

El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística

Eleonora Vallazza *

Resumen: El presente artículo tiene como objetivo analizar, desde un punto de vista histórico, el lugar que la práctica del video arte ha tenido dentro del campo artístico marcado por la posmodernidad y por el desarrollo de las nuevas tecnologías.

Como práctica artística definida por una hibridación artística, entre la pintura y el cine, no sólo desde sus comienzos con las vanguardias artísticas de los '60 sino también en la actualidad, no logra definir un campo cultural específico.

El objetivo del presente trabajo, es también, indagar sobre la íntima relación entre el desarrollo de las nuevas tecnologías, como lo fueron las cámaras portátiles de video lanzadas al mercado en 1965, y una práctica artística como la del video arte que condensa en sí misma los rasgos de un discurso posmoderno.

Discurso marcado por el cuestionamiento a la institución arte y al concepto "benjamineano" de aura y autoría.

Esta puesta en crisis tiene como respuesta la ausencia de especificidad en un campo cultural basado en la crítica especializada, la academia y los espacios de exhibición y distribución. Si bien los museos de arte contemporáneo, dedican desde hace varios años, temporadas de su programación completa al video arte, existen muy pocos medios y periodistas especializados que puedan dar correcta difusión de las mismas.

Esto tiene cierta repercusión en las currículas de carreras especializadas en la imagen audiovisual, ya que existen pocas materias exclusivas de dicha práctica artística.

El presente trabajo se propone realizar un breve análisis histórico de la práctica del video arte para poder reflexionar sobre su lugar en el campo cultural contemporáneo.

Palabras clave: campo intelectual - hibridación artística - nuevas tecnologías - posmodernidad - video arte.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 116-117]

(*) Licenciada y Profesora en Artes (UBA, 2003). Especialista Superior en Gestión Cultural (Fundación Konex, 2004). Cursando la Maestría en Comunicación y Creación Cultural (Universidad CAECE). Se desempeña en la docencia universitaria (UP, UADE) y en terciarios.

Para realizar una breve historia del surgimiento y desarrollo del video arte, resulta imprescindible citar la experiencia artística desarrollada por Nam June Paik (miembro del grupo Fluxus) en 1963 quien realiza la exposición “Exposition of music electronic television” en Alemania. La misma estuvo compuesta por 13 televisores con imágenes distorsionadas, a través de la manipulación de los circuitos de los televisores, a los mismos agregó segmentos de televisión pregrabados. Con esta exposición Nam June Paik evidencia una postura crítica frente a la TV. Puede afirmarse junto a palabras de un video artista argentino contemporáneo como Rodrigo Alonso “En formas más o menos sutiles, más o menos agresivas, las primeras experimentaciones con la televisión buscan poner en cuestión su protagonismo social, el poder de sus imágenes, y en última instancia, su alianza con el sistema capitalista” (Alonso, 2005). Esta es una particularidad a remarcar, la de una tendencia artística conocida como video arte cuando aún la tecnología del video no estaba comercialmente disponible ya que recién en 1965 se lanzan al mercado las primeras cámaras portátiles de video. Los primeros lineamientos estéticos sobre los que se agruparon los pioneros del video arte como Nam June Paik y Wolf Vostell estarán basados en la experimentación con la imagen electrónica aunque la tecnología del video se encuentra ausente en las obras. Por otro lado estas obras se caracterizan por un rechazo y crítica hacia la televisión.

En función de sus inicios y de su relación con la gestación de un campo cultural específico, se observa que el video arte nace en el seno de las artes visuales, de la mano de creadores reconocidos, y en espacios, exposiciones y eventos ubicados en el circuito de las artes plásticas. El acceso a la nueva tecnología propiciada por el video fue limitado en sus comienzos, sin embargo varios artistas plásticos recurren a ella para realizar registros audiovisuales de sus *performances*, entendidas como aquellas acciones efímeras con sentido plástico interpretadas por un artista. Realizadores como Bruce Nauman, Vito Acconci o Marina Abramovic, comenzaron a ejecutar acciones pensadas exclusivamente para ser grabadas en video, dando origen a un tipo de producción que posteriormente se conoció con el nombre de video *performances*. Durante la década del setenta varios autores hicieron un uso continuo del video y con el paso de los años comienzan a preocuparse por definir las características específicas del medio, dando lugar a verdaderas obras experimentales. Durante estos tiempos surge en Estados Unidos un colectivo de artistas denominado *Guerrilla Televisión*. Los grupos que la conformaron intentaron realizar una televisión alternativa para contrarrestar el poder de las grandes cadenas y su programación homogénea. Hacia finales de la década del setenta este grupo va perdiendo espacio, y el video circuló principalmente por los ámbitos donde había nacido: en galerías y museos de arte.

Resulta pertinente, realizar una breve referencia en torno al nacimiento y desarrollo del video arte en Argentina. Siguiendo la investigación realizada por Rodrigo Alonso, podría afirmarse que la primera obra argentina que incluyó la imagen electrónica fue la ambientación de Marta Minujin y Rubén Santantonin *La Menesunda* (1965), dentro del marco de experimentación de vanguardia propiciado por el Instituto Di Tella de Buenos Aires. La obra consistía en un recorrido a través de diferentes ambientes y situaciones, donde el espectador se encontraba con escenarios insólitos que muchas veces solicitaban su participación. Entre todos estos ambientes, al final de una escalera, se ubicaban tres televisores, uno de los cuales estaba conectado en circuito cerrado, reproduciendo la imagen del visitante.

Esta utilización del circuito cerrado en una obra artística es una de las primeras realizadas en el mundo, "... sin saberlo, estaba dando el puntapié inicial a un grupo de obras que iban a incorporar a la imagen electrónica en nuestro medio" (Alonso 2005). Al año Marta Minujín realiza una experiencia considerada por varios autores como la primera obra de video arte de nuestro país. Se llamó *Simultaneidad en Simultaneidad* (1966) y formaba parte de una producción conjunta con los artistas Allan Kaprow en Estados Unidos y Wolf Vostell en Alemania, el objetivo que cada uno de los artistas participantes pensara un evento que los otros dos repetirían en sus países, simultáneamente. *Simultaneidad en Simultaneidad* fue un acontecimiento artístico en dos partes. En la primera, sesenta personalidades de los medios de comunicación fueron invitados a asistir al auditorio del Instituto Di Tella en donde fueron fotografiados, filmados y entrevistados. Luego de once días las mismas personas asistieron al sitio en donde encontraron que sus imágenes eran proyectadas en las paredes del auditorio, sus entrevistas se reproducían en los altavoces, y la radio y la televisión emitían un programa especial sobre la jornada anterior. De esta forma el espacio se había convertido en un ambiente mediático, que devolvía a los participantes sus propias imágenes y voces multiplicados y fragmentados por la intervención de los medios. Las teorías de Marshall McLuhan enmarcaron esta experiencia artística, el teórico canadiense que había señalado cómo los medios trastornan el entorno cotidiano, modificando nuestra relación con la realidad. Marta Minujín ha realizado experiencias similares con la intervención de medios tecnológicos en los que la interacción del público clausuraba el sentido de las mismas. Otros artistas argentinos vinculados al Instituto Di Tella como David Lamelas trabajaron también con la manipulación de la imagen electrónica. El mismo presentó *Situación de Tiempo*, una sala iluminada por el ruido audiovisual de diecisiete televisores encendidos en un canal sin programación. La intención del artista era promover una vivencia del flujo temporal en un ámbito tecnológico. Introducía al espectador en una experiencia sensorial brindando una visión diferente sobre el universo de los medios. Continuando con la investigación citada de Rodrigo Alonso se afirma que durante la década del setenta, la creación videográfica fue limitada. Los equipos de video en Argentina escaseaban, y la producción era lo suficientemente cara y complicada generando un distanciamiento de los artistas hacia esta nueva tecnología. Uno de los principales promotores del video arte en aquella época fue Jorge Glusberg, el director del Centro de Arte y Comunicación (CAYC), un espacio que reemplazó al Di Tella como centro de la vanguardia, tras el cierre de esta institución en 1970. Glusberg fomentó el uso de la cámara de video y varios artistas plásticos experimentaron con ella, lamentablemente no quedan copias de aquellos trabajos pero los escritos sobre ellos registran un tratamiento más bien documental que experimental de los mismos, sin embargo al ser trabajos realizados por artistas plásticos estas intervenciones fueron presentadas en festivales y muestras internacionales. Estas experiencias nombradas son consideradas como importantes antecedentes del video arte argentino, pero recién en la década del ochenta puede hablarse del desarrollo de un medio de expresión autónomo basado en parte en la proliferación de cámaras videográficas de fácil acceso y uso. Las primeras producciones que obtienen reconocimiento son obras que beben en el lenguaje televisivo para satirizarlo o subvertirlo. Durante estos años en Argentina se comienza también a producir nuevos lenguajes audiovisuales como los video clips y las video instalaciones.

Paralelamente comienza a confraguarse los primeros espacios y circuitos de exhibición del video arte, como el Centro Cultural San Martín con ciclos dedicados a la creación electrónica coordinados por Graciela Taquini, y luego el Instituto de Cooperación Iberoamericana a cargo de Laura Buccellato y Carlos Trilnick, que en 1989 inicia la muestra Buenos Aires Video, como espacio fundamental de la video creación nacional. Es en este punto que resulta necesario desarrollar un marco teórico adecuado al concepto de campo cultural, eje que estructura el presente ensayo.

Para el desarrollo del mismo se trabajará con Pierre Bourdieu y su texto *Campo Intelectual y proyecto creador*. Si tomamos el concepto de campo intelectual que desarrolla Pierre Bourdieu, partimos de la idea de la existencia de una relación entre el artista y su obra, esta relación es afectada por el sistema de relaciones sociales dentro de la cual tiene lugar el acto creativo del artista. Por lo tanto esta relación va a estar determinada por la posición que el artista ocupe dentro de la estructura del campo intelectual. Desde la modernidad la lógica que gobierna este campo es específica y es la competencia por la legitimidad cultural. Otro concepto fundamental para la comprensión del campo es el de autonomía: a medida que el campo intelectual logra autonomía de otras esferas, el artista moderno declara su independencia del público. Por lo tanto la noción del artista como genio creador, que vive con sus propias reglas al margen de cualquier interés por el éxito comercial fue lo que instauró el campo intelectual en la modernidad, con los poetas románticos básicamente. Continuando con los conceptos desarrollados por Bourdieu, fue durante el período de la modernidad en el que el campo intelectual se subordinó al devenir crecientemente independiente de influencias externas (las cuales de aquí en adelante deben pasar a través de la estructura mediadora del campo), llega a ser un campo de relaciones gobernado por una lógica específica: la competencia por la legitimidad cultural. Es así como se desarrolla el concepto de autonomía basada en la noción de la constitución de un campo intelectual relativamente autónomo es la condición necesaria para la aparición del intelectual independiente, que no reconoce ni desea reconocer ninguna otra obligación que no sea la de las demandas intrínsecas de su proyecto creativo. Resulta interesante citar la visión de Bourdieu en función de la relación del intelectual/ artista con el público. A medida que el campo intelectual gana autonomía, el artista declara más y más firmemente su pretensión de independencia y su indiferencia hacia el público. Como se comentó previamente fue en el siglo diecinueve y con el movimiento romántico que se inicia el desarrollo hacia la emancipación de la intención creativa, el cual iba a encontrar en la *teoría del arte por el arte* su primera declaración sistemática. Las condiciones propiciadas por el movimiento romántico generaron un ruptura frente a las condiciones de producción de los artistas y frente a la relación de los mismos con su público. Por un lado se desarrolló la noción de “producción de arte”, como una más de un gran número de tipos especializados de producción de arte, que se regula y está sujeta por las mismas condiciones que la producción en general. Por otro, crece la idea del escritor creativo independiente, el genio autónomo que estaba deviniendo una especie de regla. Nuevas condiciones dentro del mercado del arte posibilitan estos cambios de paradigma en torno al artista y su relación con el campo intelectual. Un nuevo mercado compuesto de compradores potenciales, masivos y anónimos. Sin embargo, lo que continúa resultando más revolucionario fue la postura romántica de exclusión del público en las relaciones del campo intelectual. La exclusión

del público y la negativa declarada a satisfacer la demanda popular lo cual alienta el culto de la forma por sí misma, del arte por el arte (una acentuación sin precedentes del aspecto más específico e irreductible del acto de creación, y así una declaración de la especificidad e irreductibilidad del creador) están acompañados por la contracción y la intensificación de las relaciones entre miembros de la sociedad artística. El siglo diecinueve se caracterizó también por ser un período en el que empiezan a aparecer las “sociedades de admiración mutua”, pequeñas sectas enclaustradas dentro de su esoterismo, mientras que al mismo tiempo hay signos de una nueva solidaridad entre el artista y el crítico o periodista. Por otra parte, una de las contradicciones más interesantes reflejadas en los que Bourdieu denomina proyecto creativo u obra, está en que no importaba qué pueda querer o hacer, el artista tiene que enfrentar la definición social de su obra, esto es, en términos concretos, el éxito o fracaso que ella ha tenido, las interpretaciones que de ella han sido dadas, la representación social, con frecuencia estereotipada y sobre-simplificada, que es formulada por el público aficionado.

De aquí la necesidad de analizar estos conceptos en función de una manifestación artística de vanguardia y experimental como lo fue el video arte en sus inicios como en la actualidad, y la posible explicación de una ausencia de campo cultural especializado en ella, que será desarrollado más adelante.

Retomando el concepto elaborado por Bourdieu sobre el proyecto creativo, puede afirmarse que el proyecto creativo es el lugar de reunión y a veces del conflicto entre la necesidad intrínseca de la obra de arte, la cual demanda ser continuada, mejorada y completada, y las presiones sociales que dirigen la obra desde el exterior. Paul Valéry distinguió entre ‘obras que son como si hubieran sido creadas por su público, en el sentido de que cubren sus expectativas y son así casi determinadas por el conocimiento de esas expectativas, y las obras que, por el contrario, tienden a crear su propio público’. La relación entre el creador y su creación es siempre ambigua y a veces contradictoria. Esto sigue siendo verídico en tanto que la obra de cultura, como objeto simbólico con intención comunicativa, como mensaje a ser recibido o rechazado, y con ella el autor de mensaje, deriva no sólo su valor –el cual puede medirse por el reconocimiento que recibe de parte de los colegas del escritor o del público en general, por sus contemporáneos o por la posteridad– sino también su significancia y verdad tanto de aquellos que la reciben como del hombre que la produce. Continuando con el concepto de autonomía desarrollado por Bourdieu en función del campo intelectual, se puede afirmar que la estructura del campo intelectual puede ser más o menos compleja y diversificada de acuerdo a la sociedad o la época y al peso funcional de las diversas autoridades que tienen o reclaman tener legitimidad. Sin embargo, es todavía verídico que ciertas relaciones sociales fundamentales se establecen siempre que existe una sociedad intelectual relativamente independiente de las autoridades políticas, económicas y religiosas. La escuela es requerida para perpetuar y transmitir el capital de signos culturales consagrados, esto es, la cultura que le ha sido heredada por los creadores intelectuales del pasado, y para moldear a una práctica en concordancia con los modelos de esa cultura a un público agredido por mensajes conflictivos, cismáticos y heréticos –por ejemplo, en nuestra sociedad, los medios de comunicación modernos. Es en la medida en que el creador forma parte de un campo intelectual por referencia al cual su proyecto creativo está definido y constituido, por la medida en que él es, por así decirlo, el contem-

poráneo de aquellos con quienes él desea comunicarse y a quienes se dirige a través de su obra, refiriéndose implícitamente a un código completo que comparte con ellos –temas y problemas del momento, métodos de argumentación, formas de percepción –, es en esta medida en que el intelectual está social e históricamente situado.

Resulta en este punto, retomar el recorrido histórico del desarrollo y evolución del video arte como medio de expresión y condensador, en cierto punto, de los rasgos de la época posmoderna en la que nace y se desenvuelve generando un campo intelectual y cultural signado por falta de especificidad. En función de lo que plantea Bourdieu lo que involuntariamente revela el silencio elocuente de la obra es precisamente la cultura (en el sentido subjetivo) a través de la cual el creador participa en su clase, su sociedad y su época, y la cual él introduce inconscientemente en las obras que crea, aún dentro de aquéllas que parecen las más originales.

Volviendo a la investigación sobre video arte, realizada por Rodrigo Alonso, la década del noventa es tomada como la década dorada del video arte en Argentina. La proliferación de video artistas repercute directamente en la consolidación de un público y de espacios destinados a su difusión como las siguientes experiencias: al ya instalado *Buenos Aires Video* se suman otras exhibiciones de importancia, como el *Festival Franco Latinoamericano de Video Arte* que organiza Jorge La Ferla en el Centro Cultural Ricardo Rojas –que luego se transforma en la Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital–, el *Festival Internacional de Video* organizado por Carlos Trilnick, y el *Festival Internacional de Video Danza*, dirigido por Silvina Szperling, y especializado en un tipo de producción especial: la video danza o danza para la cámara, piezas de video con coreografías realizadas especialmente para ser filmadas. Los ámbitos oficiales también abren sus puertas a esta producción: el Museo Nacional de Bellas Artes realiza ciclos permanentes de video experimental, curados por Rubén Guzmán, y el Museo de Arte Moderno hace lo propio a través de los Ciclos de Arte Electrónico curados por Graciela Taquini. A través de artistas reconocidos, el video arte ingresa a las Escuelas de Cine y Video, prolongándose en la labor de realizadores jóvenes reconocidos en el ámbito nacional como internacional. A la primera aproximación de los video artistas vinculados a la televisión y a una crítica hacia la misma, se suman y desarrollan nuevas vertientes dentro del campo, en los noventa se multiplican así las vertientes del video arte. Un gran número de artistas se desenvuelven dentro del video experimental. Según Alonso varios de ellos desarrollan una vertiente poética ya que utilizan la imagen electrónica generando metáforas audiovisuales, explorando formas narrativas que se apartan de las líneas clásicas. Esta libertad basada en la ausencia de un lenguaje o de formatos establecidos hacen del video un medio ideal para probar formas alternativas de construcción audiovisual. Dentro de esta línea se desarrolla una técnica conocida como “montaje vertical”. Frente al montaje horizontal que caracteriza al cine, que empalma tomas de manera lineal y secuencial, en el ámbito del video se desarrollan un cúmulo de formas de montaje interior a la toma, y que en general se despliegan de manera simultánea. Mediante incrustaciones, superposiciones, cuadros dentro del cuadro, sobreimpresión de textos que se desplazan por la pantalla, etc. Frecuentemente, imágenes, textos y sonidos entran en confrontación. La relación entre esos elementos es algo que el espectador debe construir, obligándolo a una mirada más atenta y activa “Como en la poesía, el material audiovisual es un disparador para la expansión del sentido” (Alonso, 2005).

Otro elemento clave en la construcción narrativa del video arte suele ser el ritmo. El Grupo Ar Detroy, un desprendimiento de la legendaria Organización Negra¹, comienza por estas fechas su prolífica carrera dentro del campo del video de creación. En 1990 realizan una obra clave, *Diez Hombres Solos*. La pieza muestra el pasaje de un grupo de personajes a través de la pantalla. Los personajes parecen monjes que atraviesan un mar, a un paso lento y constante. La lejanía de los hombres, sumada a la escasa definición de la imagen de video, hace que las figuras se confundan con las líneas del barrido electrónico, mientras la ausencia de color favorece la integración de los personajes en su entorno natural. En relación a la gestación de un campo cultural hacia 1992 puede pensarse en una segunda generación de realizadores, artistas que se mueven en circuitos específicos, que tienen más información sobre la producción nacional e internacional, y que conocen más cabalmente las características del medio.

Los artistas de la primera generación abrieron espacios y canales de difusión, generando muestras en el país o abriéndose caminos en festivales internacionales. Carlos Trilnick, Sara Fried, Jorge La Ferla, Diego Lascano son algunos de ellos, autores embarcados en la doble tarea de la producción y la gestión (Alonso, 2005).

Carlos Trilnick es considerado un pionero indiscutible del video arte. Su trabajo comienza en los albores de los ochenta y se consolida claramente hacia mediados de la década. Desde sus inicios trabaja en diálogo permanente con las artes plásticas. Esto puede analizarse en obras como *Celada* (1990), *Viajando por América* (1989) y *Qosco. La Cabeza del Tigre* (1994), las dos últimas inspiradas por un viaje del artista a Perú. El tema reaparece en obras más recientes, como *Geometrías de Turbulencia* (1999), donde el artista configura una mirada personal al siglo veinte desde el final del milenio, en imágenes de inquietante belleza matizadas por algunos acentos sombríos. Trilnick ha trabajado frecuentemente con artistas plásticos. Una de sus alianzas más fructíferas ha sido la que tuvo lugar con Remo Bianchedi, con quien realizó tres videos: *La Noche de los Cristales* (1993), *De Niño* (1995) y *Danza de Niño* (1995). Junto a estas figuras que alcanzaron protagonismo y visibilidad durante los primeros años de la década del noventa, fueron asimismo importantes otras, cuya labor ha sido fundamental para el establecimiento y la evolución del medio. Algunos de los principales referentes para la consolidación del medio fueron Fabio Guzmán, Anna-Lisa Marjak, María Cristina Civalé, Mariano Galperin, Eduardo Milewicz, Martín Groisman, Nicolás Sarudiansky o Eduardo Yedlin. También debe citarse la producción del Grupo Paleta E, Eduardo Sapir en su camino experimental hacia el cine independiente, Claudio Caldini que proyecta todo el bagaje de su paso por el cine experimental, y el rol clave de Graciela Taquini, en el ámbito de la programación y la promoción de obras y artistas a través de diferentes espacios.

Hacia la década del '90, nuevos videoartistas argentinos comenzaron a producir sus obras. El campo cultural del video arte, se desarrolla paralelamente a través de un circuito generado por circuitos de exhibición, premios, becas y subsidios a la creación. Uno de los realizadores representativos de este período es Iván Marino quien siente una atracción por los trastornos psíquicos. Generalmente sus registros son documentales, en blanco y

negro, el tiempo real, e incluso ralentizando las imágenes. Según el autor Rodrigo Alonso (2005) 1994 resultó ser trascendental para la institucionalización del video arte argentino. En 1994, la exhibición Buenos Aires Video se transforma en una muestra competitiva, con premios en dinero que fomentan la producción. A este evento se suma al que otorgan el Fondo Nacional de las Artes y la Fundación Antorchas, a través de sus subsidios para la creación artística y las becas para realizar residencias de producción en importantes instituciones internacionales. El estímulo a los jóvenes realizadores, a través de estas instituciones resulta fundamental para su legitimación dentro del campo argentino como internacional. Es así como comienzan a viajar, ganan becas y sus trabajos que aumentan su prestigio, y adquieren reconocimiento en el medio.

Resulta trascendente para la consolidación del campo una acción generada por el Museo Nacional de Bellas Artes que comienza su colección de video arte argentino. Como efecto dominó, varias instituciones se preocupan por incrementar sus mediatecas con realizaciones en video nacionales. El circuito de exhibición se amplía, trasciende el medio de Festivales y Muestras especializadas para llegar a albergar obras en galerías e incluso, los realizadores llegan a vender sus obras a coleccionistas... “aunque este privilegio suele estar reservado para los creadores de video instalaciones” (Alonso, 2005).

Una vez más, toca hacer referencia al impacto de las nuevas tecnologías en el mundo audiovisual, puntualmente a la profusión de la tecnología digital y sus efectos en el campo específico de la producción de video arte. El uso cada vez más frecuente de la computadora como herramienta de tratamiento de las imágenes y de edición incrementa las posibilidades creativas, e independiza a los realizadores experimentales del uso de islas de edición. Con una computadora en casa, muchos creadores invertirán más tiempo en su labor, teniendo los resultados esperados a un costo mucho menor. La digitalización del video incentiva un tratamiento mucho más intenso de la imagen y el sonido, el trabajo simultáneo con diferentes capas audiovisuales, la profundización del montaje vertical, la apropiación de materiales de las más diversas fuentes –registros de video, películas, televisión, música, fotografías, publicidad, efectos sonoros, textos, íconos y señalizaciones diversas, la historia del arte, etcétera. Es aquí en donde se hace más extensiva la práctica conocida como Found Footage o Cine Encontrado, trabajando con films que resultan del montaje visual, sonoro y plástico de imágenes preexistentes de autoría ajena.

El rol de la Academia nuevamente es fundamental para la consolidación del campo. Varios realizadores provienen de Escuelas y Universidades de Cine que estimulan la experimentación audiovisual. En varias de ellas, video artistas reconocidos, promueven la producción de video arte en su rol de docentes como ser el caso de La Ferla, Fried, Lascano, Groisman y Trilnick.

En 1995 se abre un nuevo espacio y tendencia dentro del campo del video, la Video Danza. Se realiza el primer Festival Internacional de Video Danza. Esta modalidad, en la que confluyen el video y la coreografía realizada especialmente para ser filmada, fue inaugurada en nuestro país por el primer Taller de Video Danza para coreógrafos dirigido por Jorge Coscia en 1993. Del mismo surgen los primeros trabajos de video danza como *Temblor* (1993) de Silvina Szperling, *Asalto al Patio* (1994) de Margarita Bali, *El Banquete* (1994) de Paula de Luque y Margarita Bali es quien ha continuado con más constancia en esta vertiente. Continuando con las reflexiones de Rodrigo Alonso en función de las estrechas relaciones

que desde sus comienzos ha tenido el video arte con las artes plásticas, se puede afirmar que la posición histórica del video arte siempre ha sido ambigua. Si bien comenzó en los espacios destinados a las artes plásticas, hacia la década del ochenta cobró cierta autonomía, configurando lugares específicos para su exhibición. No obstante, sería mejor decir que su ubicación ha sido siempre a medio camino entre ambos ámbitos, dependiendo del vigor que cada uno de ellos pudiera ofrecer. Durante la década del noventa el video adquiere un protagonismo inusitado en el universo de las artes visuales. Las grandes exposiciones de arte contemporáneo comienzan a preferir las producciones electrónicas por diferentes motivos: por su carácter espectacular, por su lenguaje más accesible al público general –instruido por el cine y la televisión–, por el interés de los jóvenes artistas hacia el medio, por su novedad en museos y galerías, por las nuevas condiciones de exhibición –la generalización de los proyectores de video, los reproductores de dvd, etc–, por su aceptación dentro del circuito comercial, por la influencia de los artistas que trabajaron históricamente con el medio. En Buenos Aires, son diversos los espacios que albergan este tipo de obras: el Instituto de Cooperación Iberoamericana, la Fundación Banco Patricios, el Casal de Catalunya, el Centro Cultural Recoleta, Itau Cultural, y el Espacio Fundación Telefónica que junto al Museo de Arte Moderno de Buenos Aires organizan cada año el premio MAMBA Arte y Nuevas Tecnologías.

Finalmente Festivales y Muestras de Video Arte, organizadas por Universidades nacionales y provinciales, resultan imprescindibles a la hora de señalar la situación actual del campo artístico del video arte argentino en la actualidad. Cabe señalar la labor de la Universidad de Maimónides y FIVA Festival Internacional de Video Arte Buenos Aires. La Muestra de Video Arte. Festival Tandil Cine, como resultado de una Actividad de Extensión de la Cátedra de Video Digital del Posgrado de Especialización en Lenguajes Artísticos Combinados, Dpto. Prilidiano Pueyrredón, IUNA.

Podemos concluir, que el video arte, como vanguardia artística que surge en los '60, y que en argentina tuvo dos momentos clave en su crecimiento artístico, como ser los '90 y la actualidad atravesada por la tecnología digital que no sólo permite la producción masiva de productos audiovisuales experimentales sino también la libre circulación de los mismos, genera en sí mismo un campo cultural y artístico específico. El mismo se caracteriza por una profusa actividad en relación a Muestras y Festivales internacionales, latinoamericanos y nacionales, como por muestras, y retrospectivas en prestigiosos museos y galerías que tradicionalmente se los vinculaba a las artes plásticas.

Hoy en día es prácticamente imposible visitar algún museo o galería de arte contemporáneo sin contar con la presencia de obras en soporte de video (analógico o digital). Sin embargo, la falta de un espacio físico exclusivo, no le quita especificidad en su identidad como campo artístico. Por el contrario, esa hibridez, planteada al comienzo del presente artículo, es parte constitutiva de su esencia como práctica artística. Tal vez sea en la falta de especificidad que encuentra el video arte en medios de comunicación, la ausencia de crítica especializada en medios, en donde se siente la mayor vacante. Sin embargo en las instituciones educativas, escuelas como universidades de cine, dedican cada vez más espacios curriculares al estudio e investigación del video arte, como práctica que plasma el espíritu de la época contemporánea.

Notas

1. La Organización Negra se gesta como *La Negra* en 1984, cuando un grupo de estudiantes del Conservatorio Nacional de Arte Dramático (ENAD) asiste a la representación de la pieza *Accions* del grupo catalán La Fura dels Baus en el I Festival Latinoamericano de Teatro de Córdoba (1984), y decide crear una agrupación de experimentación teatral. Sus primeros trabajos son intervenciones callejeras que buscan captar la atención de la gente mediante acciones simples que rompen con la rutina de la vía pública. Con este propósito y, bajo la guía del teatrista Julian Howard, trabajan durante seis meses con la consigna: 'hacer un teatro para astillar lo cotidiano'.

Bibliografía

- Alonso, R. (2005). *Cuadernos de Cine Argentino. Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.
- Bourdieu, P. (2002). *Campo Intelectual y proyecto creador*. Buenos Aires: Ed. Montessor.

Summary: This article aims to analyze, from a historical point of view, the place that video art has in the artistic field influenced by the postmodern art and the development of new technologies. As an artistic practice defined by an artistic hybridization, between painting and film, the video art does not define a specific cultural field. The aim of this paper is also inquire about the intimate relationship between the development of new technologies, as they were portable video cameras released to the market in 1965, and as an artistic practice of video art that condenses in itself the features of a postmodern discourse that is defined by the questioning of the art institution and the concept of aura and authorship.

The answer to this crisis setting is the lack of specificity in a cultural field based in specialized critics, academia and the exhibition and distribution channels. While contemporary art museums, have dedicated many complete programming seasons to video art for several years, there are still very few media and journalists who specialize in communicating it. This has some impact on the curricula of visual image specialized careers, as there are few exclusive subjects on such artistic practice. This paper intends to make a brief historical analysis of the practice of video art to reflect on their place in the contemporary cultural field.

Keywords: artistic hybridization - intellectual field - new technologies - postmodernism - video art.

Resumo: O artigo tem com objetivo analisar, desde um ponto de vista histórico, o lugar que a prática do vídeo arte teve no campo artístico marcado pela pós modernidade e por o desenvolvimento das novas tecnologias.

Como prática artística definida por uma hibridação artística, entre a pintura e o cinema, não somente desde seus inícios com as vanguardas artísticas dos '60 senão também na atualidade, não logra definir um campo cultural específico.

O objetivo do trabalho é também indagar sobre a íntima relação entre o desenvolvimento das novas tecnologias, como foram as câmaras portáteis de vídeo lançadas ao mercado em 1965, e uma prática artística como o vídeo arte que condensa em se mesma os rasgos de um discurso pós moderno, marcado pelo questionamento à instituição arte e ao conceito 'benjaminiano' de aura e autoria.

Esta posta em crise tem como resposta a ausência de especificidade num campo cultural baseado na crítica especializada, a academia e os espaços de exibição e distribuição. Enquanto os museus de arte contemporânea dedicam faz muito tempo temporadas de sua programação completa ao vídeo arte, existem poucos meios e jornalistas especializados que as possam difundir corretamente. Isto tem repercussão nos currículos das carreiras especializadas em imagem audiovisual, já que existem poucas matérias exclusivas dessa prática artística.

Este trabalho se propõe fazer um breve análise histórico da prática do vídeo arte para poder reflexionar sobre seu lugar no campo cultural contemporâneo.

Palavras chave: campo intelectual - hibridação artística - novas tecnologias - pós modernidade - vídeo arte.
