>

El dia de la seva presentació davant del públic, Patrick de Geetere va organitzar una gran festa simultània en una galeria de París i en una altra de Nova York –ja que els personatges entrevistats vivien en aquestes dues ciutats– que va enllaçar amb una connexió via satèl·lit que permetia als participants parlar entre ells en directe. L'ambientació, sens dubte, remetia a l'estètica pop.

Evidentment, l'obra original mai no ha estat una videoinstal·lació (ni tan sols un espectacle), ja que es distribueix en format vídeo. De Geetere no la va pensar en termes d'"espai" i "exhibició" durant la seva realització i només va crear aquesta gran posada en escena *a posteriori*, en aquesta ocasió única.

Fabrizio Plessi és un artista italià que realitza videoinstal·lacions espectaculars, basades en un desplegament de mitjans i estratègies orientades a la completa captació de l'espectador. Segons les seves pròpies declaracions, la seva obra està relacionada amb la tradició barroca de l'espectacle a Itàlia (segle XVII) que buscava impactar en l'espectador i meravellar-lo amb la simultaneïtat de disciplines: l'enginyeria, el dibuix, l'escultura, la pintura i l'escenari teatral. Així doncs, Plessi treballa les videoinstal·lacions a partir d'una posada en escena que pretén "electritzar els sentits".

En la Documenta 8 de Kassel va presentar *Roma*, una videoinstal·lació que ocupava per complet una sala i que il·lustra molt bé aquesta idea. La gent que circulava al voltant primer sentia una música i després es trobava amb una escala negra i fosca. A mesura que anaven pujant per l'escala, la música creixia gradualment fins a arribar al lloc que ocupava l'obra. Però encara no podien veure la instal·lació, havien de pujar tres o quatre escales més i... llavors la veien finalment! Una gran sala en penombra amb les parets repletes d'arcades, tota pintada en vermell pompeïà; una cadena mecànica, similar a les que s'utilitzen per a treure pedres dels rius, en perpetu moviment; un enorme cercle obert format per multitud de monitors que mostren a les seves pantalles aigua del Tíber circulant sense cessar, al voltant d'ells i recolzades contra les parets, lloses de marbre de Carrara. El públic, finalment, es podia introduir a la instal·lació, podia recórrer-la, sumir-s'hi; perquè tot el que veia, tocava o sentia estava destinat a saturar els seus sentits.



Roma (1987), Fabrizio Plessi.



"Sóc italià en la mesura que he viscut en certa sensibilitat manierista. M'estic referint, per exemple, als Jardins de Tivoli o al Palau de Caserta, en els que els artistes havien de meravellar i sorprendre. Per a això utilitzaven artificis: l'aigua, el foc, l'aire. Se servien de la posada en escena, d'una teatralitat que no era només teatre, sinó que era també una forma subtil, jo diria conceptual, d'electricitzar els sentits. Els sentits s'electricitzen si es té consciència d'ells, però s'activen si són estimulats amb fets emotius, a través del teatre. El teatre fa que un se'n vegi embolicat en una mecànica sentimental-humoral que fa perdre les connotacions de la butaca. La instal·lació no està feta només d'objectes, hi ha llums, ombres, penombres, sons... i d'aquesta forma l'espectador és alhora raptat i captat per aquesta mecànica global de la teatralitat".

Fabrizio Plessi (1988) en una entrevista de Santiago B. Olmo per al catàleg *Plessi. Videosal*. Palma de Mallorca: Palau Solleric.



Videoinstal·lacions de Fabrizio Plessi: <http://www.artsystem.it/plessi/opere.htm>.



Lectura recomanada

F. Plessi: *Videocruz* (1987). Madrid: Museo Español de Arte Contemporáneo.

Circuits tancats de televisió (CCTV): sense espectador no hi ha obra



"Ce sont les regardeurs qui font les tableaux".

Marcel Duchamp

"Són els que miren els qui fan els quadres". Aquesta cèlebre frase de Marcel Duchamp, formulada al començament del segle XX, es refereix a la competència i responsabilitat de l'espectador en la creació d'una obra d'art. Segons aquest gran artista i teòric, "l'acte creatiu no el realitza només l'artista; l'espectador posa en contacte el treball amb el món exterior per la representació i interpretació de les seves qualificacions internes i d'aquesta manera suma la seva contribució a l'acte creatiu" [Marcel Duchamp (1957, estiu). "The Creative Act". *Art News* (núm. 4).]

El grau de participació i d'interacció de l'espectador amb una obra pot assumir diferents nivells, alguns de tan bàsics com el descrit per Billy Name, fotògraf de The Factory: "Andy Warhol creia que hi havia nombrosos graus de participació del públic en una obra i si en la projecció d'una pel·lícula l'espectador s'aixecava, se n'anava de la sala i després hi tornava, considerava l'acció com a part integrant de la pel·lícula" [Billy Name, en el vídeo *Les Contaminations* (1992) de Patrick de Geetere]. Sens dubte, es tracta d'una posició extrema; a l'altre plat de la balança ens trobaríem amb la participació inevitable de l'espectador en les videoinstal·lacions realitzades amb circuits tancats de televisió (CCTV, *Closed Circuit Television*), un tipus d'obres en el qual es desenvolupa una vertadera interactivitat entre el dispositiu i l'espectador.



En les videoinstal·lacions que incorporen CCTV o càmeres de vigilància, l'espectador no solament no es pot evadir de la participació en l'obra, sinó que es converteix en el seu protagonista. Sense espectador no existeix l'obra.

El sistema del CCTV consisteix a connectar una càmera a un monitor, i d'aquesta manera l'espectador s'integra a l'escena i en rep una visió directa en poder-hi observar la seva pròpia imatge.

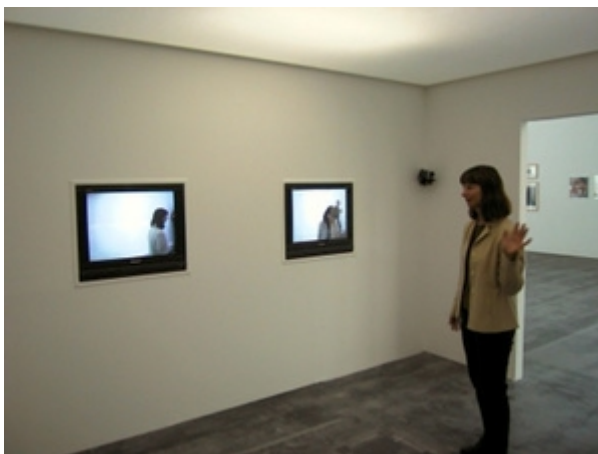
Són obres efímeres perquè només existeixen en el moment en què intervé l'espectador davant de la càmera i perquè no tenen suport definitiu, ja que no es graven amb la intenció d'aconseguir un producte acabat. El seu valor és eminentment processual.

Moltes d'aquestes videoinstal·lacions es caracteritzen per utilitzar una càmera oculta o camuflada amb la intenció de sorprendre l'espectador i posar de manifest el control que exerceixen les càmeres de seguretat sobre els ciutadans. Altres vegades, només pretenen confrontar l'espectador amb la seva imatge, i utilitzen el vídeo com si es tractés d'un mirall que li permet comprovar les seves pròpies reaccions com a "observador observat".



Aquest tipus d'obres van ser desenvolupades en els primers temps del vídeo per artistes com Ira Schneider, Peter Campus, Bruce Nauman i Dan Graham, d'entre els quals aquest últim és qui hi va experimentar més conscienciosament. El nord-americà Graham va realitzar videoinstal·lacions en CCTV des del 1974 fins al 1977 i, malgrat que resulta complicat descriure aquestes obres, intentarem fer-ho amb algunes de les seves peces més representatives.

A *Time Delay Room 2* (1974) l'espectador que entra a la sala pot veure dues imatges diferents de si mateix als monitors de televisió, captades per dues càmeres en CCTV des de diferents angles. La peculiaritat resideix en el fet que les imatges a la pantalla no succeeixen en temps real, sinó que mostren les seves accions uns quants segons abans. En la fotografia següent veiem com el subjecte aixeca una mà mentre la seva imatge a la pantalla encara no ha iniciat aquest moviment.



Time Delay Room 2 (1974), Dan Graham.
<http://www.oldenburg.de/edith-russ-haus/german/avatar.html>

Això és possible gràcies a un dispositiu ideat per Graham denominat *desfasament temporal* (**time delay**) que funciona de la manera següent: les imatges que capta la càmera en CCTV es registren en una cinta de vídeo en un primer magnetoscopi, però són llegides per un segon magnetoscopi que recull físicament la cinta (una sola cinta desfila pels dos magnetoscopis), de manera que la distància que recorre la cinta determina un desfasament de més o menys de temps, sempre mesurat en segons.

A *Present Continuous Past(s)* –una obra que podem experimentar en el Centre George Pompidou de París, ja que pertany a la seva col·lecció permanent– Graham afegeix una nova dimensió a l'obra confrontant l'espectador, alhora, a la seva imatge al mirall. Consta d'una sala on dues parets contigües són miralls i la tercera té un petit monitor amb una càmera a sobre. La càmera transmet en CCTV les imatges dels espectadors que es col·loquen davant amb un desfasament temporal de 8 segons, de manera que l'espectador pot observar simultàniament diverses imatges de si mateix: la seva imatge en temps real als miralls laterals, la seva imatge amb un retard de 8 segons a la pantalla del

televisor, l'"eco" d'aquesta imatge que es reflecteix de nou al mirall amb un desfasament de 16 segons... i així successivament.



En l'obra *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* (1974), de Dan Graham, es dona un túnel d'"imatges en el temps".
<http://www.sfmoma.org/>

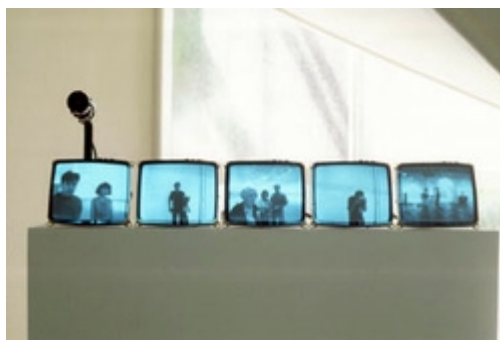
Bill Viola reflexiona sobre l'èxit que van tenir aquest tipus d'obres entre el públic: "En aquella època la major part de la gent no havia vist mai la seva pròpia imatge en un monitor i, sobretot, mai no havia fet l'experiment de veure's en un monitor en diferit: el fet de transmetre la imatge d'una persona amb alguns segons de retard incrementa el procés d'autoconsciència generat per la confrontació amb la pròpia imatge" [Bill Viola a Valentina Valentini (ed.) (1993). *Bill Viola. Vedere con la mente e con el cuore*. Taormina: Arte Gangemi Editori.]

A mesura que ens hem anat acostumant a veure'ns a nosaltres mateixos en una pantalla de televisió, la rudimentària tecnologia d'aquestes primeres experiències en CCTV també ha evolucionat i ha estat superada àmpliament pels treballs realitzats en aquestes últimes dècades. Paul Garrin, per exemple, utilitza una interfície ideada per David Rokeby per a realitzar la videoinstal·lació *Border Patrol* inspirada en els videojocs tipus *Quake*. La situació és la següent: l'espectador entra en una sala on s'ha aixecat un mur que conté diversos monitors. Sobre el mur, hi ha diverses càmeres embolicades en filferro de pues i connectades a un sistema de seguiment o *tracking* espacial que detecten on és ubicat l'espectador i el segueixen, de manera que aquest està permanentment localitzat. Tan bon punt és detectat, apareix un cursor de disparament a la pantalla (*target*) i es produeix una simulació de tret. Evidentment, l'espectador intenta eludir-lo desplaçant-se en l'espai, però sempre és localitzat i amenaçat per les càmeres. Aquesta obra tracta de la tecnologia com a instrument de control i poder, i dels ciutadans que hi estan sotmesos involuntàriament.



Border Patrol (1994-1996), Paul Garrin i David Rokeby.
http://www.aec.at/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=2492

Jim Campbell és un artista que a partir de 1978 va començar a realitzar vídeos i pel·lícules mentre seguia la carrera d'enginyer. Deu anys més tard va començar a dissenyar les seves pròpies eines electròniques per realitzar videoinstal·lacions interactives que envoltessin l'espectador. *Memory Recollection* és una peça basada en un sofisticat sistema de CCTV que sorprèn i intriga el públic. La instal·lació controla de cinc aparells de televisió sense carcassa, disposats en fila l'un al costat de l'altre sobre una tarima elevada 1,5 m. En un extrem, una càmera en CCTV capta la imatge de l'espectador i la torna als monitors, però les imatges en temps real dels espectadors que hi ha a la sala apareixen barrejades amb imatges d'altres persones que apareixen i desapareixen a la pantalla com si fossin fantasmes. Com és possible? Durant dos anys, Campbell ha anat emmagatzemant imatges de persones gravades en CCTV que apareixen barrejades aleatòriament amb les imatges en temps real dels individus que són en aquell moment a la sala.



Memory Recollection (1990), Jim Campbell.
<http://www.jimcampbell.tv/IN/INMemoryRec/text.html>



Vídeo

Podeu visionar el vídeo de *Memory Recollection* (1990) de Jim Campbell en l'adreça següent:

<http://www.jimcampbell.tv/IN/INMemoryRec/movie.html>

Si Dan Graham creava amb les seves obres una sensació de temps continu, on el passat recent i el present són simultanis, Jim Campbell fa un pas més enllà i incorpora la memòria d'"un altre temps i un altre lloc" a una situació actual: "Utilitzant les eines tecnològiques i els models científics com a metàfores de la memòria i la il·lusió, el meu treball pretén interpretar, representar i reflectir els processos i estats psicològics, i també les seves disfuncions" [Jim Campbell a Timothy Druckrey (ed.) (1993). *Iterations: The New Image*. Massachusetts: MIT Press.]



Lectura recomanada

Dan Graham (1997). Madrid: Centro de Arte Reina Sofía, Ministerio de Cultura.



Activitat suggerida

Comentari crític sobre l'obra d'un dels principals autors analitzats en aquest mòdul: Mari-Jo Lafontaine, Fabrizio Plessi, Jim Campbell o Dan Graham.

Material de consulta

■ Vídeos

- *The Reflecting Pool - Collected Work 1977-80* (62 min) de Bill Viola. A l'EAI <http://www.eai.org/eai/tape.jsp?itemID=491>
- Fragment de *The Reflecting Pool* (7 min) (1977-79) de Bill Viola. A l'SFMOMA http://www.sfmoma.org/espace/viola/dhtml/content/viola_gallery/BV13v.html
- Vídeo de *Memory Recollection* (1990) de **Jim Campbell**. En la seva pàgina web <http://www.jimcampbell.tv/IN/INMemoryRec/movie.html>
- Vídeo d'*A les cinc de la tarda* (1984) de **Mari-Jo Lafontaine**. En la seva pàgina web http://www.marie-jo-lafontaine.com/sv_11/sv11_01.html

■ Fotografies

- Videoinstal·lacions de Mary-Jo Lafontaine http://www.marie-jo-lafontaine.com/artxt_01.html
- Videoinstal·lacions de Fabrizio Plessi <http://www.artsystem.it/plessi/opere.htm>
- Videoinstal·lacions de Jim Campbell <http://www.jimcampbell.tv/>

■ Lectures recomanades

- **B. London** (1995). "Time as Medium: Five Artists 'Video Installations'". *Leonardo* (vol. 28, núm. 1). <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=44&page=1>

Formats, mitjans afins i desplaçaments

- El procés de legitimació del vídeo en l'art
- Principals formats videogràfics: definicions i caracteritzacions
- Cinema experimental i videoart: punts de trobada
- Desplaçaments: vídeo/cinema en línia, música visual i VinylVideo
- Material de consulta

El procés de legitimació del vídeo en l'art



"To write about... to write... about... tape is like explaining a trip to someone who's never dropped acid."

Marc Vassi (1970) a *Radical Software* (núm.1).

Aquesta citació de Marc Vassi ens ubica directament en la *drug-culture* dels anys setanta amb la intenció d'evidenciar les dificultats que trobaven els que volien escriure sobre el vídeo de creació. Durant molt de temps, parlar del vídeo no va ser una tasca fàcil; bàsicament per dues raons: en primer lloc, per la mateixa complexitat del mitjà, inscrit al seu torn en el context d'un art contemporani multidisciplinari; i en segon lloc, a causa de les dificultats, de vegades simplement "dialèctiques", de crítics i artistes en el seu propi intent de classificació del mitjà videogràfic. Aquesta obsessió per la catalogació té el seu origen en un desesperat intent de legitimar el vídeo com a art.

I per què es persegueix tant sí com no aquesta legitimació? Perquè des de la seva aparició el vídeo va tenir dos principals enemics "contra" els quals diferenciar-se, de manera que els seus traços característics es van acabar establint a partir d'una autoimposada obligació a definir-se en relació –i per contraposició– amb el cinema i la televisió.



El vídeo de creació o videoart utilitza un llenguatge que transgredeix els codis i llenguatges tradicionals del cinema i de la televisió:

- **Proposa el seu propi estil narratiu al marge de convencions.**
- **Busca una escriptura plàstica específica per mitjà de noves imatges i sons.**
- **Desbarata la noció de temps (muntatge i durada dels plans) dels mitjans audiovisuals tradicionals.**

El principal objectiu dels pioners que van experimentar amb el vídeo de creació era subvertir els codis cinematogràfics per establir una nova forma d'art audiovisual al marge de la indústria del cinema, i subvertir els codis televisius per qüestionar la relació de l'espectador amb la televisió.



Quan un nou mitjà de comunicació de massa apareix al costat d'antics mitjans de comunicació de massa, qüestiona els sistemes de legitimació dels poders econòmics, culturals i polítics preexistents i, inevitablement, té lloc una lluita per adquirir la seva pròpia legitimació i convertir-se en "vertader nou mitjà de comunicació de massa".

I el mateix succeeix en el terreny de l'art. En aquest cas, els que defensaven els mitjans ja establerts –el cinema i la televisió– exercien la seva resistència desvirtuant les qualitats de l'"intrús", mentre que els defensors del vídeo, en el seu intent per trobar la seva especificitat artística, van caure moltes vegades en un ridícul positivisme: "Hi ha una absurda i persistent concepció positivista, aliada a una lògica de la comunicació i a l'estètica, tant del realisme com de la simulació, que consisteix a creure que tot progrés tecnològic d'un mitjà artístic correspon a un progrés estètic. Així, hi hauria un progrés de la pintura a la fotografia, de la fotografia al cinema, del cinema mut al cinema sonor, del cinema en blanc i negre al cinema en color, del super 8 al 35 mm, i del cinema al vídeo". Aquesta lluita sense sentit va tenir lloc durant les dues primeres dècades del vídeo de creació entre crítics i teòrics d'un bàndol i de l'altre.

A mesura que els artistes van anar ideant noves maneres de treballar amb el vídeo, els crítics es van afanyar a definir-les i caracteritzar-les escrivint "històries del vídeo", de tal manera que l'artista Bill Viola va arribar a dir que "el

vídeo ha estat l'única forma d'art a tenir una Història, abans de tenir una història" [Bill Viola (1984). "History, 10 Years, and The Dreamtime". A: K. Rae Huffman (ed.). *Video a Retrospective 1974-1984*. Long Beach Museum of Art.]

En la seva primera època, va aparèixer una gran varietat de formes videogràfiques que es van classificar segons la seva forma de presentació, l'espai i la disposició d'imatges i objectes en aquest espai: la cinta monocanal i multicanal, el circuit tancat, la videoescultura i la videoinstal·lació..., però també el videoentorn, el plafó multipantalla, i fins i tot hi ha qui es va atrevir a descriure els "dispositius de funcionament autònom" (*sic*).

Al seu torn, aquesta varietat de formats es va agrupar en múltiples gèneres i subgèneres: la videodansa, el vídeo musical, la *video-performance*, el vídeo documental, el vídeo de ficció, etc.

Tot és vàlid en el vídeo, però "tot" havia d'estar definit; també les tècniques i recursos que utilitzaven els artistes per a realitzar les seves obres: la càmera objectiva, el sistema d'entrevistes, el tractament gràfic de la imatge mitjançant coloritzacions i sintetitzacions, l'apropiació o *scratch*, etc. Ara no sembla tan estranya la frase de Marc Vassi que iniciava aquest text, oi?



L'*scratch* és una tècnica videogràfica hereva directa del cinema experimental, en el context del qual s'ha denominat *found footage*. Ambdós termes descriuen un mateix procés que consisteix en l'apropiació de diversos materials audiovisuals d'altres autors i el seu posterior acoblament i recontextualització amb l'objectiu d'explicar una cosa completament diferent. Bàsicament, es tracta d'un *collage* d'imatges i sons reciclats i, generalment, els artistes utilitzen aquest recurs per a abordar de manera irònica i crítica alguns temes.



Encara que aquesta pràctica és gairebé tan antiga com el mateix cinema, al final dels anys cinquanta alguns realitzadors independents nord-americans, com Bruce Conner, van reactivar el *found footage* (o material trobat) creant un nou corrent alternatiu especialitzat a utilitzar pel·lícules educatives, documentals industrials, espots publicitaris, ficcions de sèries B, preses d'arxiu i tot tipus de descarts i residus cinematogràfics.

Posteriorment el vídeo adoptaria aquesta tècnica sota el nom de *scratch* televisiu. Aquesta manera de fer vídeos sense càmera –és a dir, obviant el procés d'enregistrament– comporta uns avantatges evidents, però també determina la creació. L'autor ha de tenir molt clara l'elecció del material que ha de treballar (en el cas que sigui una única obra) o bé necessita tenir accés a un bon arxiu de pel·lícules i vídeos.

Un bon exemple de l'*scratch* es dona en el vídeo *Utopia* (1994) de Max Almy i Tery Yarbrow, en el qual les autores juguen amb la noció d'interactivitat i plantegen a l'espectador una espècie de videojoc on ha de triar sempre entre dues opcions que el conduiran a la utopia o la distopia.



Vídeo

Utopia (5 min) (1994) de Max Almy i Tery Yarbrow

[http://www.vdb.org/smackn.acgi\\$apedetail?UTOPIA](http://www.vdb.org/smackn.acgi$apedetail?UTOPIA)

<http://db.swr.de/video/imkp/1995/03.ram>

Després d'una primera època d'intens esforç per classificar i definir totes les noves propostes que ideaven els artistes, es va concloure en una estandardització que inclou les principals formes de presentació del vídeo de creació. Nosaltres evitarem una classificació exhaustiva, sobretot perquè moltes d'aquestes distincions ja no resulten representatives en l'actualitat; tan sols farem referència aquells formats, gèneres i tècniques que amb el temps han adquirit un vertader pes específic. És més, en aquest moment la tendència de molts crítics, comissaris i festivals d'art –els principals responsables de la legitimació de l'art– està orientada cap a l'inespecificitat del mitjà i cap a un tractament indiferenciat del vídeo en el context de l'art.



Lectura recomanada

M. Sturken (1989). "La elaboración de una historia. Paradojas en la evolución del vídeo". *El Paseante* (núm. 12). Madrid: Ediciones Siruela.

Principals formats videogràfics: definicions i caracteritzacions

Cinta de vídeo i videonstal·lació són els dos formats bàsics del vídeo de creació, però hi ha altres productes videogràfics definits pels teòrics i pel mercat. Així, per exemple, els circuits tancats de televisió (CCTV) i les videoescultures es poden definir independentment, encara que molts autors consideren que són un tipus de videoinstal·lacions. No obstant això, hi continua havent-hi nombroses iniciatives videogràfiques d'impossible classificació ja que són a mig camí entre la *performance*, l'espectacle, el teatre i la instal·lació; i fins i tot de vegades resulta difícil assegurar si ens trobem davant d'una videoinstal·lació o si es tracta d'una simple projecció; en aquest cas la indeterminació només és equiparable al potencial d'hibridació del mitjà.

Per a poder distingir els principals formats del vídeo de creació repassarem algunes definicions significatives aportades al llarg d'aquests anys pels principals analistes del vídeo, il·lustrades amb exemples, amb la intenció de presentar una visió panoràmica de totes les seves variants. Obviarem els CCTV, ja que ja han estat àmpliament caracteritzats en l'apartat anterior.

Eugeni Bonet descriu la videoescultura de la manera següent: "En el **video-objeto** o **video-escultura** suele enfatizarse el carácter objetual/escultural de la caja-monitor, a través de su transformación o su integración en construcciones volumétricas harto singulares; aunque no hemos de olvidar el contenido ecránico —el programa vídeo mostrado en esta construcción específica— y la relación que pueda establecerse entre ambos elementos" [Eugeni Bonet (1987, març-abril). "El polivídeo en plural". *Telos* (núm .9, *El vídeo*). Madrid.]

Nam June Paik atribueix a la seva esposa, Shigeko Kubota, la "invenció" de la paraula *videoescultura* a partir de diverses peces que aquesta va realitzar en homenatge a Marcel Duchamp. Entre la sèrie *Duchampiana* destaca *Nude Descending a Staircase* i *Video Chess*.



Video Chess (1968-1975), Shigeko Kubota.
http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue_4/music/chen/popup_9a.html



Nude Descending Staircase (1975-1976), Shigeko Kubota.
http://www.kamakura-g.com/KG-html/exhibitions/kubota_98/kubota_98.html

Nude Descending Staircase consisteix en una escala de fusta de quatre esglaons que evoca la cèlebre pintura cubista de Duchamp del mateix títol. A la part vertical de cada esglaó Kubota va inserir un televisor que mostra la imatge d'una dona nua que va baixant per les escales, manipulada electrònicament amb reflexos i colors sintetitzats.

I a *Video Chess*, Kubota va presentar un suport de fusta que contenia un televisor de cara per amunt, cobert per una fusta amb un forat 10 cm al centre pel qual es podia veure la pantalla; sobre aquella hi havia disposades peces d'escacs de plàstic transparent que podien manipular els visitants. Les imatges mostren les fotografies acolorides d'una mítica partida d'escacs entre Marcel Duchamp i el músic John Cage, organitzada per Shigeko Kubota el 1968 sota el títol de *Reunion*.

John Hanhardt diferencia molt clarament entre un format i l'altre: "La **video-instal·lació** o el **video-entorno** puede definirse como una organización o disposición de elementos objetuales que determinan un peculiar espacio de lectura de la obra, y constituyen a la vez parte de ella. Las imágenes vídeo constituyen el centro de atención y, muy probablemente, la propia razón de ser de aquella disposición" [John Hanhardt (1991). "La videoescultura no es una

videoinstal·lació". A: *El arte del vídeo*]. Malgrat les evidents diferències entre totes dues, hi ha autors que es dediquen a realitzar versions de videoescultures a partir de les seves videoinstal·lacions, i passen de l'una a l'altra mitjançant una simple qüestió de sostracció d'elements.



Videoescultura *Cariàtide dels pobres* (1998), Fabrizio Plessi.
<http://www.solwaygallery.com/Pages/plessi.html>



Videoinstal·lació *Cariàtide dels pobres* (1992), Fabrizio Plessi.
<http://www.artsystem.it/plessi/op6.htm>

Eugeni Bonet incideix en una definició de videoinstal·lació oberta que no està supeditada a la planificació d'un recorregut. "**La video-instal·lació** o el **video-entorn** pot definir-se com a una organització o disposició d'elements objetuals que determinen un peculiar espai de lectura de l'obra, i constitueixen alhora part d'ella. Les imatges vídeo constitueixen el centre d'atenció i, molt probablement, la pròpia raó de ser d'aquella disposició" [Eugeni Bonet (1987, març-abril). "El polívideo en plural". *Telos* (núm. 9, *El vídeo*). Madrid.]



Videoinstal·lació *Clown Torture* (1987), Bruce Nauman.
<http://www.pbs.org/art21/artists/nauman/card2.html>

Josu Rekalde inclou en la seva explicació dues opcions fins ara no recollides, però molt habituals en aquest tipus d'obres: l'exposició *nua* de l'aparell televisiu i les projeccions simultànies a diverses pantalles. "En las **videoinstalaciones** el monitor televisivo puede formar parte de una obra tridimensional, conformando un todo formal único o como contrapunto iconicista. El hecho descontextualizador que supone trastocar la posición estándar del televisor conlleva además una trasgresión, ya que el televisor es el nuevo objeto fetiche de los hogares, es el sustituto del fuego en las chimeneas de las casas. Si a esto le unimos la difusión multicanal; es decir, la difusión simultánea de una o varias imágenes en pantallas diferentes dispuestas en el espacio según una propuesta del autor, la ya fragmentada imagen vídeo se presenta multiforme, rompiendo la lógica espacio-temporal de la imagen secuenciada en una pantalla." [Josu Rekalde (2001). "De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo". *Universo Fotográfico* (núm. 4). Madrid: Universidad Complutense].



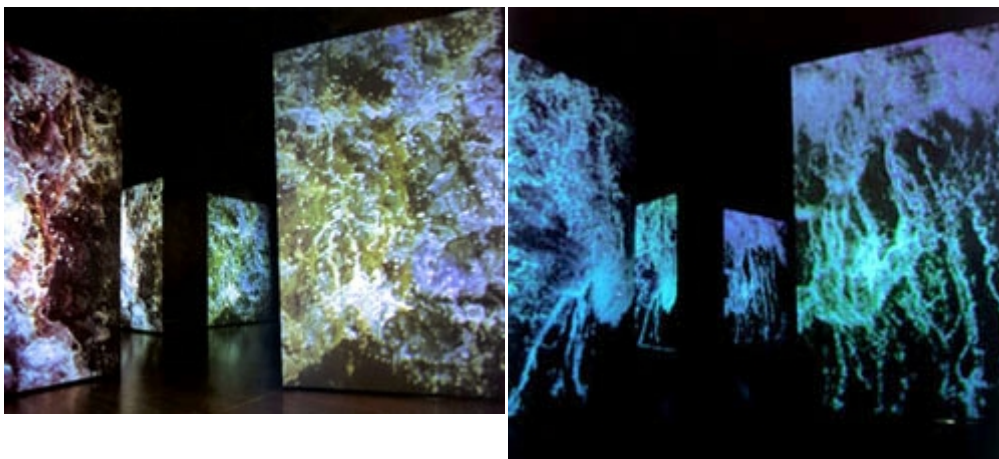
© 2000 Pipilotti Rist
 Videoinstal·lació *Sip My Ocean* (1996), Pipilotti Rist.
<http://www.afsnitp.dk/aktuelt/10/Resources/sipmyocean.jpg>

Una videoinstal·lació no ha d'incloure forçosament objectes, sinó que la posada en escena es pot donar per la disposició de les imatges en un espai que ofereixi a l'espectador una lectura "diferent" de la que ofereixen les imatges en un televisor. Aquest és el cas de moltes videoinstal·lacions basades en projeccions simultànies; fins i tot algunes multiprojeccions frontals, com els tríptics de Bill Viola, són considerades sota aquesta categoria pel seu autor.



Tríptic de *The City of Man* (1986), Bill Viola.
<http://www.artnet.com/Magazine/reviews/moore/Images/moore9-29-9.jpg>

Com assegura Christine Van Assche, es tracta sempre d'activar la percepció física, psíquica i emotiva de l'espectador: "Las **videoinstalaciones** transforman al espectador en sujeto activo. El espacio y los tiempos ficticios, los significantes visuales y sonoros, los objetos y las formas esculturales propuestos en los dispositivos vídeo, la multiplicidad de los elementos relacionados entre sí, se usan como pretexto para aprehender en sinopsis múltiples percepciones, tanto físicas como emotivas, psíquicas y mentales y para la auto-investigación" [Christine Van Assche (1986). "Acerca de las instalaciones de vídeo". A: *II Festival Nacional de Vídeo*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.]



Dues vistes de la videoinstal·lació *Borealis* (1993), Steina Vasulka
http://www.accad.ohio-state.edu/~ayoungs/260/jpgs/Steina_Vasulka.jpg
<http://www.wit.ie/art/wag/ArtArchives/Years/1999/Deirdre%20Mulcahy/borealis%20w.JPG>

Cinema experimental i videoart: punts de trobada



"Si mai hi va haver un punt d'aproximació entre cinema i vídeo aquest es va donar tan sols entre cinema experimental o d'avantguarda i videoart, ja que mentre que el primer es definia en relació amb el cinema, el segon ho feia en relació amb la televisió; tots dos amb una voluntat comuna de transgressió del llenguatge i dels codis tradicionals i d'aproximació a les tendències artístiques contemporànies."

Raymond Bellour (1986). "Les bords de la fiction". A: E. Town (ed.).
Video by artist 2. Toronto: Art Metropole.

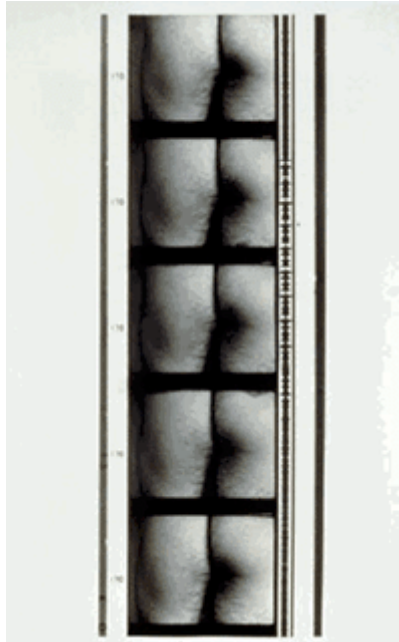
Els primers intents per trencar amb el llenguatge tradicional de cinema i amb les seves estructures narratives es van dur a terme des del cinema experimental. Entre les peces pioneres més cèlebres hi ha *Le ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger i *Anémic Cinéma* (1926) de Marcel Duchamp i Man Ray. I també el dadaïsta Hans Richter va fer excel·lents pel·lícules experimentals des del 1921 fins al 1950. A qualsevol d'aquests creadors els animava el mateix esperit transgressor que després seria representatiu del vídeo de creació.



Le Ballet mécanique (1924), Fernand Léger.
<http://www.aac.pref.aichi.jp/english/bunjyo/event/PReport-e/97/97-07jr.html>

Des de la dècada dels anys cinquanta fins als anys noranta, destaquen les personals pel·lícules del realitzador independent Stan Brakhage, interessat sobretot per les possibilitats fílmiques de la llum, el color i la textura, i per la superfície mateixa de la pel·lícula que de vegades pintava i ratllava.

El cinema experimental evolucionarà durant molt temps en guetos artístics, com va succeir amb les pel·lícules del grup Fluxus, els components del qual alternaven la pràctica del cinema i el vídeo. El Fluxfilm Program de 1966 –en el qual van col·laborar Wolf Vostell, George Brech, John Cage i Yoko Ono, entre d'altres– era un programa de cinema experimental de 93 minuts de durada, en blanc i negre i sense so, que exposava tota l'estètica Fluxus a través del cinema. Entre els *fluxfilms* va destacar un provocatiu experiment de Yoko Ono, titulat *Bottoms*, que consistia en una filmació ininterrompuda de 80 minuts dels darreres de tot aquell que va voler col·laborar anònimament en la pel·lícula.



Film número 4 *Bottoms* (1966-1967), Yoko Ono. <http://www.ago.net/www/information/exhibitions/ono/guide/flyevents/flyquotes.cfm>

Coincidint en el temps amb aquestes pel·lícules, Andy Warhol va començar a realitzar les seves famoses filmacions *underground* que van aconseguir popularitzar el gènere. La seva primera pel·lícula es va titular *Sleep*, en la qual el seu amic John Giorno apareixia dormint davant de la càmera durant vuit hores seguides. I a *Eat* Warhol va filmar el pintor Robert Indiana menjant-se lentament un xampinyó durant 45 minuts.



Segons Taylor Mead, amic de Warhol i actor en algunes de les seves pel·lícules, *Sleep* no durava realment vuit hores, sinó que era una sola hora de filmació muntada en bucle.



Sleep (1963) i *Eat* (1963), Andy Warhol
<http://www.warholprints.com/images/artwork/full/FS-I.6.jpg>
<http://www.subcin.com/plotnarr.html>

Warhol va documentar en les seves pel·lícules la monotonia de la vida diària mitjançant l'avorriment i una direcció no professional, que li interessava que quedés molt patent: "Las ideas sobre dirección de Warhol son simples hasta la estupidez, o hasta la genialidad. Pone la cámara en un trípode y ésta empieza a rodar absorbiendo la realidad como un aspirador. Son películas de un nivel técnico de aficionado, rodadas con un estilo de aficionado" [Andrew Sarris a David Bourbon (1989). *Warhol*. Barcelona: Anagrama].

La particular concepció del temps de Ferand Léger quan va proposar una pel·lícula que durés les vint-i-quatre hores del dia i que mostrés l'existència quotidiana en temps real, i a la qual es va aproximar tant Warhol, la tornarem a trobar en els primers treballs del vídeo de creació, caracteritzats també per mantenir el temps real al llarg tota la cinta. En realitat, aquesta estètica de l'avorriment no fa més que reaccionar contra la narració tradicional del cinema

comercial i de la televisió.

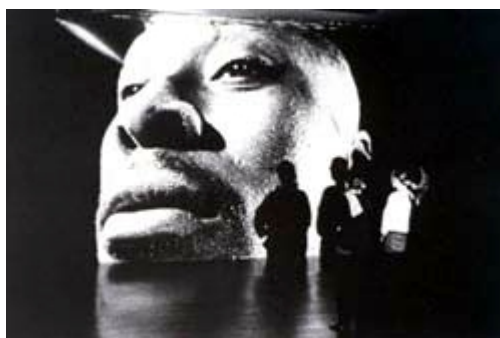
Recordem les obres de Bruce Nauman en les quals mostrava accions repetitives supeditant la durada de l'acció a la durada de la cinta.

Avui en dia, hi ha artistes com Steve McQueen que utilitzen indistintament el suport cinematogràfic i el videogràfic com a mitjans d'expressió i experimentació. *Bear*, per exemple, és una pel·lícula filmada en 16 mm, en la qual l'autor aborda de manera poètica sentiments humans com la sensualitat, la tendresa, l'agressió i la violència, mitjançant de la lluita entre dos homes.



Bear 1 (1993), Steve McQueen.
<http://www.artnet.com/Magazine/features/robinson/robinson5-9-12.asp>

Generalment, es tracta de grans projeccions en blanc i negre, sense so, d'excel·lent qualitat fotogràfica i factura, que es presenten al públic com a instal·lacions realitzades amb suport fílmic.



Bear 2 (1993), Steve McQueen.
<http://www.portikus.de/images/A0079.1.html>

Ja al final dels anys seixanta, alguns artistes havien començat a utilitzar el cinema en les instal·lacions, amb la qual cosa creaven les primeres cineinstal·lacions o filmoinstal·lacions. Al marge de la qualitat i textura de la imatge, aquestes no es diferencien en res respecte a les videoinstal·lacions, de manera que les unes i les altres es podrien considerar com a "instal·lacions que incorporen la imatge i el seu moviment en el temps".

També trobem feines representatives de la filmoinstal·lació en la trajectòria de Maria Klonaris i Katerina, una parella d'artistes (egípcia i grega respectivament) que des de 1975 treballen plegades a París. "Nuestra práctica cinematográfica es una práctica de apertura y estallido de los límites. Estallido, por otra parte, de los límites de la proyección tradicionalmente identificada con una imagen enviada sobre una pantalla." [Maria Kloranis; Katerina Thomaadakis (1983). "Images fixes/Images mobiles". A: *Pour la Photographie*. París: GERMS.] Tota la seva obra és construïda entorn d'una temàtica relacionada amb la identitat –la feminitat, l'androgin i l'àngel–, i des del 1985 fins al 2000 van treballar en el *Cicle de l'Àngel*, en el qual van explorar el potencial subversiu de la figura intersexual i el seu impacte en l'imaginari col·lectiu, mitjançant nombrosos treballs multidisciplinaris.



Mystère II: Incendie de l'Ange (1985), Maria Klonaris i Katerina Thomadakis. <http://perso.wanadoo.fr/astarti/22inc.htm>

Les instal·lacions realitzades amb suport fílmic troben el seu primer precedent en la projecció múltiple (*polivisió*) de *Napoleón*, la realització i exhibició posterior de la qual van ser curiosament planificades per Abel Gance el 1927. La part final de la pel·lícula s'havia de projectar en tres pantalles simultànies que envoltessin l'espectador, de manera que durant una batalla, per exemple, aquest pogués veure a la seva esquerra l'exèrcit invasor, a la dreta el defensor i al centre l'encontre de tots dos. El seu objectiu no difereix en absolut del dels artistes que treballen amb filmoinstal·lacions i videoinstal·lacions; es tracta sempre de capturar l'espectador en un entorn envoltant que li permeti "viure l'obra": "La primera vez que el público vea la obra no debe ser espectador, como lo es siempre ante los cuadros, sino actor, como lo es ante la vida. Sufrir con los heridos, combatir con los soldados, dirigir con los jefes" [En el documental *Abel Gance*, de France TV, emès per Radiotelevisió Espanyola el novembre de 1991].



Napoleón (1927), Abel Gance.
http://www.manovich.net/LNM_SITE_NEW/napoleon.html



Recursos

Fundada el 1994, la distribuïdora RE:VOIR té per meta fer accessible un cinema d'investigació formal i personal editant en cintes de vídeo les principals obres del cinema experimental i les de joves talents. Per mitjà del web en podem consultar el catàleg i accedir a petits fragments de vídeos i textos sobre les obres.



Lectura recomanada

V. Fagone (1989). "Dal cinema sperimentale all'arte video". A: V. Valentini. *Intervalli. Tra film video televisione*. Palerm: Sellerio Editore.

Desplaçaments: vídeo/cinema en línia, música visual i VinylVideo

■ Vídeo en línia

En aquests últims anys el vídeo de creació ha trobat en Internet un suport de difusió de baix cost i ampli abast. Generalment es tracta d'obres pensades específicament per a ser mostrades a la Xarxa i molt curtes, a causa de la seva limitada capacitat de descàrrega.

Fernando Llanos és un artista mexicà que ha creat una pàgina web exclusivament dedicada al vídeo i el lema de la qual és: "sigues feliç, consumeix vídeo". Té una secció que se centra en l'experimentació, un monogràfic d'artistes convidats i seus ja famosos *videomails*: tots els dimarts durant un any, Llanos va enviar vídeos de 20 segons de durada per correu electrònic a una llista de més de set-cents subscriptors.

Aquest tipus d'hiperproducció també es dona en la proposta del francès Nicolás Barrier, significativament titulada *Les 365 jours de 2001*, que presenta en el web un vídeo de 8 segons realitzat cada dia d'aquest any.

A més d'aquestes propostes específiques, a la Xarxa han començat a aparèixer espais concebuts com a arxius o com a exposicions, que contenen els vídeos digitalitzats d'artistes independents. Així, OVA (Open Video Archive) es presenta com un sistema obert d'arxiu de vídeo, desenvolupat per Thomax Kaulmann i coproduït pel ZKM de Karlsruhe, que ofereix una plataforma dinàmica per a la presentació de continguts videogràfics a la Xarxa i conté una col·lecció de vídeos classificats temàticament.

També des de les pàgines de Post Video Art, VideoArt.net i zzaZzoo TiVi es pot accedir a nombrosos vídeos en línia, i també des de la pàgina personal de l'artista xilè Humberto Ramírez.



Vídeo

Hate (2002) d'Humberto Ramírez

<http://easylink.playstream.com/humberto/hate.rm>

Però la primera experiència d'aquest tipus a la Xarxa va tenir lloc el 1995, quan el realitzador David Blair hi va col·locar *WaxWeb*, una versió adaptada de la seva pel·lícula *Wax or the Discovery of Television Among the Bees* (85 min), realitzada el 1991. Aquesta obra de cinema interactiu és composta per escenes de la pel·lícula que es barregen amb imatges en 3D, sons i textos que l'usuari pot manejar com vol de manera que la narració no segueix un recorregut lineal.



Waxweb (1995-1999), David Blair.
http://www.manovich.net/LNM_SITE_NEW/blair2.html

■ Música visual

La creixent activitat d'artistes visuals (vídeo, cinema, ordinador) que treballen en estreta col·laboració amb músics electrònics ha donat com a resultat un nou gènere hereu del videoclip i denominat *música visual*.

Es tracta d'obres en què àudio i vídeo formen un producte compacte d'idèntica rellevància i es presenten al públic per

mitjà de projeccions realitzades en tots els formats i disciplines de la creació audiovisual (videoart, cinema experimental, videoclips, curtmetratges, animació, documentals); són també concerts audiovisuals i instal·lacions sonores que envolten l'espectador en un ambient destinat a saturar els seus sentits. En aquest camp destaca la tasca pionera de Laurie Anderson, una de les primeres artistes que, a partir de 1980, va començar a experimentar musicalment i visualment amb les noves tecnologies.



Foto de Laurie Anderson.
<http://www.thecityreview.com/laurie.html>

Entorn d'aquesta tendència han aparegut aquests últims anys diversos grups comunitaris, com Audiovisualizers, que utilitzen la Xarxa com a espai de difusió i per a intercanviar informació tècnica i creativa. El nou territori d'investigació en aquest camp se circumscriu a l'experimentació amb els últims programaris per a àudio i vídeo apareguts en el mercat.



Renaissance (2003), vjfinny (Audiovisualizers).
<http://community.audiovisualizers.com/cgi/gallery.php?user=vjfinny&gid=3&imgid=894>

El festival SONAR de música avançada i art multimèdia que té lloc a Barcelona també és un espai altament representatiu d'aquesta nova tendència. Cada any, les seccions Sonarama i SonarCinema acullen una mostra que posa de manifest que cada dia és més freqüent que coincideixin imatge i música avançada. Organitzat sobre la base de menús temàtics dedicats a un artista en concret, una tendència, una època històrica o una disciplina específica, aquest espai revela les últimes novetats en aquest camp de la creació audiovisual contemporània.



Concert audiovisual a Sonarama 2003.
http://www.sonar.es/2003/esp/festival/news.cfm?id_noticia=140



Vídeo

Diversos vídeos complets d'autors participants en **Sonar Emissió Digital**

<http://sonar.emisiondigital.com/index.php3>

■ VinylVideo. El vídeo en discos de vinil

En les antípodes del vídeo associat a les novíssimes tecnologies, però amb la mateixa ambició de sobrepassar les limitacions de la producció i distribució, apareix el 1999 un estrany híbrid entre elapé i vídeo ideat per Gebhard Sengmüller, fundador de la companyia VinylVideo. Aquesta experiència atípica, concebuda per a funcionar com un sistema operatiu de baix cost, es basa en el procés de "fonovisió" ideat en els anys vint pel tècnic escocès Login Baird per a aconseguir transmissions televisives a través de discos de vinil i que avui té un grup de seguidors incondicionals.

Aquest "sistema revolucionari de diversió a domicili" potencia el corrent *low-tech* utilitzant mitjans dels anys cinquanta per a revifar l'actual creació sonora i visual.



Sistema VinylVideo.
http://www.onlineloop.com/vinylvideo/01_pictures/01_shows/2000-04_postmasters_ny/

Material de consulta

■ Vídeos

- *Utopia* (5 min) (1994) de **Max Almy** i **Tery Yarbrow**. A Video Data Bank
[http://www.vdb.org/smackn.acgi\\$apedetail?UTOPIA](http://www.vdb.org/smackn.acgi$apedetail?UTOPIA)
<http://db.swr.de/video/imkp/1995/03.ram>
- *Hate* (2002) de **Humberto Ramírez**. En la seva pàgina web <http://easylink.playstream.com/humberto/hate.rm>
- Diversos vídeos complets d'autors participants en **Sonar Emissió Digital**
<http://sonar.emisiondigital.com/index.php3>

Perifèries: producció, difusió i mercat

- El vídeo en el mercat de l'art: història d'una paradoxa
- Centres internacionals de producció
- Espais de difusió: festivals, fires i distribuïdores
- Material de consulta

El vídeo en el mercat de l'art: història d'una paradoxa



El naixement del vídeo va estar marcat per una vocació antimercantilista que molt aviat seria contrarestada per les iniciatives institucionals i pels interessos personals dels artistes, necessitats dels diners i el reconeixement que només els podia proporcionar el circuit artístic tradicional. Després d'una primera etapa contestatària i independent, el vídeo es va enfrontar a una problemàtica d'integració en el mercat de l'art, mediatitzada pel caràcter efímer de les seves manifestacions.



Referència

Moltes de les dades històriques que es manegen en aquest apartat han estat extretes de diversos textos de l'especialista Eugeni Bonet.

Per al mercat de l'art tradicional, la cinta de vídeo era una obra de difícil comercialització perquè el seu suport –aquesta caixa de plàstic negre– no tenia unes qualitats artístiques equiparables a les de qualsevol peça plàstica i perquè la seva reproducció fàcil i il·limitada desposseïen el vídeo del caràcter de "peça única" que havia de tenir tota obra d'art. La cinta de vídeo atemptava directament contra els principis d'autoria, originalitat i objectualitat sobre els quals sempre s'havia fonamentat el mercat de l'art.

Per la seva banda, encara que les videoinstal·lacions fossin obres objectuals, la necessitat de grans espais va ser el principal inconvenient per a la seva introducció en el mercat: la monumentalitat de moltes d'aquestes peces en dificultava l'exhibició en galeries i festivals i n'impossibilitava l'adquisició als col·leccionistes i les relegava a comptades mostres representatives als museus. De fet, la videoinstal·lació, com qualsevol tipus d'instal·lació, no ha estat mai un producte "coleccionable"; al contrari que la videoescultura, considerada com l'"objecte comercial" per excel·lència del vídeo.

L'artista Dan Graham incideix expressament en aquesta idea quan les descriu: "La **videoescultura** es un híbrido de la escultura artística y del vídeo, resaltando ambos, pero sin dejar de ser escultura. Quiero decir que respeta las convenciones de la escultura: que sea algo que se puede coleccionar, que tenga relación con la historia de las formas esculturales, y que sea trasladable." [Dan Graham. "Utopías y circuitos cerrados". A: *El arte del vídeo*, 1991.] La seva comercialitat queda en evidència amb aquestes dues obres del mateix nom, *Bronx*, de l'artista Fabrizio Plessi.



Videoescultura *Bronx* (1998) i videoinstal·lació *Bronx* (1998), Fabrizio Plessi.
<http://www.solwaygallery.com/Pages/plessi.html>
<http://www.artsystem.it/plessi/op2.htm>



"Museus: cementiris!... Idèntics, veritablement, per la sinistra promiscuïtat de tants cossos que no es coneixen. Museus: dormitoris públics en els quals es reposa per sempre al costat d'éssers odiats o desconeguts! Museus: absurds escorxadors de pintors i escultors que es van massacrant de manera ferotge a cop de colors i línies, al llarg de parets disputades!".

F.T. Marinetti. "Manifiesto Futurista". A: M.D. Gambillo; T. Fiori (ed.). *Archivi del futurismo*. Roma / Milà: Mondadori.

Independentment de les característiques del suport, la resistència comercial del vídeo va ser causada per l'actitud dels creadors dels anys seixanta i setanta, que reprenen l'ímpetu revolucionari de les avantguardes del principi de segle, criticant i enfrontant-se sistemàticament a les institucions i al mercat de l'art. Recordem l'acció de Robert Morris contra el MOMA i la seva teoria sobre The Iron Triangle, compost per museus, galeries i els mitjans de comunicació de massa

VEGEU TAMBÉ

Consulteu el nucli de coneixement "La lluita contra el sistema" d'aquesta mateixa assignatura.

Artistes i activistes van intentar instaurar el seu propi sistema de distribució i comercialització basat, abans que res, en la fàcil reproduïbilitat de les obres. I ho van fer creant els seus propis centres de producció i difusió, i aconseguint interessar les galeries més alternatives, com la galeria Parnass de Wuppertal a Alemanya i les galeries Smolin, Bonino o Howard Wise de Nova York. El 1969, Bruce Nauman va decidir incloure algunes cintes de vídeo en la seva exposició de la galeria Nicholas Wilder de Los Angeles, i allà es va produir la primera venda d'una cinta de vídeo a un col·leccionista d'art.

Encara que la seva activitat inicial se situés al marge dels circuits oficials, en molt pocs anys, i contra tot pronòstic, el vídeo va ser objecte d'una institucionalització. La primera exposició de vídeo que va tenir lloc en un museu va ser organitzada el 1970 per Russell Connor en el Rose Art Museum de la Universitat de Brandeis (Estats Units) amb el lema "Vision and Television". D'altra banda, durant la dècada dels setanta, es van crear departaments de vídeo a nombrosos museus dels Estats Units, el Canadà, Alemanya, Holanda i París. "El 1974, quan neix el projecte de la creació d'un departament de vídeo en un museu, ja ha finalitzat la primera fase del videoart" –assegura Bill Viola. "Ja havien passat cinc anys després de la mostra de la Howard Wise, 'TV as a Creative Medium'. Raindance ja s'havia dissolt. Electronic Arts Intermix havia llançat la distribució de les seves cintes de vídeo un any abans, el 1973. EAT havia col·locat els primers videoartistes, mentre que la galeria Leo Castelli havia començat a distribuir els videoartistes en el 'món de l'art'." [Bill Viola a K. Rae Huffman (ed.) (1984). *Video. A Retrospective 1974-1984*. Long Beach: Museum of Art.]

El mercat artístic va emmotllar a les seves pròpies exigències l'exhibició i comercialització del vídeo, i fins i tot va treure partit dels obstacles inicials. Com la fotografia, la cinta de vídeo es podia distribuir millor que una obra pictòrica o escultòrica: el seu reduït volum i el seu lleu pes li permetien viatjar més fàcilment a festivals, a museus, a galeries i a emissores de tot el món.

Finalment es va arribar a un cert consens a l'hora de determinar el lloc que ocupen aquestes obres a l'interior del circuit artístic: a la cinta de vídeo li correspondria la televisió i a la videoescultura i la videoinstal·lació, les galeries i els museus.

Però el temps ha demostrat que les televisions no estan interessades en aquest tipus d'obres. Ja en els anys noranta, Vito Acconci assegurava que havia deixat de fer cintes de vídeo perquè li semblava que "el vídeo está destinado a los hogares, no a este tipo de espacios teatrales en un museo o en una galería. Puesto que no sabía cómo distribuir mis vídeos por la televisión, decidí que no había ninguna razón para hacer vídeo". [Vito Acconci a *El arte del vídeo*, 1991.] D'altra banda, Acconci sempre ha criticat l'interès de galeries i museus per legitimar artísticament el vídeo, actitud que, segons ell, els ha conduït a concentrar-se en la preservació i col·lecció del vídeo abans que en la desinteressada intenció de donar a conèixer aquest tipus d'obres. [Vito Acconci (1984). "Television, Furniture and Sculpture. The Room With The American View". A: D. Mignot (ed.). *The Luminous Image*. Amsterdam: Stedelijk Museum.]

Com a contrapartida, Francesc Torres opina que l'espai més adequat per a la videoinstal·lació és el museu: "És lògic que l'entitat o institució capaç d'absorbir aquest tipus de pràctiques sigui justament el museu. Perquè han estat els que les han possibilitat, els que les han exposat, els que moltes vegades les han produït i a més els que tenen el tipus d'infraestructura i de condicions mínimes per a poder preservar aquest tipus de treball dins de les seves col·leccions permanents. [...] Amb aquest tipus de treball, el que ha passat és que a nosaltres ens han pagat *per fer* el que fèiem més que *per vendre* el que fèiem i en aquest sentit hem estat molt a prop de la performance, del teatre, de la música, d'aquest tipus d'arts que no són purament plàstiques quant al seu funcionament". [Entrevista de J. Guillamón (1991, octubre). "Francesc Torres, format americà". *Barcelona Cultura* (núm. 27, pàg. 12-21).]

La utopia del vídeo com a nova forma d'art anticomercial es va anar diluint a mesura que avançava la seva acceptació

en el mitjà, perquè el seu reconeixement artístic —és a dir, la seva legitimació— passava inevitablement per la seva integració al mercat i la institució sota els condicionants d'exhibició i comercialització que tots dos imposaven.



"La elevada cotización es síntoma de una elevada calidad que abre las puertas del museo, lo que permite a su vez, por esa misma consagración, elevar aún más la cotización. El proceso descrito es la transformación de un producto artístico en una mercancía, transformación sin la que el producto no puede entrar en el mercado y cumplir así su destino."

A: "Constructivismo". *Comunicación* (sèrie A, núm. 19), Albero Corazón (ed.) (1973) Madrid.



Lectura recomanada

M. Sturken (1983, maig). "The Whitney Museum and the Shaping of Video Art: An Interview with John Hanhardt". *Afterimage*. <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/pview.php3?id=18&page=1>.

Centres internacionals de producció

Ja al començament dels anys setanta van començar a aparèixer una sèrie de centres destinats a desenvolupar l'experimentació videogràfica i a fomentar la producció. Concebut la majoria d'aquests centres com a espais de residència d'artistes, proporcionen infraestructura tecnològica de producció i postproducció per a la realització de les obres, i també assessorament tècnic, videotèques i biblioteques destinades a la investigació. En l'actualitat, la majoria d'aquests centres han ampliat el seu radi d'acció a les noves tecnologies, però continuen centrant un informe important dels seus recursos en el vídeo. A continuació, presentem una selecció dels principals centres internacionals que continuen en actiu.

Comencem repassant la trajectòria d'un centre pioner i emblemàtic: The Kitchen. El 15 de juliol de 1971 Steina i Woody Vasulka, juntament amb Bill Etra i Dimitri Devyatkin, van fundar The Kitchen en el Mercer Arts Center de Nova York, que ocupava el que abans havia estat la cuina del Broadway Central Hotel. Posteriorment, el 1973 i el 1985, el centre es va traslladar a nous locals, però va continuar mantenint aquest nom.

L'antiga The Kitchen (1971-1973) funcionava gràcies a les contribucions dels seus fundadors i amics, responsables també de la programació del centre on destaquen tres festivals anuals: el Video Festival, el Computer Festival i el Women Video Festival (1973), tots tres assegurats per la cobertura administrativa d'Electronic Arts Intermix. La subvenció acordada per l'State Council of the Arts els permetia pagar el local i mantenir les seves activitats.



Vídeo

Vídeos de The Kitchen: http://www.vasulka.org/Kitchen/K_Video.html

En aquest espai es produïen tot tipus d'activitats relacionades amb la cultura *underground* del moment, però el vídeo es va constituir en el seu centre d'interès més gran i per això les estratègies de The Kitchen es van concentrar i es van desenvolupar especialment entorn d'aquest mitjà.

La filosofia de The Kitchen? Molt simple: "Respecte als programes, la nostra idea es basava a no practicar cap selecció ni disposició de cap tipus, sinó a limitar-nos a permetre la presentació i difusió de les obres. No es desplaçava ni s'afavoria ningú. Érem entre artistes, entre creadors. Entre col·legues. Aquells que tenien alguna cosa que mostrar venien amb el seu material, el seu equip, el seu públic. Després de l'última sessió, els espectadors donaven un cop de mà per recollir les cadires i escombrar la sala. Alguns artistes mantenien la gratuïtat, però en els casos en què se sol·licitava una contribució financera, l'artista tenia llibertat per a quedar-se-la íntegrament, per a compartir-la o per a donar-nos-la. Gairebé tots ens la donaven i això permetia finançar la impressió i la difusió del nostre programa mensual, i també alimentar una petita caixa destinada a les despeses imprevistes".



Videoinstal·lació de Ben Tatti a The Kitchen (1971-1973).
http://www.vasulka.org/Kitchen/K_Print_photo_pages/KPHOTO2.html

"Gràcies a aquesta gestió tan diluïda, cada un de nosaltres tenia la sensació de participar en la direcció de The Kitchen, i aquesta forma de participació ha estat un dels factors més importants del nostre èxit, si és que es pot aplicar aquest terme. The Kitchen no va ser creada ni va ser concebuda a partir d'una iniciativa concertada, privada o institucional. Va néixer d'una situació en la qual ens trobàvem tots llavors, en un moment en què la cultura alternativa arriba a un punt de prou maduració per a fixar-ne els continguts, independentment de qualsevol altre judici sobre aquests continguts. Ens llancem a aquesta aventura amb certa innocència i aquesta idea tan simple i tan important per a nosaltres, també va interessar els altres." [Steina i Woody Vasulka, text de 1977. "Quinze années d'images électroniques" A: **S. Vasulka; W. Vasulka (1984)**. *Vidéastes. 1969-1984: 15 années d'images électroniques*. París: CINE-MBXA/CINEDOC.]



Fotos de The Kitchen:

http://www.vasulka.org/Kitchen/K_Print_Photos.html

L'actual The Kitchen està dirigida per Phillip Glass i Robert Soros, i continua essent un centre de producció i difusió que ha ampliat els seus horitzons a la dansa, la *performance*, la literatura i els nous mitjans de comunicació de massa.

Film/Video Arts

Des de 1968, el centre Film/Video Arts, amb seu a Broadway, Nova York, es dedica a les tasques de producció i postproducció de cinema, vídeo i mitjans digitals, a l'educació i a l'exhibició. El seu objectiu és facilitar l'accés a les eines i la seva programació propicia la interacció entre realitzadors –de treballs de ficció, documentals, experimentals i alternatius, curts, industrials, programes per cable, vídeos musicals o projectes d'estudiants– oferint-los una àmplia oferta de serveis i infraestructures.

VIDÉOGRAPHE

Vidéographe va ser una experiència atípicament institucional fundada el 1971 pel productor cinematogràfic Robert Forget a Mont-real (Canadà). Es tracta d'un centre de producció, difusió i distribució, el principal objectiu del qual és desenvolupar l'experimentació videogràfica i afavorir la creació mitjançant la defensa dels drets d'autor i una política d'accessibilitat a la producció. Facilita als artistes sales d'enregistrament i edició, una videoteca pública i un centre de documentació amb catàlegs i monografies d'autors independents. Actualment és dirigit per Michel des Jardins i Marc Fournel i ofereix diferents programes d'ajuda a la creació: coproducció, artistes en residència i recerca i experimentació.

Nederlands Instituut
voor Mediakunst

MONTEVIDEO
TIME BASED ARTS

Netherlands Media
Art Institute

The Netherlands Media Art Institute és un centre d'art ubicat a Amsterdam i pioner en la promoció, aplicació i desenvolupament de les noves tecnologies en el terreny de les arts visuals. Des de la seva fundació, el 1978, ha acumulat una àmplia col·lecció de vídeo i art multimèdia, en constant expansió gràcies a les noves adquisicions nacionals i internacionals tant de prestigiosos artistes com de joves promeses; així mateix, es dedica a la conservació de les col·leccions De Appel i Lijnbaacentrum. Amb els equips i les sales d'edició del seu Artlab, el centre ofereix assistència tècnica i teòrica als artistes que experimenten amb les noves tecnologies. També organitza tallers,

conferències, *performances* i programes educatius.



Vista d'un dels nombrosos edificis que componen el Banff Centre. <http://www.banffcentre.ca/facilities/meeting/tcpl.asp>.

El Banff Centre: Media and Visual Arts és un centre canadenc dedicat a la creació, l'educació i l'experimentació en el camp de l'art i les noves tecnologies, l'objectiu del qual és la promoció d'artistes en el terreny de les arts plàstiques, la música i les noves tecnologies. El seu ampli programa d'estudis comprèn residències temàtiques i diversos tallers especialitzats d'art electrònic: vídeo, televisió, creació en Internet. També té un New Media Institute amb una infraestructura específica de recerca, ensenyament i producció que organitza seminaris, conferències i tallers destinats a artistes, escriptors, directors, comissaris, científics i educadors.

En el seu origen, el Centre International Création Vidéo (CICV) Pierre Schaeffer era un centre francès dedicat exclusivament a la videocreació que ha passat a convertir-se en un dels principals espais de referència de la producció experimental internacional en el camp de les noves tecnologies. Té un complet programa destinat a artistes i investigadors en residència i produeix projectes de vídeo, àudio i art en xarxa, i organitza nombrosos projectes culturals, exposicions i festivals al terreny de l'art contemporani i els nous mitjans de comunicació de massa.



Château Eugène Peugeot, seu del CICV Pierre Schaeffer.
<http://www.cicv.fr>.

Una de les últimes iniciatives del CICV Pierre Schaeffer és el projecte Netx-movies, un centre d'art electrònic virtual amb vocació internacional que manté una xarxa amb les estructures artístiques, universitàries i industrials que experimenten amb les tecnologies numèriques. Next-Movies també és un festival internacional permanent i virtual amb una estratègia editorial basada en la multiplicitat de productors de contingut. Aquest espai utilitza la metàfora del desert per a diferenciar els seus múltiples espais i iniciatives: Rose des Sables és una xarxa internacional que col·labora en projectes com esdeveniments, *performances*, espectacles, i conferències; Oasis és un espai crític amb contribucions teòriques; Dunes presenta obres d'artistes; Mirages informa sobre esdeveniments reals o virtuals del CICV; Razzia és un laboratori de projectes de recerca i desenvolupament; Caravanes mostra projectes artístics i culturals en línia; Nomades contenen diaris de viatge multimèdia; Silicium és un espai tècnic dedicat al desenvolupament de la pràctica de l'art electrònic i Rumeurs és un directori d'enllaços d'art i noves tecnologies.



El Centre de la Imatge Contemporània SGG - Saint-Gervais Genève pertany a una fundació suïssa ubicada a Ginebra que es dedica a les arts escèniques i a la imatge. Aquest centre està concebut com un espai de difusió i producció dedicat a la fotografia, al cinema i vídeo multimèdia i a l'art en xarxa. Ha posat en marxa diversos programes i publicacions, un sistema de residència per a artistes i una mediateca, que conté una vasta selecció de vídeos i CD-ROM. També produeix projectes d'art en xarxa i manté una excel·lent coproducció en línia, l'Enciclopèdia dels

Nous Mitjans, desenvolupada conjuntament amb el Centre George Pompidou de París i el Museu Ludwig de Colònia.



La Fondation Daniel Langlois és una iniciativa canadenca (Mont-real) d'art, ciència i tecnologia que convoca anualment un programa de beques dirigit a investigadors residents que vulguin treballar en els fons documentals i arxius del seu Centre d'Investigació i Documentació, el principal objectiu del qual és documentar la història, les obres d'art i les pràctiques associades a les arts multimèdia, electròniques i numèriques. Manté diversos programes i publicacions especialitzades, com els arxius de l'EAT - Experiments in Art and Technology.



Aquest apartat i el següent són merament informatius; no es pretén un estudi detallat, sinó la navegació intuïtiva dels seus enllaços amb l'objectiu d'oferir una visió més àmplia del panorama del vídeo de creació.

Espais de difusió: festivals, fires i distribuïdores

■ Festivals i fires

A més de la promoció i difusió del vídeo, el principal objectiu dels primers festivals de vídeo i de les exposicions internacionals va ser legitimar el mitjà en el mercat de l'art. I, sens dubte, incentivar la producció i la competitivitat per mitjà dels concursos.

El 1972, va aparèixer per primera vegada amb una secció pròpia en la Documenta 5 de Kassel i en la Biennial de Venècia. I aquell mateix any es va crear als Estats Units The First Annual National Video Festival, organitzat pel College of Art and Design i el Walker Art Center de Minneapolis. El 1973, va trobar el seu espai en la Fira d'Art de Colònia i en el Museu d'Art Modern de París, i el 1975, en la XII Biennial de São Paulo i en la Fira d'Art de Basilea.



Documenta 6 de Kassel.
<http://www.documenta.de/media/archive/06/002.jpg>

El vídeo de creació pren un nou impuls quan, el 1977, la Documenta 6 incorpora una nodrida selecció de videoart composta per quinze videoinstal·lacions i seixanta-cinc cintes de vídeo. Entre els autors representats destaquen Nam June Paik, Vito Acconci, Antoni Muntadas, Bill Viola, Peter Campus, Douglas Davis, Bruce Nauman, Richard Serra i William Wegman. Aquesta trobada, organitzada per Manfred Schneckenburger, representa per al vídeo la seva definitiva plataforma de legitimació.

A cavall de la institucionalització i el finançament privat, els festivals es van constituir com una de les sortides més habituals del vídeo independent. Ja en els anys vuitanta, el seu caràcter exclusivista i especialitzat va acabar relegant el vídeo a un gueto del qual només va poder sortir quan, al final de la dècada següent, aquestes manifestacions van començar a obrir les seves fronteres a altres disciplines com el disseny digital, els interactius fora de línia

(instal·lacions i CD-ROM), l'art sonor, o l'art en xarxa. Des de llavors, s'han convertit en festivals d'art multimèdia, de nous mitjans de comunicació de massa o d'art electrònic. Actualment, tenen un gran reconeixement les trobades internacionals següents:

El festival d'Ars Electronica de Linz (Àustria) és un dels més prestigiosos en el seu gènere i se celebra anualment des de 1979. Sempre s'ha definit com una trobada d'art, tecnologia i societat que incorpora simposis i la producció d'obres inèdites. Des de la seva primera edició, tots els programes, les imatges i textos dels catàlegs estan profusament documentats en línia. Les seves edicions s'han anat orientant cada vegada més cap als nous mitjans de comunicació de massa, de manera que els premis han quedat classificats en les categories següents: Net Vision/Net Excellence (art en xarxa i *software art*), Art Interactiu, Animació per Ordinador/Efectes Visuals, Música Digital, u19 (joves valors), Animació per Ordinador, Música per Ordinador, Disseny per Ordinador i Xarxa.



Festival Ars Electronica. Edicions de 1990, 1999, 2000, 2001, 1991 i 2003.
http://www.aec.at/de/archives/festival_einstieg.asp



El JVC Tokyo Video Festival és una de les competicions internacionals de vídeo més antigues. És patrocinada per la Victor Company del Japó i el seu objectiu és promoure la creació videogràfica, tant des de la seva faceta tecnològica com creativa. En aquest certamen no hi ha restriccions temàtiques.



El World Wide Video Festival és un altre festival internacional de nous mitjans que se celebra anualment a Amsterdam des de 1982. La seva programació inclou conferències, seminaris, *performances*, instal·lacions, CD-ROM, art en xarxa i produccions videogràfiques internacionals.



EMAF - European Media Art Festival és un esdeveniment que s'organitza anualment a Osnabrück, i que està especialment dirigit a artistes i teòrics que treballen amb els nous mitjans de comunicació de massa. Ofereix seccions de cinema, vídeo, CD-ROM, instal·lacions, *performances*, DVD i projectes d'art en xarxa.



El Festival Internacional de Vídeo i **Art Multimèdia de Berlín** Transmediale manté un concurs obert a tres categories: Interactius (CD-ROM, DVD, xarxa, *performance*), Imatge i Software Artístic.

El Viper, International Festival for Film Video and New Media, és un certamen suís que té lloc anualment a Basilea (Suïssa). Està dedicat als projectes més innovadors i el seu interès se centra en les pel·lícules i vídeos experimentals, i en les expressions artístiques dels nous mitjans de comunicació de massa. Ofereix un concurs de pel·lícules, vídeos, DVD, CD-ROM i projectes d'Internet; també organitza retrospectives de cinema i vídeo, *performances*, instal·lacions, un especial televisió, un fòrum i un simposi.



Festival VIPER. Edicions de 1999, 1998 i 2001 <http://www.viper.ch/>

■ Recursos

Directoris dels principals festivals internacionals d'art i noves tecnologies: vídeo, cinema, interactius, art en xarxa, animació per ordinador, etc.:

- Solu. Festivals <http://www.solu.org/festivals/>

Llista de Mia Makela que dóna accés als principals certàmens internacionals, ordenats en una completa taula esquemàtica que indica nom, lloc, data en què té lloc, data límit de tramesa de propostes, gèneres i seccions de la convocatòria, URL i correu electrònic.

- DATA.ART. Festivals <http://www.mediatecaonline.net/datart>

Secció de festivals del directori sobre art i noves tecnologies creat per Laura Baigorri. Està concebut com una eina de treball que ofereix un accés interrelacionat i múltiple a partir d'una selecció d'enllaços comentats i una navegació opcional per cercador. S'organitza en tres sectors: crear, explorar i pensar.

- UNXposed <http://www.unxposed.com/>

Espai londinenc destinat als artistes digitals que, entre altres facilitats, ofereix un servei gratuït de conversió NTSC>PAL als videoartistes amb l'objectiu d'incrementar la participació en els festivals i facilitar l'intercanvi de vídeos internacionalment. El web, concebut com una eina per als videoartistes, proporciona un calendari de dates límit de festivals d'art interactiu i llistes de concursos, premis i distribuïdores.

■ Distribuïdores

La facilitat de reproducció i el caràcter no objectual de la cinta de vídeo no van permetre que s'integrés al mercat de l'art amb la mateixa facilitat que la videoinstal·lació, per la qual cosa algunes galeries, com la Leo Castelli de Nova York, ho van intentar remeiar produint cintes de vídeo d'"edició limitada". Eugeni Bonet comenta: "A principios de los 70 se habían producido algunos discutidos intentos para dar salida al videoarte (y aquí debe subrayarse la palabra 'arte'), equiparándolo a la obra gráfica y ofreciéndose a los artistas y coleccionistas (?) en tirajes numerados y firmados por el artista. (Aún más decabelladamente, a veces, se pretendió que el original debía destruirse una vez hecha la 'edición limitada'.)" [Eugeni Bonet (1987). "Metavideo. Del estado del vídeo, su historia y su estética". A: *La imagen sublime. Vídeo de creación en España (1979-1987)* (comissari, Manuel Palacio). Madrid: Ministerio de Cultura.]

Òbviament, la temptativa de l'"edició limitada" es va saldar amb un fracàs. I la seva dificultat de comercialització va demostrar que la cinta de vídeo no pertanyia al món de les galeries i els museus. El vídeo no es podia equiparar als productes artístics tradicionals, però tampoc no es podia emmotllar en les rigoroses lleis de mercat a què aquests estaven subjectes.

Finalment, la sortida comercial del videoart es va trobar en les distribuïdores especialitzades dedicades a la venda i lloguer de cintes que van iniciar la seva etapa en els anys setanta. El temps ha demostrat que la videocreació no és un producte habitual de consum, ja que seus principals –i gairebé únics– clients són els museus, els col·legis, les universitats, les biblioteques, les galeries, els festivals i altres institucions.

El 1970, Howard Wise funda l'Electronic Arts Intermix amb l'expressa intenció de promocionar el vídeo com "una forma d'expressió personal i de comunicació". Actualment, la seva col·lecció internacional comprèn els principals vídeos dels artistes que s'han dedicat a aquesta disciplina, des dels històrics treballs dels anys seixanta fins a l'actualitat, i té un programa de preservació per a la conservació física i catalogació dels seus vídeos pioners. El seu servei de distribució de vídeos ofereix més de dos mil títols de cent setanta-cinc artistes que es poden llogar o comprar amb finalitats educatives, culturals, artístiques o promocionals. L'EAI també disposa d'una sala de visionatge individual i ofereix als artistes la possibilitat d'editar els seus vídeos a un preu moderat. Aquesta organització independent ha desenvolupat una tasca pionera en la història dels nous mitjans de comunicació de massa que l'ha convertit en una base de dades molt important per a videoartistes, professors i comissaris d'art.

ART METROPOLE

El 1974, el grup canadenc General Idea va crear Art Metropole a Toronto com a arxiu i distribuïdora dels materials videogràfics dels artistes que ha generat una gran col·lecció que el 1997 ja superava els tretze mil títols. Actualment està especialitzada a difondre els treballs realitzats sota els múltiples formats de l'art contemporani: vídeo, àudio, llibres d'artistes, interactius i tot tipus de nous mitjans de comunicació de massa.



Heure Exquise! és una associació francesa especialitzada en la promoció del videoart i activa des de 1975. Nascuda d'un projecte essencialment creatiu –realització col·lectiva de programes audiovisuals, concepció de *performances* i difusió d'espectacles– Heure Exquise! ha posat en funcionament progressivament els serveis de distribució, difusió, documentació i formació entorn de la videocreació i de l'art electrònic.



Video Data Bank és una distribuïdora de videoart amb seu a Chicago i especialitzada en vídeos d'artistes contemporanis que treballen de manera innovadora en el territori de la creació des d'un punt de vista personal estètic o polític. La seva col·lecció inclou els treballs pioners del final dels anys seixanta, però també les produccions més innovadores que es generen actualment. Des de 1976 es dedica a la distribució nacional i internacional de videocreació, documentals i entrevistes a artistes plàstics, fotògrafs i crítics. També produeix CD-ROM, compilacions i antologies.



La distribuïdora d'art multimèdia alemanya amb seu a Colònia 235 MEDIA té un important fons de cintes sobre vídeo de creació, cintes i videoinstal·lacions. També té una secció dedicada a la venda i lloguer d'infraestructura tecnològica per a particulars o per a grans esdeveniments.

Material de consulta

■ Vídeos

Vídeos de **The Kitchen**: http://www.vasulka.org/Kitchen/K_Video.html.

■ Lectures recomanades

M. Sturken (1983, maig). "The Whitney Museum and the Shaping of Video Art: An Interview with John Hanhardt". *Afterimage*. <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/pview.php?id=18&page=1>.

Bibliografia i recursos en línia

Articles i assajos en línia:

1. Diversos textos sobre VinylVideo. http://www.onlineloop.com/vinylvideo/02_text/.
2. David Blair, diversos textos sobre Waxweb. <http://aleph-arts.org/condicion.net/proyectos/proy05.html>.
3. **E. Bonet** (1994, juny). "Cinema Experimental". Barcelona: Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra. http://www.iua.upf.es/recerca/sintesi_imatges/cinexp/cinexp.html.
4. **J. Crego**. *El vídeo ya no es moderno*. Taller de Cibercultura y Arte Electrónico (TCAE). Universitat de Màlaga. http://www.uma.es/cultura/TCAE/textos/video_nomoderno.htm.
5. **B. London** (1995). "Time as Medium: Five Artists' Video Installations". *Leonardo* (vol. 28, núm. 1). <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=44&page=1>.
6. **B. London** (1995). "Video Spaces: Eight Installations". <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=43&page=1>.
7. **F. Plessi**. "Plessi su Plessi" y Achille Bonito Oliva "L'arte di Fabrizio Plessi". <http://www.artsystem.it/plessi/crit.htm>.
8. **G. Stemmrch**. "Dan Graham: Time Delay Room I 1974". CTRL[SPACE]. <http://hosting.zkm.de/ctrlspace/e/texts/18>.
9. **M. Sturken** (1997, novembre-desembre). "Electronic Time: the Memory Machines of Jim Campbell". *Afterimage*. <http://www.jimcampbell.tv/articles/sturken/index.html>.
10. **M. Sturken** (1984, maig). "TV As a Creative Medium: Howard Wise and Video Art". *Afterimage* (vol. 11, núm. 10, part 1 i 2). <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/pview.php3?id=20&page=1>.
11. **J. Sucari**. "HDTV - Alta definición: No todo bollicao es sabroso". <http://www.arrakis.es/~jsucari/escritos/escritos3.htm>.
12. **Wiegand** (1978). "Distribution at Galleries, Museums, and Media Centres". *Televisions* (vol. 6, núm. 3). <http://www.experimentaltvcenter.org/history/collections/ctext.php3?id=5&page=1>.