

# Vídeo de creación

Laura Baigorri Ballarín  
Ruth Pagès Parra  
Gemma San Cornelio

PID\_00198368

Material docente de la UOC


**Laura Baigorri Ballarín**

Licenciada en Bellas Artes, especialidad de Imagen: fotografía/cine/vídeo, por la Universidad de Barcelona (1989) y doctorada en Bellas Artes por la misma universidad (1996) con la tesis *Videoarte. Primera etapa: 1963-1979. La aparición del vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70 y su vinculación a las vanguardias históricas*. Es profesora titular de Vídeo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, especialista en *net.art* y creadora del directorio de información alternativa *el transmisor* y de los directorios de arte mediático *Arte en Red* (1997-2000) y *Data.art*.


**Ruth Pagès Parra**

Ruth Pagès es licenciada en Historia del Arte y ha cursado asimismo estudios de posgrado relacionados con la teoría del arte y la gestión cultural internacional. Es consultora de la asignatura *Art digital i estètica* y de *Indústries audiovisuals i innovació* de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), donde ha contribuido en el desarrollo de materiales docentes en estos temas. También ha colaborado con varios grupos de investigación –hasta hace poco en el Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC. Actualmente está acabando su tesis doctoral sobre los procesos de legitimación de las prácticas artísticas digitales y su relación con el ámbito más amplio de las industrias creativas y la cultura participativa.


**Gemma San Cornelio**

Doctora en Comunicación Audiovisual y licenciada en Bellas Artes. Actualmente es profesora agregada de los Estudios de Ciencias de la Información y la Comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), y responsable de asignaturas del área de Diseño y Creación Audiovisual. También es profesora del máster de Sociedad de la información y el conocimiento de la UOC e investigadora del grupo de investigación *Mediacions*. Su ámbito de trabajo se centra en el estudio de formas creativas de los nuevos medios y la cultura digital.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por la profesora: Gemma San Cornelio (2013)

Primera edición: febrero 2013  
 © Laura Baigorri Ballarín, Ruth Pagès Parra, Gemma San Cornelio  
 Todos los derechos reservados  
 © de esta edición, FUOC, 2013  
 Avda. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona  
 Diseño: Manel Andreu  
 Realización editorial: Eureka Media, SL  
 Depósito legal: B-584-2013



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. Fundació 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>

## Introducción

"Escribir... escribir... escribir sobre el vídeo es como explicar un viaje a alguien que nunca ha tomado un ácido."

Esta cita de Marco Vassi apareció en el número 1 de *Radical Software*, la emblemática revista de los setenta del siglo pasado, y pone de manifiesto las dificultades con las que se encuentran quienes pretenden escribir sobre el vídeo, un medio cuyo lenguaje es audiovisual. A pesar de ello, esta asignatura tiene por objeto caracterizar el vídeo a partir del contexto cultural y social que ha hecho posible su aparición en el arte y, a su vez, determinar cuáles han sido los cambios y las influencias que el propio medio ha acabado imprimiendo sobre el arte. Entre estos, destacamos el ejercicio de una influencia social y política sin precedentes, la reestructuración de las expectativas institucionales y las del mercado del arte, la incidencia en el carácter procesual de la obra y en la participación del espectador en el proceso de creación, así como la definitiva alteración del estatus del arte y del artista.

El vídeo de creación forma parte, junto con otras formas de arte electrónico (arte en red o *net.art*, arte en CD-ROM o *cd-art*, arte sonoro, instalaciones y objetos artísticos interactivos, etc.), del arte multimedia (en inglés, *media art*). Así pues, este tipo de arte se podría definir como "arte contemporáneo que utiliza las nuevas tecnologías de la comunicación", de entre las cuales el vídeo es el pionero en la configuración de esta categoría globalizadora. La denominación de arte multimedia se refiere al arte contemporáneo de expresión audiovisual y multimedia, o a las disciplinas, actitudes y comportamientos artísticos en los que se recurre a la metodología, a los procedimientos y a las técnicas de comunicación audiovisual y multimedia.

La definición del medio vídeo continúa abierta no solo por la diversidad de interpretaciones teóricas y de propuestas formales del fenómeno en sí, sino también porque sus usos sociales no han dejado de expandirse. Al tratarse de un arte multimedia, su enfoque teórico parte de supuestos no siempre bien delimitados, de forma que, según el contexto, nos encontraremos con diferentes expresiones que hacen referencia a un mismo tipo de obras, como por ejemplo vídeo independiente, vídeo alternativo, videoarte, vídeo de creación o, simplemente, vídeo. Asimismo, el vídeo de creación, en su sentido más amplio, también incluye otras formas genuinamente creativas, como por ejemplo el vídeo clip musical, o el Vjing.

En cualquier caso, el vídeo es un medio joven que no debe ser considerado solo como un dispositivo de grabación o como mero soporte por el que se suceden unas imágenes. El vídeo es a la vez imagen y objeto simbólico de nuestra

cultura, así como lugar de constitución de nuevos códigos de representación, pero, sobre todo, **el vídeo es un medio destinado a la comunicación y a la creatividad artísticas.**

Teniendo como marco de referencia lo anterior, los materiales docentes de la presente asignatura tienen el objetivo de definir y profundizar en la práctica del vídeo de creación, tanto desde su manifestación en el terreno específico del arte como en su uso cotidiano actual. Desde la primera perspectiva, el videoarte o vídeo de creación podría definirse de manera inmediata como el arte que utiliza el vídeo como medio de expresión, y por tanto, para comprender con exactitud qué es, debemos contextualizarlo en la historia del arte y de los medios de comunicación. A este objeto está dedicado el primer módulo titulado "Los inicios del vídeo de creación". 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.

El segundo módulo de estos materiales "Tendencias y trayectorias" trata de caracterizar algunas de las tendencias y temáticas que han predominado en el contexto del videoarte propiamente dicho, es decir, en el mundo del arte contemporáneo, especialmente hasta la segunda mitad de los años noventa del siglo pasado. En este módulo se tratan artistas que han destacado, tanto por su calidad artística como por su influencia en artistas posteriores y en otras producciones vídeográficas. En este módulo se recoge, de alguna manera, la madurez del vídeo como práctica artística de referencia.

Finalmente, el tercer módulo, titulado "El vídeo de creación: desplazamientos", intenta recoger el momento actual del vídeo de creación, a partir de todos los cambios que se han producido en los contextos de creación, distribución y recepción del vídeo. En este último módulo, pues, nos interesa abordar lo que hemos denominado *desplazamientos*, que vienen a representar cambios entre lo analógico y lo digital, entre el cine y el vídeo, entre arte y no-arte, entre pasado y presente. Hemos querido expresar y recoger diferentes aspectos relacionados con el vídeo de creación y sus diferentes manifestaciones, entendidos en un sentido amplio, tratando de salir, en muchos casos, del contexto puramente artístico. Hemos dividido el módulo en tres grandes bloques que abordan, *grosso modo*:

- 1) La relación del vídeo con el contexto del mundo del arte.
- 2) Los desarrollos tecnológicos y sus correlatos en prácticas sociales y culturales.

3) Manifestaciones y creaciones recientes en el campo del vídeo. En esta última parte, hemos querido destacar algunos artistas en activo que representan temas actuales.

Esta asignatura intenta definir el medio del vídeo, caracterizarlo, articular un "entorno posible" que, sin duda, no pretende sistematizar ni normalizar –dado que una de las características del vídeo es su peculiar resistencia a ello–, sino ofrecer un panorama amplio, una visión globalizadora del medio.

## Objetivos

Esta asignatura tiene como objetivo que el alumnado adquiera una visión panorámica del vídeo de creación –una cultura básica sobre su historia y su actualidad– y que aprenda a analizar de forma crítica este tipo de obras de arte contemporáneas. Se trata de una aproximación histórica y crítica, centrada en aspectos que afectan al análisis y la crítica. Su finalidad es la vinculación de la imagen tecnológica, entendida como una forma más de expresión dentro del arte, con el resto de las prácticas artísticas y culturales de las últimas décadas.

A grandes rasgos, esta es una propuesta de carácter teoricopráctico estructurada en sesiones abiertas al debate. Además del aprendizaje teórico, su metodología prevé el visionado de obras de vídeo, la lectura de artículos y ensayos, la escritura de comentarios críticos y, en la medida de lo posible, la visita a las exposiciones y exhibiciones que se organicen en cada ciudad y temporada.

Su objetivo docente es formar al alumnado en el vídeo mediante una aproximación crítica artística, cultural y social y, por lo tanto, ofrece una visión completa tanto de la historia como de la actualidad del vídeo en el contexto del arte y la comunicación. Se ha elaborado a partir de **módulos temáticos**, que incluyen un índice exhaustivo de los **contenidos** y una relación de los **materiales** (cintas de vídeo, fotografías y páginas web) más indicados para su docencia, así como las **bibliografías específicas** de cada tema.

Este planteamiento docente incide en **tres objetivos principales**:

1. Conocer el vídeo en el contexto del arte contemporáneo.
2. Inducir a la reflexión y el análisis.
3. Estimular el desarrollo de un imaginario creativo personal.

Aunque esté clasificada en tres apartados aparentemente cerrados, esta aproximación al vídeo de creación tiene múltiples conexiones e interrelaciones que facilitan una lectura tangencial del texto.

## Contenidos

Módulo didáctico 1

### **Los inicios del vídeo de creación**

Laura Baigorri Ballarín

1. Pioneros del vídeo de creación
2. Primeros usos y tendencias del vídeo en el arte
3. El vídeo como herramienta de contrainformación

Módulo didáctico 2

### **Tendencias y trayectorias**

Laura Baigorri Ballarín

1. Cuerpo, emoción y acción
2. El videoarte comprometido
3. Narrativa. Historias íntimas y relatos viajeros
4. Tres artistas clave: las trayectorias de Viola, Hill y Muntadas

Módulo didáctico 3

### **El vídeo de creación: desplazamientos**

Laura Baigorri Ballarín, Ruth Pagès Parra y Gemma San Cornelio

1. Los contextos del vídeo: mundo del arte, medios de comunicación y cultura popular
2. Vídeo, nuevas tecnologías y nuevas expresiones
3. Vídeo, nuevas manifestaciones y obras

