

**Resumen / Ver el video.**

Este estudio avanza sobre un análisis acerca de la conformación del video arte como soporte artístico-tecnológico y como movimiento renovador en el campo del arte. Partiendo desde sus denominaciones de origen da cuenta del carácter experimentador y cuestionador como tendencia inherente y propia del video arte, sobre todo respecto de posiciones y tecnologías dominantes. Analiza las vertientes estéticas y conceptuales y sus filiaciones y diferencias con otras artes, soportes y formatos. El texto recorre tanto los aspectos históricos del video arte como sus particularidades y desafíos curatoriales en la actualidad, puntualizando además su situación, referentes y obras en la Argentina.

**Palabras clave**

Arte - cine - performance - tecnología - video arte.

**Abstract / To see the video.**

This study goes through the analysis about the constitution of video art both as an artistic-technological support and as a renewal movement in the field of art. Starting from its origin naming the author explores the experimental and questioning character of video art as specific trend, specially related to dominant opinions and technologies. The study analyses the concept and esthetics sides of video art and its similarities and differences with other arts, supports and formats. The text goes not only through historic aspects of curator video art but through its specific present features and challenges as well. In addition, video art situation, referents and works in Argentina are fully pointed out.

**Key words**

Art - cinema - performance - technology - video art.

**Resumo / Assistir o vídeo**

Este estudo avança sobre uma análise acerca da conformação do vídeo arte como um suporte artístico-tecnológico e como movimento renovador no campo da arte. Partindo desde suas denominações de origem toma conta do caráter experimentador e questionador como tendência inerente e própria do vídeo arte, sobre todo respeito de posiciones y tecnologías dominantes. Analisa as vertientes estéticas e conceituais e suas filiações e diferenças com outras artes, suportes e formatos. O texto percorre tanto os aspectos históricos do vídeo arte como suas particularidades e desafios curatoriais na atualidade, se centrando além sua situação, referentes e obras na Argentina.

**Palavras clave**

Arte - cinema - performance - tecnologia - vídeoarte.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], N° 24 (2007) pp 73-81. ISSN 1668-0227

\* Graciela Taquini. Profesora y Licenciada en Historia de las Artes de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Becaria del Instituto de Cultura Hispánica Universidad de Barcelona, del Ministero degli Affari Esteri de Roma, Università Italiana per Stranieri di Siena, Internship en el Smithsonian Institution de Washington. Docente UBA y UNLP. Docente consulta U. Maimónides. Directora del Núcleo Multimedia del Centro Cultural San Martín.

### **Algunas acotaciones**

En 1964, un año antes del nacimiento del video arte, en *Understandig Media*, Marshall McLuhan provoca una verdadera revolución con su afirmación que el medio es el mensaje. Al mismo tiempo analiza la forma en que estamos inmersos en una sociedad mediática, una sociedad de imágenes, pantallas, de dispositivos que intermedian con aquello que llamamos realidad. De esa manera la tecnología se transforma en extensiones del hombre. Entonces cabría preguntarse ¿Por qué no el video como materia y práctica artística, cuando nada debería ser ajeno a la actividad creativa? A partir del video no sólo nace un nuevo territorio icónico, sino además un medio que permite experimentar nuevas posibilidades de escrituras artísticas.

Video significa en latín yo veo, etimología que pone en valor la mirada de la primera persona del singular, además de destacar un tiempo presente, un ver ahora desde una individualidad. Santos Zunzunegui piensa que la video creación es ese lugar donde no reina ni la ficción ni la narración, al menos como las entendemos tradicionalmente y opina que esa práctica parecería abrir un abismo difícil de colmar entre un narrador exterior ("el que ha visto") y un *video* ("yo veo") que ya no remite a una conciencia exterior, sino a una pura manipulación tecnológica, por más que adopte la apariencia de esa primera persona. El *yo veo* resignifica no sólo el nivel de registro o de punto de vista, sino que también afirma la libertad sin límites que ostenta el creador en la variedad de las operaciones sobre ese registro. El video arte tal vez sería la anteúltima utopía artístico-tecnológica antes de la aparición de *internet*. El arte del video propondría una respuesta personal a los fenómenos tecnológicos y de comunicación que imponen los llamados "nuevos medios". Si la sociedad se los apropia en el ámbito doméstico para el registro de su memoria y de las celebraciones cotidianas. Si las industrias culturales los utilizan de diversas maneras, los artistas los toman con el fin de manipularlos, reinventarlos, darles nuevas funciones y abrir nuevos sentidos conceptuales, poéticos, imaginativos y críticos.

Otra definición, ciertamente tautológica, es que el video arte es *aquello que hacen los artistas con el medio video*, de lo que se desprende un propósito y conciencia estética. Otro nombre que se le ha otorgado es el de *video creación* o *video de autor*; lo que alude a una cierta búsqueda o encuentro con conciencia artística.

El video arte, mas allá de que utilice el video como técnica, necesita de la palabra *arte* para diferenciarse, por ejemplo, del *video home*, su uso doméstico. Hay una necesidad de legitimación que involucra el estar acompañado del sufijo "arte", que por ejemplo no tienen otros lenguajes artísticos como la pintura o la escultura y si lo tiene el cine en su costado más experimental.

Resulta inaceptable considerar al video como un mero soporte o una simple herramienta inocua, especialmente ante el cambio de paradigma que se produjo con la aparición de la fotografía, del cine y de la televisión.

Cada discurso sustenta reacciones y aportes propios de estos medios de representación. Todos ellos están determinados por su uso y sus especificidades, pero a la vez, sus condiciones propias abren posibilidades impensadas, que otros medios no poseían intrínsecamente.

Ofrece un abanico de potencialidades que provienen de su condición audiovisual y de ciertas características que aquí se van a analizar.

Si bien el cine creó modelos y códigos de representación, el video arte jamás los conformó, aunque aparecen subgéneros subsidiarios como el video danza, el video poema, o la video *performance*, entre otros. Abstracto o figurativo, narrativo o no narrativo, ficcional o documental, Todo eso mucho más puede ser un video arte. Tampoco se han reglamentado sus formatos. Las duraciones de un video son tan arbitrarias como las necesidades de cada autor y van desde obras muy breves a obras monumentales que duran varias horas. No hay condicionamientos y en su horizonte reina la libertad absoluta.

Las tendencias, los estilos epocales dependen de varios factores: desde las fronteras tecnológicas, a la dialéctica entre lo global y lo individual, pasando por las influencias sociales, e históricas y estéticas, etc.

Por lo tanto si algo define la video creación es su carácter experimental, mas allá de la diversidad de sus abordajes, ya sea que provengan de la experimentación con los géneros tradicionales, o sea el documental y las formas narrativas. También los autores más radicales exploran las características específicas del medio y dialogan con las tendencias y modalidades de su tiempo.

### **Trasvasamientos y filiaciones**

La influencia del video arte se evidencia en los productos de la cultura mediática. Nada más híbrido que las obras contemporáneas donde el arte se retroalimenta de la vida y de su propias manifestaciones, sin jerarquías ni prejuicios. Como toda expresión contemporánea se encuentra inmerso en un espíritu antropofágico, de grandes mezclas y bordes difusos. Se puede detectar su influencia desde el cine de autor al cine comercial. Algunas de sus marcas se reconocen por ejemplo en las cabeceras de programas de televisión, en el diseño de pantalla del *videoclip*, en la síntesis del cine publicitario, etc.

El video arte proviene de filiaciones complejas y multiformes Sus búsquedas se relacionan históricamente con los experimentos conceptuales y específicamente cinematográficos del *Dadá* y del *Surrealismo* en el campo audiovisual.

La fragmentación, los recortes, el uso de las incrustaciones, y la aplicación de diversos soportes para crear imágenes nos retrotrae a los primeros *collages* cubistas. Su constitución en una retícula pixelada recuerda el puntillismo Neoimpresionista. Ciertos fondos de René Magritte podrían aparecer como una prefiguración del *blue screen*.

El video nace en la década del '60 como una consecuencia de propuestas y acciones de miembros conspicuos del *Grupo Fluxus*: Nam June Paik y Wolf Vostell en relación específica con la televisión. El espíritu de los 60 impregnó al video: los juegos ópticos que se obtienen con la manipulación de los electrones remite a las experiencias del *Op art* y el *Arte cinético*. La *deconstrucción* de la televisión, o sea su transformación en otra cosa, o su destrucción fueron las propuestas *Neodadá* de los pioneros como parte de una reacción a la exaltación de la sociedad de consumo preconizada por el *Pop Art*. La serialización y repetición del *minimalismo* aparecen

dentro y fuera de las pantallas. La preponderancia de la idea por sobre la materialidad de la obra lo vinculan al *Conceptualismo*. Las investigaciones textuales y sonoras lo asocian a la *Poesía visual*.

Por su independencia, los usos políticos del video como espacio de resistencia cultural se ponen de manifiesto, por ejemplo, en el hecho que el máximo representante de la *Nouvelle Vague*: Jean Luc Godard graba en video las manifestaciones de Mayo del '68. El mismo Godard muchos años después en las *Historia(s) del cine* (1997/98), propone una relectura del cine desde un punto de vista íntimo y personal componiendo el espacio como un relato centrípeto y auto confesional, logrando una perfecta síntesis entre video y cine.

El movimiento *video guerrilla* es otra instancia de lucha contra el sistema, surgido con un manifiesto en 1971 realizado por Michael Sharnberg y la Raindance Corporation cuyo propósito era reformular la estructura de la información en los Estados Unidos.

Por su cualidad de ser un instrumento para la expresión personal, el video se presta para la autorreferencialidad, de ahí la proliferación del retrato y del autorretrato y la importancia del cuerpo, como soporte y motivo. Ha sido y sigue siendo un reservorio de manifestaciones referidas a temáticas de género y el cuestionamiento de la identidad. Por su independencia el video constituye un espacio donde se dirimen las problemáticas de grupos minoritarios en conflicto, dando voz e imagen a aquellos que no la tienen.

El video es hijo de la televisión, tal vez su hijo más rebelde: Los pioneros del video arte querían hacer "otra televisión" como Nam June Paik, que hablaba de la televisión abstracta, usando la emisión con un propósito para el cual no había sido creada, la televisión estaba allí pero Paik la miraba con otros ojos y actuaba sobre ella. Con un actitud de uso y cambio. Por el contrario Wolf Vostell realizaba acciones radicales en su contra, como tirar televisores por la ventana o enterrarlos, o tapiarlos. El slogan de los pioneros por ese entonces era "VT no es TV" (video tape no es televisión) Video y TV siempre tuvieron relaciones conflictivas de amor/odio. Santos Zunzunegui ha definido al video como "el inconsciente reprimido de la televisión." (1992: 221)

Si la televisión se caracteriza por la simultaneidad, el famoso "vivo y directo" que lo opone al cine que posee un largo proceso antes de su recepción (revelados, laboratorios, pruebas) en el video se impone esa inmediatez, es posible comprobar al instante los resultados de las tomas a través del *view finder* de la cámara lo que permite aceptar, rechazar o repetir en el momento e implica un gran desafío creativo en la toma de decisiones. Si bien la grilla de la televisión o la duración de una película siguen reglas más o menos *standard*, esa estructura rígida no se da con el video.

La invención del *video tape*, de las cámaras portátiles, del *video cassette* y del magnetoscopio o video casetera abrieron históricamente las posibilidades tecnológicas para que los artistas accedieran al video. Al mismo tiempo cada tecnología conlleva en sí misma su propia finitud. El video corre el peligro constante de desaparecer. El tema de su conservación es todo un desafío. Recuperar su memoria para el futuro no será fácil, especialmente a la hora de decidir en que soporte se debe

preservar.

Con los antecedentes de la cámara oscura, el surgimiento de la fotografía y del cine) en el Siglo XIX se fue conformando lo que Walter Benjamin vislumbró en *La obra de arte en la era de la reproducción mecánica* en los años '30. La imagen grabada no es un producto manual, artesanal, sino que se mediatiza y se opera a través de máquinas. Una serie de dispositivos técnicos: aparatos, consolas, botoneras que implican el aprendizaje de nuevas técnicas, otro tipo de manualidad, una nueva perspectiva tecnológica para el artista. Los *softwares* de edición permiten el control total de la producción. Las cámaras de video y de fotografía digital son cada vez más accesibles y su excelencia de imagen y sonido permite productos de calidad *broadcasting* producidos en forma casi solitaria e integral.

A partir del nuevo siglo la creación analógica ha sido rápidamente reemplazada por la tecnología digital, que no sólo pone en cuestionamiento la existencia del original, sino que permite que las copias no se degraden. Sin embargo el uso de la tecnología DVD posee una labilidad que condena al video a desaparecer, su futuro es incierto y esta en peligro. Es un dispositivo muy expuesto donde el video esta grabado en discos muy frágiles que se rayan o tienen dificultades de lecturas ante cada reproductor que se use. No resulta un material adecuado ni para la exhibición, ya que es muy riesgoso ni para la conservación.

Otro fantasma apocalíptico para el video resulta del hecho de que es una manifestación sólo posible en la fragilidad de una civilización sostenida por el apagado y el encendido. Las artes mediáticas tienen una esencia digital, aunque sean analógicas. Encendido y apagado, energía/no energía, 0 y 1. Su continuidad en la historia depende de esa base binaria de esta civilización eléctrica, que crea un arte que únicamente sobrevivirá en las condiciones de esta cultura, un arte de naturaleza pre-apocalíptica. El arte tecnológico nace con el optimismo propio del progreso de la Revolución Industrial y sus inventos. Pero un poco más de un siglo después, esta amenazado por un final trágico. Una pieza premonitrice e irónica en ese sentido es *Candle TV*, video escultura de Nam June Paik que representa una carcaza de televisor con una vela encendida adentro.

### **Algunas especificidades**

El espacio videográfico sólo cobra sentido si se define como lo que se altera con el fluir del tiempo, y no como el lugar de la representación. Toda imagen en movimiento posee una esencia narrativa, es devenir, el tiempo pasa. Es un transcurso. Para Bill Viola la introducción del tiempo en el arte visual puede considerarse tan importante como la teoría de Brunelleschi sobre la perspectiva. Si las imágenes tienen una forma cuatridimensional la verdadera materia prima no es la cámara, ni el monitor sino el tiempo.

Además del formato de exhibición, el tiempo constituye su esencia. Las artes audiovisuales como la música transcurren en el tiempo. No es casual que los comienzos históricos del video arte están enraizados en las experimentaciones de la música electrónica como se manifiesta en la multiplicación, serialización y estructura temporal de las imágenes.

*Present, Continuous, Past*, de Dan Graham es una obra emblemática que Santos Zunzunegui analiza en su artículo *Espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación*.

Para Phillipe Dubois el video es el acto de la mirada que se gesta y que se ejecuta efectivamente *hic et nunc* bajo la acción de un sujeto en acción de trabajo. Esto implica a la vez un proceso, un agente que actúa, un sujeto y una adecuación temporal al presente histórico. "Yo veo" es en directo, no se trata de "yo he visto", la foto nostálgica, ni "yo creo ver" del cine ilusionista, ni "yo podría ver" de la imagen virtual utópica. Para Mario Carlon el noema del cine es en realidad "Esto ha sido pero se da a ver ahora, con las marcas de estar vivo." Y observa el discurso de la televisión es "esto es un real ahora o este real se despliega ahora en su acontecer". La condición electrónica del video contribuye a la desmaterialización de la imagen en el soporte. En la cinta magnética del video ya había desaparecido el fotograma propio de la fotografía y el cine, solo hay una cinta negra y brillante que reproduce imágenes a partir de que una cabeza lectora del magnetoscopio (video casetera) capte la señal electrónica. Tampoco hay restos de imágenes en los discos de DVD y CD. Pura virtualidad digital.

Hasta el momento y a diferencia del cine, la imagen videográfica carece de la definición de la imagen filmica ya que no procede de un soporte con impronta fotoquímica. Tiende no a la profundidad de campo cinematográfica, a la sensación de tercera dimensión, sino a la planimetría, a la bidimensionalidad. La pantalla no es una ventana abismal, sino más bien, una tela. Los desafíos ilusionistas pueden ser un recurso de experimentación, especialmente con tecnologías 3D. Lejos de considerar esta característica de bidimensionalidad como un defecto, muchos artistas del video históricamente la han revalorado acercándose muchas veces a las posibilidades pictóricas o a la planimetría del diseño. La revolución digital está modificando la resolución de la imagen video que cada vez es más perfecta, pero que, sin embargo no ha logrado obtener todavía la textura del cine. En el campo del sonido lo digital ha aportado una gran fidelidad y profundidad de capas que se pueden crear en la soledad de la PC. En la imagen videográfica el fuera de campo no es relevante como en el cine. Esto se debe en gran medida a la forma de recepción, al tamaño de las proyecciones, a la proporción de las pantallas. Toda búsqueda del fuera de campo deberá tener una impronta experimental. El video no busca la impresión de realidad, la inmersión del espectador. Por su contaminación con el espacio de expectación, tiende más a concentrarse que a expandirse. Si bien el video ha usado modelos narrativos ha tendido, no tanto a la sucesión del montaje sino a la mezcla de imágenes a través de diferentes recursos. La composición de la pantalla frecuentemente no pasa por la linealidad horizontal secuencial sino por el montaje vertical, una construcción con espesor. Los elementos conviven en un solo plano y se superponen hacia adelante y hacia atrás mediante distintos recursos como multicapas, recortes e incrustaciones lo que provoca que los límites entre figura-fondo sean ambiguos. Peter Greenaway llevó esto a sus últimas consecuencias en su versión de los *Nueve Cantos del Infierno* para la televisión británica

en 1988 *A TV Dante*. Los recursos digitales de edición permiten que la linealidad analógica sea remplazada por estéticas no secuenciales. Los programas de edición actuales rompen con las limitaciones del pegado de una imagen tras otra y de la imposibilidad de corregir, esto determina la concepción global de la obra.

### **El video antes del video en cinta**

El artista coreano Nam June Paik, considerado uno de los padres del video arte, es el primero en utilizar el fluido televisivo de los televisores encendidos con el fin de distorsionarlo y producir un nuevo lenguaje. Así como lo había realizado antes con la música, modificaba la señal de video obteniendo nuevas texturas, formas geométricas en movimiento generadas al principio in vivo. Más tarde, cuando la tecnología lo hizo posible, grabó esas abstracciones para usarlas de miles de formas posibles. Al encender el televisor una lluvia fantasmal aparece en la pantalla: la señal televisiva. Ese es el grado 0 de la imagen: la imagen antes de la imagen. En los albores del video arte y aún antes de la existencia de la cinta magnética algunos artistas la utilizaron así, como puro ruido de electrones tal es el caso de *Situación del tiempo* (1967) del argentino residente en Estados Unidos David Lamelas, quien concibe un semicírculo de diecisiete televisores encendidos en el Instituto Di Tella de Buenos Aires, que fue el núcleo de la renovación estética que colocó a la Argentina en paralelo con las manifestaciones de vanguardia de Europa y Estados Unidos. Esa señal o aún las diferentes emisiones son intervenidas con diferentes tipos de elementos tales como imanes o sintetizadores.

Otro estadio primigenio del video previo al uso de la cinta es el de la retroalimentación o *feed back*. Enfrentando la cámara al televisor encendido (cuando los televisores eran de tubo) las imágenes se acoplaban y surgía una psicodélica danza abstracta de electrones. No ha habido artista del video que no haya incurrido por esta experiencia de televisión abstracta.

Otra forma de uso del video sin cinta ha sido la experiencia del circuito cerrado. La imagen se autogenera en red de cámaras y monitores en tiempo real como en la famosa obra *Video Buda* de Paik o en la Argentina donde Marta Minujin, también en el Instituto Di Tella lo empleó para sus *happenings* en forma pionera. Nunca como entonces la imagen se convierte en tiempo presente. La dicotomía edición y tiempo real queda borrada y solo es pura presencia. A fines de los '90 la conciencia de vivir en una sociedad de la seguridad y la vigilancia hace que muchos artistas recurran a ese tipo de dispositivo como toma de conciencia. En Buenos Aires, Gustavo Romano estrena en la muestra *Trampas*, en la Alianza Francesa (2001) su pieza *Pequeños mundos privados* que utiliza un microscopio de manera tal que un circuito cerrado hace que espemos nuestra propia imagen como un espécimen más.

### **Video en cinta**

Nam June Paik en 1965 había adquirido su primera cámara portátil y ese día (4 de octubre) -relata el historiador del arte Arthur Danto- en *La madonna del futuro* había un embotellamiento provocado por el papa Pablo VI (que visitaba la catedral de San Patricio en

Nueva York); Paik se subió a un taxi inmovilizado para filmar el paso de la caravana de vehículos. La cinta se mostró esa misma noche en una exposición *Electronic Video Recorder* en el Café à Go Go. La ocasión propició que David Ross pronunciara su sentencia clásica en torno a Paik: “Así como la técnica del *collage* sustituyó a la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos reemplazará a la tela.”

Los sistemas de almacenamiento del video surgieron para preservar la memoria de la televisión, para poder almacenar el flujo televisivo y poder ver un programa al mismo tiempo que se graba otro. Los primeros sistemas surgieron en 1976 y fueron rápidamente reemplazados por la tecnología VHS. A principios del Siglo XXI estos sistemas magnéticos se cambiaron por soportes digitales. Las copias no se degradan, la definición es cada vez mayor, las posibilidades de las bandas sonoras infinitas. Para la gestación de la obra desde la imagen hasta su concreción se necesitan dispositivos de creación audiovisual. Cámaras portables (la primera fue la famosa *Portapack* y una serie muy variada de periféricos: trípodes, *steady cams*, micrófonos, luces, etc.

Los artistas también han optado para hacer sus videos con materiales preexistentes provenientes de las fuentes más diversas utilizándolo en forma de *collage electrónico*, buscando texturas, colores, valorizando el ruido electrónico, De esa manera se recuperan imágenes degradadas y mezclas de soportes. Los artistas del video se han apropiado del universo de imágenes de diversos archivos, fijas o en movimiento, se han permitido todo tipo de mestizaje o hibridación, hasta de pastiche. No existen prejuicios sobre Alta o Baja Cultura, ni por la búsqueda de calidad de imagen. El video ha explorado mucho más que el cine esta mezcla postmoderna de imágenes.

Como la cinta de video no se puede intervenir físicamente como se hace en el cine, cualquier manipulación depende de máquinas. Después de una cierta fascinación por los efectos, la tendencia del video reciente es la concebir obras bastante ascéticas, sin la parafernalia de recursos que el *video clip* desplegó hasta el hartazgo y que el video de carácter social llamado “socialero” llegó a banalizar hasta el hartazgo.

### **Nuevas categorías**

*Happenings*, *performances* y video son formatos que surgieron al mismo tiempo. Las acciones performáticas nacieron en los revolucionarios años sesenta. Privilegian el sujeto sobre el objeto y cuestionan el sistema del arte clásico. La *performance* es otra forma artística nacida de la necesidad de romper con la obra de arte como objeto de mercado, como pura cosa. Se basa en la producción de un hecho artístico centrado en la acción humana donde el artista debe poner el cuerpo en tiempo real e invadir con su creación el espacio de la vida, exaltando el tiempo presente y la primera persona del singular igual que el video e instrumenta una caliente comunicación con el espectador.

La relación del video y el arte de acción proviene de larga data. Esta sistemática reacción en contra de la televisión se producía porque representaba el paradigma de la alienación y consumo. Estos actos, sobre todo en contra del electrodoméstico, emblema de esta ideología,

consistieron en destruir los aparatos: por ejemplo chocarlos con autos, mientras que la ruptura Neodada del Grupo Fluxus consistía en martillar un piano o destrozarlo arrastrándolo por la calle a un violín, los *non plus ultra* instrumentos de la música clásica, en el caso de la televisión se manifestaban en la aniquilación absoluta de la caja boba. Posteriormente, el norteamericano Douglas Davis realizó una *video performance* donde propone irónicamente colocar un televisor encendido contra la pared. El video (en este caso como registro) sirvió también para captar actividades performáticas de diversos artistas tal como lo hizo Nam June Paik con el músico John Cage, o con las acciones de Joseph Beuys. En ese sentido la cámara funcionaba como testigo de un hecho artístico que tiene como componente estético el tiempo real, principio básico de las *performing arts* o artes del espectáculo, como el teatro la danza, o la interpretación musical. Tanto la fotografía como el video *performance* han permitido, en muchos casos, preservar la memoria histórica de actos efímeros, únicos e irrepetibles.

En otras ocasiones la *performance* preexiste conceptualmente antes de que fuera videada. Se producen *performances* especialmente realizadas para la cámara. Un pionero fue Vito Acconci en los setenta que, tirado en el piso de su living en primerísimo primer plano apelaba al espectador, no como un público difuso, sino como el “yo video apelando al tu”, un espectador único, la segunda persona del singular, produciendo un fenómeno de intimidad casi obscena, invirtiendo el esquema comunicacional de la televisión, uno para miles. La acción humana se piensa en función de la cámara y el video es una herramienta fundamental. Esta es una tendencia en crecimiento en los últimos años y que se encuentra muy viva y que ha tenido grandes exponentes. Las cámaras pequeñas y portátiles permitieron que los artistas, en la intimidad de su hogar y teniendo todo el tiempo posible que dure una cinta de video, sin la limitación la cinta de celuloide, se explayaran en un diálogo con la lente. En el Siglo XXI es una de las formas más vivas y usadas del video creación.

Los vínculos de la danza con la imagen en movimiento son antiquísimos, se remontan al cine primitivo de Edison a George Méliès, pasan por las vanguardias del '20 y eclosionan con la obra del coreógrafo Busby Berkeley cuyas películas musicales son una versión del *art déco* para la cámara. El video se relaciona con la danza a partir de los trabajos colaborativos entre Nam June Paik y el coreógrafo Merce Cunningham. Las manifestaciones más recientes no parten de coreografías anteriores a la concepción del video. La ruptura de la cuarta pared y las posibilidades de romper con los límites del espacio tiempo conllevan investigaciones sin límite, a las que se suma las potencialidades de lo digital y lo interactivo. No hay experiencias de danza contemporánea que no incluyan aspectos multimedia.

Estas manifestaciones performáticas tienen su circuito de divulgación, abundan los festivales de video danza en el mundo, espacios especializados en *performance* como el Ex Teresa en Méjico DF o el Festival de Video en escena de Riccione Italia.

Otro subgénero de que posee su campo de difusión internacional es el del video poema, cuyos antecedentes provienen de las experiencias cinematográficas del Dadá

y el Surrealismo y en las producciones plásticas de la poesía visual.

El *video clip* ha sido un formato específico para penetrar en canales musicales, que experimenta a partir de la relación de la imagen con un tema musical y un texto, del cual depende toda la estructura. Encapsulado en esa fórmula posee ejemplos relevantes en la historia del audiovisual contemporáneo.

### **Video expandido**

Este término "video expandido" proviene de un texto paradigmático, *Cine Expandido* (1970) de Gene Youngblood y puede aplicarse perfectamente al video ya que, desde su nacimiento, el video tendió a romper con las limitaciones del arte de pantalla y sobre todo trascender con el concepto de linealidad y foco único. De esa manera es posible lograr lecturas de la imagen que contemplen a un espectador mucho más activo, con posibilidades de tomas de decisiones constantes. Es de nuevo el visionario Nam June Paik quien concibe todos los formatos del video expandido: el *video wall*, el video instalación, el video ambientación, el video escultura y la creación de proyectos interactivos y multi-mediáticos.

Con la invención del *video wall*, una pared de monitores, se quiebra la concepción de representación de la imagen electrónica, privilegiándose el paradigma de la presentación, el video como materia y sustancia se hace presente. No existe un solo punto de atención para expandir múltiples canales de emisión. De esta manera se dispersa la atención y se rompe con la concepción de la monovisión para multiplicar, repetir, poner en serie, una imagen que se convierte en puro diseño, fuente de luz y color. Los *video walls* son propicios para las construcciones de orden geométrico, minimalista y seriado. Pero a la vez las pantallas se pueden multiplicar de diversas maneras logrando conjuntos figurativos. Un ejemplo relevante sería *Sweet and Sublime*, la obra culminante de la gran retrospectiva Los mundos de Nam June Paik que se realizó en el año 2000 en el Museo Guggenheim de Nueva York con curaduría de John Handhart que desplegaba en la rotonda del museo un inmenso crisantemo de luz y color formado por cien monitores. Gary Hill propone una deconstrucción del cuerpo donde cada una de sus partes posee una pantalla proporcional a su estructura en su instalación multi-pantalla *Inasmuch as it is always already taking place*. La video instalación es un formato que permite al video liberarse de su condición de medio audiovisual, saliendo de los espacios de difusión en auditorios o salas para apropiarse del cubo blanco del Museo o la Galería. De esta manera ocupa los territorios de las grandes ferias y bienales. No es ya más una práctica *underground*, sino que se legitima en lo sagrado del espacio del arte. El video instalado en los espacios expositivos de las artes visuales se relaciona más con la plástica (pintura, escultura) o el diseño arquitectónico. Representa un campo de experimentación único con relación al espacio, la integración del espectador en la obra, la investigación de sus fronteras, la relación entre lo real y lo virtual, la cosa y la imagen. Tony Ousler proyecta rostros sobre muñecos de trapo con resultados inquietantes.

El espectador recorre el espacio y el tiempo del video se

inscribe en la tercera dimensión. El hecho de que ese recorrido es siempre fugaz hace que se use, aunque no de forma excluyente el sistema de *loop* en las proyecciones de una video instalación. Esta modalidad puede desarrollarse en pequeña escala, o a veces se transforma en un cúmulo de pantallas en espacios interiores y hasta en el espacio público, en sus edificios y fachadas, con la integración de elementos escenográficos, arquitectónicos, o avanzando en la naturaleza, en parques, jardines o plazas.

El monitor también se independiza de su condición de electrodoméstico. La video instalación propone a veces una tecnología visible y otras una tecnología invisible. Ambos conceptos deben ser controlados tanto por el artista como por el diseño de montaje. La profundidad infinita de la gran pantalla blanca del cine, la famosa ventana, es suplantada o por ese mueble electrodoméstico cúbico y escultórico, el televisor que puede ofrecer infinitas variantes para la video escultura. Otras veces la imagen se proyecta en el espacio, paredes, techos pisos mediante el recurso de proyectores cuya definición y posibilidades de uso con luz son cada vez mayores. Se crean entonces entornos, rupturas en la estructura arquitectónica. Ambientes multimedia donde el video, el sonido y la acción humana se integran y constituyen experiencias únicas e irrepetibles.

El video expandido precisa de un espectador activo y cómplice que no tenga un sólo punto de vista, que esté cada vez más obligado a una relación de interacción con la obra, El video necesita cautivar al espectador para que se quede y recorra. Generalmente en video instalaciones y en video objetos o esculturas se suelen integrar imágenes en *loop* (sin fin) de corta duración que permite la captación global de la obra.

### **El circuito videográfico**

#### **La producción**

El video está actualmente cada vez más frecuentado por creadores provenientes de las más diversas disciplinas a los que no les interesa quedar sometidos a las presiones de las industrias culturales, que no quieren hacer ni cine ni televisión.

No necesariamente la utilización del video o cualquier otra tecnología implican una tendencia de ruptura o innovación, es peligroso confundir lo "vanguardista", con todo, la crítica que puede suponer el uso de este término, con los usos de los nuevos medios.

El uso consciente de las especificidades de este lenguaje audiovisual contribuye al desarrollo de escrituras personales, sin reglas ni determinaciones económicas o ideológicas. Un campo de libertad creativa casi absoluto, más vinculado a las artes visuales o a la literatura que a las artes corporativas del cine o la televisión, con quien siempre ha tenido una relación conflictiva

Los artistas proponen trabajos solitarios donde el control es ejercido en su totalidad por el mismo o el video es concebido como un proyecto conceptual. Hay una diferencia entre realizador de video arte y el del cortometraje. El corto se asimila más a la idea de cuento o *nouvelle*. Muchas veces es el paso obligado para hacer proyectos de largometraje. En cambio el artista del video explora y produce en general para el circuito de las artes visuales.

### **La intermediación**

El rol del curador de artes electrónicas es el de un intermediario entre instituciones culturales y las producciones artísticas. Su horizonte laboral se confunde con otros oficios del circuito del arte, como el periodismo, el montaje o la gestión de exposiciones. La curaduría es una labor intelectual, no decorativa, que suponga una hipótesis, un desarrollo, una investigación que luego será volcada en una puesta en escena para crear un relato coherente que comunique esos ejes de investigación y selección. No es ni un gestor, ni un montajista, aunque a menudo edita en el espacio, produce un recorte, asociaciones, digresiones, oposiciones. La planificación es compleja, en la que deberá evaluar los recursos tecnológicos, y las soluciones técnicas. Debe resolver cuestiones sobre la iluminación, la creación de entornos no contaminados de forma visual o sonora, a la vez que crear diálogos fecundos, textos de catálogo o de sala coherentes e información didáctica. También cuando realiza una compilación los diferentes videos son alternados y dispuestos en el tiempo tratando de crear un ritmo o una cierta cohesión de posibilidades. De manera habitual trabaja en equipo con museólogos, gestores, artistas, diseñadores de montaje, departamentos de educación, y jefes de prensa. El curador de video esta sometido a desafíos inéditos y depende de que lado del mundo está para poder desarrollar su trabajo. Las muestras de video requieren de importantes presupuestos de tecnología. Tanto desde el punto de vista de la curaduría, como en el de la creación, en los países periféricos se ha optado por la excelencia visual con presupuestos mínimos. Su lema ha sido *Hi Fi, Low Tech*. Hombre potencia máquina.

### **La recepción**

El papel del espectador de video arte es muy diferente al del cine o al del mundo del espectáculo. La audiencia en el mundo del arte no está conducida, ni guiada y menos condicionada. El espectador de cine se puede dormir, o irse en el medio de una película, pero eso no es lo que los productores esperan. A veces, no siempre, el video de autor no intenta seducir al espectador, sino más bien hacerlo reaccionar, hasta fastidiarlo o agredirlo y en ese sentido es parte de una tendencia de muchos lenguajes artísticos contemporáneos, tal como lo explica Arthur Danto en *El abuso de la belleza*, la casi nula codificación de sus productos suele descolocar a un espectador desprevenido. La posibilidad de ver video arte se ha circunscrito al mundo del arte desde su dimensión *mainstream* hasta los circuitos más alternativos y siempre ha tenido relaciones conflictivas con el cine y la televisión.

Como en un Museo o en una Galería de arte el espectador, ostenta una libertad mucho mayor. En muchas ocasiones, o casi siempre tiene que tomar decisiones, elegir recorridos, plantearse interpretaciones, o lo más importante, tomar conciencia del tiempo y el espacio que son, en ultima instancia, la materia con que están amasados esos sueños. El público del video arte esta enmarcado por aquellos que frecuentan los espacios alternativos o de las artes visuales. Nunca ha sido una actividad masiva. Sin embargo, el video circula en copias prestadas, se ve en rueda de amigos, se intercambia.

En el caso de las funciones de video en auditorios, se producen experiencias diversas, ya que las experimentaciones con el uso del tiempo y las tendencias de cada obra varían el foco de atención. Muchas veces es obligado a tener una recepción difusa porque es difusa la constitución de un arte no dependiente de la artesanía ni de la forma. El espectador se zambulle en la experiencia de los tiempos muertos, en el desafío de la no narración, en la hipnosis de las formas en movimiento. En ese sentido se encuentra mucho más desubicado que el espectador de cine, cautivo en la sala oscura e inmerso en historias en las cuales puede sentirse fuertemente identificado.

En el otro extremo del circuito videográfico corresponde a los lugares de recepción del video: su espacio de visionado. El circuito del video es especializado, requiere conceptualizaciones más cercanas al territorio de las artes plásticas que a los otros productos audiovisuales. De ahí que su difusión esté en manos de Museos y Centros Culturales, o que se realicen Festivales o Muestras organizadas por curadores.

El video en cinta requiere desde espacios equipados con proyectores y pantallas, o actualmente con proyectores de data que pueden ser conectados a ordenadores, o puede circular en forma subterránea. Se pueden programar en ciclos históricos, temáticos o de autor. Posee sus circuitos y sus sistemas de divulgación. Como obra de arte visual circula por el sistema de las artes visuales. Pero continuamente se cuele como un adjunto de la Internet o en la pantalla de los celulares.

### **En Argentina, la historia sin fin**

La primera historia del video en la Argentina fue publicada por el Centro Cultural de España en Buenos Aires en dos catálogos escritos por Graciela Taquini, el primero con Carlos Trilnick en el año 1994 y el segundo con Rodrigo Alonso, en 1999. Allí se afirma que el video arte es un fenómeno que surge aquí con la democracia y en forma tardía, provocada por una pionera generación de videastas que tenía una concepción no muy clara de esa práctica. La investigación sobre la historia del video en la Argentina se interrumpió, falta profundizar sobre muchos aspectos de los años setenta con relación a las experiencias por ejemplo de Marta Minujín o de Jorge Glusberg y además falta investigar lo ocurrido a partir del nuevo milenio.

La Argentina no estuvo para nada aislada del todo del movimiento de video internacional. Por la acción del de los Festivales de Jorge La Ferla en el Centro Cultural Ricardo Rojas dependiente de la Universidad de Buenos Aires, y los dos festivales internacionales coordinados por Carlos Trilnick para la Ciudad. Iniciativas de Laura Buccellatto, directora del Museo de Arte Moderno trajeron obras y grandes personalidades del exterior. Así pasaron por Argentina Antoni Muntadas de España, Robert Cahen, Alain Bourges y Pierrick Sorin de Francia; Gianni Toti de Italia; Sandra Kogut, Eder Santos de Brasil; Gary Hill estuvo en el Centro Cultural Recoleta, Fernando Llanos de Méjico estuvo en Buenos Aires en distintas ocasiones.

Nos visitaron importantes teóricos como Hervé Fischer (Canadá), Eugeni Bonet y Laura Baigorri (España); Jean Paul Fargier y Philippe Dubois, además de la frecuente

visita de Pierre Bongiovanni gestor del CICV de Francia. Por Buenos Aires pasó John Handhart cuando todavía no era curador del Guggenheim, también Sigfried Zielinski de la mítica escuela de Colonia o Arlindo Machado, de Brasil, quizás el más lúcido teórico sobre video. Los intercambios con los países latinoamericanos trajeron a mis tierras a Martín Sastre, Fernando Álvarez Cozzi, Enrique Aguerre de Uruguay; a Gilles Charalambos fundador del movimiento video de Colombia que visitó Argentina en 2003 para Arte en Progresión, a Néstor Olhagaray de Chile, teórico y artista fue una visita frecuente. También al curador peruano José Carlos Mariátegui, entre otros.

El nuevo siglo trajo nuevas dimensiones respecto al sistema del arte referido al video. En el 2000 en la galería Ruth Benzacar se mostraron los videos de Liliana Porter realizados en Estados Unidos que fueron vendidos al Museo Nacional Reina Sofía. Porter residente en Nueva York y proveniente de la rama del grabado produjo dos series: *Solo de Tambor* (2000) y *For you* (1999) que son una prolongación inteligente de su obra no audiovisual y que comprende en profundidad el sentido del movimiento. Surgen por ese momento trabajos que también abordan la acumulación como producción de sentido. *Enciclopedia* de Gastón Duprat y Mariano Cohn, cien fragmentos en cien minutos es un videocatálogo de la fauna argentina de fin de siglo. En el 2003 Duprat y Cohn fueron convocados por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires para crear el primer canal cultural de la Ciudad, desde septiembre la señal de cable se llama *Ciudad Abierta* y es una experiencia original y única en el mundo de televisión experimental. El Salón Nacional incluyó por primera vez el rubro video a partir del 2001. Graciela Taquini fue convocada en el 2000 para llevar una muestra a la Bienal *Interferences* organizada por el CICV en Belfort, Francia. Participaron video instalaciones de Gustavo Romano, Charly Nijenshon, Marcello Mercado y Fabián Wagnister. Esta muestra fue liminar para el intercambio de video latinoamericano.

El video también se impone a través del proyecto Caja Negra Cubo Blanco en la Feria de galerías más importante de Buenos Aires, Arte BA que lo continua desde el 2005 como una manera de afirmar la video creación para el mercado con compilados seleccionados por galerías argentinas y latinoamericanas.

Charly Nijenshon representó a Argentina en el 2003 en la Bienal de Venecia ya no como miembro de *Ar Detroy* sino como artista individual. Gabriela Golder ganó un importantísimo premio con su video *Vacas* en el ZKM. El Centro Cultural San Martín está construyendo seis subsuelos destinados a la creación multimedial que seguramente expandirá al video a exploraciones inéditas.

### **Fast forward**

El video arte se impone en espacios específicos dedicados a su promoción y avanza en los espacios de arte consagrados. Pero asimismo, tiene la cualidad de insertarse en otros vehículos del presente como la red, penetra en el correo electrónico, en los sitios de artistas, en los dossier on line como los producidos por el Festival Video Brasil [www.videobrasil.org.br/dossier](http://www.videobrasil.org.br/dossier). También en infinitos *blogs* de artistas. Asimismo se impone en las televisiones alternativas, posee una nueva cuota de

pantalla en la telefonía celular. Un camino que está teniendo cada vez más adeptos es el de la generación de imágenes en tiempo real, que conecta la creación videográfica con la musical. La cultura VJ del video jokers, trasciende el circuito tradicional del arte con mayúscula para llegar a lo global con los WJ, web jockers o sea que los duelos o diálogos son on line, interviniéndose en sitios de otros en tiempos simultáneos. El video entra tanto en el universo del net art como en las grandes pantallas callejeras. Puede ser producido por instrumentos médicos, simples cámaras fotográficas digitales o *web cams*, y a la vez es posible reproducirlo por sistemas de vigilancia y celulares o mínimas pantallas. El artista contemporáneo es un explorador que transgrede modelos siendo ésta su cualidad más "posmoderna". En el caso del video arte toma un territorio inexplorado por las prácticas audiovisuales corrientes para llevarlo a otro estadio a fin de descubrir nuevos significados por medio de nuevos abordajes. El video nació como una reacción a la televisión y también al cine, y estuvo en sus primeros momentos regido por la sencillez de la toma. La llegada de los efectos de edición fue fragmentando su condición. Si el arte del Renacimiento había creado una obra totalizadora centrada en el punto único de la perspectiva, la reacción a la modernidad incorporó el fragmento y la velocidad como formas simbólicas propias de la cultura de masas. Sin embargo, pareciera que en los últimos tiempos hay una vuelta al plano secuencia y a reducir los efectos al mínimo, o superar lo dado a través de la maquina por una manipulación mas personal. Siempre en crisis de crecimiento, el video esta mas vivo que nunca. Las respuestas en este mundo globalizado no dejan de ser "glocales" y es allí donde reside la pluralidad y la diversidad que da riqueza a esta práctica que cada vez más no esta al servicio de la representación sino del hacer presente, de imponer su huella.

### **Bibliografía**

- Baigorri, Laura. (2006). *Video: Primera Etapa*. Barcelona: Brumaría.
- Carlon, Mario. (2006). *De lo cinematográfico a lo televisivo*. Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- Dubois, Philippe. (2001). *Video, Cine, Godard*, Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Handhart, John. (1990). *Video Culture*, Nueva York: Peregrine Smith Books.
- La Ferla, Jorge (comp.) (2001). *Cine Video y multimedia, la cultura de lo audiovisual*, Buenos Aires: Libros del Rojas.
- (comp.) (2000). *De la pantalla al arte transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- La Ferla, Jorge y Groisman, Martín. (comp.) (1998). *El medio es el diseño*. Buenos Aires: Eudeba.
- Machado, Arlindo. (2000). *El Paisaje Mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- (1988). *A Arte do video*. San Pablo: Editorial Brasiliense.
- Mc Luhan, Marshall. (1969). *Understandig Media*, Méjico DF: Editorial Diana.
- Olhagaray Llanos, Néstor. (2002). *Del Video Arte al Net Art*. Santiago de Chile: Ediciones Lom.
- Pérez Ornia, José Ramón. *El Arte del Video*. Madrid: RTVE Serbal.
- Taquini, Graciela. (1999). *Siglo XX Argentino Arte y Cultura*.



Buenos Aires: Centro Cultural Recoleta.

Taquini, Graciela y Alonso, Rodrigo. (1998). *Buenos Aires Video X, 10 años de video en Buenos Aires*.

Buenos Aires: Ediciones ICI.

Taquini, Graciela. (1993). *Buenos Aires Video*. Buenos Aires: Ediciones ICI.

- Viola, Bill. (1993). *Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*.

Madrid: Museo Nacional Centro Reina Sofía.

- Zunzunegui, Santos. (1992). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra. *Espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación*. Disponible en: [http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_32/nr\\_339/a\\_4339/4339.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_32/nr_339/a_4339/4339.html)