

# Los inicios del vídeo de creación

Laura Baigorri Ballarín

PID\_00198369



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

# Índice

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6
<b>1. Pioneros del vídeo de creación</b> .....	7
1.1. Contexto histórico. Arte y cultura en los años sesenta y setenta .....	7
1.2. El movimiento Fluxus .....	8
1.3. <i>Happenings</i> , conciertos... y aparatos de televisión .....	10
1.4. Pioneros: Nam June Paik, el artista visionario .....	13
1.5. Pioneros: la actitud combativa de Wolf Vostell .....	18
1.6. Intención experimental del vídeo en el arte .....	21
1.7. Robando el fuego de los dioses .....	25
<b>2. Primeros usos y tendencias del vídeo en el arte</b> .....	28
2.1. El Portapack: un soporte para el arte y la comunicación .....	28
2.2. Grabación de acciones: función documental / función artística .....	30
2.3. Cinta de vídeo y videoinstalación .....	33
2.4. Puesta en escena y recorrido en la videoinstalación .....	37
2.5. El tiempo como materia prima del vídeo .....	39
2.6. Circuitos cerrados de televisión (CCTV): sin espectador no hay obra .....	41
2.7. Principales formatos videográficos: definiciones y caracterizaciones .....	46
2.8. El proceso de legitimación del vídeo en el arte .....	50
2.9. El vídeo en el mercado del arte: historia de una paradoja .....	53
<b>3. El vídeo como herramienta de contrainformación</b> .....	57
3.1. La lucha contra el sistema .....	57
3.2. Toma de conciencia del poder de los medios de comunicación de masas .....	59
3.3. Vídeo frente a televisión .....	61
3.4. El movimiento Guerrilla Television .....	63
3.5. Vídeo comunitario: televisiones y centros independientes .....	65
3.6. Un tiempo sigue a otro .....	67
<b>Bibliografía</b> .....	69



## Introducción

"Los inicios del vídeo de creación" es el primer módulo de la asignatura de *Vídeo de creación*, donde se pretende contextualizar históricamente la aparición del medio videográfico, así como su introducción en la práctica artística. El entorno y el momento de su aparición resultarán decisivos en la fijación de sus características definitorias, ya que nace apadrinado por la ideología contracultural de unas corrientes artísticas que supieron aprovechar el factor mediático para arremeter contra las estructuras convencionales del arte y de la política. Este espíritu combativo y experimental en el vídeo veremos que se mantiene y se transforma a lo largo de los años hasta llegar a nuestros días, constituyéndose como un medio de gran influencia social y cultural.

Las instituciones y los críticos que intentaron caracterizar y clasificar las obras videográficas que se empezaban a producir en aquella época se encontraron con muchos problemas a la hora de encontrar una denominación que incluyera todas sus facetas y definiera a su vez el medio. Sin embargo, los motivos con los que empezaron a trabajar a finales de los sesenta nunca fueron incompatibles: muchos de los autores que utilizaron el vídeo como herramienta trabajaron simultáneamente e indistintamente en el territorio del arte y en el de la comunicación. Todos estos condicionantes de base continúan marcando hoy el carácter experimental y el espíritu transgresor del vídeo en el arte y en la comunicación.

## Objetivos

Los objetivos de este módulo son:

- 1.** Situar los orígenes del vídeo creación.
- 2.** Analizar el contexto e implicaciones del videoarte.
- 3.** Comprender las tipologías y objetivos del videoarte en sus inicios.
- 4.** Conocer obras y artistas pioneros en el videoarte.
- 5.** Analizar críticamente el papel del vídeo creación en contexto del arte y de la comunicación en el siglo XX.

## 1. Pioneros del vídeo de creación

### 1.1. Contexto histórico. Arte y cultura en los años sesenta y setenta

La aparición e implantación del vídeo de creación en el mundo del arte se produjeron en un momento cultural propicio como fue la década de los años sesenta y setenta del siglo pasado. En estos años no solo confluyeron una determinada situación política (mayo del 68) internacional y unos determinados adelantos tecnológicos (el establecimiento de la televisión como medio hegemónico), sino también un sentimiento cultural que posibilitó toda una serie de movimientos artísticos.

El traslado de los centros de interés del arte contemporáneo a Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial, junto con el afloramiento del expresionismo abstracto, dieron paso en las décadas siguientes a movimientos contestatarios y autorreflexivos del propio sistema artístico que, dieron lugar al arte conceptual, al arte de acción y la *performance*, al *land art* y al *body art*, entre otros. En el contexto de todos estos movimientos, tienen lugar experiencias artísticas como el movimiento Fluxus, que tendrá una influencia determinante en el desarrollo del videoarte.

El vídeo surgió a mediados de los años sesenta como una propuesta de acción en el seno de Fluxus, un movimiento artístico transgresor que se declaraba en contra del arte academicista. Y también apareció simultáneamente como una oportunidad de réplica a los medios de comunicación de masas tradicionales (en especial a la televisión), en el sentido de que se dedicaba a subvertir y transgredir todas sus normas y que reclamaba una implicación no contemplativa por parte del espectador. Durante sus primeras décadas de vida, el vídeo intentó propiciar la reflexión incitando al espectador a que se cuestionase dos asuntos fundamentales: el sentido de un arte tradicional sostenido por los condicionantes y las características de su mercado, y la dependencia de una televisión concebida como industria de la concienciación y orientada a la manipulación social.

Así pues, desde el principio el vídeo desplegó su radio de acción en dos sectores aparentemente diferenciados: el artístico y el de la contrainformación; al primero le correspondería más tarde el apelativo definitivo de videoarte, y el segundo sería el territorio del vídeo activista y comunitario, dominado por una vocación política y revolucionaria.

## 1.2. El movimiento Fluxus

En 1958, tuvo lugar en Dusseldorf (Alemania) una exposición antológica sobre el dadaísmo que influyó poderosamente en la práctica y las ideas de los artistas más alternativos de la época. Esta corriente neodadaísta fue promovida por creadores procedentes de Europa y Estados Unidos que actuaban desde las disciplinas artísticas más variadas y acabó constituyéndose en un grupo completamente heterogéneo, internacional y nómada, liderado por el lituano George Maciunas.

Durante el Festival de Wiesbaden, organizado en septiembre de 1962, el grupo adoptó por primera vez el nombre de Fluxus –que significa 'fluidez', 'lo que fluye'– con el objetivo de configurar de una manera fluida los límites entre las artes, pero también entre **el arte y la vida**.

Este festival sería el primero de una larga serie de actos, que incluían la destrucción de un piano, el instrumento clásico por excelencia y uno de los símbolos más preciados de la vida burguesa. La falta de respeto hacia las instituciones oficiales del arte y la música se manifestaba en una agresión directa contra los instrumentos que las representaban.

Uno de sus miembros, el artista Robert Fillou, proporcionaría dos ideas clave que definen muy bien el desprecio de Fluxus hacia el mercado del arte:

"Mientras lo haces, es arte;  
cuando lo acabas, es noarte;  
cuando lo expones, es antiarte."

Principio de equivalencia: "bien hecho = mal hecho = no hecho".

Pero sería su principal teórico y líder Maciunas quien mejor establecería los principios de este movimiento vanguardista por medio de una serie de diagramas y manifiestos<sup>1</sup>cuya meta era transgredir los cánones académicos, artísticos y culturales.



### (1) Fluxmanifesto on art amusement de George Maciunas, 1965

**FLUXMANIFESTO ON FLUXAMUSEMENT -VAUDEVILLE -ART? TO ESTABLISH ARTIST'S NONPROFESSIONAL, NONPARASITIC, NONELITE STATUS IN SOCIETY, HE MUST DEMONSTRATE OWN DISPENSABILITY, HE MUST DEMONSTRATE SELFSUFFICIENCY OF THE AUDIENCE, HE MUST DEMONSTRATE THAT ANYTHING CAN SUBSTITUTE ART AND ANYONE CAN DO IT. THEREFORE THIS SUBSTITUTE ART-AMUSEMENT MUST BE SIMPLE, AMUSING, CONCERNED WITH INSIGNIFICANCES, HAVE NO COMMODITY OR INSTITUTIONAL VALUE. IT MUST BE UNLIMITED, OBTAINABLE BY ALL AND EVENTUALLY PRODUCED BY ALL. THE ARTIST DOING ART MEANWHILE, TO JUSTIFY HIS INCOME, MUST DEMONSTRATE THAT ONLY HE CAN DO ART. ART THEREFORE MUST APPEAR TO BE COMPLEX, INTELLECTUAL, EXCLUSIVE, INDISPENSABLE, INSPIRED. TO RAISE ITS COMMODITY VALUE IT IS MADE TO BE RARE, LIMITED IN QUANTITY AND THEREFORE ACCESSIBLE NOT TO THE MASSES BUT TO THE SOCIAL ELITE.**

<http://www.artnotart.com/fluxus/>



<http://www.fluxus.org/museum/maciunax.jpg>

#### Arte

"Para justificar su estatuto profesional parasitario, elitista en la sociedad, el artista debe demostrar que es indispensable y exclusivo, que el auditorio depende de él, que solo el artista puede hacer arte.

Por consiguiente, el arte debe parecer complejo, pretencioso, profundo, serio, intelectual, inspirado, habilidoso, teatral, significativo. Debe parecer que tiene un valor mercantil con objeto de ser, para el artista, una fuente de ingresos. Para aumentar su valor (ingresos del artista y provecho de sus patronos), el arte debe aparecer como algo raro, cuantitativamente limitado y, por lo tanto, solo accesible a la élite y a las instituciones de una sociedad."

#### Arte / juego de Fluxus

"Para establecer su estatuto no profesional en la sociedad, el artista debe demostrar que no es indispensable ni exclusivo, que el auditorio se puede bastar a sí mismo, que todo puede ser arte, que cualquiera puede hacer arte.

Por consiguiente, el arte/juego debe ser simple, divertido, sin pretensiones, debe interesarse en las cosas insignificantes, no debe pedir ni habilidad particular ni repeticiones innumerables y no debe tener ningún valor mercantil o institucional. El valor del arte/juego será reducido porque será cuantitativamente ilimitado, producido en masa, accesible a todo el mundo y eventualmente producido por todo el mundo. El arte/juego de Fluxus es una retaguardia sin pretensiones y no necesita oponerse a la vanguardia en la lucha por la supremacía. Se contenta con unas prioridades monoestructurales no teatrales de un simple hecho natural, de un juego o un gag. Es una mezcla de vodevil, de gag, de juego de niños, de Spike Jones y de Duchamp."

## Características de Fluxus

- Arte = vida / vida = arte.
- Anarquía y multidisciplinariedad.
- Desprestigio de la noción de trabajo en el arte.
- Interés por la reflexión teórica.
- Proclamación de una obra de arte abierta e incompleta.
- Desmitificación del arte y del artista por medio del humor y el juego.
- Papel anti bellas artes que rechaza las especialidades:  
"no importa quién, no importa cómo, no importa dónde".

### Actividad

Reflexionad sobre las nociones de arte y arte/juego propuestas por George Maciunas y relacionadlas con el arte actual.

Los miembros de Fluxus fueron tan numerosos y cambiantes que más de trescientas personas entraron y salieron del grupo durante sus casi dos décadas de existencia, y fue la muerte de Maciunas en 1978 lo que marcó el final de este movimiento vanguardista. Posteriormente, la mayor parte de sus componentes continuó produciendo en nombre de Fluxus, aunque su espíritu dadaísta y antimercantilista quedó definitivamente corrompido.

### 1.3. *Happenings*, conciertos... y aparatos de televisión

"Para el primer festival Fluxus en Wiesbaden, Maciunas reunió a cinco violinistas vieneses, pero la víspera del concierto los echó a todos. Sin inmutarse, compró cinco violines y nos pidió que formáramos los cuartetos de cuerdas. Ninguno de nosotros había tocado un violín en la vida. Teníamos que componer sobre la marcha tres horas de música antiviolín. De momento estábamos bastante escasos de ideas, así que empezamos por componer los nombres de unos compositores ficticios."

**Nam June Paik** (1993). *Du cheval a Christo et autres écrits*. Bruselas: Leeber Hossmann.

Los artistas de Fluxus utilizaron el humor subversivo desde todos los frentes, pero en especial desde el terreno polivalente de un nuevo arte de acción, también denominado manifestación Fluxus, que no establecía límites entre el *happening* y la música; de hecho, aunque algunas obras se anunciaban bajo el título de conciertos, en muchas ocasiones el público no llegó a escuchar ni una sola nota, y cuando sonaban, tampoco se reconocían como música.

### Lectura recomendada

*En el espíritu de Fluxus* (1994).  
Barcelona: Fundació Antoni Tàpies de Barcelona / Walker Art Centre of Minneapolis.

SYMPHONY ORCHESTRA CONDUCTED BY KUNIHARU AKIYAMA

**FLUXUS** PRESENTS



**FLUXUS SYMPHONY ORCHESTRA**

**JUNE FLUXUS CONCERT** 8:30 PM  
27<sup>th</sup> SAT

**Carnegie Recital Hall 154 W. 57 St.**

TICKETS \$2, NOW ON SALE AT CARNEGIE HALL BOX OFFICE  
OR CARNEGIE RECITAL HALL BOX OFFICE BEFORE CONCERT

**PROGRAM**

GEORGE BRECHT: 3 LAMP EVENTS. EMMETT WILLIAMS: COUNTING SONGS. LA MONTE YOUNG: COMPOSITION NUMBER 13, 1960. JAMES TENNEY: CHAMBER MUSIC-PRELUDE. GEORGE BRECHT: PIANO PIECE 1962 AND DIRECTION (SIMULTANEOUS PERFORMANCE) ALISON KNOWLES: CHILD ART PIECE. GYÖRGY LIGETI: TROIS BAGATELLES. VYTAUTAS LANDSBERGIS: YELLOW PIECE, MA-CHU: PIANO PIECE NO. 12 FOR N.P. CONGO: QUARTET DICK HIGGINS: CONSTELLATION NO. 4 FOR ORCHESTRA. TAKEHISA KOSUGI: ORGANIC MUSIC. ROBERT WATTS: SOLO FOR FRENCH HORN. DICK HIGGINS: MUSIC FOR STRINGED INSTRUMENTS. JAMES TENNEY: CHAMBER MUSIC-INTERLUDE. AYO: RAINBOW FOR WIND ORCHESTRA. GEORGE BRECHT: CONCERT FOR ORCHESTRA AND SYMPHONY NO. 2. TOSHI ICHIYANAGI 新作. JOE JONES: MECHANICAL ORCHESTRA. ROBERT WATTS: EVENT 13. OLIVETTI ADDING MACHINE: IN MEMORIAM TO ADRIANO OLIVETTI. GEORGE BRECHT: 12 SOLOS FOR STRINGED INSTRUMENTS. JOE JONES: PIECE FOR WIND ORCHESTRA. NAM JUNE PAIK: ONE FOR VIOLIN SOLO. CHIEKO SHIOMI: FALLING EVENT. JAMES TENNEY: CHAMBER MUSIC-POSTLUDE. PHILIP CORNER: 4TH. FINALE. G. BRECHT: WORD EVENT.

Fluxus Symphony Orchestra. Carnegie Recital Hall.  
<http://www.artnotart.com/fluxus/fluxussympphonyorchestra.html>

Los miembros de Fluxus más identificados con este nuevo tipo de música/acción fueron el coreano Nam June Paik y el alemán Wolf Vostell. Y es que no debemos olvidar que ambos se introdujeron en el mundo del arte a través de la música: Paik escribió su tesis sobre el compositor Arnold Schönberg y Vostell se interesó por la experimentación con la música electrónica; los dos coincidieron en el Estudio de Música Electrónica de Radio Colonia, fascinados por las composiciones de Karlheinz Stockhausen.

"Cuando conocí a Nam June Paik no era videoartista, sino músico. Se hizo videoartista en los años sesenta. Cuando le conocí era compositor: rompía pianos. Y después de romper pianos comenzó a romper televisores. Más tarde se preguntó por qué rompía pianos y televisores si podía conseguir más belleza utilizándolos para crear objetos. Por eso empezó a hacer esculturas y a utilizar los televisores como material escultórico."

Shigeo Kubota (su mujer), en: **José Ramón Pérez Ornia** (ed.) (1991). *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. Madrid: RTVE.



*Piano Piece* (1994), Paik.  
<http://www.museum.tv/archives/etv/p/htmlp/paiknamjun/paiknamjun.htm>

Un año después de constituirse Fluxus, Paik y Vostell empezaron a introducir aparatos de televisión en sus manifestaciones multidisciplinares. En 1963, Wolf Vostell llevó a cabo *happenings* en los que enterraba televisores, disparaba contra ellos y agredía el objeto que representaba la manipulación mediática de los medios de comunicación de masas. También aquel mismo año, durante su primera exposición individual, titulada "Exposition of Music-Electronic Television", en la galería Parnass de Wuppertal (Alemania), Nam June Paik empezó a mezclar música y televisión en sus exhibiciones. Junto a uno de sus "**pianos preparados**" y otros instrumentos, había esparcidos algunos televisores cuya imagen aparecía distorsionada por efecto del sonido. Los **13 Distorsed TV Sets** estaban conectados a trece magnetófonos que emitían diferentes ruidos, alterando las imágenes y convirtiéndolas en rayas y signos abstractos en continua inestabilidad. En Paik, el paso de la música al vídeo se produjo no tanto mediante la agresión, sino mediante la transgresión: la transgresión de la imagen electrónica por medio del sonido.

La aparición del vídeo en el contexto del movimiento Fluxus será determinante para comprender su **vocación artística transgresora y experimental**.

Siguiendo el concepto de *ready made* propuesto por Duchamp, Paik y Vostell decidieron elegir la **televisión como un nuevo objeto artístico**.

#### **1.4. Pioneros: Nam June Paik, el artista visionario**

Nam June Paik se considera el gran pionero del vídeo de creación, ya que fue el primer artista a quien se le ocurrió grabar una cinta de vídeo y mostrarla en público como un hecho artístico.

La historia es la siguiente: con el dinero que ganó en una beca de la Rockefeller Foundation compró uno de los primeros Portapacks que se comercializaron en Estados Unidos –equipos compuestos por una cámara y un magnetoscopio portátil. Un día que volvía a casa desde la tienda de música Liberty, el taxi en el que se trasladaba se cruzó con la comitiva del papa Pablo VI en su visita a Nueva York. Paik grabó su llegada desde el asiento trasero del taxi y aquella misma noche mostró las imágenes en un espacio privado bajo el título *Electronic Video Recorder*. Sucedió el 4 de octubre de 1965, en el café Go-Go de Nueva York, durante las veladas *Moon Night Letters* organizadas por Fluxus a la manera de Cabaret Voltaire.



*Concerto for TV Cello* (1971), Paik y Moorman.

Aquella misma noche, también interpretó con la concertista Charlotte Moorman una pieza musical de John Cage en la que el violonchelo fue sustituido por la espalda desnuda de Paik. Los dos colaboraron durante muchos años en varias *performances*, como el *Concert for TV Cello* (1971), que Paik ideó especialmente para ella. La pieza constaba de tres televisores de diferentes dimensiones colocados unos sobre otros a modo de violonchelo, unidos por las cuerdas y pegados a su cuerpo. Las imágenes de las pantallas eran de dos tipos: una grabación simultánea de Moorman en circuito cerrado y un programa de televisión, e iban variando según los sonidos que producía la concertista al tocarlo. Todas las acciones que llevaron a cabo en colaboración fueron al margen de Fluxus, ya que Maciunas nunca aceptó a Charlotte Moorman en "su grupo".

Además de esta vertiente performativa, Paik creó numerosas videoesculturas y videoinstalaciones que versionó repetidamente a lo largo de los años. En 1963 hizo la primera de *Zen for TV*, un televisor cuya imagen se reducía a una línea. Y en *Magnet TV* (1965), adosó un imán a la parte superior del televisor para que, al ser manipulado por los visitantes, se produjeran distorsiones en las imágenes. En ambos casos, Paik pretendía reducir los contenidos televisivos a puras señales luminosas.



*Zen for TV* (1963), Paik.



*Magnet TV* (1965/1999), Paik.

"Mi televisión experimental no es siempre interesante, pero tampoco no interesante; como la naturaleza, que es bella no por sus bellos cambios, sino simplemente porque cambia. Mi televisión es más (?) que arte, o menos (?) que arte."

Nam June Paik (1986). "Videa, Vidiot, Vidiologie". En: John Handhardt (ed.). *Video Culture. A Critical Investigation*. Nueva York: Visual Studies Workshop.

Una de sus piezas más conocidas es *Buddha TV* (1974), compuesta por una escultura de Buda colocada ante un televisor y una cámara que lo graba en circuito cerrado. Buda, que se contempla a sí mismo en la pantalla del televisor, aparecerá durante los años siguientes en diferentes versiones: algunas veces tiene el rostro del mismo Paik, y otras es sustituido por *El pensador* de Rodin –*TV Rodin* (1982) o *TV Thinker*. En esta obra el artista pretende la confrontación entre dos culturas diferentes y también entre la meditación y la tecnología.



*Buddha TV* (1974), Paik. *Los mundos de Nam June Paik*. J.G. Handhardt (2001). Guggenheim de Nueva York y Bilbao.



*Garden TV* (1974), Paik. En *Garden TV* (1974-2000) Paik confronta tecnología y naturaleza.

Paik ha realizado numerosas películas y vídeos a lo largo de su trayectoria. Las primeras pertenecen a su primera época en Fluxus y se realizaron en colaboración con Jud Yalkut (en *Fluxfilm Anthology*). Entre sus vídeos destacan *Guadalcanal Requiem* (1977-1979), *Merce By Merce By Paik* (1978) o *Wrap Around The World* (1988). Sin embargo, sus obras más emblemáticas han sido, sin duda, el vídeo *Global Groove*<sup>2</sup> (1973) y la retransmisión vía satélite de *Good Morning Mr. Orwell* (1984), por dos razones fundamentales: porque exponen su visión profética de una televisión global compuesta por numerosos canales y porque son la mejor muestra de su peculiar estilo, de su escritura electrónica.

## <sup>(2)</sup> **Global Groove (28 min 30 s) (1973), color, sonido**

Este vídeo, que fue emitido por primera vez por la cadena WNET de Nueva York en 1984, representa el primer *zapping* televisivo entre imágenes de Oriente y Occidente. Paik estructuró la cinta como un *collage* de imágenes procedentes de las fuentes más variadas: en la pantalla se superponen fragmentos de cine de vanguardia –de autores como Robert Breer y Jonas Mekas– con anuncios japoneses de Pepsi-Cola, podemos ver a Allan Ginsberg tocando unos platillos tibetanos mientras recita una oración budista, seguido de actuaciones en el Living Theatre, el rostro distorsionado de Richard Nixon, algunas *performances* de John Cage, fragmentos de informativos televisivos, danzas populares coreanas y música rock; fiel a todo tipo de reciclajes, una gran parte de estas imágenes pertenece a obras anteriores –en particular a la cinta *The Selling of New York* (1972) y a *TV Cello* (1971). En este caso, Paik utiliza la polisemia *groove* "con el mismo sentido que le dan los amantes del jazz: el estado de embotamiento que se puede producir en las personas que abusan de esta música" [Jean-Paul Fargier (1986). "Paik et la video fût...". En: *Cahiers du Cinéma* ("Hors Serie", núm. 14)].





Paik (1973). *Global Groove*. J. G. Handhardt (2001). *Los mundos de Nam June Paik*. Guggenheim de Nueva York y Bilbao.

"*Global Groove* es una especie de videopaisaje imaginario que anticipa lo que sucederá cuando todos los países del mundo se conecten los unos con los otros mediante la televisión por cable."

Nam June Paik en *Paik du cheval a Christo*.

En 1984, esta cinta se amplió a un proyecto de satélite global denominado *Good Morning Mr. Orwell*, emitido simultáneamente en París y Nueva York el 1 de enero de 1984 en homenaje a George Orwell. En él se invitaba a participar a artistas de cualquier parte del mundo para conseguir un producto internacional compuesto por la mezcla de imágenes sintetizadas que Paik recombinaba entre sí en tiempo real. Como asegura Jean-Paul Fargier, "Todo *collage* de Paik tiende hacia el infinito" [Jean Paul Fargier (1989). "Nam June Paik". *Art Press*. París].

La carrera artística de Nam June Paik evolucionó hacia un progresivo alejamiento de los ideales de Fluxus, con la realización de obras plenamente integradas en el mercado del arte. De hecho, a partir de los ochenta, Paik elabora numerosos encargos propuestos por museos y galerías de todo el mundo: es bastante representativa de esta nueva manera de actuar la serie de robots que realiza durante esta década y la posterior. Después de la gran *Familia de robots* (1986), Paik crea, en 1989, varias piezas de unos tres metros de altura que se exponen en el Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris para conmemorar el bicentenario de la Revolución Francesa; y a partir de aquí los robots se convertirán en uno de sus motivos más recurrentes.

Durante los noventa, Nam June Paik prepara una serie de exposiciones internacionales tituladas "Electronic Super Highway: Nam June Paik in the 90's", en las que, además de presentar más de cuarenta piezas individuales, presenta varias versiones de la obra del mismo título, *Electronic Superhighway*, que consiste en un plafón de quinientos monitores que muestran miles de imágenes elegidas al azar de espectáculos televisivos, videoclips, programas informativos



*Eagle Eye* (1996), Paik.

y dibujos animados. Este término lo acuñó ya en 1974 para describir la conexión entre Los Ángeles y Nueva York como una macrorred de comunicación compuesta por satélites, ondas, cables y fibras ópticas.



*Electronic Superhighway* (1995), Paik.

Sus últimas piezas, confeccionadas a partir del 2000, son gigantescas instalaciones que, además del vídeo, incorporan la tecnología láser de varias maneras. Resulta paradigmática la gran instalación multimedia que Paik creó especialmente con motivo de la retrospectiva "The Worlds of Nam June Paik" organizada en el 2000 en el Solomon R. Guggenheim Museum de Nueva York.

"En el fondo, yo quería ir simplemente allí donde nadie había llegado. Todo el mundo miraba la televisión como si fuese lo más normal del mundo. Yo quería saber qué se podía hacer con ella: puro Fluxus. Fluxus es pisar tierra virgen."

Nam June Paik en: Bochum (16 de septiembre de 1974). "Marcel Duchamp n'a pas pensé a la vidéo". (*Paik, du cheval a Christo et autres écrits.*)

### 1.5. Pioneros: la actitud combativa de Wolf Vostell

"Si Paik fue el primero con el vídeo, Vostell fue el primero con la televisión."

En 1958, Wolf Vostell ya había incluido un televisor en funcionamiento como elemento de una de sus obras. Fue en *La mirada alemana* (*Deutscher Ausblick*), en la que el aparato emitía la programación del momento. En 1959, la obra *TV Dé-collage* incorporaba un televisor envuelto en alambre de púas que aparecía detrás de la tela rasgada de un cuadro. El título de la obra dio origen a un término ideado por Vostell para nombrar una nueva forma de **collage/ensamblaje**, que a partir de entonces empezó a realizar con telas serigrafiadas y manchadas y en las que las imágenes televisivas aparecían entre los desgarros de la tela, a modo de *collage* electrónico.

#### **Decollage**

Wolf Vostell había estudiado Bellas Artes en París y desde mediados de los años cincuenta desarrollaba la práctica del **decollage** en los muros públicos donde se pegaban carteles de

#### Lectura recomendada

J. G. Hanhardt; R. Salomón (2001). *Los Mundos de Nam June Paik*. Nueva York / Bilbao: Museo Guggenheim de Nueva York / Museo Guggenheim de Bilbao.

#### Vídeos recomendados

**Nam June Paik** (1973). *Global Groove* (28 minutos y 30 segundos).

*Nam June Paik* (30 minutos) (1989). Monografía del programa *Metrópolis* de Radio Televisión Española.



Fotografía de Nam June Paik (Seúl, 1932). [http://www.michaelromanos.com/pictures/stock\\_photos/nam\\_june\\_paik.jpg](http://www.michaelromanos.com/pictures/stock_photos/nam_june_paik.jpg)

anuncios. Su trabajo, completamente efímero y azaroso, consistía en despegar los trozos de papel de manera aleatoria hasta que daba por concluida la obra.



Vostell (1961). *Ihr Kandidat*, 140 x 200 cm.  
[http://www.dhm.de/lemo/objekte/pict/kontinuitaetundwandel\\_decollagevostellihrkandidat/index.jpg](http://www.dhm.de/lemo/objekte/pict/kontinuitaetundwandel_decollagevostellihrkandidat/index.jpg)

"El concepto de *decollage* se le ocurrió a Vostell mientras leía en París una noticia publicada en la primera página del diario *Le Figaro*, el lunes 5 de septiembre de 1954: 'Al poco de su despegue [*décollage* en francés] [...] un avión Super-Costellation cae y se hunde en la rivera Shannon'. A Vostell le pareció genial aquel término, aquella contradictoria circunstancia de caer a tierra al tiempo de alzar el vuelo. Este vocablo francés que significa tanto el despegue del avión como el acto de despegar o desencolar un material, es utilizado por Vostell como signo del proceso constructivo-destructivo de la vida y de la creación artística. Encontró en aquella palabra 'toda la plasticidad, toda la tragedia, todo el proceso de acción, todo el ritual de nuestra sociedad: un avión cae durante su despegue. Tuve la impresión de haber encontrado una mina estética de oro!' [Jean-Paul Fargier (1982, febrero). "Video Art: Wolf Vostell. Le grand trauma". *Cahiers du Cinéma* (núm. 332, pág. 28).]

Posteriormente, durante el Yam Festival que tuvo lugar en mayo de 1963 en Nueva York, Vostell organizó un *happening* en el que enterró un televisor en funcionamiento envuelto en alambre de púas. Y en septiembre de aquel mismo año condujo al público de la galería Parnass de Wuppertal (Alemania) a una cantera y disparó con un fusil sobre un televisor que emitía la programación en directo.

Con el entierro de un televisor "vivo" y con su fusilamiento, el artista no dejaba dudas respecto a su posicionamiento ante el medio. Desde entonces, Vostell ha continuado agrediendo sistemáticamente aparatos televisivos en tanto que tecnología transmisora de valores negativos, y siempre los ha utilizado como un elemento más del repertorio de materiales que emplea. Por otro lado, en sus instalaciones y *happenings* evidenció su profundo desprecio por los contenidos televisivos dejando que la televisión retransmitiera cualquier programa que se emitiera en aquel momento, desintonizándola (mostrando nieve o ruido televisivos) o manteniéndola apagada.

A partir de 1969, Vostell empezó a encofrar los objetos más representativos de la comunicación y del desarrollo industrial: coches, motos, radios... y, sin duda, televisores. Sus acciones simbólicas fueron siempre una metáfora de la destrucción de lo que representa la tecnología y una verdadera destrucción física de los objetos tecnológicos.



Voaex (Viaje de H) Ormigón por la alta Extremadura) Vostell (1976).  
<http://www.rtve.es/rne/r3/fr/fr020830/vostell.jpg>

En el Museo Vostell de Malpartida (Cáceres), fundado en octubre de 1976, se encuentra expuesta de forma permanente una de sus obras más representativas: se trata de una de las múltiples versiones de la *Depresión endógena* (1975-1986). En este caso, el espacio de exhibición está ubicado en la buhardilla del museo y contiene enseres de labranza junto con varios televisores encofrados –algunos apagados, otros con algún programa de televisión sintonizado– colocados sobre pupitres de escuela y cubiertos por los excrementos de las golondrinas que anidan en la sala. Durante la exposición que tuvo lugar en la Fundació Miró de Barcelona en 1979, fueron patos vivos los que se paseaban por un entorno similar y los pupitres fueron sustituidos por muebles de oficina.



*Depresión endógena* (1980) versión de Los Ángeles, de Vostell.  
M. del Mar Lozano (2000). *Wolf Vostell*. Madrid: Nerea.

"Es absurdo que la gente tire a la basura los televisores viejos. Esos televisores han estado educándoles durante diez o más años, han formado parte de su sistema nervioso. La gente cree que el televisor que compra es suyo, pero nosotros recibimos en préstamo una técnica. La gente se deja hipnotizar por los programas. Les da igual que sea un reportaje sobre África, sobre una guerra o erotismo. Lo más importante es que la televisión funcione. Esta inundación de programas puede crear una confusión de valores, puede crear una depresión endógena incurable. La depresión consiste en que los pensamientos se atascan en el cerebro."

Wolf Vostell (1991). "La Depresión endógena".

En: *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. RTVE.

La trayectoria de Wolf Vostell ha sido siempre coherente con el espíritu Fluxus, que mantuvo hasta el final; ha sido uno de los artistas más fieles a la noción de **arte = vida** que él mismo propuso y defendió con estas palabras: "El arte como espacio, el espacio como ambiente, el ambiente como acontecimiento, el acontecimiento como arte, el arte como vida". Una de sus últimas obras, realizada en julio de 1989, consistió en ejecutar un *happening* Fluxus que tituló *TV Rebaño*: "Una pastora desnuda lleva a las espaldas un zurrón-televisor que transmite en circuito cerrado las imágenes de una cámara de vídeo 8 situada en la cabeza del carnero del rebaño. Las ovejas y los corderos marchan detrás de la pastora. En uno de los planos finales, el perro del rebaño se acerca a comer un pedazo de carne cruda adherida al televisor que sigue retransmitiendo las imágenes que envía la cámara. El artista alemán propone una metáfora cruel sobre el medio, sobre la condición de las audiencias masivas y el círculo cerrado que se crea entre emisor y audiencia. El producto del medio, las imágenes, constituyen para Vostell la carnaza que a su vez alimenta a los guardianes y dueños del sistema" (obra producida por Radio Televisión Española para la serie *El arte del vídeo*).

"Marinetti dijo: 'El coche de carreras es más bello que la Victoria de Samotracia'. Yo empiezo a darme cuenta de que el televisor, el coche, el avión, son esculturas de la segunda mitad del siglo xx, son objetos que influyen en nuestro comportamiento, en nuestro pensamiento y forma de ser. Me pareció muy lógico transformar, enseñar el uso artístico de estos objetos producidos por la sociedad."

Wolf Vostell en *El arte del vídeo*.

## Actividad

Redactad un comentario crítico sobre los diferentes puntos de vista de Nam June Paik y Wolf Vostell sobre el vídeo.

### 1.6. Intención experimental del vídeo en el arte

Casi todos los artistas interesados en el vídeo demostraron su predisposición a manipular tecnológicamente la imagen generada por el televisor, pero sería la experimentación sistemática de Nam June Paik y la pareja formada por Steina y Woody Vasulka lo que permitió la invención de numerosos recursos tecnológicos que se aplicarían después al vídeo. Se trataba de **crear un lenguaje plástico específico del vídeo, generado a partir de su propia tecnología**.

A partir de 1963, Nam June Paik empezó a colaborar con el ingeniero electrónico Shuya Abe. Juntos crearon las primeras herramientas videográficas trabajando directamente sobre el sistema. Con él realizó los *13 Distorted TV Sets* y dos años más tarde presentó una exposición basada en la experimentación con imanes: en *Demagnetizer* (1965), los espectadores podían manipular los televisores mediante la aplicación de un desmagnetizador<sup>3</sup> que hacía girar las imágenes y las deformaba. Este tipo de imágenes fue reincorporado a vídeos posteriores, como *McLuhan Caged* (1967) o *Global Groove* (1973), donde el rostro de Richard Nixon daba vueltas vertiginosamente hasta desaparecer.

#### Ved también

Observad la imagen de Nixon manipulada por Nam June Paik con el desmagnetizador en el núcleo de conocimiento "Toma de conciencia del poder de los medios de comunicación de masas".

<sup>(3)</sup>El desmagnetizador es un electroimán circular que perturba la trayectoria del haz electrónico y provoca deformaciones en la imagen. Fue muy utilizado por los pioneros del vídeo en el contexto experimental de aquellos primeros años, donde el aislamiento en el que trabajaban hacía prácticamente inevitable que cualquier tipo de manipulación, absurda o no, fuera ensayada primero sobre el mismo artista.

En un artículo titulado "The Fatal Experiment", Bill Viola nos relata su propia experiencia con un desmagnetizador:

"Una noche en la que había tenido una serie de problemas con el color de uno de los monitores, me dirigí al armario y saqué el desmagnetizador. Un desmagnetizador es un potente electroimán, en forma de rosquilla plana, que se utiliza para neutralizar las acumulaciones magnéticas sobre la pantalla de televisión (y a veces, para borrar las cintas cercanas si no se tiene cuidado). Aquella noche pensé que podría ser interesante ver qué pasaba si colocaba el desmagnetizador sobre mi cabeza y lo ponía en marcha. El cerebro trabaja según un proceso electroquímico. Por lo tanto, el desmagnetizador debería ser capaz de alterar algunos de los efectos conscientes del cerebro. Alcé el imán y me lo puse en la cabeza. Entonces pensé: 'No, estoy solo aquí, ¿y si pasa algo raro? ¿Y si me quedo paralizado? ¿Y si mi sistema nervioso cae dominado por la locura? ¿Me encontrarían en el suelo, yaciendo como una patata demasiado frita?'. Y después de esto, el pensamiento más horrible: '¿y si mi conciencia queda definitivamente alterada? ¿Y si las pulsiones de las neuronas de mi cerebro se mezclan de una manera completamente nueva? ¿Cómo sabré qué es lo que ha cambiado? ¿Recordaré quién soy?'. Esperé bastante rato con el imán en la mano. Finalmente, y nunca he comprendido por qué, decidí utilizarlo: pulsé el interruptor y el desmagnetizador empezó a emitir un ruido familiar. Durante un instante pensé que sentía la cabeza muy ligera, pero también pude haberlo imaginado. Lo apagué. No pasó nada. Miré a mi alrededor: nada había cambiado. Me precipité al baño y me miré en el espejo. Todo parecía correcto, ninguna extraña contorsión facial permanente. Volví al estudio y empecé a sentir el cansancio de las horas. De todos modos, había olvidado lo que quería hacer. Volví a casa y me dormí. Todo ha sido normal desde entonces".

Bill Viola (1982). "Sight unseen. Enlightened squirrels and fatal experience". *Video 80*.



Nam June Paik manipulando un desmagnetizador.  
John G. Handhardt (2001). *Los mundos de Nam June Paik*. Museo Guggenheim de Nueva York / Museo Guggenheim de Bilbao.

También la pareja formada por la violinista Steina y el ingeniero Woody Vasulka se interesaron por el vídeo ensayando todo tipo de perturbaciones que pudieran alterar las imágenes. "Nosotros nos iniciamos alterando las imágenes videográficas mediante los equipos básicos entonces disponibles. Podíamos manipular las líneas de barrido alterando los controles del monitor, utilizar el magnetoscopio para congelar las imágenes, avanzar o retroceder manualmente las cintas y examinar qué procesos se podían desarrollar en una trama aislada. Hacia la mitad de la primera generación de material videográfico de media pulgada, aprendimos a realizar montajes forzados y sobreimpresiones asíncronas y practicamos todos los métodos de barrido entre cámara y monitor, ya que para nosotros era el único modo de capturar y conservar la distorsión que podíamos infligir en una señal de televisión estándar." [Steina Vasulka (1978). "Raw tapes". En: *Albright-Knox Art Gallery*. Buffalo.] Su objetivo era crear "nuevas imágenes" originadas con la intervención directa sobre los elementos electrónicos que generan la imagen en la pantalla.

Aunque si bien al principio los artistas experimentales trabajaron con las herramientas disponibles en el mercado –como el Portapack–, las limitaciones con las que se toparon los obligaron muy pronto a crear su propia infraestructura tecnológica. Así, los Vasulka enseguida empezaron a experimentar con las señales sonoras. Partieron de la idea de que las señales de vídeo, como las sonoras, están constituidas por ondas electromagnéticas similares: por lo tanto, los sonidos podían generar imágenes y viceversa. Este razonamiento los impulsó a trabajar con un sintetizador de sonido destinado a modificar y distorsionar las imágenes. Y la formación musical de Steina determinó que muchos de sus proyectos estuvieran orientados en esta dirección. Entre 1970 y 1978, la artista creó una serie de obras recogidas bajo el título genérico de *Violin Power*, en la que utilizaba el violín para controlar la imagen videográfica: conectándolo a un conmutador de vídeo, consiguió que el sonido de la música clásica generara diferentes distorsiones en la imagen.



*Violin Power* (1970-1978), de Steina Vasulka.  
<http://www.fondation-langlois.org/e/collection/vasulka/archives/essais.html?fdl>

También Nam June Paik había tropezado con este mismo reto; una vez hubo agotado todas las variaciones posibles manipulando los controles y mecanismos del aparato televisivo, empezó a inventar sus propios instrumentos. El primer modelo de videosintetizador Abe-Paik, financiado por la cadena WGBH, de Boston, se inauguró en 1970 durante una emisión en directo titulada *Video Comune*. Un videosintetizador se caracteriza por su capacidad para generar formas a partir de elementos electrónicos sin necesitar la información exterior proporcionada por una cámara. Sin embargo, y siguiendo el más puro estilo contracultural de la época, Paik definía así su invento en la revista *Radical Software*: "El videosintetizador es la condensación de nueve años de mierda televisiva (si ustedes me permiten la expresión) transformado en videopiano a tiempo real gracias a los Dedos de Oro de Shuya Abe, mi eminente mentor". [Nam June Paik (1970). "Video Synthesizer Plus". *Radical Software* (núm. 2).]

En 1973, los ingenieros Steve Rutt y Bill Etra perfeccionaron este modelo de videosintetizador añadiéndole nuevas prestaciones que conseguían una gran plasticidad: las imágenes se podían reducir, curvar, torcer, girar y doblar.

Rutt y Etra fueron, junto con Shuya Abe, George Brown, Dan Sandin, Eric Siegel y Stephen Beck entre otros, investigadores que se dedicaron a idear y construir herramientas electrónicas para los artistas del vídeo, y alguno de ellos se aventuró incluso a realizar sus propias creaciones y se convirtió también en videoartista.

### Colaboración entre artistas y técnicos

La relación de mutua colaboración que unía a artistas y técnicos queda de manifiesto en este fragmento de una entrevista a Nam June Paik:

*Paik*: Actualmente, necesito técnicos que me ayuden porque mis ideas siempre van por delante de mi competencia técnica. Y no tengo demasiado tiempo.

*IL*: Allan Kaprow ha escrito que, técnicamente, usted hace todo aquello que no es necesario hacer y que obtiene excelentes resultados gracias a ese método.

*Paik*: Evidentemente, soy creativo. Einstein decía que no hace falta ser matemático ni físico para tener una buena idea. Yo solo puedo dibujar un esquema aproximativo, pero para poder realizarlo, tengo que trabajar con los técnicos."

Entrevista de Irmeline Lebeer (1993) a Nam June Paik en *Paik. Du cheval a Christo et autres écrits*. Bruselas: Lebeer Hossmann.

Simultáneamente a estas iniciativas individuales, las emisoras de televisión se empezaron a interesar por las nuevas posibilidades artísticas de la señal electrónica. En 1965, la cadena WGBH, de Boston, invitó como residentes a los artistas que demostraban un interés experimental por el medio bajo la premisa de que artistas y técnicos colaboraran intensamente en un entorno que reunía todas las facilidades tecnológicas. Ya en 1968, organizó un grupo de trabajo que tres años más tarde formaría el Experimental Television Center, activo hoy en día. Anteriormente, la emisora KQED, de San Francisco, ya había organizado el primer taller de vídeo experimental, que después se convirtió en un centro destinado a experiencias televisivas, el National Center for Experiments in Television (NCET) (1967-1975). La finalidad de este tipo de iniciativas era

### Vídeo

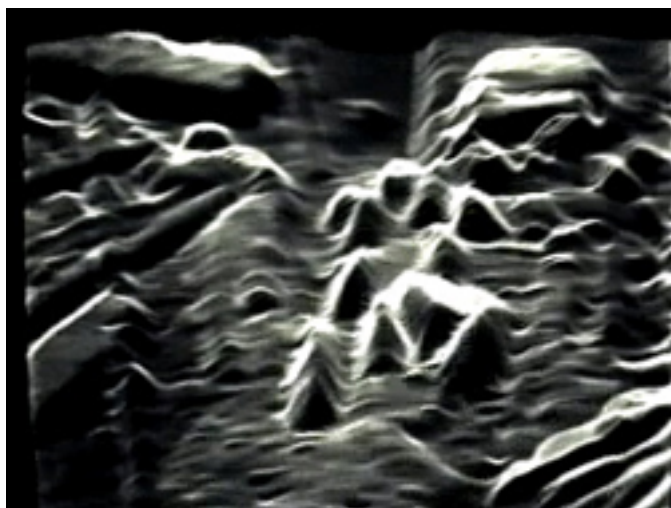
Podéis consultar fragmentos de obras de los principales experimentadores de la época en el programa 5, "Performance of Video Imaging Tools", de la antología *Surveying the First Decade* (vol. 2).



doble: por un lado, se incentivaba la creación de forma que los artistas tenían acceso a unos medios e infraestructura imposibles de conseguir por su cuenta; y por otro, las televisiones se aprovechaban de sus inventos y renovaban así su oferta televisiva. Tanto es así que casi todos los efectos conseguidos por medio de procesadores de imágenes de los que podemos disfrutar en la actualidad fueron inventados por los artistas experimentales del vídeo.

### 1.7. Robando el fuego de los dioses

Entre otros utensilios, Steina y Woody Vasulka inventaron junto a sus técnicos un incrustador de imágenes (1971), el primer colorizador (1972) y un procesador de memoria digital programable (1974). Sobre este último, Woody Vasulka escribía: "Le pedí a George Brown que construyera una máquina que pudiera violar la jerarquía natural de las imágenes. Un sol ante una montaña y esta ante un valle" [Woody Vasulka (1984). *Steina & Woody Vasulka Vidéastes. 1969-1984: 15 années d'images électroniques*. París: CINE-MBXA/CINEDOC.] En efecto, el objetivo de estos experimentadores era violar todos los principios fundamentales de la imagen televisiva, trabajar más allá de las reglas, aunque a veces alguno de estos inventos acabara dependiendo más del azar que del control. Así, por ejemplo, los Vasulka reconocen que descubrieron "la derivación horizontal de la imagen" en 1979 gracias a un cable defectuoso. Sin embargo, su método de trabajo se ha basado siempre en la transgresión sistemática y continua de todas las reglas físicas que intervienen en la creación de la imagen electrónica.



*Reminiscence* (1974), de Woody Vasulka.  
<http://www.fondation-langlois.org/fr/collection/vasulka/archives/reminiscence.html>

Steina Vasulka trabajó a partir de 1975 en un importante proyecto genéricamente titulado *Machine Vision*, que comprendía varias instalaciones en circuito cerrado y delegaba la manipulación de la cámara en varios dispositivos cinéticos que movían herramientas ópticas. La pieza más representativa de esta serie es "Allvision" (1975-1978), cuyo complicado montaje podemos observar en esta fotografía.

#### Vídeos y fotografías

Podéis ver fotografías y el vídeo *Reminiscence* (1974) de Woody Vasulka en la dirección siguiente de [vasulka.org](http://www.vasulka.org/videomasters/pages_stills/index_64.html):  
[http://www.vasulka.org/videomasters/pages\\_stills/index\\_64.html](http://www.vasulka.org/videomasters/pages_stills/index_64.html)



*Allvision* (1975-1978), de Steina Vasulka.  
[http://www.fondation-langlois.org/fr/collection/vasulka/archives/selection\\_oeuvres.html](http://www.fondation-langlois.org/fr/collection/vasulka/archives/selection_oeuvres.html)

Finalmente, se puede destacar una anécdota altamente representativa del carácter de aislamiento de estos artistas, así como de su predisposición experimental. Y es que algunos de los descubrimientos de aquella época no fueron verdaderamente originales, ya que la dispersión e incomunicación entre ellos propició que en muchas ocasiones varios creadores trabajaran en el mismo proyecto sin saberlo. Sin embargo, asegura Steina Vasulka, el sentimiento de estar desarrollando una tarea pionera convirtió ese periodo en algo especialmente excitante: "Nuestro descubrimiento era un descubrimiento porque nosotros lo habíamos descubierto. Ignorábamos que otros lo hubieran descubierto antes. Esto ocurrió con la realimentación: acercar la cámara al aparato de televisión es una invención que no ha dejado de ser reinventada. Cuando en 1972 la gente descubría la realimentación, cada vez creía que **robaba el fuego de los dioses**" [Steina Vasulka (1984). *Steina & Woody Vasulka Vidéastes 1969-1984: 15 années d'images électroniques*. París: CINE-MBXA/CINEDOC.]



Foto de Steina y Woody Vasulka en su estudio de Buffalo durante los años setenta.  
<http://www.fondation-langlois.org/f/collection/vasulka/archives/intro.html>

## 2. Primeros usos y tendencias del vídeo en el arte

### 2.1. El Portapack: un soporte para el arte y la comunicación

El Portapack es un equipo de vídeo portátil compuesto por una cámara y un magnetoscopio. Los primeros modelos fueron comercializados por la firma japonesa Sony y la holandesa Philips durante 1964 y 1965, lo que permitió la popularización de esta tecnología y provocó toda una revolución en el mundo de la imagen. Por primera vez, un particular podía grabar imágenes con una cámara de vídeo portátil para verlas y escucharlas a continuación mediante un magnetoscopio que podía llevar encima a cualquier parte.



Modelo Sony AV-3400 EIAJ Portapack (1970).  
[http://www.labguysworld.com/av-3400-flyer\\_002.jpg](http://www.labguysworld.com/av-3400-flyer_002.jpg)

Los formatos profesionales de vídeo utilizaban una cinta de dos pulgadas en equipos muy pesados, pero los primeros Portapack funcionaban con cintas de bobina abierta de media pulgada, lo que permitió magnetoscopios mucho más ligeros. En 1975, apareció el formato U-Matic de tres cuartos de pulgada en equipo Portapack, que fue el más utilizado en toda la historia del vídeo experimental.

Nam June Paik compró en 1965 el modelo de Portapack Sony CV 2400, comercializado aquel mismo año en Estados Unidos, para realizar su primera grabación en vídeo con finalidades artísticas. A partir de aquel momento, el sistema fue adoptado por los artistas y activistas de la época, que encontraron en este equipo una excelente herramienta de trabajo. Hasta entonces, muchos de ellos habían realizado sus obras en cine Super-8, con la popular cámara Bolex, pero el cambio se impuso gracias a la facilidad e inmediatez de reproducción simultánea de imagen y sonido y, sobre todo, a la posibilidad de borrar las partes que no les interesaban y regrabar encima tantas veces como quisieran.



Portapack Sony CV 2400.  
[http://www.labguysworld.com/dv-prototype\\_003.jpg](http://www.labguysworld.com/dv-prototype_003.jpg)

Pero también se enfrentaron a ciertos obstáculos técnicos. El magnetoscopio del Portapak –a pesar de su publicidad– pesaba mucho más que una cámara cinematográfica ligera –Termcatx– y la calidad de la imagen videográfica era pobre en comparación con la imagen fílmica. Sin embargo, muchos convirtieron este aparente inconveniente en una ventaja. El artista Francesc Torres, pionero del vídeo español en los setenta, lo explica así: "El vídeo tiene una magia tan grande en parte porque la imagen es deficiente, la definición del vídeo es poca comparada con la del cine o la de una diapositiva proyectada. Esta calidad a medio camino entre la fotografía y la fotocopia que tiene el vídeo, es decir, este elemento relacionado con la textura, es lo que a mí me ha interesado. La imagen aparece automáticamente con una serie de connotaciones de los medios de comunicación y de la televisión o con una pátina histórica. Es como una fotografía, que es un documento, y a la vez te permite manipularla y trabajarla como un dibujo o una tela". [Francesc Torres en una entrevista de Julià Guillamón (1991, octubre). "Francesc Torres, format americà". *Barcelona* (núm. 27). Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura.]

El Portapak permitió a los artistas grabar sus propias acciones ante la cámara y experimentar creativamente con el medio para encontrar un lenguaje específico del vídeo. Por otro lado, los activistas comprometidos con su entorno social y político lo utilizaron para ofrecer su punto de vista a los ciudadanos, en contraposición con las informaciones que ofrecían los medios hegemónicos, y en especial la televisión.

A grandes rasgos, el vídeo independiente desplegó su radio de acción en dos sectores distintos erróneamente considerados como irreconciliables: el artístico y el de la contrainformación; al primero le correspondería el apelativo de videoarte o vídeo de creación, y el segundo sería el territorio del vídeo activista y comunitario, dominado por una vocación política y revolucionaria.

A pesar de esta distinción, los motivos de quienes empezaron a trabajar con el vídeo durante aquellas décadas nunca fueron incompatibles: la mayoría de ellos trabajó a la vez e indistintamente tanto en el territorio del arte como en el de la comunicación. De acuerdo con el lema adoptado por la mayoría de los movimientos vanguardistas de la época, **la fusión entre arte y vida** encontró un magnífico aliado en el vídeo.

Durante los años sesenta y setenta, los realizadores de vídeo independiente utilizaron este soporte en el campo del arte y en el de la comunicación, de forma que sus trabajos se orientaron principalmente hacia lo siguiente:

- 1) la grabación de acciones (documentos y *video-performances*);
- 2) la experimentación creativa y tecnológica, y
- 3) la contrainformación.

Es muy importante destacar que estas tendencias no eran excluyentes y que los autores de esta época trabajaron indistintamente en cualquiera de las tres opciones.

## **2.2. Grabación de acciones: función documental / función artística**

Muchos artistas utilizaron el vídeo para grabar *happenings*<sup>4</sup> o *performances*, dos de las denominaciones aplicadas al arte de acción que se podrían definir como acciones compartidas en tiempo real por artistas y espectadores. Se caracterizan porque generalmente se desarrollan fuera de los límites de las galerías o los museos, ocupando cualquier tipo de espacio cotidiano, y porque siguen pautas o guiones pero suelen dejar un gran margen a la improvisación. En cualquier caso, se trata de intervenciones muy difíciles de tipificar, puesto que están condicionadas por la personalidad de cada artista.

<sup>(4)</sup>Los artistas de Fluxus, *pop art*, *minimal* y arte conceptual practicaron *happenings* y *performances* durante las décadas de los sesenta y setenta. Las raíces de este tipo de arte de acción residen en las representaciones teatrales del dadaísmo y en las veladas del futurismo italiano.

A partir de 1957, Allan Kaprow empezó a organizar los primeros *happenings* en veladas particulares con sus amigos, pero no fue hasta 1959 cuando decidió mostrar ante el público su primer *happening*, en la galería Reuben de Nueva York. Se trataba de la pieza *18 happenings en 6 partes*, una acción que incluía música, baile, diapositivas y "el acto de pintar un cuadro". Según Kaprow, un *happening* era "algo espontáneo, algo que solo

sucede porque sí", y Marshall McLuhan lo definiría como "una situación repentina sin argumento".

En su forma pura –es decir, tal como lo concibió inicialmente Kaprow–, el *happening* se resistía al mercado del arte tradicional remarcando su carácter de acontecimiento, de representación única, ya que a diferencia de las obras plásticas, solo tiene lugar una vez y, por lo tanto, no se puede coleccionar. Pero muy pronto esa "pureza" desapareció, cuando algunos artistas empezaron a necesitar algún tipo de prueba de sus obras para documentarlas o con intenciones comerciales: aparecieron entonces las primeras fotografías, las películas y los vídeos que grababan la acción.

Para Kaprow, siempre fue muy importante la noción de acontecimiento y de inmaterialidad que comporta este tipo de acciones: sus *happenings* eran procesos que desaparecían sin dejar rastro una vez se habían producido. Pero cuando estas acciones se empiezan a grabar, la cinta de vídeo se convierte precisamente en "ese rastro" y, además, se posibilita la repetición de una acción supuestamente "única". Sin embargo, él mismo llevó a cabo algunas acciones durante los setenta con la única finalidad de mostrarlas en vídeo.

"Creo firmemente que la grabación de una *performance* cambia su sentido. En cualquier caso lo creía en los años setenta, en los que teníamos incluso la costumbre de juzgar a los artistas en virtud de la pureza por la cual rehusaban ser grabados. [...] La *performance* más pura, la que queda en el acontecimiento *happening*, es la que se desarrolla y que se termina cuando se acaba la *performance*. No hay huellas. Sin embargo, necesidades económicas del mercado, y también necesidades de comunicación, han hecho que se graben, que se fotografíen o se realicen en vídeo. Después, los artistas han empezado a hacer *performances* que coqueteaban, evidentemente, con el videoarte, porque estaban hechas en función de su posible grabación. Y todo eso es perfectamente legítimo."

Thierry de Duve (1991). "La performance nace de la pintura". En: José Ramón Pérez Ornia (ed.). *El arte del vídeo*. RTVE.

A partir de la intervención del vídeo, se pueden distinguir dos tipos de grabaciones de acciones:

- La *performance* grabada o documental, que reproduce una acción en el tiempo. El vídeo asume aquí el carácter de simple grabación.
- La *video-performance*, que es una acción concebida solo teniendo en cuenta la cámara, que adquiere un papel determinante indisoluble de la acción en sí.

Los vídeos que graban las *performances* de los artistas tienen un valor meramente testimonial de su trabajo en el campo del arte de acción. Son representativos de este tipo de obras los documentos recopilatorios de la trayectoria de los *performers* Marina Abramovic/Ulay y Chris Burden.

En nuestro caso, nos interesan especialmente las *video-performances*, ya que el artista lleva a cabo las acciones con la única finalidad de grabarlas en vídeo. Se caracterizan porque "muchas de estas obras no están editadas. Coinciden el tiempo real y el tiempo de la imagen. Adolecen de un lenguaje cinematográfico primario: largos planos secuencia en los que la cámara no modifica su posición; inexistencia de planificación, pobreza, en fin, de los recursos propios de la imagen. Estas *performances* se efectúan, por lo general, sin testigos, ante la sola presencia de la cámara, hecho que refuerza el aislamiento y soledad del artista. [...] Se distinguen por el uso ingenioso –conceptual– de la tecnología,

#### Vídeo recomendado

*Performances* (30 minutos).  
En: J. R. Pérez Ornia (ed.)  
(1991). *El arte del vídeo* (núm. 2). RTVE.

a pesar de utilizar medios de extremada sencillez; en otros casos, ni siquiera es cuestión de tecnología, sino de una puesta en escena". [Extracto de: José Ramón Pérez Ornia (ed.) (1991). *El arte del vídeo*. RTVE.]

Los pioneros más destacados en el terreno de la *video-performance* fueron Bruce Nauman y Vito Acconci, que también simultaneaban esta práctica con otras disciplinas artísticas. Los dos continúan activos hoy en día.

Entre 1967 y 1969, Bruce Nauman realizó todas sus *performances* teniendo en cuenta la cámara, en su propio estudio y confrontando su cuerpo a los límites de la pantalla. Se trataba de acciones repetitivas y muy simples, absurdas incluso: en la serie *Art Make Up* (1967-1968), se maquillaba el rostro en cuatro colores –blanco, rosa, verde y negro– durante diez minutos por color; en *Bouncing in the Corner* (1968), el artista hacía rebotar su cuerpo rítmicamente contra la esquina de una pared y así evitaba mostrar su rostro. En *Bouncing Two Balls Between the Floor and Ceiling with Changing Rhythms* (1967-1968), *Playing A Note on the Violin While I Walk Around the Studio* (1967-1968) y *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (1967-1968), se dedicó a hacer exactamente las acciones descritas en los títulos. Son trabajos conceptuales en los que el autor investiga cómo una acción puede convertirse en obra de arte, mientras trata de explorar al máximo las nociones de tiempo y espacio en el vídeo. Nauman utilizó indistintamente el cine y el vídeo en sus acciones, supeditó la duración de la acción a la duración de la película o de la cinta y montó las acciones en bucle.

"Mis primeras cintas se inspiraron en cierto modo en las películas de Andy Warhol. Películas que siguen y siguen. Puedes verlas o no verlas. Puedes entrar y quedarte un rato. Te vas y vuelves al cabo de 8 horas y aquello sigue. Esa idea me gusta."

Bruce Nauman en *El arte del vídeo*.

Durante la década de los setenta, Vito Acconci realizó numerosos trabajos autobiográficos con el objetivo de llegar a una forma de autoconocimiento. Las treinta y tres cintas que grabó entre 1971 y 1974 fueron concebidas según un mismo modelo de plano único fijo o sujeto a ligeros desplazamientos: "Acconci se representa casi siempre a sí mismo: de espaldas, de cara, de pie, tumbado, solo o con alguien, ante un monitor o una pantalla de diapositivas, más o menos de manera fragmentada, a veces reduciéndose sólo a un detalle (su gran boca abierta). En ocasiones calla o murmura, pero casi siempre habla con un interlocutor imaginario o, más directamente, con el espectador. El texto generalmente se centra en una situación determinada, la acción (física) en curso, el dispositivo en marcha. La imagen, en blanco y negro, es siempre de un gris uniforme, triste y sucia". [Madeleine Grynztajn (1987). *Vito Acconci: Domestic Trapping*. La Jolla Museum of Contemporary Art.]



"Lo que hice fue grabar mi cara con relación a la cara de los espectadores. Cuando empezaba una cinta de vídeo pensaba y me preguntaba siempre: dónde estoy; estoy directamente frente a ti; frente al supuesto espectador. La performance significa para mí establecer una relación con el espectador. La performance era una forma de compromiso y una especie de actividad cara a cara."

Vito Acconci en *El arte del vídeo*.

En estas obras radicales y provocativas, el autor domina al espectador con sus actos y por medio de monólogos interminables, mientras intenta establecer una comunicación directa con él. Así, por ejemplo, en *Centers* (1971), Acconci sitúa su cuerpo entre la cámara y el monitor mientras señala con el dedo este último. Durante los veintidós minutos de duración de la cinta, el espectador se siente amenazado por su discurso agresivo y por un dedo que en realidad solo apunta a la cámara y al reflejo del propio autor.

A raíz de estas obras, la crítica norteamericana Rosalind Krauss se arriesgó a etiquetar el vídeo como intrínsecamente narcisista. En 1976, escribía a propósito de Acconci: "En esta imagen de autocontemplación se configura un narcisismo tan endémico que se podría llegar a generalizar, como si este fuera una condición extensible a la totalidad del vídeo". [Rosalind Krauss (1978). "Video: The Aesthetics of Narcissism". En: G. Battcock (ed.); E. P. Dutton. *New Artists Video: A Critical Anthology*. Nueva York.]

En cualquier caso, el marcado subjetivismo que se da en la mayoría de las *video-performances* está supeditado a las condiciones de aislamiento de unos autores que trabajan solo en la intimidad de sus estudios y que suelen utilizar la pantalla como espejo. Ciertamente, podemos asegurar que en la mayor parte de las *video-performances* se encuentra el culto a la individualidad, pero también debemos tener en cuenta que la principal preocupación de los artistas de esta época es representar al ser humano, sus problemas y preocupaciones más íntimas, por medio de su propio cuerpo. Esto queda demostrado en *The Red Tapes* (1976-1977), la obra de Acconci que expresa mejor la esencia del retrato autobiográfico. Consta de una serie de tres vídeos en los que el autor efectúa una "topografía de sí mismo" insertada en su contexto histórico, social y cultural, y que revela su identidad mediante la literatura, el psicoanálisis, el cine, el arte y la cultura popular. "A mediados de los setenta, muchos empezamos a ver al 'yo' de otra manera. El 'yo' no era aislable ni aislado. El 'yo' podía ser como un sistema de antenas. No existía sino formaba parte de un sistema social, de un sistema político, de un sistema cultural. Poco a poco me deshice de mi persona." [Vito Acconci en *El arte del vídeo*.]

### 2.3. Cinta de vídeo y videoinstalación

Los dos principales soportes del vídeo de creación son la cinta de vídeo y la videoinstalación. La diferencia más evidente entre ambos es espacial y afecta, por consiguiente, al tipo de exhibición y a la vivencia de la obra por parte del espectador.

La **cinta de vídeo** implica la visión frontal de una imagen en un televisor o en una pantalla de proyección, ante los cuales el espectador permanece inmóvil observando.

La **videoinstalación** muestra las imágenes en un espacio que el espectador debe descubrir o recorrer. Así, se podría definir como una obra de arte que recoge conjuntamente las posibilidades de la imagen videográfica y las del entorno físico.

Pero además de esta diferencia en la exhibición, las dos parten de condicionantes muy diferentes durante el proceso de elaboración de la obra. Cualquier artista que trabaje los dos campos, el de la cinta de vídeo y el de la videoinstalación, sabe que tanto el planteamiento como los resultados serán muy diferentes en un caso y en otro.

Hasta ahora hemos hablado de la importancia del tiempo en la realización de una cinta de vídeo, pero este parámetro también varía en la videoinstalación. Cuando se elabora una videoinstalación, la forma de trabajo cambia de manera sustancial, ya que el artista no solo debe tener en cuenta el tiempo lineal, inherente a las imágenes secuenciales que mostrará la cinta (o las cintas) de vídeo, sino que al mismo tiempo debe pensar en el espacio donde se mostrarán estas imágenes y en los posibles puntos de vista que adoptará el espectador. Se produce aquí un desdoblamiento, en el que la experiencia del tiempo queda desplazada por la experiencia física del espacio; el artista trabaja las imágenes a la vez en el tiempo-espacio de la cinta y en el tiempo-espacio del entorno.

Ahora analizaremos una obra de la artista belga Marie-Jo Lafontaine, que resulta paradigmática por la manera que tiene de tratar el tiempo de las imágenes en la instalación. La pieza se titula *A las cinco de la tarde* (1984) y está compuesta por quince monitores empotrados en monolitos negros que forman un círculo y cuatro altavoces ocultos. Las imágenes que muestran los monitores se corresponden con cinco cintas de vídeo con idéntico contenido, conectadas a tres monitores cada una; es decir, cada grupo de tres monitores muestra una misma cinta de vídeo. En el interior de este espacio, el espectador puede ver, mediante un montaje en bucle, las imágenes ligeramente desincronizadas de una corrida de toros ambientada con música de Malher, y de una bailaora de flamenco que baila al ritmo de una melodía de percusión árabe.



A las cinco de la tarde (1984), de Marie-Jo Lafontaine.  
<http://www.marie-jo-lafontaine.com/?p=138>

La peculiaridad de esta videoinstalación reside en la forma de mostrar las imágenes con un método que la autora denomina decalaje y que consiste en la proyección simultánea en todas las pantallas de cintas de vídeo con idéntico contenido, pero con un ligero desfase de tiempo (retrasos de uno, dos o tres segundos), de forma que cada imagen se puede ver siempre repetida o adelantada con respecto al monitor contiguo: "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" (Marie-Jo Lafontaine en *El arte del vídeo*). Así pues, este decalaje permite que en la primera pantalla veamos el principio de la acción con la espada a punto de clavarse en el toro, mientras que en unas cuantas más allá observamos ya su muerte. En las pantallas intermedias se puede observar a la vez el desarrollo de la acción dilatado en el tiempo; y al estar montado en bucle, cuando en la pantalla final se vuelve a iniciar la acción, en la primera ya está finalizando.

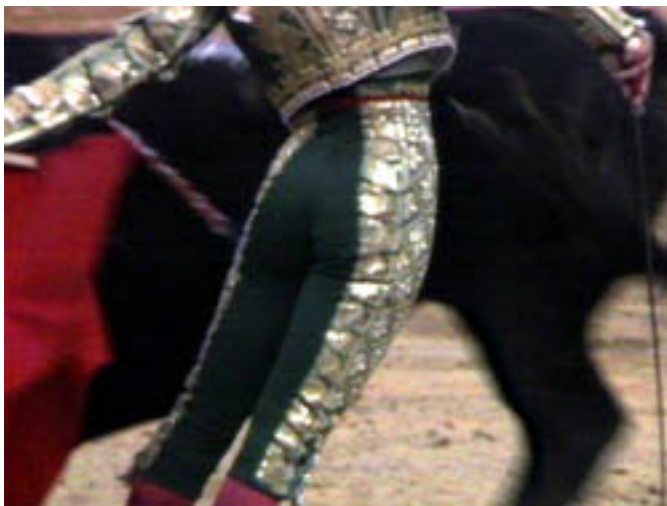


Imagen de *A las cinco de la tarde* (1984), de Marie-Jo Lafontaine.  
<http://www.marie-jo-lafontaine.com/?p=138>

El título de la obra hace referencia al poema "La cogida y la muerte" de Federico García Lorca y utiliza la disposición en círculo como una metáfora de la plaza de toros: coloca al espectador en la arena y lo obliga a ocupar el lugar del torero... o quizá del toro. Los soportes monolíticos y de color negro aluden también a los círculos sacrificiales de piedras sagradas. La cámara capta planos cerrados del torero girando sobre sí mismo al torear y de la bailaora de flamenco dando vueltas sin cesar. La narración enlaza el principio con el final y crea una historia circular, de forma que el montaje en bucle de la escena se repite una vez tras otra mientras la instalación es accesible al público; incluso la disposición de los monitores obliga a una lectura circular, no lineal. Las imágenes, el espacio, el espectador... todo gira sin descanso en esta instalación.

### **Pautas para la crítica de obras y para la realización práctica**

Esta excelente estrategia de creación de Marie-Jo Lafontaine resulta idónea para ilustrar una idea del artista Francesc Torres, que nos ayudará a saber distinguir las verdaderas videoinstalaciones: "Una verdadera videoinstalación es aquella que tiene el vídeo como centro de gravedad de la pieza" [Francesc Torres en una entrevista recogida en: **R. Oliverares** (1990). "Francesc Torres. Arte es lo que hago, pero no en lo que pienso". *Lápiz* (núm. 77)].

En la videoinstalación, el vídeo funciona como una parte del discurso total, pero una parte imprescindible, fundamental. Ante una obra de este tipo, intentamos responder a las preguntas siguientes:

- ¿Resulta fundamental la inclusión del vídeo en la pieza? ¿Se podría explicar lo mismo con imágenes estáticas? ¿Aporta algo diferente de manera sustancial la imagen en el tiempo?
- ¿Se utiliza la imagen anecdóticamente, como en una especie de juego que se limita a sustituir la imagen real por su imagen en vídeo? ¿La relación entre imagen y objeto es meramente circunstancial o decorativa? ¿Solo se utiliza el vídeo como "curioso recurso tecnológico"?

La imagen videográfica debe aportar una potente carga significativa a la obra. Es necesario que se den ciertas relaciones fundamentales entre la imagen de vídeo y el espacio o los objetos de este espacio. Se tiene que producir una tensión, una confrontación entre las dos que dé sentido a la obra, que la enriquezca, que aporte nuevas sensaciones o informaciones. Este tipo de percepción no puede limitarse a un truco, a una anécdota, sino que debe desencadenar una percepción diferente y tiene que provocar una reflexión. A partir del momento en que un artista decide incorporar el vídeo a una instalación, debe querer expresar algo concreto que no puede decir con otros medios. En la elección de

un soporte debe haber una intencionalidad expresa que lo convierta en el más adecuado para manifestar una idea. Si esta intencionalidad no existe, la obra pierde su poder.

Para redundar en esta idea, traducimos y transcribimos a continuación el extracto de un irónico artículo del historiador Chris Boicos (1990) en el que describe, según su criterio, diferentes "malos usos" del vídeo en la instalación: "Where Can Video Art Go Now?". *Art International* (núm. 13).

- **Como efecto decorativo.** Como una fuente de luz de color que parpadea contrastando con el resto de los elementos, tal como hace Nam June Paik en sus trabajos de los ochenta. Esto en cuanto a la imagen, pero si continuamos haciendo alusión a Paik, la finalidad parece no diferir mucho respecto al objeto; por todos es sabido que en estos últimos años, sus videoesculturas han degenerado en verdaderos "engendros de discoteca".
- **Como resolución de un problema meramente técnico.** Muchos trabajos videográficos se basan en las extrañas actitudes que adoptan los monitores y en las soluciones creativas a problemas técnicos. En *Bathroom Triptych -the Bathtub* (1989) de Alain Longuet, el problema más evidente fue cómo podía evitar electrocutarse con tres minimonitores, herméticamente cerrados en cajas, que flotaban sobre un líquido turquesa.
- **Como acto teatral de ilusionismo.** *video-Opereta*, de Michel Jaffrenou, es una obra que ilustra la historia del mundo en la que un mago de *music-hall* lanza dentro de un monitor un huevo, que se transformará en un pájaro que vuela a través de las secuencias que aparecen en pantalla. Simples efectos como estos habrían sido imposibles de realizar sin un sincronizador de vídeo como los que han aparecido recientemente en los últimos diez años. A medida que los efectos técnicos van siendo más habituales, el inicial sentido de novedad y placer desaparece y se necesitan efectos cada vez más sofisticados que aumenten esa sensación.
- **Como simple proyección de imágenes.** La reciente evolución de la videoinstalación parece dejar de lado su faceta escultural y material para mostrar, en la oscuridad de las salas, una serie de imágenes en un montón de monitores llamados *video walls*.
- **Como muestrario de paletas gráficas.** Terreno casi exclusivo de las cintas, pero incorporado en numerosas ocasiones a la videoescultura, algunas obras se constituyen como verdaderos muestrarios de trucos y efectos que más deberían ser divertimento de técnicos en sus horas libres que tema de artistas. De todos modos, se podría pensar si los artistas actuales no se han convertido precisamente en eso, en laboriosos operadores de videojuegos de lujo.
- **Como efectos de animación por ordenador.** Desde que los ordenadores se introdujeron en el mundo de la imagen, las barreras entre una disciplina artística y otra se han ido difuminando hasta diluirse en una amalgama de productos que conviven en el mismo escaparate, de tal manera que la animación y el videoarte han acabado siendo sinónimos en la mente de quienes se dedican al medio.

Finalmente, debemos recordar aquí que el nacimiento del videoarte viene determinado por la utilización de la televisión como objeto artístico antes que por la grabación de una cinta de vídeo. La primera obra de arte que incorporó un aparato de televisión fue *La mirada alemana*, realizada en 1958 por el artista alemán Wolf Vostell y, posteriormente, los *13 Distorsed TV Sets*, que Nam June Paik expuso en 1963. *La primera cinta de videoarte*, también de Paik, no se realizó hasta 1965.

#### 2.4. Puesta en escena y recorrido en la videoinstalación

A la hora de exhibir una obra, cualquier artista siempre tiene en cuenta una escenografía ideal para mostrar su trabajo. Cuando un pintor cuelga sus cuadros en una galería, por ejemplo, tiene mucho cuidado al elegir la iluminación y la disposición. Los artistas que elaboran cintas de vídeo trabajan exclusivamente

#### Lecturas recomendadas

B. London (1995). "Time as Medium: Five Artists 'Video Installations'". *Leonardo* (vol. 28, núm. 1).

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

con las imágenes durante el proceso de creación de la obra, se concentran en el sentido y en las ideas que transmitirán y solo se plantean su exhibición ante el público en el momento de exponer su obra.

Los artistas que trabajan con la videoinstalación parten a priori del espacio de la exposición y del tipo de recepción de la obra por parte del público; antes que nada, tienen en cuenta cuál será el recorrido del espectador, qué es lo que verá y desde qué diferentes puntos de vista lo verá. En cierto modo, se podría decir que la videoinstalación es un "arte de la escenificación".

Para comprender mejor este proceso de trabajo, analizaremos las obras de dos artistas que planean concienzudamente la escenificación de sus proyectos, aunque parten de planteamientos casi opuestos: el primero trabaja la cinta de vídeo; el segundo, la videoinstalación.

Patrick de Geetere es un artista parisiense que realiza cintas de vídeo, pero aborda de una manera específica sus exhibiciones (*premières*), creando un entorno particular adecuado a cada una de sus obras. Este fue el caso de *Les Contaminations*, una obra homenaje a Andy Warhol y la Velvet Underground, con entrevistas a John Cale, Paul Morrissey, Jonas Mekas, Nam June Paik o James White. La cinta está estructurada como un denso *collage* de música, poesía, narración e imágenes y su título alude a la contaminación de ideas y ambientes, ya que recupera la filosofía de Warhol por medio de la vida de personajes marginales de los noventa que mantienen un espíritu muy similar al de la Factory. En realidad, la obra es un **documental de creación** realizado "a lo Warhol". Entonces, ¿cómo se puede presentar este trabajo al público de la mejor manera posible? ¡Pues montando una fiesta "a lo Warhol"!

El día de su presentación ante el público, Patrick de Geetere organizó una gran fiesta simultánea en una galería de París y en otra de Nueva York –puesto que los personajes entrevistados vivían en estas dos ciudades– que enlazó con una conexión vía satélite que permitía a los participantes hablar entre ellos en directo. Sin duda, la ambientación remitía a la estética pop.

Evidentemente, la obra original nunca ha sido una videoinstalación (ni siquiera un espectáculo), ya que se distribuye en formato vídeo. De Geetere no la pensó en términos de espacio y exhibición durante su realización, y solo creó esta gran puesta en escena a posteriori, en esta ocasión única.

Fabrizio Plessi es un artista italiano que realiza videoinstalaciones espectaculares, basadas en un despliegue de medios y estrategias orientados a la completa captación del espectador. Según sus propias declaraciones, su obra está relacionada con la tradición barroca del espectáculo en Italia (siglo XVII), que buscaba impactar en el espectador y maravillarlo con la simultaneidad de dis-

ciplinas: la ingeniería, el dibujo, la escultura, la pintura y el escenario teatral. Así pues, Plessi trabaja las videoinstalaciones a partir de una puesta en escena que pretende "electrizar los sentidos".

En la Documenta 8 de Kassel presentó *Roma*, una videoinstalación que ocupaba por completo una sala y que ilustra muy bien esta idea. El público que circulaba alrededor primero oía una música y después se encontraba con una escalera negra y oscuridad. A medida que los visitantes iban subiendo la escalera, la música crecía gradualmente hasta llegar al lugar que ocupaba la obra, pero todavía no podían ver la instalación, tenían que subir tres o cuatro escaleras más y... ¡entonces por fin la veían! Una gran sala en penumbra con las paredes repletas de arcadas, toda pintada de rojo pompeyano; una cadena mecánica, similar a las que se utilizan para sacar piedras de los ríos, en perpetuo movimiento; un enorme círculo abierto formado por multitud de monitores que emitían imágenes de las aguas del Tíber circulando sin cesar, y alrededor de ellos y apoyadas contra las paredes, losas de mármol de Carrara. El público, finalmente, podía introducirse en la instalación, podía recorrerla, sumirse en ella; porque todo lo que veía, tocaba o sentía estaba destinado a saturar sus sentidos.

"Soy italiano en la medida en que he vivido en cierta sensibilidad manierista. Me estoy refiriendo, por ejemplo, a los Jardines de Tívoli o al Palacio de Caserta, en los que los artistas tenían que maravillar y sorprender. Para ello se valían de artificios: el agua, el fuego, el aire. Se servían de la puesta en escena, de una teatralidad que no era solo teatro, sino que era también una forma sutil, yo diría conceptual, de electrizar los sentidos. Los sentidos se electrizan si se tiene conciencia de ellos, pero se activan si son estimulados con hechos emotivos, por medio del teatro. El teatro hace que uno se vea envuelto en una mecánica sentimental-humoral que hace perder las connotaciones de la butaca. La instalación no está hecha solo de objetos, hay luces, sombras, penumbras, sonidos... y de esta forma el espectador es a la vez raptado y captado por esta mecánica global de la teatralidad."

Fabrizio Plessi (1988) en una entrevista de Santiago B. Olmo para el catálogo *Plessi. Videosal*. Palma de Mallorca: Palau Solleric.

## 2.5. El tiempo como materia prima del vídeo

Las cintas de vídeo, igual que las películas de cine, son secuenciales; es decir, su construcción se basa en una progresión temporal de imágenes y sonidos que el autor ordena creativamente para transmitir un sentido.

"El tiempo es lo intrínseco al vídeo y no la visión, tal como implican sus raíces etimológicas" asegura el artista Gary Hill [Gary Hill (1992). *Gary Hill*. París: Centre Georges Pompidou].

La noción de tiempo resulta tan fundamental en el proceso de creación de la obra videográfica que algunos autores han llegado a calificar de "escrituras temporales" los diferentes estilos de los videoartistas. De hecho, el artista que realiza un vídeo se concentra en un tiempo lineal determinado por el montaje de la imagen y el sonido, un tiempo similar al de la lectura y la escritura, que más tarde reproducirá del mismo modo el espectador durante el visionado. Así, el artista "escribe" y el público "lee" la obra.

### Lectura recomendada

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

Para comprenderlo mejor, estableceremos una comparación entre música y vídeo, ya que en ambas disciplinas el concepto de tiempo se trata de forma similar. En primer lugar, tanto en una composición musical como en una cinta de vídeo, las obras no se dan completas y de una vez, no se incluyen en un simple instante como sucede con la pintura y la escultura, sino que se desarrollan en **el tiempo**; solo podemos conocer la obra completa cuando esta ya ha acabado. En segundo lugar, tanto el artista que trabaja con el vídeo como el intérprete musical utilizan como "material de trabajo" el concepto abstracto de tiempo, un concepto difícilmente manipulable y poco comprendido en otros campos del arte. Nam June Paik así lo asegura cuando escribe sobre su propia obra: "Creo que comprendo el tiempo mejor que los videoartistas que proceden de la pintura y la escultura. La música es la manipulación del tiempo, todas las formas de música tienen diferentes estructuras y construcciones. Así como los pintores comprenden el espacio abstracto, yo comprendo el tiempo abstracto" [Nam June Paik (1974). *Videa 'n' Videology 1959-1973*. Siracusa (Nueva York): Everson Museum of Art]. Otro gran artista del vídeo, Bill Viola, reflexiona en el mismo sentido y nos transmite de una manera muy poética su forma de trabajar el tiempo 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 de Octavio Zaya (1989). *El Paseante* (núm. 12). Madrid.

Todas las obras de Bill Viola –que también tenía una vasta formación musical cuando se inició en el vídeo– están conscientemente construidas con la materia prima del vídeo, aunque en muchas este aspecto predomina por encima de cualquier otro. Este es el caso de *The Reflecting Pool*, en la que un hombre queda suspendido en el aire y desaparece mientras salta a un estanque, para después reaparecer de repente en el agua: "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 minutos) (1977-1979), de Bill Viola.

### Lectura recomendada

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

El artista y profesor Josu Rekalde, que ha reflexionado especialmente sobre este 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 solo 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 representados 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>.

## 2.6. Circuitos cerrados de televisión (CCTV): sin espectador no hay obra

"Ce sont les regardeurs qui font les tableaux."

Marcel Duchamp

"Son los que miran quienes hacen los cuadros." Esta célebre frase de Marcel Duchamp, formulada a comienzos del siglo XX, se refiere a la competencia y responsabilidad del espectador en la creación de una obra de arte. Según este gran artista y teórico,

"el acto creativo no lo realiza solo el artista; el espectador pone en contacto el trabajo con el mundo exterior para la representación e interpretación de sus calificaciones internas y de este modo suma su contribución al acto creativo" [Marcel Duchamp (1957). "The Creative Act". *Art News* (núm. 4)].

El grado de participación y de interacción del espectador con una obra puede asumir diferentes niveles, algunos tan básicos como el descrito por Billy Name, fotógrafo de la Factory: "Andy Warhol creía que había numerosos grados de participación del público en una obra y si en la proyección de una película el espectador se levantaba, se iba de la sala y después volvía, consideraba la acción como parte integrante de la película" [Billy Name, en el vídeo *Les Contaminations* (1992), de Patrick de Geetere]. Sin duda, se trata de una posición extrema; en el otro plato de la balanza encontraríamos la participación

inevitable del espectador en las videoinstalaciones realizadas con circuitos cerrados de televisión (*CCTV, closed circuit television*), un tipo de obras en el que se desarrolla una verdadera interactividad entre el dispositivo y el espectador.

En las videoinstalaciones que incorporan CCTV o cámaras de vigilancia, el espectador no solo no puede evadirse de la participación en la obra, sino que se convierte en su protagonista. Sin espectador no existe la obra.

El sistema del CCTV consiste en conectar una cámara a un monitor, y de este modo el espectador se integra en la escena y recibe una visión directa de ella al poder observar su propia imagen.

Son obras efímeras porque solo existen en el momento en que interviene el espectador ante la cámara y porque no tienen soporte definitivo, dado que no se graban con la intención de conseguir un producto acabado. Su valor es eminentemente procesual.

Muchas de estas videoinstalaciones se caracterizan por utilizar una cámara oculta o camuflada con la intención de sorprender al espectador y poner de manifiesto el control que ejercen las cámaras de seguridad sobre los ciudadanos. En otras ocasiones, solo pretenden confrontar al espectador con su imagen, y utilizan el vídeo como si se tratara de un espejo que le permite comprobar sus propias reacciones como observador observado.

Este tipo de obras fue desarrollado en los primeros tiempos del vídeo por artistas como Ira Schneider, Peter Campus, Bruce Nauman y, sobre todo, por Dan Graham, quien experimentó con ellas de forma concienzuda. El estadounidense Graham realizó videoinstalaciones en CCTV desde 1974 hasta 1977, y a pesar de que resulta complicado describir estas obras, intentaremos hacerlo con algunas de sus piezas más representativas.

En *Time Delay Room 2* (1974), el espectador que entra en la sala puede contemplar dos imágenes diferentes de sí mismo en los monitores de televisión, captadas por dos cámaras en CCTV desde diferentes ángulos. La peculiaridad reside en el hecho de que las imágenes en la pantalla no suceden en tiempo real, sino que muestran sus acciones de hace unos cuantos segundos. En la fotografía siguiente vemos cómo el sujeto levanta una mano mientras su imagen en la pantalla todavía no ha iniciado ese movimiento.



Dan Graham (1974), *Time Delay Room*.  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/>

Esto es posible gracias a un dispositivo ideado por Graham denominado desfase temporal (*time delay*), que funciona de la manera siguiente: las imágenes que capta la cámara en CCTV se graban en una cinta de vídeo en un primer magnetoscopio, pero son leídas por un segundo magnetoscopio que recoge físicamente la cinta (la misma cinta pasa por los dos magnetoscopios), de modo que la distancia que recorre la cinta determina un desfase de más o menos tiempo, siempre medido en segundos.

En *Present Continuous Past(s)* –una obra que podemos experimentar en el Centro Georges Pompidou de París, dado que pertenece a su colección permanente–, Graham añade una nueva dimensión a la obra confrontando al espectador, a la vez, a su imagen en el espejo. Consta de una sala con dos paredes contiguas de espejos y una tercera con un pequeño monitor con una cámara encima. La cámara transmite en CCTV las imágenes de los espectadores que se colocan delante con un desfase temporal de ocho segundos, de forma que el espectador puede observar varias imágenes de sí mismo a la vez: su imagen en tiempo real en los espejos laterales, su imagen con un retraso de ocho segundos en la pantalla del televisor, el "eco" de esta imagen que se refleja de nuevo en el espejo con un desfase de dieciséis segundos... y así sucesivamente.



En la obra *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* (1974), de Dan Graham, se da un túnel de imágenes en el tiempo.  
<http://www.sfmoma.org/>

Bill Viola reflexiona sobre el éxito de este tipo de obras entre el público:

"En aquella época la mayor parte de la gente no había visto nunca su propia imagen en un monitor y, sobre todo, nunca había hecho el experimento de verse en un monitor en diferido: el hecho de transmitir la imagen de una persona con algunos segundos de retraso incrementa el proceso de autoconciencia generado por la confrontación con la propia imagen" [Bill Viola en: Valentina Valentini (ed.) (1993). *Bill Viola. Vedere con la mente e con el cuore*. Taormina: Arte Gangemi Editori].

A medida que nos hemos ido acostumbrando a vernos a nosotros mismos en una pantalla de televisión, la rudimentaria tecnología de estas primeras experiencias en CCTV también ha ido evolucionando hasta ser ampliamente superada por los trabajos realizados en las últimas décadas. Paul Garrin, por ejemplo, utiliza una interfaz ideada por David Rokeby para realizar la videoinstalación *Border Patrol*, inspirada en los videojuegos tipo *Quake*. La situación es la siguiente: el espectador entra en una sala donde se ha levantado un muro con varios monitores. Sobre el muro, hay varias cámaras envueltas en alambre de púa y conectadas a un sistema de seguimiento o *tracking* espacial que detectan dónde se ubica el espectador y lo siguen, de forma que este está permanentemente localizado. Después de ser detectado, aparece un cursor de tiro en la pantalla (*target*) y se produce una simulación de disparo. Evidentemente, el espectador intenta eludirlo desplazándose en el espacio, pero las cámaras siempre lo localizan y lo amenazan. Esta obra trata de la tecnología como instrumento de control y poder, y de los ciudadanos que están sometidos a ella de manera involuntaria.



*Border Patrol* (1994-1996), de Paul Garrin y David Rokeby.

Jim Campbell es un artista que a partir de 1978 empezó a realizar vídeos y películas mientras cursaba la carrera de ingeniero. Diez años más tarde empezó a diseñar sus propias herramientas electrónicas para realizar videoinstalaciones interactivas que involucraran al espectador. *Memory Recollection* es una pieza basada en un sofisticado sistema de CCTV que sorprende e intriga al público. La instalación consta de cinco aparatos de televisión sin carcasa, dispuestos en fila unos junto a otros sobre una tarima a un metro y medio de altura. En un extremo, una cámara en CCTV capta la imagen del espectador y la devuelve en los monitores, pero las imágenes en tiempo real de los espectadores que hay en la sala están mezcladas con imágenes de otras personas que aparecen y desaparecen en la pantalla como si fuesen fantasmas. ¿Cómo es posible? Durante dos años, Campbell fue almacenando imágenes de personas grabadas en CCTV que aparecían mezcladas aleatoriamente con las imágenes en tiempo real de los individuos que estaban en aquel momento en la sala.



*Memory Recollection* (1990), de Jim Campbell.

Si Dan Graham creaba con sus obras una sensación de tiempo continuo, donde el pasado reciente y el presente eran simultáneos, Jim Campbell da un paso más allá e incorpora la memoria de "otro tiempo y otro lugar" a una situación actual: "Utilizando las herramientas tecnológicas y los modelos científicos como metáforas de la memoria y la ilusión, mi trabajo pretende interpretar, re-

#### Lectura recomendada

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

presentar y reflejar los procesos y estados psicológicos, así como sus disfunciones" [Jim Campbell en: Timothy Druckrey (ed.) (1993). *Iterations: The New Image*. Massachusetts: MIT Press].

### Actividad sugerida

Comentario crítico sobre la obra de uno de los principales autores analizados en este módulo: Marie-Jo Lafontaine, Fabrizio Plessi, Jim Campbell o Dan Graham.

## 2.7. Principales formatos videográficos: definiciones y caracterizaciones

Cinta de vídeo y videoinstalación son los dos formatos básicos del vídeo de creación, pero hay otros productos videográficos definidos por los teóricos y por el mercado. Así, por ejemplo, los circuitos cerrados de televisión (CCTV) y las videoesculturas se pueden definir independientemente, aunque muchos autores consideran que son un tipo de videoinstalaciones. Sin embargo, continúa habiendo numerosas iniciativas videográficas de imposible clasificación, ya que se encuentran a medio camino entre la *performance*, el espectáculo, el teatro y la instalación; e incluso a veces resulta difícil asegurar si nos encontramos ante una videoinstalación o si se trata de una simple proyección. En este caso, la indeterminación solo es equiparable al potencial de hibridación del medio.

Para distinguir los principales formatos del vídeo de creación, repasaremos algunas definiciones significativas aportadas a lo largo de los años por los principales analistas del vídeo, ilustradas con ejemplos, con la intención de presentar una visión panorámica de todas sus variantes. Obviaremos los CCTV, puesto que ya han sido ampliamente caracterizados en el apartado anterior.

Eugeni Bonet describe la videoescultura de la manera siguiente: "En el **vídeo-objeto** o **vídeo-escultura** suele enfatizarse el carácter objetual/escultural de la caja-monitor, a través de su transformación o su integración en construcciones volumétricas hartamente 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, marzo-abril). "El polivideo en plural". *Telos* (núm. 9, El vídeo). Madrid].

Nam June Paik atribuye a su esposa, Shigeko Kubota, la invención de la palabra *videoescultura* a partir de varias piezas que esta realizó en homenaje a Marcel Duchamp. Entre la serie *Duchampiana* destaca *Nude Descending a Staircase* y *Video Chess*.



*Video Chess* (1968-1975), de Shigeko Kubota.  
[http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue\\_4/music/chen/popup\\_9a.html](http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue_4/music/chen/popup_9a.html)



*Nude Descending Staircase* (1975-1976), de Shigeko Kubota.  
[http://www.kamakura-g.com/kg-html/exhibitions/kubota\\_98/kubota\\_98.html](http://www.kamakura-g.com/kg-html/exhibitions/kubota_98/kubota_98.html)



Videoescultura *Cariátide de los pobres* (1998), de Fabrizio Plessi.

*Nude Descending Staircase* consiste en una escalera de madera de cuatro peldaños que evoca la célebre pintura cubista de Duchamp del mismo título. En la parte vertical de cada peldaño, Kubota insertó un televisor que muestra la imagen de una mujer desnuda que va bajando las escaleras, manipulada electrónicamente con reflejos y colores sintetizados.

Y en *Video Chess*, Kubota presentó un soporte de madera que contenía un televisor de cara hacia arriba, cubierto por una madera con un agujero de diez centímetros en el centro a través del cual se podía ver la pantalla; sobre esta había dispuestas piezas de ajedrez de plástico transparente que los visitantes podían manipular. Las imágenes muestran las fotografías coloreadas de una mítica partida de ajedrez entre Marcel Duchamp y el músico John Cage, organizada por la propia Kubota en 1968 bajo el título de *Reunion*.

John Handhardt diferencia muy claramente entre un formato y otro: "La **vídeo-instalación** o el **vídeo-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 Handhardt (1991). "La videoescultura no es una videoinstalación". En: *El arte del vídeo*]. A pesar de las evidentes diferencias entre las dos, hay autores que se dedican a realizar versiones de videoesculturas a partir de sus videoinstalaciones, y pasan de una a otra mediante una simple cuestión de sustracción de elementos.

Eugeni Bonet incide en una definición de videoinstalación abierta que no está supeditada a la planificación de un recorrido. "*La videoinstalación o el videoentorno 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.*" [Eugeni Bonet (1987, marzo-abril). "El polivideo en plural". *Telos* (núm. 9, El vídeo). Madrid.]



Videoinstalación *Clown Torture* (1987), de Bruce Nauman.



<http://www.pbs.org/art21/artists/nauman/card2.html>

Josu Rekalde incluye en su explicación dos opciones hasta ahora no recogidas, pero muy habituales en este tipo de obras: la exposición desnuda del aparato televisivo y las proyecciones simultáneas en varias pantallas. "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].



Videoinstalación *Sip My Ocean* (1996), de Pipilotti Rist.  
<http://www.afsnitp.dk/aktuelt/10/resources/sipmyocean.jpg>

Una videoinstalación no tiene que incluir obligatoriamente objetos, sino que la puesta en escena se puede dar por la disposición de las imágenes en un espacio que ofrezca al espectador una lectura diferente de la que proporcionan las imágenes en un televisor. Este es el caso de muchas videoinstalaciones basadas en proyecciones simultáneas; incluso algunas multiproyecciones frontales, como los trípticos de Bill Viola, son consideradas bajo esta categoría por su autor.



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

Como asegura Christine Van Assche, se trata siempre de activar la percepción física, psíquica y emotiva del 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". En: *II Festival Nacional de Vídeo*. Madrid: Círculo de Bellas Artes].

## 2.8. El proceso de legitimación del vídeo en el arte

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

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

Esta cita de Marc Vassi nos sitúa directamente en la *drug-culture* de los años setenta con la intención de evidenciar las dificultades que encontraban los que querían escribir sobre el vídeo de creación. Durante mucho tiempo, hablar del vídeo no fue una tarea fácil, básicamente por dos razones: en primer lugar, por la propia complejidad del medio, inscrito a su vez en el contexto de un arte contemporáneo multidisciplinario; y en segundo lugar, debido a las dificultades, a veces simplemente dialécticas, de críticos y artistas en su propio intento de clasificación del medio videográfico. Esta obsesión por la catalogación tiene su origen en un desesperado intento de legitimar el vídeo como arte.

¿Y por qué se persigue a toda costa esta legitimación? Porque desde su aparición el vídeo tuvo dos principales "enemigos" contra los cuales diferenciarse, de forma que sus rasgos característicos acabaron estableciéndose a partir de una autoimpuesta obligación de definirse en relación –y por contraposición– con el cine y la televisión.

El vídeo de creación o videoarte utiliza un lenguaje que transgrede los códigos y lenguajes tradicionales del cine y la televisión:

- Propone su propio estilo narrativo al margen de convenciones.
- Busca una escritura plástica específica por medio de nuevas imágenes y sonidos.
- Desbarata la noción de tiempo (montaje y duración de los planos) de los medios audiovisuales tradicionales.

El principal objetivo de los pioneros que experimentaron con el vídeo de creación era subvertir los códigos cinematográficos para establecer una nueva forma de arte audiovisual al margen de la industria del cine, así como subvertir los códigos televisivos para cuestionar la relación del espectador con la televisión.

Cuando un nuevo medio de comunicación de masas aparece junto a antiguos medios de comunicación de masas, cuestiona los sistemas de legitimación de los poderes económicos, culturales y políticos preexistentes e, inevitablemente, tiene lugar una lucha para adquirir su propia legitimación y convertirse en "verdadero nuevo medio de comunicación de masas".

Lo mismo sucede en el terreno del arte. En este caso, quienes defendían los medios ya establecidos –el cine y la televisión– ejercían su resistencia desvirtuando las cualidades del "intruso", mientras que los defensores del vídeo, en su intento de encontrar su especificidad artística, cayeron muchas veces en un ridículo positivismo: "Hay una absurda y persistente concepción positivista, aliada a una lógica de la comunicación y a la estética, tanto del realismo como de la simulación, que consiste en creer que todo progreso tecnológico de un medio artístico corresponde a un progreso estético. Así, habría un progreso de la pintura a la fotografía, de la fotografía al cine, del cine mudo al cine sonoro, del cine en blanco y negro al cine en color, del Super-8 al 35 mm, y del cine al vídeo". Esta lucha sin sentido tuvo lugar durante las dos primeras décadas del vídeo de creación entre críticos y teóricos de un bando y del otro.

A medida que los artistas fueron ideando nuevas formas de trabajar con el vídeo, los críticos se apresuraron en definirlos y caracterizarlos escribiendo "historias del vídeo", de manera que el artista Bill Viola llegó a decir que "el vídeo ha sido la única forma de arte en tener una Historia, antes de tener una historia" [Bill Viola (1984). "History, 10 Years, and The Dreamtime". En: K. Rae Huffman (ed.). *Vídeo. A Retrospective 1974-1984*. Long Beach Museum of Art].

En su primera época, apareció una gran variedad de formas videográficas que se clasificaron según su modo de presentación, el espacio y la disposición de imágenes y objetos en dicho espacio: la cinta monocal y multicanal, el cir-

cuito cerrado, la videoescultura y la videoinstalación..., pero también el videoentorno, el plafón multipantalla e incluso hay quien se atrevió a describir los "dispositivos de funcionamiento autónomo" (*sic*).

A su vez, esta variedad de formatos se agrupó en múltiples géneros y subgéneros: la videodanza, el vídeo musical, la *video-performance*, el vídeo documental, el vídeo de ficción, etc.

Todo es válido en el vídeo, pero había que definir "todo", también las técnicas y recursos que utilizaban los artistas para realizar sus obras: la cámara objetiva, el sistema de entrevistas, el tratamiento gráfico de la imagen mediante colorizaciones y sintetizaciones, la apropiación o *scratch*<sup>5</sup>, etc. Ahora no parece tan extraña la frase de Marc Vassi que iniciaba este texto, ¿verdad?

<sup>(5)</sup>El *scratch* es una técnica videográfica heredera directa del cine experimental, en cuyo contexto se ha denominado *found footage*. Ambos términos describen un mismo proceso, que consiste en la apropiación de varios materiales audiovisuales de otros autores y su posterior acoplamiento y recontextualización con el objetivo de explicar algo completamente diferente. Básicamente, se trata de un *collage* de imágenes y sonidos reciclados y, por lo general, los artistas utilizan este recurso para abordar de manera irónica y crítica algunos temas.

Aunque esta práctica es casi tan antigua como el mismo cine, a finales de los años cincuenta algunos realizadores independientes estadounidenses, como Bruce Conner, reactivaron el *found footage* (o material encontrado) creando una nueva corriente alternativa especializada en utilizar películas educativas, documentales industriales, anuncios publicitarios, ficciones de serie B, tomas de archivo y todo tipo de descartes y residuos cinematográficos.

Posteriormente, el vídeo adoptaría esta técnica con el nombre de *scratch* televisivo. Esta manera de hacer vídeos sin cámara –es decir, obviando el proceso de grabación– comporta unas ventajas evidentes, pero también determina la creación. El autor debe tener muy clara la elección del material que tiene que trabajar (en el caso de que sea una única obra) o necesita tener acceso a un buen archivo de películas y vídeos.

Un buen ejemplo del *scratch* se da en el vídeo *Utopía* (1994) de Max Almy y Tery Yarbrow, en el que las autoras juegan con la noción de interactividad y plantean al espectador una especie de videojuego en el que debe elegir siempre entre dos opciones que lo conducirán a la utopía o a la distopía.

Después de una primera época de intenso esfuerzo por clasificar y definir todas las nuevas propuestas que ideaban los artistas, se concluyó con una estandarización que incluye las principales formas de presentación del vídeo de creación. Nosotros evitaremos una clasificación exhaustiva, sobre todo porque muchas de estas distinciones ya no resultan representativas en la actualidad; solo haremos referencia a aquellos formatos, géneros y técnicas que con el tiempo han adquirido un verdadero peso específico. Es más, en este momento

#### Vídeo

*Utopía* (5 minutos) (1994), de Max Almy y Tery Yarbrow.  
<http://www.vdb.org/titles/utopia>

#### Lectura recomendada

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

la tendencia de muchos críticos, comisarios y festivales de arte –los principales responsables de la legitimación del arte– está orientada hacia la inespecificidad del medio y hacia un tratamiento indiferenciado del vídeo en el contexto del arte.

## 2.9. El vídeo en el mercado del arte: historia de una paradoja

El nacimiento del vídeo estuvo marcado por una vocación antimerkantista que muy pronto sería contrarrestada por las iniciativas institucionales y por los intereses personales de los artistas, necesitados del dinero y el reconocimiento que solo les podía proporcionar el circuito artístico tradicional. Después de una primera etapa contestataria e independiente, el vídeo se enfrentó a una problemática de integración en el mercado del arte, mediatizada por el carácter efímero de sus manifestaciones.

### Referencia

Muchos de los datos históricos que se manejan en este apartado han sido extraídos de varios textos del especialista Eugeni Bonet.

Para el mercado del arte tradicional, la cinta de vídeo era una obra de difícil comercialización porque su soporte –esa caja de plástico negro– no tenía unas cualidades artísticas equiparables a las de cualquier pieza plástica y porque su reproducción fácil e ilimitada la desposeían del carácter de "pieza única" que debía tener toda obra de arte. La cinta de vídeo atentaba directamente contra los principios de autoría, originalidad y objetualidad sobre los cuales siempre se había fundamentado el mercado del arte.

Por su parte, aunque las videoinstalaciones fueran obras objetuales, la necesidad de grandes espacios fue el principal inconveniente para su introducción en el mercado: la monumentalidad de muchas de estas piezas dificultaba su exhibición en galerías y festivales, imposibilitaba a los coleccionistas su adquisición y las relegaba a contadas muestras representativas en los museos. De hecho, la videoinstalación, como cualquier tipo de instalación, no ha sido nunca un producto "coleccionable", al contrario que la videoescultura, considerada el objeto comercial por excelencia del vídeo.

El artista Dan Graham incide expresamente en esta idea cuando las describe:

"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 (1991). "Utopías y circuitos cerrados". *El arte del vídeo.*]

Su comercialidad queda en evidencia con estas dos obras del mismo nombre, *Bronx*, del artista Fabrizio Plessi.



Vídeoescultura *Bronx* (1998) y videoinstalación *Bronx* (1998), de Fabrizio Plessi.

"¡Museos: cementerios!... Idénticos, verdaderamente, por la siniestra promiscuidad de tantos cuerpos que no se conocen. ¡Museos: dormitorios públicos donde se descansa por siempre jamás junto a seres odiados o desconocidos! ¡Museos: absurdos mataderos de pintores y escultores que se van masacrando de manera feroz a golpe de colores y líneas, a lo largo de paredes disputadas!"

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

Independientemente de las características del soporte, la resistencia comercial del vídeo fue causada por la actitud de los creadores de los años sesenta y setenta, que retomaron el ímpetu revolucionario de las vanguardias del principio de siglo, criticando y enfrentándose sistemáticamente a las instituciones y al mercado del arte. Recordemos la acción de Robert Morris contra el MOMA y su teoría sobre *the iron triangle*, compuesto por museos, galerías y los medios de comunicación de masas.

Artistas y activistas intentaron instaurar su propio sistema de distribución y comercialización basado, antes que nada, en la fácil reproducibilidad de las obras. Y lo hicieron creando sus propios centros de producción y difusión y consiguiendo interesar a las galerías más alternativas, como la galería Parnass de Wuppertal en Alemania y las galerías Smolin, Bonino o Howard Wise de Nueva York. En 1969, Bruce Nauman decidió incluir algunas cintas de vídeo en su exposición de la galería Nicholas Wilder de Los Ángeles, y allí se produjo la primera venta de una cinta de vídeo a un coleccionista de arte.

Aunque su actividad inicial se situara al margen de los circuitos oficiales, en muy pocos años, y contra todo pronóstico, el vídeo fue objeto de una institucionalización. La primera exposición de vídeo que tuvo lugar en un museo fue organizada en 1970 por Russell Connor en el Rose Art Museum de la Universidad de Brandeis (Estados Unidos), con el lema "Vision and Television". Por otro lado, durante la década de los setenta se crearon departamentos de vídeo en numerosos museos de Estados Unidos, Canadá, Alemania, Holanda y Francia. "En 1974, cuando nace el proyecto de la creación de un departamento de vídeo en un museo, ya ha finalizado la primera fase del videoarte" –asegura Bill Viola. "Ya habían pasado cinco años desde la muestra de Howard Wise,

'TV as a Creative Medium'. Raindance ya se había disuelto. Electronic Arts Intermix había lanzado la distribución de sus cintas de vídeo un año antes, en 1973. EAT había colocado a los primeros videoartistas, mientras que la galería Leo Castelli había empezado a distribuir a los videoartistas en el 'mundo del arte'. [Bill Viola en **K. Rae Huffman** (ed.) (1984). *Video. A Retrospective 1974-1984*. Long Beach: Museum of Art].

El mercado artístico amoldó a sus propias exigencias la exhibición y comercialización del vídeo, e incluso sacó provecho de los obstáculos iniciales. Al igual que la fotografía, la cinta de vídeo se podía distribuir mejor que una obra pictórica o escultórica: su reducido volumen y su leve peso le permitían viajar más fácilmente a festivales, museos, galerías y emisoras de todo el mundo.

Finalmente, se alcanzó cierto consenso a la hora de determinar el lugar que ocupan estas obras en el seno del circuito artístico: a la cinta de vídeo le correspondería la televisión y a la videoescultura y la videoinstalación, las galerías y los museos.

Pero el tiempo ha demostrado que las televisiones no están interesadas en este tipo de obras. Ya en los años noventa, Vito Acconci aseguraba que había dejado de hacer cintas de vídeo porque le parecía 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 en *El arte del vídeo* (1991)].

Por otro lado, este autor siempre ha criticado el interés de galerías y museos en legitimar artísticamente el vídeo, actitud que, según él, los ha conducido a concentrarse en la preservación y colección del vídeo antes que en la desinteresada intención de dar a conocer este tipo de obras [Vito Acconci (1984). "Television, Furniture and Sculpture. The Room With The American View". En: **D. Mignot** (ed.). *The Luminous Image*. Amsterdam: Stedelijk Museum].

Como contrapartida, Francesc Torres opina que el espacio más adecuado para la videoinstalación es el museo:

"Es lógico que la entidad o institución capaz de absorber este tipo de prácticas sea justamente el museo. Porque han sido los que las han posibilitado, los que las han expuesto, los que muchas veces las han producido y además, los que tienen el tipo de infraestructura y de condiciones mínimas para poder preservar este tipo de trabajo dentro de sus colecciones permanentes. [...] Con este tipo de trabajo, lo que ha pasado es que a nosotros nos han pagado *por hacer* lo que hacíamos más que *por vender* lo que hacíamos, y en este sentido hemos estado muy cerca de la performance, del teatro, de la música, de este tipo de artes que no son puramente plásticas en cuanto a su funcionamiento" [entrevista de J. Guillamón (1991, octubre). "Francesc Torres, format americà". *Barcelona Cultura* (núm. 27, págs. 12-21)].

La utopía del vídeo como nueva forma de arte anticomercial se fue diluyendo a medida que avanzaba su aceptación en el medio, porque su reconocimiento artístico –es decir, su legitimación– pasaba inevitablemente por su integración en el mercado y la institución bajo los condicionantes de exhibición y comercialización que ambos imponían.

"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."

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



### 3. El vídeo como herramienta de contrainformación

#### 3.1. La lucha contra el sistema

El vídeo no existe como fenómeno independiente: ni su incorporación al arte tuvo lugar en un único movimiento artístico, ni tampoco se produjo como un hecho aislado, desconectado de la situación cultural, social y política de su época. Quienes trabajaron con esta herramienta fueron más allá del contexto del arte y la utilizaron también como alternativa mediática para abordar las cuestiones sociales y políticas de toda una generación.

Son los años de Kennedy, Johnson y Nixon (Estados Unidos), de Mao (China), de Fidel Castro y Che Guevara (Cuba); son años de crisis y de profundos cambios, en los que los jóvenes se sienten frustrados ante la corrupción de una sociedad cuyos valores rechazan y se empiezan a revelar contra "el sistema"; es decir, contra el orden social establecido.

Al final de los sesenta y durante los setenta, se produce un estallido en los campus universitarios que culmina con el nacimiento de las primeras organizaciones estudiantiles de izquierda, que denuncian la guerra y la discriminación racial. Son los años de la guerra de Vietnam (la primera guerra televisada), de los Panteras Negras (Black Panthers), de Malcom X y de Martin Luther King. Las manifestaciones estudiantiles y las revueltas culturales más radicales se extienden por el mundo bajo el espíritu del Woodstock de Estados Unidos o del Mayo del 68 de Francia. En muchos casos serán duramente reprimidas por los estados, como sucedió en la Primavera de Praga y en la plaza de Las Tres Culturas de México.

Estos movimientos extienden rápidamente su interés a todo tipo de luchas sociales: se atacan los tabúes sexistas y se empieza una lucha en favor de los derechos de la mujer y los homosexuales. En 1968 se consolidan en Estados Unidos y Gran Bretaña los cinco primeros movimientos de liberación de la mujer y, en 1970, el frente de liberación gay.

Los estrictos valores religiosos también entran en crisis, se abandonan las viejas y desprestigiadas creencias y se buscan nuevas experiencias místicas como alternativa o vía de escape ante la agresividad y competitividad social. Aparece el interés por las religiones orientales, por una vida en contacto con la naturaleza, por el sexo libre y por las drogas; aparece el movimiento *hippy* basado en el culto a la libertad individual y la fraternidad, al cuerpo humano y al placer.

Los artistas, interesados en aproximar el arte a la vida e implicados en los acontecimientos de su época, no permanecen impassibles ante estos hechos y empiezan a criticar las injusticias sociales y políticas en sus obras y a reflejar las nuevas situaciones. Así, por ejemplo, Nam June Paik asistirá en 1965 al Third Annual New York Avant-Garde Festival junto a Charlotte Moorman –acompañados de una gran bomba que los escoltó durante todo el festival–, y Vostell, siempre crítico y comprometido, realizará obras como el *collage* titulado *Miss América*, en el que la serigrafía de una mujer permanece medio oculta por la famosa imagen televisiva del asesinato de un vietnamita esposado.

Durante esta época, tiene lugar una intervención cultural y artística en la vida social sin precedentes y se replantea el papel del artista en el arte y en la sociedad. En 1970, John Reilly y Rudi Stern, del colectivo Global Village, escriben: "El arte no puede ser un bien limitado y precioso. Para el arte, permanecer inmóvil, o al margen de los movimientos revolucionarios, significa perder cualquier posibilidad de nutrición y negar las propias razones de no ser nada más que un juguete en manos de la política cultural senil de las fundaciones" [John Reilly y Rudi Stern (1970, diciembre). "El mezzo è il videotape". *Ubu I* (núm. 1)]. Esta reflexión pone en evidencia el cuestionamiento y la crítica de los propios artistas hacia el sistema del arte y las instituciones que los representan.

Pero no solo se trata de palabras, sino también de hechos. En mayo de aquel mismo año, el artista Robert Morris lideró a un grupo de manifestantes que solicitaban en sus panfletos que el Museo Metropolitano de Arte (MOMA) de Nueva York permaneciera cerrado durante todo el día en solidaridad con su actitud sobre la participación de Estados Unidos en la guerra de Vietnam, el reciente bombardeo de Camboya y el tiroteo contra cuatro estudiantes que protestaban en la Kent State University. En su pancarta se podía leer "Art Strike Against Racism, War and Repression". En respuesta a los huelguistas, el museo repartió sus propios panfletos, en los que se leía que "el MOMA simpatiza con las necesidades y deseos de la comunidad artística, pero reafirma su negativa con respecto al cierre porque su responsabilidad hacia el pueblo de Nueva York se cumple mejor permaneciendo abierto y permitiendo que el arte haga su saludable efecto en la mente y espíritu de todos nosotros". Ciertamente, la lucha de los artistas no era la misma que la de las instituciones del arte.

La acción de Morris contra el MOMA se basaba en las creencias de que las instituciones culturales forman parte de los instrumentos represivos del poder y que, junto a otras opciones de difusión artística –las galerías y los medios de comunicación de masas–, constituían una fortaleza compacta que él denominaba *the iron triangle*: "Los artistas viven dentro de los límites de las estructuras represivas del mundo del arte: el triángulo de acero está compuesto por museos, galerías y los medios de comunicación de masas. Los tres juntos manejan con su poder a los artistas mientras mantienen una simbiótica depen-

dencia hacia ellos. En muchos casos, el *statu quo* de los intereses económicos mantiene este triángulo de acero y los efectos policiacos aparecen en cada una de sus esquinas" [Robert Morris (1989). "The Iron Triangle: Challenging The Institution". En: M. Berger (ed.). *Labyrinths. Robert Morris, Minimalism, and The 1960s*. Nueva York: Icon Editions]. Al rebelarse contra el apoyo paternal de las instituciones, los artistas intentaban adquirir una conciencia gremial, pero también probaban los límites de su propio poder como personajes culturales y políticos.

"Un gran número de movimientos (de los años sesenta y setenta) compartían un compromiso con la experiencia directa, la presencia física de los materiales y, por extensión, los mundos sociales y culturales donde los artistas vivían. [...] Sería un error definir este periodo como una fase marginal en la extensa trayectoria de la historia del arte; más bien, me gustaría decir que este periodo no fue periférico, sino que representó el esfuerzo de demolición de las fronteras entre las formas y prácticas del arte y los altos bastiones que autorizaron el arte desde una vertiente política y social que admitió el cotidiano flujo y reflujo de la vida. Uno de estos ineludibles hechos de la vida diaria fue la omnipresencia de la televisión."

John G. Hanhardt (1990, septiembre). "Video in Fluxus". *Art & Text* (núm. 37).

### **3.2. Toma de conciencia del poder de los medios de comunicación de masas**

"Al margen de lo que pensemos de la televisión comercial, consideremos estos hechos: cada receptor de televisión funciona una media de 5 horas y 45 minutos por día; el 97% de las familias norteamericanas tiene, como mínimo, un receptor de televisión; entre los 2 y los 65 años, un norteamericano medio habrá pasado nueve años de su vida ante el televisor: una cuarta parte de su vida vige. La televisión ha modificado nuestra concepción de la información y ha cambiado nuestra manera de gastar el tiempo; ha alterado nuestros hábitos de comer y dormir. La televisión es la niñera electrónica de los más jóvenes y el compañero constante de los mayores. Gracias a la televisión, la gente sale menos de noche, acepta productos con más facilidad y participa en acontecimientos en los que nunca hubiera participado."

Colectivo Telethon (1965). "Telethon: The TV Environment". En: Bonet; Dols; Mercader; Muntadas (eds.) (1980). *En torno al vídeo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Durante los años sesenta, la televisión se consolidó como nuevo símbolo del poder político y como medio de control de las masas. En los países del mundo occidental, los medios de comunicación de masas estaban bajo el dominio absoluto de los intereses políticos del estado; solo difundían las versiones oficiales y eludían cualquier propuesta que pudiera contrariarlas. Después de Mayo del 68, en Francia se hace famoso el eslogan "la policía os habla todas las noches a las 20 h", y en Estados Unidos la situación se va volviendo cada vez más grave: si a John F. Kennedy se le conocía como "el presidente televisivo", con Richard Nixon se llegará a hablar de "la dictadura de la televisión"; además de ser recordado por el escándalo del Watergate, Nixon permanecerá en la memoria de los estadounidenses como "el presidente que más veces ha aparecido en televisión".



Imagen de Nixon manipulada por Nam June Paik con un desmagnetizador.  
<http://www.artnet.com/magazine/features/robinson/robinson6-17-7.asp>

Como asegura el especialista Marita Sturken, "durante los años cincuenta, la televisión invadió los hogares americanos y contribuyó a influir en la sociedad. Diez años más tarde, este medio popular que todo lo sabe y todo lo dice provocó una auténtica toma de conciencia del poder de los medios de comunicación. La eterna omnipresencia de la televisión en la sociedad de consumo suscitaba resentimiento" [Marita Sturken (1986). "La vidéo aux Etats-Unis. Quelques notes sur l'evolution d'un mode d'expression". R. Payant. *VIDEO*. París: Art Textes]. Una de las primeras personas en analizar profundamente esta situación fue el teórico Marshall McLuhan, cuya famosa tesis sobre las consecuencias psicosociales de los medios de comunicación de masas –"el medio es el mensaje"– se convertiría en el eslogan de los años sesenta.

"Las industrias de la concienciación transforman la conciencia de las personas y después la cultura, el arte y las formas de conducta. La dependencia de los medios de comunicación da lugar a 'una persona determinada desde fuera', un ser disponible y dirigible, como un peón en un gran juego social. El término medios de comunicación de masas es equivalente a la industria informativa, la recreativa, la industria del consumo y la de la concienciación. El medio no solo transmite mensajes, no solo es forma y vehículo de una comunicación, sino que es su propio tema, su mensaje y, en último término, el objetivo en sí mismo. Los medios de masas están esencialmente interesados en sí mismos."

Marshall McLuhan (1964). *Understanding the Media*. Nueva York: McGraw-Hill.

Las ideas de McLuhan ejercieron una gran influencia sobre los artistas y activistas que entonces descubrían el vídeo: "En aquella época todos habíamos leído a Marshall McLuhan" –asegura Bill Viola–, "el ambiente de los orígenes del vídeo estaba muy influido por las corrientes de los intelectuales de aquel periodo: McLuhan, Wiener, Fuller, una constelación de personajes conscientes de sí mismos y de la cultura de los medios de comunicación de masas" [Bill Viola (1984). *Video: A Retrospective 1974-1984*]. Actualmente, la tarea iniciada por McLuhan en este campo tiene su continuidad en el McLuhan Program

in Culture and Technology, un centro de la Universidad de Toronto (Canadá) cuyo objetivo es promover la comprensión del impacto de la tecnología en la cultura y en la sociedad desde una perspectiva teórica y práctica.

### 3.3. Vídeo frente a televisión

Los que se muestran en desacuerdo con la manipulación televisiva deciden luchar contra la televisión desde el mismo medio, tanto bajo la forma de emisoras y centros independientes como mediante la difusión de cintas de vídeo: "El vídeo, en la euforia de aquellos momentos, fue acogido como 'la otra televisión', como la negación de centralismo, inmovilismo y control informativo" [Eugeni Bonet en Bonet; Dols; Mercader; Muntadas (eds.) (1980). *En torno al vídeo*. Barcelona: Gustavo Gili]. Algunos proponen nuevos modelos alternativos para intentar crear esta televisión que quieren; sin embargo, los más radicales atacan duramente todo lo que esta representa. No deja de ser significativo que la primera muestra de vídeo que tuvo lugar en una galería, en 1969, llevara por título "TV as a Creative Medium". Pero a su vez, los ambientes alternativos de la contracultura adoptan como lema la expresión *VT is not TV –videotape is not television*. En realidad, lo que pretenden unos y otros es "no ser la televisión conocida", distanciarse de los contenidos televisivos poniendo en marcha un nuevo modelo más participativo o generando un nuevo lenguaje.

#### Ser o no ser televisión: he aquí el dilema

"Así Gene Youngblood insistirá en aquello de que 'el vídeo no es TV' (*VT is not TV*), pero el capítulo de su libro en que trata del vídeo lleva por título 'Television as a Creative Medium'; justamente el mismo de la que pasa por ser la primera muestra colectiva de vídeo en un contexto artístico (la galería Howard Wise en Nueva York, 1969). Esta aparente paradoja –la TV será un medio creativo a través del vídeo, que sin embargo no es TV– acota de hecho todo discurso utópico en torno al vídeo, que buscará ser y no ser televisión en varios sentidos. Serlo, por ejemplo, en forma de televisión alternativa a través del cable, de emisiones de bajo poder o incluso del satélite; pero también a través de la adopción de formatos populares y de la capacidad de responder a una cierta demanda de frescura y novedad en la imagen televisiva. Y no serlo, al buscar también otras vías, al ir a los límites, los territorios fronterizos, desbordándose a su vez en el 'vídeo expandido' de las instalaciones, la videoescultura, las *performances*, el vídeo interactivo."

**Eugeni Bonet.** "El Futuro(ism)o de la imagen en movimiento". En: *Bienal de la Imagen en Movimiento'90*.

Las cintas de vídeo creadas bajo una perspectiva antitelesiva rechazaban y transgredían sus códigos, géneros y estilos de programas. El artista minimalista Richard Serra, por ejemplo, realizó en 1973 una cinta de vídeo de factura muy simple titulada *Television Delivers People*, cuyo contenido atentaba contra el medio televisivo y denunciaba su comercialidad y unidireccionalidad. Sobre un fondo de color azul y con música ambiente, desfilan lentamente por la pantalla frases como estas: "En la televisión comercial, el espectador paga por el privilegio de ser vendido", "el consumidor es lo consumido, usted es el producto de la televisión", "usted es entregado al anunciante, puesto que usted es el cliente", "usted recibe el 75% de las informaciones a través de la televisión", "lo que usted sabe está en relación con lo que sucede a través de los programas informativos".

#### Vídeo

Podéis consultar fragmentos de varios vídeos en el programa 7 "Critiques of Art and Media as Commodity and Spectacle", de la antología *Surveying the First Decade* (vol. 2) en la dirección siguiente: <http://www.vdb.org/titles/surveying-first-decade-volume-2>

Otra obra representativa es la inteligente e irónica cinta de Douglas Davis, *Images From Present Tense* (1971), en la que el autor incita abiertamente al espectador a reaccionar de forma física contra la televisión: "Hemos mirado la televisión desde el otro lado todo el santo día. Hace años que la miramos así. Hemos llegado al final del día y es la hora de darle la vuelta a la televisión. Querría pedirles que me acompañen en un experimento, una meditación, una *performance* que se puede llevar a cabo en toda la ciudad. Primero tiene que levantarse de la butaca, ir hasta el televisor y darle la vuelta hacia la pared. Así. Este es el primer paso. El segundo es buscar un canal sin programación, sin imágenes, y subir el volumen lentamente. Así, cada vez más y más fuerte. Y, finalmente, apague todas las luces de la habitación. Vuelva a la butaca y siéntese, medite y mire el mayor tiempo posible, durante horas, quizás hasta la madrugada, y descubra qué nos dice la televisión... desde el otro lado". Lo que parece tan evidente en esta cinta es, en el fondo, lo que persiguen todos estos autores: incitar al público a reflexionar, a combatir la manipulación televisiva, la aceptación sin resistencia y los puntos de vista únicos.

El terreno de la *performance* se ha prestado especialmente a este tipo de denuncia y, en este contexto, el grupo californiano Ant Farm llevó a cabo durante los setenta varias acciones concebidas bajo una perspectiva lúdica que cuestionaban la mitología de "lo típicamente norteamericano", especialmente su fetichismo respecto al automóvil y a la televisión. En 1975, el grupo llevó a cabo una de las acciones contratelevisivas más emblemáticas de la época, registrada documentalmente en vídeo con el título de *The Media Burn*. Todo estaba montado como un típico espectáculo americano en el que los artistas efectuaban proezas que ponían en peligro su integridad física. El acto se clausuraba con una pared de televisores en llamas contra la cual se estrellaba un Cadillac de nombre muy significativo: el *Dream Car*. La acción tuvo lugar la mítica fecha del 4 de julio en un aparcamiento al aire libre y comenzó con la llegada de unos quinientos amigos de los artistas que cumplían el papel de espectadores. En un momento dado, irrumpió en el recinto un Lincoln negro descapotable del que descendió "John F. Kennedy" –Doug Hall, en su papel de artista presidente– para pronunciar su discurso del Día de la Independencia desde una tribuna televisor en la que profería frases como las siguientes: "Los monopolios de los medios de comunicación de masas controlan a la gente por medio del control de la información... ¿Quién negará que somos una nación adicta a la televisión y a la constante invasión de los medios de comunicación de masas? Y ahora os pregunto, compatriotas norteamericanos, ¿quién no ha deseado alguna vez darle una patada al televisor?". La multitud aplaudió. Cuando volvió a desaparecer en su Lincoln negro, dos pilotos profesionales subieron al Cadillac, que iba equipado con una cámara en circuito cerrado, y embistieron la pared de televisores en llamas. [Descripción a partir de un texto original de Ant Farm: Chip Lord, Doug Michels, Curtis Schrier y Uncle Buddie, "Ant Farm: The Media Burn", publicado en *En torno al vídeo* (1980).]

#### **Images From Present Tense**

Una versión de *Images From Present Tense* (1971) de Douglas Davis está incluida en la cinta *Performances* de la serie *El arte del vídeo*, vídeo referenciado y recomendado en anteriores apartados de este módulo. [*Performances* (30 min). En: J. R. Pérez Ornia (ed.) (1991). *El arte del vídeo* (núm. 2). RTVE.]

Finalmente, serán los canales alternativos de televisión, así como los centros y asociaciones independientes, los que ejercerán mejor esta crítica. Los diferentes ejemplos del **vídeo comunitario** representan una tendencia dominada básicamente por una voluntad de servicio a la comunidad, mientras que el sector más radical y combativo está representado por el movimiento **Guerrilla Television**.

### 3.4. El movimiento Guerrilla Television

*Guerrilla Television* es el título de un libro, publicado en 1971 por Michael Shamberg y el grupo Raindance, que generó una corriente contratelevisiva muy radicalizada y proporcionó al movimiento un nombre y un manifiesto.



Portada del libro *Guerrilla Television* (1971).  
M. Shamberg; Raindance Foundation (1971). *Guerrilla Television*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston.  
<http://www.radicalsoftware.org/images/guerrilla.jpg>

"El texto de Shamberg empieza refiriéndose a 'Media-America', al papel alienador que tienen en la sociedad norteamericana los mass-media (TV, radio, prensa). La tesis general es que los portapacks, la TV por cable y los vídeo-cassetes –los frutos recientes de la 'tecno-evolución'– constituyen una alternativa a 'Media-America'" (*En torno al vídeo*). En este libro, Michael Shamberg expresa ingenuamente que el vídeo creará un sistema de información que revolucionará la política, tanto si es de derechas como de izquierdas. De hecho, el movimiento estaba animado por la euforia tecnológica y no seguía una ideología política concreta, solo manifestaba su rechazo hacia los valores del "sistema".

La **Guerrilla Television** era constituida por diferentes grupos que actuaban principalmente en Estados Unidos, pero sus ideas se extendieron también a Europa. En Estados Unidos encontramos, entre otros, Open Channel, Global Village, Raindance, TVTV, Ant Farm, Telethon, Optic Nerve y Video Free America, a los que se sumaron Videoheads en Holanda, Telewissen en Alemania y TVX en Inglaterra. Durante la década de los setenta, estos colectivos centraron su interés en el enfrentamiento televisivo y defendieron una concepción casi evangélica de la televisión como instrumento destinado a revolucionar el mundo.

**Telethon** realizaba cintas de vídeo en las que mezclaba y contraponía diferentes imágenes televisivas a modo de *collage*, con las que evidenciaba las contradicciones de la televisión comercial. Y el grupo TVTV (Top Value Television), fundado por Michael Shamberg, estaba "especializado" en mítines políticos. Su documental más representativo fue *Four More Years*, en el que mezclan imágenes de la Convención Republicana Nacional de 1972 –en la que Nixon se presentaba como presidente para "cuatro años más"– con otras de manifestantes en contra de la guerra de Vietnam. Su estrategia consistía en no hacer ningún tipo de comentario, en decirlo todo con imágenes que ridiculizaban a sus adversarios.

**Raindance** era un grupo fundado en 1969 por Frank Gillette, Paul Ryan, Michael Shamberg e Ira Schneider, cuyo lema era "You are information". Sus miembros, influidos por las teorías de Marshall McLuhan y Buckminster Fuller, estaban interesados en la cibernética, la ecología y en cuestiones mediáticas. "Después de haber acumulado cintas que provenían de la calle, entrevistas en su estudio y extractos de emisiones de televisión, los miembros de Raindance combinaron estos elementos en sus 'Media Primers', que constituían comentarios irónicos sobre la complejidad de las relaciones de poder tal como se manifiestan en nuestra vida cotidiana" (*En torno al vídeo*).

Además de los vídeos, Raindance publicó la revista *Radical Software* (1970-1974), que no solo facilitó el intercambio de ideas entre los componentes de este movimiento, sino que también proporcionó direcciones y consejos técnicos sobre las nuevas herramientas videográficas e incluso manifiestos delirantes influidos por el movimiento *hippy* y la *drug culture*.

#### Vídeo

Podéis ver un fragmento de *Four More Years* (1972) de TVTV en la siguiente dirección de Video Data Bank:

<http://www.vdb.org/titles/four-more-years>

#### Vídeo

Podéis consultar fragmentos de *Proto Media Primer* (1970) de Raindance en la siguiente dirección de Video Data Bank:

<http://www.vdb.org/titles/proto-media-primer>





Portada de *Radical Software* (vol. II, núm. 1, *Changing Channels*, 1972).  
<http://www.radicalsoftware.org/ff/volume2nr1.html>

Todos los grupos de la Guerrilla Television utilizaron el formato del documental, ironizaron sobre él y lo reinterpretaron de forma creativa. Generalmente, yuxtaponían las imágenes e informaciones televisivas con las suyas propias, lo que evidenciaba las contradicciones. Aun así, y a diferencia del periodismo documental televisivo, nunca pretendieron "ser objetivos": ellos realizaron sus obras de manera subjetiva e implicada para intentar mostrar esa otra cara de la moneda que los medios de comunicación de masas tradicionales obviaban.

"La televisión aparece como medio de participación e integración bajo una óptica mcluhanesca de 'vecindad universal', de democracia electrónica. Paralelamente, el vídeo se transforma en un arma al servicio del pueblo. Se difunden imágenes en la locura de un movimiento contestatario, se practica la retransmisión de debates para confrontar opiniones e intercambiar informaciones. El vídeo también permite la crítica a los medios de comunicación de masas, debido a la posibilidad de grabar emisiones televisivas con objeto de analizarlas y revelar su contenido ideológico."

Anne-Marie Duguet (1981). *Vidéo, la mémoire au point*. París: Hachette.

### 3.5. Vídeo comunitario: televisiones y centros independientes

Los artistas y activistas que intentaron crear una televisión alternativa no necesariamente combativa pero sí al margen de la televisión comercial abordaron la transformación del medio de diferentes maneras, lo que dio lugar al llamado vídeo comunitario.

Algunos lo hicieron utilizando las instalaciones de cadenas de televisión que les ofrecían la oportunidad de desarrollar sus ideas y experimentos, aunque siempre se trató de experiencias muy puntuales y atípicas. Así, por ejemplo, en 1969, el productor Fred Barzyk de la cadena WGBH de Boston invitó a seis artistas –entre ellos, Nam June Paik y Allan Kaprow– a trabajar en el programa

#### Lecturas recomendadas

**D. Gigliotti.** "A Brief History of RainDance". *Radical Software*. <http://www.radicalsoftware.org/e/history.html>

**D. Boyle** (1992). "From Portapak To Camcorder: A Brief History of Guerrilla Television". *Journal of Film and Video* (vol. 44, núms. 1-2). <http://www.experimentaltvcenter.org/portapak-camcorder-brief-history-guerrilla-television>

*The medium is the medium.* Para esta ocasión, Kaprow realizó la *performance* televisiva *Hello* (1969), cuya finalidad era conectar, por medio de una emisión en directo, a diferentes personas que estaban en distintos lugares de Massachusetts. Esta idea de comunicar a los espectadores unos con otros, de posibilitar la participación del público, o incluso de permitir que este manejara libremente las cámaras –es decir, esta propuesta de romper la unidireccionalidad del medio– estaba en la base de todas estas experiencias.



Allan Kaprow en la performance televisiva *Hello* (1969).  
<http://www.hgb-leipzig.de/artnine/huber/imgs/cutup/kaprow.jpg>

En otras ocasiones, el carácter de enfrentamiento de la cultura antiteleviva excluía la posibilidad de participación en las emisoras oficiales y a los activistas no les quedaba más opción que crear unos canales independientes desde los que ofrecían sus propias informaciones. Apareció entonces la denominada televisión comunitaria, en forma de pequeñas estaciones de televisión que cubrían las necesidades de comunicación e información de núcleos locales. Este es el caso de la estación Lanesville-TV, fundada por Videofreex después de una peculiar trayectoria en la que fueron conocidos con el nombre de *Media Bus*, ya que durante los años setenta el grupo viajó por Estados Unidos en camionetas, grabando y proyectando sus vídeos allá por donde pasaban.

Los principales centros independientes que recogieron el trabajo de los activistas del vídeo y que impulsaron la producción y difusión iniciaron su etapa en 1972: en Canadá, el centro Vidéographe de Montreal, activo en la actualidad; y en Estados Unidos, Alternate Media Center, de la Universidad de Nueva York, Portable Channel de Rochester y Woodstock Community Video. Pero sin duda, uno de los más emblemáticos sería Downtown Community Television Center, fundado por Jon Alpert y Keiko Tsuno en una antigua estación de bomberos del Chinatown de Nueva York y también activo hoy en día. Desde el DCTV, ambos produjeron numerosos documentales que también se emitirían en televisiones públicas. Entre otras actividades, el DCTV organizó talleres para enseñar el uso del vídeo como herramienta de contrainformación, y al

#### Vídeo

Podéis visionar fragmentos del programa *The medium is the medium* en la siguiente dirección de la WGBH:

<http://main.wgbh.org/wgbh/ntw/fa/titles/medium291.html>

acabarlos enviaban a los participantes a documentar situaciones y conflictos. El éxito de estos cursos fue tal que algunos estudiantes se independizaron y establecieron sus propios centros de vídeo.

Entre las obras más importantes de Alpert y Tsuno destaca *Health Care: Your Money or Your Life* (1978), un documental que muestra la saturación de pacientes y las deficiencias del equipo sanitario de un hospital de Nueva York. "De hecho, se trataba de una protesta contra el recorte presupuestario por parte del gobierno. Una secuencia mostraba un anticuado aparato de rayos X del centro oncológico que los técnicos sanitarios habían bautizado como 'el matador'. En otra secuencia, un paciente sufría un ataque cardíaco y moría ante la cámara, debido a la antigüedad del equipo y a la falta de medios. Evidentemente, la cinta suscitó numerosas polémicas" (*En torno al vídeo*).

Posteriormente, los dos grabaron documentales sobre Vietnam, Camboya, Nicaragua, Irán, Afganistán y otros países donde Estados Unidos intervino militarmente.

### 3.6. Un tiempo sigue a otro

A pesar de todas estas iniciativas, el enorme poder de la televisión continuó seduciendo a los telespectadores. La conciencia social de artistas y activistas – es decir, de una minoritaria élite cultural– topó contra la comodidad mental del gran público y, finalmente, perdió la batalla. "La confianza de aquellos entusiastas en el determinismo tecnológico les llevó a suponer que todo el vídeo –vídeo comunitario, videoarte, producto, proceso– producido por un Portapack tenía algo en común [...] Los entusiastas pensaban que ese 'algo' era necesariamente radical y de izquierdas. Se dijo que el Portapack daba a cualquiera el poder de hacer televisión. Así fue, pero en un sentido técnico y solo para aquellos que querían utilizarlo y podían permitírselo. Las esperanzas de otorgar al público de televisión el poder de hacer televisión murieron pronto. Los activistas del vídeo resultaron ser gente muy diferente del espectador típico de televisión" [Peter Bloch; John Howkins (1976). "Video: Take Two". En: Pool; Graz. *Video End*].

El principal error del movimiento contratelevisivo fue creer que acceso era igual a poder. Para que esta ecuación sea cierta, el acceso no se puede limitar a las herramientas, sino que debe extenderse a todo el proceso y, sobre todo, debe emplearse a fondo con el sistema de difusión y distribución, supeditado a un poder económico del que nunca gozaron. Como asegura el grupo Critical Art Ensemble, "la revolución del vídeo fracasó por dos razones: falta de acceso y ausencia de deseo" [Critical Art Ensemble (1996). "Plagio utópico, hipertextualidad y producción cultural electrónica". *Tecnología y disidencia cultural*. San Sebastián: Arteleku]. Así, se dieron una falta de acceso a los medios de distribución y difusión y un desinterés y parálisis ante la idea de producir más imágenes en el seno de una sociedad ya saturada de imágenes.

#### Vídeo

Podéis consultar un fragmento del vídeo *Healthcare: Your Money or Your Life* (1 h) (1978) del Downtown Community Televisión Center en la siguiente dirección de Video Data Bank: <http://www.vdb.org/titles/healthcare-your-money-or-your-life>

#### Lectura recomendada

K. Marsh (1977). "Community Video: An Inner Look". *Videoscope* (vol. 1, núm. 2). <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php?id=55&page=1>

Este periodo de entusiasmo idealista se fue apagando paulatinamente, y aunque los guerrilleros del vídeo encontraron sus espacios de influencia en la opinión pública, el vídeo no se convirtió, como ellos esperaban, en la herramienta definitiva para conseguir una información participativa y democrática. Sin embargo, la tarea iniciada por estos pioneros en el terreno de la contrainformación ha encontrado su continuidad en las emisoras de acceso público y en los centros independientes que actúan en esta misma línea desde la década de los ochenta, así como en los nuevos portales Indymedia de Internet.

**Lectura recomendada**

D. Boyle. "Un Epílogo para la Guerrilla TV". *Acción Paralela* (núm. 5). <http://www.accpar.org/numero5/guerrilla.htm>.

## Bibliografía

- Ars Electronica** (1992). *Eigenwelt der Apparate-Welt. Pioneers of Electronic Art* (catálogo en inglés. Formato PDF, 240 pág. 41,8 Mb). <http://www.vasulka.org/archive/eigenwelt/pdf/p001-009.pdf>
- Baigorri, L.** (1997). *El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Barcelona: Ediciones Universitat de Barcelona ("Textos Docentes").
- Battcock, G.** (ed.) (1978). *New Artists Video: A Critical Anthology*. Nueva York: EP Dutton.
- Baumgärtel, T.** "Paik = Arte + Tecnología" en Beta\_test. [http://betatest.ubp.edu.ar/0005/0005\\_5.htm](http://betatest.ubp.edu.ar/0005/0005_5.htm)
- Berger, M.** (ed.). *Labyrinths. Robert Morris, Minimalism, and The 1960s*. Nueva York: Icon Editions.
- Bloch, P.; Howkins, J.** (1976). "Video: Take Two". En: Pool; Graz. *Video End*.
- Boicos, C.** (1990). "Where Can Video Art Go Now?". *Art International* (núm. 13).
- Bonet, E.; Dols, J.; Mercader, A.; Muntadas, A.** (1980). *En torno al vídeo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bonet, E.** "El Futur(ism)o de la imagen en movimiento". *Bienal de la Imagen en Movimiento '90*.
- Boyle, D.** (1992). "From Portapak To Camcorder: A Brief History of Guerrilla Television". *Journal of Film and Video* (vol. 44, núms. 1-2). <http://www.experimentaltvcenter.org/portapak-camcorder-brief-history-guerrilla-television>
- Boyle, D.** "Un Epílogo para la Guerrilla TV". *Acción Paralela* (núm. 5). <http://www.accpar.org/numero5/guerrilla.htm>
- Corazón, A.** (ed.) (1973). *Comunicación* (serie A, núm. 19). Madrid.
- Duchamp, M.** (1957). "The Creative Act". *Art News* (núm. 4).
- Druckrey, T.** (ed.) (1993). *Iterations: The New Image*. Massachusetts: MIT Press.
- Duguet, A. M.** (1981). *Vidéo, la mémoire au poing*. París: Hachette.
- Grynztejn, M.** (1987). *Vito Acconci: Domestic Trapping*. La Jolla Museum of Contemporary Art.
- Gigliotti, D.** "A Brief History of RainDance". *Radical Software*. <http://www.radicalsoftware.org/e/history.html>
- Guillamón, J.** (1991, octubre). "Francesc Torres, format americà". *Barcelona Cultura* (núm. 27, págs. 12-21).
- Handhardt, J.** (ed.) (1986). *Video Culture. A Critical Investigation*. Nueva York: Visual Studies Workshop.
- Handhardt, J.** (1990, septiembre). "Video in Fluxus". *Art & Text* (núm. 37).
- Huffman, K.** (ed.) (1984). *Video. A Retrospective 1974-1984*. Long Beach Museum.
- Jiménez, J.** "No haber olvidado nada". <http://www.elmundo.es/cultura/arteXXI/marcelo/criticamarcelo.html>
- Krauss, R.** (1978). "Video: The Aesthetics of Narcissism". En: G. Battcock (ed.); E. P. Dutton. *New Artists Video: A Critical Anthology*. Nueva York.
- London, B.** (1995). "Time as Medium: Five Artists 'Video Installations'". *Leonardo* (vol. 28, núm. 1).
- Marinetti, F. T.** "Manifiesto Futurista". En: M. D. Gambillo; T. Fiori (ed.). *Archivi del futurismo*. Roma / Milán: Mondadori.
- Martí, O.** (1994). "Con los pómulos en las cejas". *El país*, 12 de abril de 1994. [http://elpais.com/diario/1994/04/12/ultima/766101602\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1994/04/12/ultima/766101602_850215.html)

- McLuhan, M.** (2009). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Moore, G.** (ed.) (2002). *Vito Acconci: Writings, Works, Projects*. Ediciones Polígrafa.
- Mignot, D.** (ed.). *The Luminous Image*. Amsterdam: Stedelijk Museum.
- New Media Encyclopedia. "Historia del vídeo". <http://www.newmedia-art.org/>
- Olivares, R.** (1990). "Francesc Torres. Arte es lo que hago, pero no en lo que pienso". *Lápiz* (núm. 77).
- Paik, N. J.; Herzogenrath, W.; Abe, S.** (2000). *Fluxus/Video. Nam June Paik*. Verlag der Buchhandlung Walther König.
- Paik, N. J.** (1993). *Du cheval a Christo et autres écrits*. Bruselas: Leeber Hossmann.
- Paik, N. J.** (1974). *Videa 'n' Videology 1959-1973*. Siracusa (Nueva York): Everson Museum of Art.
- Plessi, F.** (1987). *Videocruz*. Madrid: Museo Español de Arte Contemporáneo.
- Pérez Ornia, J. R.** (1991). *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. Madrid: RTVE / Ediciones Serval.
- Rekalde, J.** (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>
- Ricaldone, S.** "What We Talk About When We Talk About Fluxus". Fluxusgenova.org. <http://www.hozro.it/fluxusgenova/riconeng.html>
- Salomón, R.** (2001). *Los Mundos de Nam June Paik*. Nueva York / Bilbao: Museo Guggenheim de Nueva York / Museo Guggenheim de Bilbao.
- Shamberg, M.; Raindance Foundation** (1971). *Guerrilla Television*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston.
- Stern, M.** (1970, diciembre). "El mezzo è il videotape". *Ubu I* (núm. 1).
- Sturken, M.** (1989). "La elaboración de una historia. Paradojas en la evolución del vídeo". *El Paseante* (núm. 12). Madrid: Ediciones Siruela.
- Vasulka, W.** (1984). *Steina & Woody Vasulka Vidéastes. 1969-1984: 15 années d'images électroniques*. París: CINE-MBXA/CINEDOC.
- Zutter, J.** (ed.) (1991). Bruce Nauman. Sculptures et Installations. 1985/1990. Bruselas / Lausana. Musée Cantonal des Beaux-Arts / Ludion.
- Valentini, V.** (ed.) (1993). *Bill Viola. Vedere con la mente e con el cuore*. Taormina: Arte Gangemi Editori.
- Varios autores** (1992). *Il Novecento di Nam June Paik*. Roma: Ed. Carte Segrete.
- Varios autores.** "Textos sobre Fluxus". <http://www.artnotart.com/fluxus/archives-essays--.html>
- Varios autores.** "fLuXuS deBriS!". <http://www.artnotart.com/fluxus/index2.html>
- Varios autores.** "The Fluxus Home Page". <http://www.nutscape.com/fluxus/homepage/>
- Varios autores.** "Video History Project". <http://www.experimental-tvcenter.org/history/index.html>