

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**Tesis de Licenciatura para obtener el Título de:**

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
( Especialidad: PRODUCCIÓN)**

**Una alternativa en el lenguaje Audiovisual:**

**Realización de un Video Experimental**

**Presentado por:**

**HERNÁNDEZ MORENO KARLA PATRICIA**

**Asesor: Carlos Vega Escalante**

**Ciudad Universitaria, octubre de 2007.**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**Dedicado a:**

**Todos aquellos que se arriesgan a experimentar... a soñar.**

**Agradezco todo su apoyo a:**

**A los dos por haberme deseado, engendrado, cuidado, amado, corregido, aconsejado, llorado y reído. ¡A Francisco y Eloisa... porque esto es así!**

**A ustedes tres, porque son parte de mí y son más que palabras, por darme tiempo y paciencia, por permitírmelo todo. A Karina, Katia y Olympia, porque son tan distintas y tan mujeres... como yo.**

**A ti porque sí y porque no, porque todo y porque nada, porque nunca y porque siempre estás ahí y porque eres importante para mí. A Teo Josué... porque sabes cuanto te quiero.**

**A los tres, por habernos encontrado, soportado, destrozado y vuelto a reconstruir. A mis amigos Erick Abraham, Edgar y Oscar... porque el tiempo no significa distancia.**

**A mi casa, la Universidad Nacional Autónoma de México ... por ayudarme a decidir lo que hoy soy.**

**A todos esos héroes que sí tienen "amor al arte", por ser más que profesores... por haberme enseñado bien la lección.**

**Al Sistema de Transporte Colectivo "Metro", porque más que alternativa, ha sido orgullo, satisfacción y enseñanza ... porque cada día es un reto.**

**A mí, porque sí me la creí y porque a pesar de los contratiempos... este proyecto lo logré tal y como un día lo soñé.**

## INDICE

INTRODUCCIÓN	05
CAPÍTULO 1	
1. HISTORIA DEL VIDEO EXPERIMENTAL	22
1.1. Video Arte y sus Primeros Exponentes	24
1.1.1. Name June Paik	24
1.1.2. Wolf Vostell	25
1.1.3. Vito Hannibal Acconci	26
1.1.4. Bill Viola	27
1.2. Nuevos Exponentes, Nuevas Formas	29
1.2.1. Jeffrey Shaw	34
1.2.2. Eder Santos	34
1.2.3. Las Propuestas de Nuevos Artistas Visuales	36
CAPÍTULO 2	
2. EL VIDEO ARTE Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	39
2.1. Las Nuevas Tecnologías	39
2.1.1. Tecnología Multimedia y Video	41
CAPÍTULO 3	
3. EL VIDEO EXPERIMENTAL EN MÉXICO	46
3.1. La Difusión de Video Arte Mexicano	52
CAPÍTULO 4	
4. PARA HACER LA PRESENTACIÓN	63
4.1. Influencias Artísticas	65
4.1.1. Corriente Vanguardista: El Expresionismo	65
4.1.2. La Música: Rock Gótico	68
4.2. El Trabajo Final	71
4.2.1. Aspectos Técnicos	71
4.2.2. Aspectos Estéticos	72
CONCLUSIONES	76
BIBLIOGRAFÍA	81

## *INTRODUCCIÓN*

El cine como medio de comunicación ha permitido a muchas personas expresarse. Con los primeros trabajos del *cine* se podía ver claramente como los innovadores trataban de transmitir a otras personas, experiencias que vivían detrás de esas cámaras. La vida cotidiana se comenzó a convertir en historias y sus enfoques y público se diversificó.

En Europa, a partir de los años diez, y con mayor auge durante la década de los años veinte, se desarrolla una forma *nueva* de hacer cine. El cine y las llamadas vanguardias artístico-literarias toman aspectos técnicos, tecnológicos y un nuevo medio de comunicación; este fenómeno innovador, organizaba a las tradicionales bellas artes, con respecto al cine pues gracias a que la evolución de las artes no se detenía, éstas se extendieron dentro del contexto de las vanguardias cinematográficas.

Las producciones integraban a la técnica como parte fundamental de ellas; el cine experimentaba en su esencia, dejando a un lado los valores tradicionales. Las películas vanguardistas partieron de figuras geométricas en movimiento realizadas con la ayuda de la sofisticada aplicación tecnológica en busca de lo abstracto.

El vanguardismo o La Vanguardia, fueron un conjunto de movimientos artísticos de tendencia renovadora, que iban en contra de lo tradicional. Sus características fueron

el revolucionar la literatura, pintura, escultura, la temática de sus obras de arte. El término *vanguardia* fue de origen militar y se refería a la fuerza armada que va "adelante" de un cuerpo principal.

Las corrientes vanguardistas pretendían ser novedosas y renovadoras; dieron posibilidad de interpretación e interacción entre el cine y los artistas. Su ideología luchaba contra la razón, los sentimientos del hombre; buscaba una verdad artística y se comenzó a experimentar en los *films*. " El cine, en sus distintos aspectos de dispositivo tecnicocientífico, industria cultural y nuevo medio de comunicación, constituía por sí mismo un fenómeno profundamente innovador o incluso revolucionario" <sup>1</sup>

Trabajos como los de los artistas Viking Eggeling, Hans Richter y de Ferdinand Léger, se mueven dentro de esta compleja línea entre lo concreto y lo abstracto. La producción del cine experimental se definía como una subjetividad de la forma significativa, pero productiva en el laboratorio. Eggeling fue un creador informal, rechazando al desarrollo de la vida cotidiana, y organizando modelos de funcionamiento en sus trabajos. La investigación experimental acerca de la estructura cinematográfica fue más allá de lo que se tomaba como actividad estética:

---

<sup>1</sup> Antonio, Acosta, *Saber ver el cine*, Ed. Paidós, Barcelona, pp 82.

la luz y la dinámica del ritmo y del movimiento determinaban los acontecimientos abstractos, autónomos y no programados del cine de vanguardia.

El futurismo se da a conocer a principios del siglo XX en Italia en 1909; intentaba integrar el mundo moderno y las manifestaciones tecnológicas y sociales con las expresiones poéticas, literarias, plásticas, visuales. Los *films* futuristas fueron escasos, trabajos de Arnaldo Ginna *Vita Futurista* (1916), Marcel Duchamp *Anemic Cinema* (1926), están limitados a reflejar la adoración a las máquinas (tecnología) las buenas y elaboradas escenografías, utilería y la colaboración de los mejores actores de este movimiento.

Léger y Moholy-Nagy influidos por el constructivismo soviético y por la actividad artística, trabajaron con temas referentes a la lucha de clases y ascensión del proletariado (1922). Tristan Tzara tomó como punto de partida la negación y el radicalismo, para convertir sus trabajos en burla, crítica, razón, agresión, etc (1924).

En la corriente Dadaísta existieron realizadores catalogados como "radicales": Tzara, Picabia y Duchamp, marcaron trabajos con relación al individuo-negación. Este cine evolucionó frente a los futuristas y la tecnología; los proyectos se volvieron arbitrarios y criticaban la dependencia al sistema de los filmes de la industria y de las ideologías de los mismos. "Los "dada" no desearon reorganizar el cine ya hecho, sino



crear con el pensamiento y su realidad. *Entreacto*, (1924) de Francis René y Clair y *Le retour a la raison*, (1923) de Man Ray, son una prueba del arte burlesco, grotesco y desorganizado del Dada" <sup>2</sup> es una manera de combatir el cine burgués y el encasillado en la poética de vanguardia

El expresionismo fue un movimiento de vanguardia fundado en Munich en 1905 y su decadencia sucedió hacia 1933. De forma general, esta corriente postulaba que el arte debía ser nuevamente creado y reflejar en él, la realidad a través de la subjetividad del artista. "El expresionismo cinematográfico con Robert Wiene *Das Kabinett des Doctor Caligari* (1920), Fritz Lang *Der müde Tod* (1921); marcan la historia del cine contemporáneo tanto es así que las corrientes artísticas que mantenían al día sus trabajos como pintura, escultura, literatura; trabajan con esta nueva fórmula de producción que les permitía manejar los temas y adelantos tecnológicos a su conveniencia." <sup>3</sup>

El cine abstracto tuvo lugar en Nueva York con los ensayos de Ralph Steiner, Mary Ellen, Lewis Jacobs, Joseph Shillinger, etc. Con *Le reve que l'argent Pert acheter* (1945) con la colaboración de Man Ray, Duchamp, Calder, Max Ernst y Fernand Léger el abstraccionismo se limitó a repetir temas plásticos y viejos y olvidó renovación del género.

---

<sup>2</sup> Ibidem, p 85.

<sup>3</sup> Idem, p 89.

El siguiente trabajo, para fines de presentación de un proyecto final de video, se encuentra integrado, por una investigación sobre la historia del video experimental, así como los conceptos básicos que a este tema se refieren. Este trabajo constará de cuatro capítulos, que de manera introductoria abordará al video arte o video experimental.

Antes de comenzar a explicar este trabajo de investigación, vamos a definir conceptos que a lo largo de los cuatro capítulos se retomarán. Dichas definiciones nos dejarán una visión más amplia del significado que dentro de esta historia del video experimental, con las cuales podremos estar o no de acuerdo.

La historia del video arte en los últimos años forma parte ya de la misma necesidad de definir tanto a sus orígenes como a su crecimiento y enfoque dentro del ámbito artístico y tecnológico. Al paso de los años se han propuesto definiciones parciales desde los mismos campos de trabajo de los video artistas; las preocupaciones teóricas comienzan a dejarse notar desde las instituciones y el mercado del video, los cuales estaban tanto interesados como "urgidos" en darle nombre al nuevo género.

El video experimental, se introdujo poco a poco en el mercado artístico a través de los departamentos especializados de prestigiosos museos que reconocían el trabajo artístico y las alternativas en sus propuestas. Pero, al parecer que el interés solo se

remarcaba dentro de indecisos *ghettos* de circuitos contraculturales, se comenzó a limitar al video arte como un proceso tecnológico, aislándolo del contexto general de arte. En los setentas, justo cuando los límites entre el video, el cine y la televisión no fueron tan claros para los realizadores, se volvió aún más difícil definir o especificar el verdadero fin del video arte.

El video arte se podría definir formalmente como " un soporte de expresión artística en el contexto contemporáneo, como medio de comunicación este permite introducir propuestas artísticas dentro de su formato, así como antes se usaba el lienzo, la pintura y el pincel, este aporte de la nueva tecnología que está inserto dentro de los nuevos medios de comunicación y de la forma en que estos nuevos medios tecnológicos permiten una otra manera para comunicarnos, lo presenta como otro medio para las expresiones del arte." <sup>4</sup>

Entonces, se trata de una manifestación artística que rompe con lo convencional o lo "visualmente correcto", pues se vale del espacio-tiempo, interacción, plástica, música, imagen y sonido, experimentación y comunicación, como de las nuevas tecnologías para lograr sus propios objetivos. Es por ello que algunos realizadores más que pretender ser artistas se catalogan como "experimentadores" del género.

---

<sup>4</sup> En especial de video arte. [www.plasticaargentina.com](http://www.plasticaargentina.com)

Dentro del mismo video arte, existen categorías que con las posibilidades tecnológicas, técnicas y expresivas, han favorecido el surgimiento de nuevas obras artísticas, así como "clasificaciones del video". Hablemos primero del *video performance*, son obras que involucran en una acción en vivo a la actuación física del artista, con el medio video, explotando algunas de sus cualidades expresivas específicas. Es decir, se logran acciones concebidas únicamente para la cámara.

Muy ligado con este concepto pero no por ello igual, encontramos el *video danza*, la cual explota a las coreografías para el espacio de la cámara. En el caso de la *video instalación*, podemos ver a las obras que explotan con fines artísticos, el carácter del monitor implementándolo como algo escultórico y/o arquitectónico. Las obras de este tipo, usan frecuentemente los sistemas de circuito cerrado de emisión sincrónica, donde las imágenes aparecen en la pantalla del televisor en el momento mismo en que son registradas por la cámara.

En estas propuestas, como en todas las que realiza el video experimental, el espacio abierto y participativo es fundamental, proporcionado de alguna u otra forma, gracias a la tecnología, sus características técnicas y formales más frecuentes son el *collage electrónico*: imágenes movidas de objetos movidos, divididos con simultaneidad y fragmentación de la narración en planos y significados; secuencias en un tiempo no lineal.

"Manipulación digital de los colores y formas; absoluta artificiosidad de la composición de la imagen; simulación de escenas, transformaciones geométricas libres; efectos gráficos, fusión, disolución y simultaneidad de la imagen; superposiciones, tomas desde ángulos extremos, iluminación del dibujo animado, de imágenes computarizadas y de la danza. " <sup>5</sup>

El Internet comenzó como un experimento universitario y luego apoyado fuertemente por la industria militar, hoy ya no es posible entender el orden mundial y la forma de desarrollo social sin ella. " De manera directa o indirecta, todos son alcanzados por La red, que ahora es plataforma de intercambio y conexión de ordenadores interconectados para llevar a cabo el tratamiento de datos o el intercambio de informaciones."<sup>6</sup>

En definitiva el video experimental no tiene un lenguaje propio, pero en el arte, por ejemplo aparecen nuevos códigos, nuevas normas que se rigen por otras reglas que no necesariamente están instauradas por el medio artístico, sino como forma de expresión de una realidad sobre otra ya instalada.

---

<sup>5</sup> *En características videoarte.* [www.videoarte.com](http://www.videoarte.com)

<sup>6</sup> *Ibidem,* [www.plasticaargentina.com](http://www.plasticaargentina.com)

En el primer capítulo trataremos la historia del video experimental; sus inicios que se remontan a la segunda mitad del decenio de los sesenta y en esa etapa de su vida las nuevas libertades expresivas se convirtieron pronto en experiencias fundamentadas en las corrientes artísticas y se realizaron movimientos internacionales.

Durante la aparición de las "Nuevas Olas" en toda Europa, sus guerras, el vaivén de los artistas, la desestabilidad socio-económica, los cambios en las tendencias cinematográficas eran constantes. Del otro lado del mundo, los cineastas de E.U.A. eran también influidos por el cine hecho en Europa. En 1960 se fundó en Nueva York el *New American Cinema Group* y más tarde la *New York Film Makers Cooperative* en 1962, en donde se estableció un movimiento artístico-experimental (artistas posesionados y nuevos realizadores) en formatos nuevos de video.

En formatos reducidos de 16mm y hasta 8mm trabajaban estos artistas americanos, que pronto se denominaron cine *underground*, cine subterráneo por el bajo costo en la producción, la posibilidad de filmar en las calles y los mismos errores eran un juego con la realidad, de forma artística, plástica, histórica, documental.

Trabajos de Andy Warhol resaltan un encuadre fijo y un tema único, en *Sleep*, (1964), *Empire*, (1965); son filmaciones en un solo plano y de larga duración. Stan Brakhage *Desistfilm*, *The Wonder Ring*, *Anticipation of the Night*, *The Dead* y Shirley Clarke, *The Connection*, (1961); Gregory Markopoulos con *Flowers of asphalt*, *Twice a Man* y John Cassavetes con *Shadows*, (1960) son cintas de artistas americanos, subterráneas, alternativas; variadas en tiempo y basadas en la improvisación, que se convirtió en la manera de experimentar.

La tendencia *underground*, se retomó en varios países en las siguientes décadas; con formato en video y sin afán de competir con la industria, sólo de manifestarse y expresar su pensamiento.

Desde 1965 Name June Paik, artistas coreano-americano, utilizó al video experimental en sus nuevos trabajos artísticos; consiguió un equipo portátil de video grabación y grabó un viaje en taxi por la ciudad de Nueva York. De esta forma el video se deshizo del estigma de uso solo para la televisión y se comenzó a ver como un medio muy versátil.

La apertura videográfica usada dentro del medio artístico, sirvió para proceder del campo de la plástica, la escultura, la literatura, al medio inmediato del video experimental, en donde con finalidades estrictas de un lenguaje visual, se

establecieron poco a poco nuevos autores, obras que consecuentaban una y otra vez a las corrientes de vanguardia cinematográfica.

Considerando al artista Name June Paik, "padre" del videoarte, partimos de ahí dentro de la historia, para hacer una muy breve recopilación de los artistas y *obras de arte* que pudieron crear trabajos en un ambiente cambiante, reordenando los conceptos y tendencias más que imponer conclusiones con respecto al video experimental en los años sesenta y setenta.

En los años ochenta y ante la expansión de los equipos de distintos formatos de video y sus costos, el video experimental se convirtió en una opción viable para los artistas que querían contar vivencias, concretar ideas, denunciar y documentar. Al coincidir el arte y la tecnología, se mostraron en video instalaciones y video performance nuevos lenguajes y contenidos.

Cuando el video experimental jugaba con los tiempos, se hablaba de un video complejo que transcurría con enfoques que contemplan y distorsionan la realidad. Artistas como John Sanborn y Mary Perillo trabajaron bajo el enfoque de las problemáticas existenciales; el video experimental de los años ochenta retomó fuerza con la denuncia social y el activismo en el arte contemporáneo.



En el segundo capítulo abordamos el desarrollo de las nuevas tecnologías y el video experimental; ya para los años noventa, se expusieron trabajos más sofisticados aunque de muy bajo presupuesto, eso lo permitían los nuevos formatos en VHS. La tecnología hizo participar más concretamente al espectador en los videos experimentales de esos tiempos.

Los nuevos videos se planeaban en espacios públicos y las videoproyecciones echaron mano del universo multimedia poco a poco. Aunque los soportes tecnológicos se han desarrollado ampliamente, el trabajo creativo multimedia, en la Internet, en la Web, virtual, etc., sigue conteniendo variantes en el lenguaje y contenido pero con modalidades del video experimental.

Para que el video pudiera convertirse en un arte independiente, debía librar obstáculos y ataduras. Cuando tuvo autonomía gracias a los artistas que lo usaban como instrumento experimental, el video pudo responder a la reinvención de nuevos lenguajes.

Si se puede hablar de una característica propia del video experimental, hablaríamos de "otros modos de expresión, nuevas formas de lenguaje que no buscan el agrado de la gente. Es una opción para nada simplista si no mas bien en la que se encuentran dificultades para su entendimiento y comprensión, tanto técnicamente como

artísticamente, lo que dejaría de lado la posibilidad de un elemento que no necesariamente tenga un lenguaje." <sup>7</sup>

El uso de la tecnología en cuanto a la manipulación electrónica puede dar paso a trabajos alternativos electrónicos, que junto con los nuevos lenguajes, son quizá los únicos que se pueden acoplar a los cambios tecnológicos por su maleabilidad.

Habría que pensar en un video arte moderno y virtual que no está lejos de convertir a los receptores en emisores del mensaje y permitir, gracias a las nuevas tecnologías, un nuevo mensaje ideológico del video arte. El video experimental ahora es autosuficiente, está en una etapa de desplazamiento, es un espacio abierto para la creación. Al mezclar muchas formas culturales y artísticas, no posee un lenguaje propio por lo que le permite ser un arte profundo ante el bombardeo de las imágenes de todos los días y la reflexión viene inmersa en ellas.

En el tercer capítulo, abordaremos la historia del video experimental en México en donde vemos que, el video arte pretende ser interpretado de muchas maneras; el desarrollo y las perspectivas del medio, no se han detenido y hasta hoy en día la representación del sueño y lo imaginario se mezclan con las técnicas, éstas cada vez más avanzadas que permiten la autenticidad de los trabajos experimentales.

---

<sup>7</sup> En Néstor Olhagaray. [www.videoarte.com](http://www.videoarte.com)

Así, el video en México, no ha sido la excepción y lo han protagonizado nuevos realizadores como Pola Weiss, Araceli Zúñiga, Pablo Gaytán, que trabajaron paralelamente al video del espectáculo, el video clip, el video documental; con el apoyo de las instituciones como TV. UNAM que junto con la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales siempre ha dado importancia al estudio del cine; desde su estructura dramática, su sociología, su forma más abstracta de realización, en donde sus temas pueden ir desde los satíricos, eróticos, violentos, hasta los melancólicos.

Es por ello el interés de impulsar proyectos en video que contengan las inquietudes de los universitarios a través de las imágenes y el sonido. Al igual que estos creadores, los proyectos experimentales se elaboraban por parte de los universitarios, como en la Universidad Nacional Autónoma de México, con una importante pionera: la profesora Pola Weiss, quien experimentó con un medio nuevo y manipulable técnicamente y dejó un acervo extenso de sus obras, a dicha institución.

La diversificación en la técnica, así como la ampliación de las nuevas modalidades tecnológicas y de medios, surgen de los propios géneros, que con el video se pueden exponer. El video es la demostración artística del medio, para construir de forma expresiva o narrativa. El video experimental, con su formato, posibilita un trabajo en libertad.

Los videos experimentales cada vez se incrementan por el gusto de hacer "imágenes informales" y por el tipo de enfoque que tiene, tan libre y a la vez tan serio y responsable con el espectador; es así que debería tomarse más en cuenta dentro de las universidades y darles más cabida a los autores de verdaderas obras de arte cotidiana.

En el cuarto y último capítulo, se profundiza sobre la importancia de hacer un video experimental propio. Cuando un realizador pretende de forma natural, hacer un trabajo con la herramienta *el video*, puede hallarse frente a la alternativa de un trabajo subjetivo, sin guión. El video será autónomo y por ende abstracto y fácil de manipular por el realizador.

Un video experimental no tiene una historia descrita bajo la supervisión de las secuencias o modalidades del guión; no tiene una temática concretamente incluida. El guión literario y/o técnico nunca llega a existir, no es necesario.

El video experimental que se presenta como proyecto de tesis, no desea contar una historia de ficción ni documentar algo sucedido. Simplemente se presenta como trabajo que expone significantes audiovisuales. Podremos preguntarnos, por qué estamos aquí, qué estamos a punto de hacer. La inseguridad de un nuevo proyecto, la crisis creativa y a veces hasta tener a todos en contra, deja mayor responsabilidad de

lograr un buen trabajo a no hacerlo. Esto a propósito de utilizar bien y a conveniencia las nuevas tecnologías, las cuales ya nos proporcionan el uso de CD, de programas de edición con editores de efectos, colores, sonidos, imágenes, entre otros elementos.

Se busca comunicar una realidad, ser un conductor de ideas-mensajes. Se pensó y generó desde las inquietudes de "poner en práctica" todo lo aprendido en cuanto a la carrera de ciencias de la comunicación se refiere. Para poder lograr un video de esta índole, se tomará en cuenta las tareas de producción y realización.

La digitalización, además de proporcionar perfeccionamiento en la imagen, permite y obliga a reorganizar los mensajes, e impone modalidades distintas para el video; pero el video experimental está íntimamente ligado con los recursos técnicos, como con la innovación en el campo visual y se pueden utilizar los tratamientos digitales en este proyecto, para dar solo posibilidades de modificación y combinación.

En cuanto a la temática del proyecto, nos damos cuenta de los múltiples enfoques y estilos que han existido a lo largo de la vida del video experimental hacen difícil establecer pasos a seguir, para plasmar una idea. Las "etiquetas" de la modernidad, la marginación, etc., son parte de la validez de cada uno de los autores.

Con el video experimental como proyecto, se trata de crear una apertura de campos, tentativas y experimentaciones en ciertos "subgéneros" (si se pudieran llamar así) que se predeterminan por los nuevos realizadores de este tipo de video comunicativo. Es decir, la tendencia del trabajo de un autor, pretende "guiar", influenciar y fusionar las nuevas ideas de otros autores.

El poder trabajar con el video es poseer una libertad, un panorama amplio dentro de muchas cintas grabadas y un ligue íntimo entre la sociedad y el artista. Una cámara de video, es más familiar para la gente y facilita el hacer tomas más espontáneas, que son indispensables para un video experimental y la influencia del video con la realización del proyecto, no es más que la tendencia hacia la reacción, la expectativa y la novedad ante las imágenes.

## *CAPÍTULO 1*

### *HISTORIA DEL VIDEO EXPERIMENTAL.*

A lo largo de los años, la importancia de la comunicación ha sido manifestada de distintas formas y en escenarios tan diversos, que las fronteras entre los seres humanos, se han hecho más cortas. El video no es la excepción, tiene un soporte comunicativo en donde se transmiten mensajes.

El fenómeno videográfico posee muy diversos enfoques: informa, distrae, opina, pero todos ellos con un objetivo común, plasmar la historia que se vive; porque si bien comenzó como un invento científico, hoy es un medio de comunicación que puede ir desde lo comercial hasta lo artístico y cultural.

Los inicios del video experimental se remontan a la segunda mitad de la década de los sesenta, una década que fue parte aguas ante las polémicas y expansiones en el ámbito de las bellas artes. El campo de la plástica, la música, el teatro y por supuesto el video, tuvo la oportunidad de una verdadera gama de posibilidades y alternativas de implementación de nuevos vehículos para el desarrollo de este nuevo género artístico.

El video arte se convirtió en una manifestación "artística" surgida de la televisión; nació y se desarrolló gracias a la comercialización de los manejables y económicos magnetoscopios y las cámaras portátiles. Era la época del LSD, el cine experimental, la contracultura y de las protestas contra la guerra en Vietnam. Con la nueva

tecnología del Portapak en 1965, los artistas se lanzaron a esta nueva tecnología para registrar sus primeros trabajos en los ambientes *underground*, las manifestaciones en las calles, las fiestas, los performances. De aquí surgen los pioneros del video arte: Nam June Paik, Vitto Acconci, Bill Viola y Wolf Vostell, personajes que se atrevieron a "experimentar".

Sus experimentos fueron todo tipo de "inventos" con sus aparatos de televisión, cámaras de video y efectos especiales. Usaron desmagnetizadores y sintetizadores que creaban extrañas distorsiones de colores en las cintas y se mezclaban con imágenes robadas de la televisión: acontecimientos sociales, políticos, para hacerlas parodias grabadas por ellos mismos. Ellos comenzaron a darle el "título" de video arte, a la experiencia de hacer videos.

El video arte, tras los polémicos inicios de los años sesenta, se impone como una forma artística legítima y autónoma, con sus derivaciones de los trabajos precursores: obras tridimensionales (videoesculturas, videoambientaciones y videoinstalaciones) elaboradas con cámaras, monitores y equipos de grabación; cintas de video que propician hallazgos visuales y búsquedas formales inéditas, o que documentan acciones plásticas de tipos diversos, y en fechas recientes, proyectos multimedia que combinan equipo de video y sistemas computacionales.



Los video artistas adoptaron poco a poco una actitud radicalmente distinta ante el flujo de las imágenes, ante su valor pictórico, artístico o poético, una actitud que delimita con claridad el espectro de la producción de video arte en el mundo.

## **1.1 VIDEO ARTE Y SUS PRIMEROS EXPONENTES**

### **1.1.1. Nam June Paik**

El artista coreano, nacionalizado estadounidense Nam June Paik, es considerado el introductor de la tecnología en el arte y padre del video arte; músico, compositor, y performer, participó de los movimientos de vanguardia de los años sesenta y setenta con su estilo crítico y poético.

" En 1965, la firma japonesa Sony lanzó al mercado norteamericano una unidad de video portátil semiprofesional denominada "Portapak", Paik fue uno de los primeros en adquirir el nuevo aparato de video, para realizar su primera cinta el 4 de octubre de 1965, día de la visita del Papa Paulo VI a la Catedral de San Patricio en Nueva York; Paik grabó el acto desde un taxi. La cinta fue presentada durante esa misma noche en el café "A Go Go" de Greenwich, en Nueva York." <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> En Nam June Paik. [www.cluboxigeno.com](http://www.cluboxigeno.com)

En 1965, Nam June Paik soñaba con una videoteca que contuviera las mejores obras visuales (incluidas las suyas propias), una videoteca que despertaría las inquietudes intelectuales y promovería el material videográfico, de manera similar a la relación que se establece entre los textos críticos sobre Shakespeare y sus obras originales.

Podría decirse que su obra *La luna y la TV* de 1963, fue su primera exposición en solitario en Wuppertal, Alemania; la exposición incluía ya televisores y tubos catódicos manipulados y obras de video interactivas que transformaron la forma de ver los videos dentro de las galerías, así como la reacción de sus espectadores. *Sinfonía de penes jóvenes (1962)*, *Sujetador TV para escultura viviente (1969)*, *Concierto de chelo, TV y cinta en video (1971)* *Mirage Stage (1986)* son algunas de sus obras más representativas de este artista.

### **1.1.2. Wolf Vostell**

Ante la creciente ola de libertades expresivas, el artista Wolf Vostell, logró reformular el discurso de la televisión el cual era meramente de entretenimiento e informativo, al otorgarle a este medio un lugar en lo artístico. Con su concepto de *de-collage* llevó a cabo el trabajo de desprender las revistas, fotografías, carteles, con el único propósito de contrastar las imágenes en el aparato monitor. *Funeral*

*Televisivo (1963)* se presentó en el festival Y.A.M. en Nueva York evento en el que radicalizó sus críticas a la televisión como institución.

"Vostell se dedica a "destrozar" fotografías que también son deformadas, manipuladas y fragmentadas en múltiples imágenes televisivas. En la exposición *TV-decollage, (1963)* Vostell emplazaba sus televisores manipulados, junto a sus cubiertas de revistas, para relacionar sus prácticas artísticas."<sup>2</sup>

### 1.1.3. Vito Hannibal Acconci

Vito Acconci comenzó su trayectoria artística como poeta, a mediados de los años sesenta. En 1969, Acconci inició un periodo experimental, realizando performances en espacios expositivos, en las cuales reflexionaba sobre su propio ser. En ese mismo año el artista realizó sus primeras obras visuales, combinando fotografías con textos. En *Grasp (1969)* utilizó la capacidad de almacenar de la fotografía, con el acto del performance en sí mismo.

"En adelante Acconci realizó videos en Super -8 entre los años 1969- 1974 en los que contemplaba obsesivamente su propio cuerpo. Otros de sus trabajos más destacados

---

<sup>2</sup> En *Primer Videoarte Europeo*.[www.replica21.com](http://www.replica21.com)

son: *Conversions II: Insistente, Adaptation, Groundwork, Display (1971)* y *Open Book (1975)*, remarca su obsesión y las interrogantes entre lo masculino y femenino." <sup>3</sup>

Así se manifiestan y reconocen las primeras expresiones de la historia del videoarte durante los años iniciales de la década de los sesenta, cuando Paik o Vostell hicieron uso de las prácticas del medio televisivo, pero con una tendencia crítica y experimental.

#### 1.1.4. Bill Viola

Pionero del videoarte en el mundo el estadounidense Bill Viola, ha venido trabajando en esta modalidad hace más de 30 años; en la creación de videotapes, instalaciones de video arquitectónico, performance, música-electrónica y con sus últimos trabajos en video instalación, Viola emplea las "tecnologías en el arte" y su calidad en éstos se distingue por su precisión directa.

"De entre las últimas obras de Viola, se encuentra un ambicioso proyecto digital *The passions* hecho entre los años 2000 a 2002. Consta de trece video instalaciones

---

<sup>3</sup>idem.

inspiradas en las pinturas de los siglos XV y XVI. Sus trabajos reflejan el dolor, la angustia, la incertidumbre, el recuerdo o la sorpresa. Una gramática de las emociones que atrae al espectador. En 2002, Viola completa su más ambicioso proyecto *Going Forth By Day* en cinco partes, producido digitalmente, ciclos en "high definition video"; trabajo que se mostró en el J. Paul Getty Museum en Los Angeles en el año 2003." <sup>4</sup>

Algunos de los trabajos más recientes de Viola son: *Ascension (2000)*, *The Quintet of the Silent (2000)*, *The Quintet of Remembrance (2000)*, *Six Heards (2000)*, *The World of Appearances (2000)*, *Memena (2000)*, *Five Angels for the Millenium (2001)*, *Surrender (2001* video digital en dos plasmas *display* montado en pared), *Departing Angel (2001)*, *Unspoken*, *Silver & Gold (2001)*, *Catherinés Room (2001*, video instalación *polyptych* en cinco LCD páneles montados en la pared), *Observance (2002)*, *Catherinés Dream (2002)*, *Going Forth By Day (2002*, video y sonidos en instalación en cinco partes), *On-Night Screening of De'serts (2002)*, *The Silent Sea (2002)*, *Emergence (2002)*, *Remembrance (2002)*, *Study for the Voyage (2002)*, y *The Raft (2004)*. Viola es un artista contemporáneo cuyo trabajo explora la relación entre las palabras e imágenes electrónicas.

---

<sup>4</sup> En Bill Viola artista. [www.billviola.com](http://www.billviola.com)

El trabajo de Viola se caracteriza por su rigor experimental pues echa mano de elementos sonoros, luces, telas y hasta el *agua*, su precisión conceptual y sus ingenios en el descubrimiento de los tratamientos tecnológicos logran que sus videos, trasladen al espectador a otros sitios. Desde que el artista se enfrentó al manejo y control de los equipos de video, comenzó un proceso marcado por las nuevas tecnologías y las políticas de sus propuestas.

Entre los nombres de otros pioneros debemos mencionar a: Woody Vasulka (*The Comisión- 1983-*), Jonh Goff (*The end of Televisión- 1988-*) Nancy Angelo, Lynda Bengis, Bárbara Buckner, Juan Downey, William Wegman, Skip Sweeney, Dara Birnbaum, Ken Kobland, Joan Jonas, Pola Weiss, Ilene Segalove, Dan Sandin, Ernest Gusella, Gina Pane, Peer Bode, Dan Graham; Gary Hill (*Elements-1978-*, *Soundings- 1979-*), Shigeko, Kubota, Richard Serra, Eric Siegel, Les Levini, probando en sus videos que la imaginación es capaz de crear ilusión y fantasía con la ayuda de los avances tecnológicos.

## **1.2. NUEVOS EXPONENTES, NUEVAS FORMAS.**

Durante los años setenta, varios proyectos artísticos comienzan a explorar con el video y a mezclar imágenes en pluricanal. La obra *Wipe Cycle (1969)* de Ira

Schneider y Frank Gillette, fue mostrada en la exhibición *TV as Creative Medium* en el Howard Gallery, en 1969. Una pared con nueve monitores mezclaba transmisión directa de la televisión local con imágenes que una cámara grababa en la galería.

Otras obras consideradas como "antológicas" dentro de la historia del video arte son los trabajos de Joan Jonas *Vertical Roll* (1972) y Peter Campus *Three Transitions* (1973) en los que la cámara es manipulada dentro de sus performances y extiende sus acciones con ayuda del circuito cerrado y la cinta de video. El videoarte fue reconociendo gradualmente la importancia del espacio fuera de un monitor, para entablar relaciones con la escultura, la instalación, el *performance* y el espectador.

*Channel Mix* (1972) de Keith Sonnier, es uno de los más tempranos ejemplos de video instalación que emplea la grabación y la reproducción inmediata de imágenes. El público aquí ya comienza a ser más que un espectador al formar parte de la misma obra artística.

Frente a una comprensión de la imagen como documento de la acción, el arte llamado "en vivo" alcanza su autonomía al encontrarse con una alternativa en el medio. La utilización del video permitió hacer *performances* sin tener que preocuparse del tiempo, el lugar o el público. Jochen Gerz generó un video en donde el único

espectador fue la cámara, que frente a ella, gritó muy fuerte hasta que su voz se hizo inaudible, en su obra *Gritar hasta el agotamiento*, hizo uso del videoarte cuerpo-espacio.

La artista alemana Ulrike Rosenbach, ya desde los años sesenta experimentaba con el cuerpo femenino; en su video performance *No pensarás que soy una amazona (1975)*, en este trabajo se ve a la artista que dispara quince flechas a una reproducción de la célebre obra *La virgen y el niño en una rosalada* de Stefan Lochner. Esta obra juega con varias cámaras de modo que en un monitor principal se ve cómo las flechas atraviesan a la *madonna* y a la propia artista.

"En la década de los ochenta se consolidó un grupo de artistas que ha venido utilizando este medio hasta nuestros días, ya a finales de los noventa, con una firme convicción, la de lograr técnicas más sofisticadas con las posibilidades que brindaba el medio." <sup>5</sup>

El video arte de los ochenta, a diferencia de todo lo que se venía haciendo en los setenta (video instalación, video performance, arte conceptual, introspectiva y auto referencia), vuelve a cobrar fuerza como un vehículo de activismo y denuncia social. Obras tridimensionales como el video escultura y video instalación, elaboradas con

---

<sup>5</sup> En *El Videoarte: apuntes para una historia y definición del género*. [www.geocities.com](http://www.geocities.com)



cámaras, monitores y otros equipos como los sistemas computacionales, impusieron su presencia en pleno fin del siglo XX.

El avance y madurez del ya arraigado video arte, se alcanzó en los años noventa y se hizo evidente en la exhibición internacional *Documenta IX*, celebrada en el año 1991, en Kassel, Alemania. Las propuestas videográficas se consideraron de la misma calidad y presencia como la pintura, escultura y las instalaciones; fueron incluidos en esta exhibición trabajos de artistas europeos, asiáticos, del norte y de América del Sur. En el edificio principal estuvieron las instalaciones de Gary Hill, Tony Ousler y Bill Viola.

Muchos de los artistas que incursionan en el video arte, han echado mano de las tecnologías y el universo digital, para consagrar obras de arte. Pero conforme avanza el tiempo y la tecnología, muchos de los involucrados en el género (artistas, críticos, profesores de arte, investigadores, etc.) han discutido "categorías del arte y creación en video" para las obras que se exponen en diferentes recintos.

El video, la televisión y el cine son tres formas que proporcionan imágenes visuales que se suceden en el tiempo. Con el cine, el video comparte la "posibilidad" de elaborar una comunicación expresiva. Bien podemos ver que el videoarte incluye obras desde

las que hacen uso del espacio y tiempo real, como las que proyectan un sin fin de efectos digitales en un estilo muy "personal". Los límites visuales (si es que existen) se han sobrepasado, pues ahora los artistas ven reflejados sus logros en muestras internacionales, bienales y exposiciones que dan a conocer el video arte.

La difusión de estos videos se ha preocupado también en que, al igual que a los artistas reconocidos, se les da cabida a los nuevos exponentes para que presenten sus trabajos experimentales. Las generaciones de video artistas han ido en crecimiento, puesto que con grupos consolidados, usan al medio de comunicación y cierto lenguaje visual que plasma su convicción, sentimientos, pensamientos, etc. Y no se entienda esto como que los artistas trabajen (o no) en conjunto se trata del "tipo" de trabajos en el sentido estricto del cómo han experimentado con el medio.

A últimas fechas, muchos de los trabajos de artistas pueden encontrarse en Internet; los que interpelan al arte digital y el diseño audiovisual y ya no únicamente a los movimientos de cámara, al sonido y a la edición, etc. Ejemplos de artistas hay muchos, pero sólo trataremos algunos, que se acercan al tema y a los videos y experimentan también al reencontrar estas obras de arte.

### **1.2.1. Jeffrey Shaw**

El artista Jeffrey Shaw al inicio de los años noventa, se especializó poco a poco en la realización de los espacios virtuales. *The Legible City (1989-1991)* trata una ciudad compuesta de letras del alfabeto a través de las cuales se puede viajar en una bicicleta. Las casas y las calles se convierten en palabras y los barrios en párrafos y capítulos. La ciudad es una realidad virtual proyectada en video y los movimientos de la bicicleta son hechos en tiempo real.

En otra obra de este artista *Museo Virtual (1992-1993)* el espectador mientras pasea por las salas de un museo que se proyecta en una pantalla, gira sobre un sillón donde éste se sienta.

### **1.2.2. Eder Santos**

Uno de los primeros experimentadores de arte en video en Brasil es Eder Santos y está comprometido con la investigación de las formas expresivas específicas para el video y la exploración de recursos estilísticos con sensibilidad de hombres y mujeres.

El caso de Eder Santos tal vez sea el más conocido de los realizadores brasileños, en video. Sus trabajos están constituidos por ruidos, interferencias, disturbios técnicos y visuales. Las obras más importantes de Santos son: *Ñáo Von a Africa porque Tenho Plantáo (1990)*, *Essa Coisa Nerrosa (1991)* y *Enredondo a la Gente (1995)*. Y una de sus más recientes obras *Tres maneras de jugar con la eternidad (2003)*, trabajo multidisciplinario que incluye video, video instalación y performance multimedia y *La vitrina (2000)*, es una instalación que evoca a la memoria a través de escenas de video.

Se trata de una vitrina con entrepaños de cristal que sostienen copas de vino y tazas antiguas de café, recipientes que mediante un efecto de luz simulan que se llenan y se vacían. El segundo ejercicio dentro de la misma obra se titula *Máquina de reflexao 6.8 con IR 5.OM*, un aparato de video que Santos emplea para mostrar los síntomas de tortura a los que se enfrenta el ser humano cuando está preso de su imagen y tiene un encuentro consigo mismo.

*"Planetarium (2004)* es la videoinstalación magistral del artista Santos; en ésta el público tiene que participar. La escenificación consiste en que 30 personas se introducen en una bóveda inflable y se recuestan sobre colchonetas. Se pretende crear una experiencia de unificación con el mundo de sensaciones y percepciones que conectarán a los participantes con el universo de las constelaciones, a través de luces,

imágenes y sonidos que los llevarán a un estado emocional que el espectador mismo ignora. Este *performance* se transmitió por Internet en tiempo real." <sup>6</sup>

### 1.2.3 Las Propuestas de Nuevos Artistas Visuales

Finalmente nuevos artistas con infinitas perspectivas del video arte "proponen" sus obras en festivales como los que se han dado cita en el Museo de Arte Reina Sofía con el motivo de las X jornadas de Informática y Electroacústica Musical (JIEM).

La obra electroacústica *Uverso (2003)* de los artistas españoles Juan Antonio Lleó, en colaboración de Javier A. Bedrina, Juan Carlos Carrazón y está compuesta teniendo como base la pieza Pulsar 32B (edición a su vez de una grabación realizada el 5 de octubre de 2002 en la instalación Midiverso).

Dicha grabación determina "los sonidos utilizados para generar los materiales que aparecen en cada una de las ocho partes en que se divide la obra y su duración. La obra sonora está elaborada en su mayoría mediante técnicas de síntesis granular en tiempo real mediante un programa computacional." <sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> En Eder Santos videos. [www.edersantos.com](http://www.edersantos.com)

<sup>7</sup> En Video arte, exposición. [www.reinasofia.com](http://www.reinasofia.com)

Al igual que en otros trabajos, tanto sonoros como plásticos de José A. Lleó, el material sonoro se somete a una serie de procesos recurrentes que lo modifican progresivamente, seleccionando aquellos fragmentos que se adecúan mejor al resultado final, no siempre prefijados en todos sus detalles. Lo aleatorio, lo caótico, o lo indeterminado tienen, pues cierta importancia en la pieza, en un constante diálogo interactivo entre la combinación de los distintos elementos y el resultado ofrecido por una computadora.

El video está elaborado a partir de imágenes fotográficas y videográficas tomadas de las instalaciones llamadas *Midiverso*, secuencias filmadas expresamente para este proyecto y fragmentos de videos usados en las proyecciones *Midiverso*, post-procesados con diferentes técnicas digitales.

Para la edición y post-producción, tanto de la imagen como del sonido se utilizaron ordenadores personales. Ya en el concierto en directo, se sincronizaron dos ordenadores mediante código de tiempo y MIDI (MIDI Timecode); uno reproduciendo vídeo codificado en formato DV-PAL (4:3) y, mediante un proyector, a una pantalla de 4 metros. El otro reprodujo los ocho canales de audio (reproducción octofónica), tal y como fue diseñada la pieza sonora.

Como nos hemos podido dar cuenta a lo largo de este capítulo, el video arte es en la actualidad una disciplina con la misma presencia e importancia en la escena artística contemporánea que la que puedan tener la pintura, la escultura o las instalaciones. Si bien los primeros videos con vocación artística se realizaron en los años sesenta, poco después de la aparición de los medios técnicos, ha sido durante la última década cuando se ha extendido su uso entre los artistas como medio popular de expresión.

Podría concluirse que el video arte está marcado por la inclusión de la tecnología digital que expande las posibilidades de las imágenes, así como de la estética y la narración de las mismas obras de arte.

## *CAPÍTULO 2*

### **EI VIDEO ARTE Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

#### **2.1 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

El hablar del desarrollo de las tecnologías en el campo de la comunicación, es hablar de la evolución cada vez más directa de ésta, como la forma de transmitir mensajes a través de los medios; mensajes que se han convertido en audiovisuales, en proyectos y sueños plasmados en nuevos formatos que comunican los cambios de nuestros tiempos.

La aplicación de las nuevas tecnologías audiovisuales se ha expandido y contribuye al mejoramiento de la televisión, aunque en los países más industrializados, el crédito del video llegó a ser el de reproductor de lo ya hecho y "el desarrollo de la industria de la imagen en movimiento encontró en el video un sustituto eficaz para saltar de los equipos electromecánicos a la electrónica, con costos relativamente menores, y simultáneamente, mayores posibilidades de mercado." <sup>8</sup>

El video hoy se manifiesta en géneros audiovisuales que se consolidan día a día con otros más, por sus modalidades de producción, de combinación, de "realidad sintética" y de "realidad virtual". La técnica del video pasó del monocal al pluricanal, del monitor único al "videowall", de la exhibición unidireccional a la interactividad, de la videocinta al videodisco;



de las grabaciones televisivas, a las de uso hogareño, de éste a las redes de video comunitario y así el video junto con la tecnología, la industria y la cultura, funcionaron en un sistema de amplitud.

Las grabaciones en video se usaron en distintos sectores; como para transmitir imágenes vía satélite y el audiovisual también se ha convertido en espectacular atracción para los productores, para la publicidad; y es posible que como en los orígenes del cine, la explotación del video sea progresiva, pues existen otros "lenguajes" y otras formas de ordenar a éstos en el espacio del video.

Ahora el video echa mano de muchos recursos que antes en el cine serían imposibles; la electrónica junto con la informática nos proporcionó la llamada *Videomática* y aparte de las modificaciones, los sistemas visuales se han hecho más amplios. El video educativo, comunitario, popular, documental, video clip, biográfico, etc; se han difundido más gracias a la tecnología.

Y si bien es cierto que el proceso tecnológico crece a pasos agigantados y la distribución del video, preocupa más a los productores y vendedores de tecnología, que a las reflexiones

---

<sup>8</sup> OCTAVIO, Getino, *La tercera mirada, panorama del Audiovisual Latinoamericano*, Paidós, México, 1996, p 189

de las imágenes que en éstos pudieran o no existir; obligando a las sociedades a ser meras reproductoras y consumidoras, "... pero la responsabilidad no es, obviamente, de las máquinas, sino de los hombres." <sup>9</sup>

La ventaja de usar al video es por la "ayuda" al almacenamiento de información; la reproducción de imágenes, obliga a la tecnología a generar otros sistemas de grabación, más modernos y sofisticados. Son los sistemas digitales, los que ahora aseguran una excelente calidad en el sonido y la imagen, así como la posible manipulación del material obtenido.

El video no es una isla de lo audiovisual: es tecnología, industria, expresividad y funcionalidad que forman un sistema que impulsa su propio desarrollo. Los cambios tecnológicos en el video se han producido en los equipos que componen el sistema y en las técnicas orientadas a mejorar la expresividad.

### **2.1.1 Tecnología Multimedia y Video**

Para utilizar un término importante como el de tecnología, se debe entender su significado; a ésta se le define como: "los medios y procedimientos para la fabricación de productos

---

<sup>9</sup> Ibidem p21.

industriales, que permiten la creación o modificación de instrumentos propios de cualquier oficio, arte o ciencia. " <sup>10</sup>

Las innovaciones científicas y tecnológicas han ocurrido en las naciones más industrializadas y han servido para acelerar las ventajas de los medios audiovisuales. La robótica industrial, los circuitos integrados de alta densidad, la tecnología digital, la microelectrónica, la fibra óptica, la "autopista" telecomunicacional, entre otros han ido enriqueciendo las posibilidades de cada medio.

Con estas nuevas líneas de interactividad, se entró al nuevo campo de la informática, con la capacidad de almacenamiento de imágenes, de sonidos, de estructuras y de datos en una PC. Otro tanto sucede con la computación aplicada a la creación de sistemas *multimedia*, dando inicio la era del "audio-tex-visual" (conocida actualmente como *triple play*) en la medida en que los textos han pasado a integrarse al audiovisual tradicional.

La incorporación de la informática en general y de la computadora en particular abre caminos de mayor innovación al video tanto para usos sociales y de perfeccionamiento de imagen como para tratamientos informativos y estéticos.

---

<sup>10</sup> HELIODORO, Jimenez Méndez, et.al; *Comunicación Masiva*, CCH. UNAM, México, 1997, p 148.

El video adquiere nueva dimensión al pasar de la imagen analógica a la digital; "video y computadora se integran para formar una unidad de tratamiento y expresividad de imágenes, sonidos y textos con multitud de posibilidades de modificación y combinación." <sup>11</sup>

Un hecho que explica, las innovaciones tecnológicas en el campo del video es sin duda la dimensión económica que es dada por el *hardware*, es decir, por los equipos, antes que por las películas o programas grabados. Los diseños tecnológicos se comenzaron a hacer a favor de los usos posibles de los nuevos medios. En el lenguaje de computadora (iconográfico y fonomático) se pueden generar nuevos planteamientos como cambios de planos, incremento de las elipsis, expresividad por contrastes y asociaciones.

Hemos llegado al mundo del *CD* (discos compactos) y que van desde el *CD-A* (*compact disk-audio*), *CD-VC* (*compact-disk video*), *CD-ROM* (*compact disk real only memory*) hasta el brinco inmediato al *CD-I* (*compact disk interactive*) y al *DV-1* (*digital video interactive*).

La tecnología como bien lo hemos pronunciado con anterioridad, conlleva medios y procedimientos, para la fabricación de nuevos productos. Con el Multimedia o la concentración en un solo soporte de muchos medios, que emplean recursos expresivos de todo tipo; se puede aplicar la capacidad de las memorias digitales y se perfila un mundo de *hiperimágenes*. Dichas imágenes de *alta definición*, repercutirán en el proceso de producción, de difusión y de recepción de las mismas.

---

<sup>11</sup> OCTAVIO, Getino, p 352.

Los avances y cambios tecnológicos también redefinen constantemente el campo del video arte y sus procedimientos de producción; las nuevas técnicas y los avances en los *softwares* o programas gráficos, los miles de procedimientos para la producción de imágenes de síntesis, el creciente número de efectos digitales, la edición en casa, junto con otras tantas manipulaciones posibles, generan una integración de recursos técnicos que expanden las posibilidades expresivas y conceptuales de esta nueva forma de realizar arte.

Esta expansión ha sido facilitada, sobre todo, por el descenso de los precios de los equipos de grabación y edición, así como por la mejora de la tecnología. La llegada primero de las cámaras de Hi8 y especialmente el lanzamiento poco después de los equipos de vídeo digital hace ahora fácil imaginar que un artista pueda disponer, en su casa y para su uso exclusivo, de todas las herramientas necesarias para la creación de obras en una calidad cercana a la de los estándares de edición televisiva.

Los nuevos sistemas de grabación y edición en video, se caracterizan por ser potentes programas de edición de video y se han diseñado como herramienta para el usuario profesional, como para cualquier usuario inexperto en el tema. Esta accesibilidad y la mejora de las interfaces para la creación audiovisual han hecho no sólo que el número de trabajos aumente de una manera exponencial en el panorama artístico internacional de los últimos años, sino que también ha permitido una libertad e inmediatez a los creadores sin antecedentes en este campo.

El video arte despierta un gran interés entre los artistas, y ha sido adoptado incluso por los que han sido formados o practican otras disciplinas. El formato audiovisual permite expresar de una manera inmediata los intereses que pertenecen a nuestro tiempo, ya que el video es parte del lenguaje con el que nuestro mundo se construye en la actualidad.

Las recientes generaciones de video artistas plasman trabajos ya no solo en festivales, también en Internet en tiempo real y esta "sofisticada" forma de exposición permite interconexiones infinitas (como la misma Internet) en conclusión nos hace ver que el video experimental, existirá de manera creciente así como la misma tecnología; las imágenes y sonidos en multimedia serán en otros formatos.

Las herramientas como la alta definición, la mezcla de música con el exceso de información es espacio-tiempo, los sonidos reales con locaciones extraordinarias, así como las combinaciones de la vida contemporánea con las "ventanas" de imagen tras cuadros de otras imágenes son usados últimamente para experimentar y son las tendencias del video arte. Música, sonidos, pantallas gigantes, plasmas, luces, videos proyectados en pantalla y/o televisores, hacen de la instalación una realidad. En la actualidad, esta es la manera de mezclar al video con las nuevas tecnologías.

## CAPÍTULO 3

### *EL VIDEO EXPERIMENTAL EN MÉXICO.*

Para comenzar a hablar del video experimental en México, tenemos que recurrir a la historia imprecisa que lo acompaña. Se trataba de experimentos aislados y sin contexto, pero que poco a poco jugaban entre el límite de la ficción y la realidad del propio artista. Así crecía lentamente el video experimental, pues como en todos los casos de la historia del video arte, éste ofrecía al artista una oportunidad de trabajar con materiales de bajo costo, más accesibles en el mercado y sus resultados tenían fines prácticos e inmediatos, "los primeros intentos de video arte en México, empezaron con Pola Weiss y Rafael Corkidi, entre otros... la escena del arte en México todavía no se prestaba para las formas de vanguardia extrema. " <sup>12</sup>

Conocida como la pionera mexicana del video arte en México, Pola Weiss comenzó a trabajar con el video en los años sesenta. El concepto de video-TV era la búsqueda de la comunicóloga. Egresada de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Pola participa en un Encuentro Internacional De Video arte en el Museo Carrillo Gil en 1977, con su obra *La flor Cósmica* en donde la danza, imágenes y música, caracterizan sus trabajos de aquí en adelante.

---

<sup>12</sup> En *Las Divergencias*, [www.aracelizuñiga.com.mx](http://www.aracelizuñiga.com.mx)

En ese mismo año presenta *Ciudad-Mujer-Ciudad* en el Museo de Arte Moderno; culmina el año con las producciones de *Somos Mujeres* y *Versátil*. Ya en 1979 realiza *Videodanza, viva video danza, Autovideato*; en 1980 *Exoego*; en 1982 realizó *El Eclipse*.

Su famoso video *Mi Co-ra-zón* de 1985, recrea los sucesos del terremoto del 85' la catástrofe, la decadencia y la calma. En general, Pola Weiss, con su forma de hacer video arte, videoinstalación y *performance*, explora nuevas tecnologías aplicadas sólo en los nuevos programas de televisión; le dio nueva vida al discurso coreográfico y lo recreó con características propias; Pola se caracterizó también, por editar cosas que tal vez nunca existirían, pero que en sus videos sí.

Sin embargo, el Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México, le da la espalda; no es así en el Festival de Montepiller en Francia, en un festival de Estados Unidos y en España. Pola Weiss decía: "Ahora el video arte tiene mucha aceptación. Existen incluso centros dedicados al videoarte, organismos que financian éstos trabajos... en México no existe nada de eso, por ello mi existencia se da en el extranjero. En México hace falta más respeto para un medio que hizo su aparición en el mundo hace más de veinte años." <sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> En *El video arte en México*, Proceso # 578, México, noviembre 30, 1987.



Rafael Corkidi, a diferencia de Weiss, fue reconocido en los círculos experimentales como director de cine por sus trabajos *Ángeles y querubines (1971)*; *Panfucio Santo (1976)* y *Deseos (1977)* que no son considerados como de corte experimental; pero sus mayores reconocimientos han sido por su estética indigenista de izquierda en sus videos.

Estaba de moda el *videoart*, el cine de arte, el cine de autor, la fotografía artística y el libro del artista o el libro objeto; el desnudo artístico y se pretendía dar a los trabajos artísticos una intencionalidad y distinguir sus modalidades aunque sus temáticas fueran tan variadas y experimentales.

Es decir, se pretendía legitimar un trabajo mediante características vanguardistas que lo denominaran "arte". En los años ochenta, en las escuelas de comunicación, con los equipos de  $\frac{3}{4}$  de pulgada, Beta, o VHS, mezcladoras y generadores de caracteres, se hicieron trabajos a los cuales se les podía considerar video arte.

Los estudiantes jugaban a tomar de la TV. imágenes y les cambiaban el sonido; los mensajes podían ser desde políticos, hasta sexuales con tono burlón. Algunos hacían *videohomes* o *videoclips* o proyectos pensados para *video instalaciones* o *video performance* y muchos más hacían tomas para *preview* en cine: *El video al estilo suburbano, arte conceptual*.

Una generación naciente de artistas en los ochenta, generaron narrativas experimentales que utilizaban tanto el video como medio de expresión, también de representación de formas artísticas en pintura, escultura e instalación. Entre ellos destacan: Gregorio Rocha, Alejandra Islas, Silvia Gruner. Además de Corona, Gómez Peña, Ehrenberg, Díaz Infante, Leváin, Laborde, Salom, Morón, Buen Abad, Omar Gasca; artistas que se dedicaron a hacer video arte, y que aunque poco difundidos editaron una selección de videos por The Box Video Independiente Mexicano (o XP VIM 95) que se presentó en la Galería Oboro de Montreal, Canadá.

Al paso del tiempo, se conformaron grupos de mujeres en el arte del video, pues sus orígenes los colocaban en la influencia feminista en la literatura y las humanidades, Los *performance* y el arte conceptual; los colectivos de cine-video y las prácticas de las primeras artistas que emplearon el video en sus obras de arte, abrieron camino a una práctica que en México era (hasta hace muy poco) un arte rezagado.

El desarrollo del video experimental era independiente y sus perspectivas se limitaban al futuro de los grupos artísticos. Eran los noventa y Ximena Cuevas comenzó en el cine comercial trabajando para Arturo Ripstein. Su inquietud por el video arte la expone en sus producciones que ella misma llama "ilusiones de papel"; los trabajos de Cuevas van cargados de mayor sensibilidad, estética, así como de las situaciones sociales, políticas y culturales del país.

En 1990 comenzó a enviar sus videos a festivales internacionales, que se interesaron en sus trabajos. Hoy sus obras forman parte de las colecciones permanentes del Museo de Arte Moderno de Nueva York y del Centro Pompidou en París. En su obra, *Medias Mentiras, 1995*: reflexiona sobre la situación familiar, en *Cuerpos de Papel, 1997*, habla sobre la sexualidad humana.

Una artista muy surrealista que miente y aísla, crea nostalgia y egoísmos; sus enfoques tan híbridos han permitido que otros artistas se interesen en participar en este tipo de arte, tal es el caso de Jesusa Rodríguez y Astrid Hadad que han colaborado en las obras de Ximena, como productoras.

La videografía de Cuevas está integrada por *Televisión, 1983; Las tres muertes de Lupe, 1984; Noches de Paz, 1989; Profanando al Ambrosio, 1990; Cuaderno de Apuntes, 1992; Corazón Sangrante, 1993; Medias Mentiras, 1995; Víctimas del pecado Neoliberal, 1995; Cuerpos de papel, 1997; Cama, 1998; El Diablo en la piel, 1999; Dormimundo, 1999; La puerta, 2000; Marca Registrada, 2001; Proyecto Público # 1, 2001; Staying Alive, 2001, etc.*

Ximena Cuevas, reconoce que el video arte es una moda y que cualquier cosa que esté basada en los intereses del mercado de arte, debe seguir los patrones de esos intereses. Con su video *Cinépolis* (2003) suscitó una serie de problemas con los

derechos de autor, por retomar tomas de un comercial de McDonald's inadecuadamente, (según los derechos de autor). Esto ha provocado que Ximena haya dejado un poco el video arte y comenzado a colaborar con Fabiola Torres Alzaga en la realización de video instalación.

Los videos mexicanos hechos a fines de los noventa y principios del siglo XXI, dirigen su atención al uso del *collage*, la animación y combinación del sonido y el Internet. Esto quiere decir que las narrativas se han abierto dando lugar a los contenidos y tratamientos. La tecnología ha permitido "sustituir" los viejos efectos de sonido por unos hechos por computadoras, etc.

"Nuevos experimentadores como Francis Alys se interesan por la ciudad de México, sus calles y su cotidianeidad. Teresa Serrano, crea una falsa realidad al espectador con las técnicas del *Reallity Show*. Enrique Jezik y Santiago Sierra; Octavio Hernández y Salvador Ricalde son nuevos productores de video que mezclan imágenes, sonidos, *collage* y ficción." <sup>14</sup>

La producción de video experimental hoy en día, está hecha por los jóvenes que utilizan sus conocimientos en ingeniería, artes dramáticas, gráficas, la tecnología y la computación, etc; para hacer un video con el que identifiquen su vida, sus

---

<sup>14</sup> En *Mexperimenta*. [www.mexperimental.com.mx](http://www.mexperimental.com.mx)

sentimientos, sus inquietudes, sus desencantos. El objetivo del video arte en México debe ser el fortalecer el medio, así como se luchó por él hace veinte años y que sigue siendo un reto para el artista: lograr provocar un sentimiento o una reflexión.

### **3.1 LA DIFUSIÓN DE VIDEO ARTE MEXICANO**

El video arte en México, se ha vuelto la alternativa para expresar, pero pocas han sido las instituciones y los intentos por promoverlo. Los artistas ven a veces tan ajena la divulgación de sus trabajos, que no van más allá de una proyección modesta. Pero como en todos los casos, existen sus excepciones.

Con el propósito de entender la posición de México, ante las vanguardias históricas, los movimientos artísticos mexicanos, dejaron atrás al tradicionalismo poético, estético e histórico-político con nuevas formas de hacer arte. A finales de los ochenta, las "disciplinas" como la música de cuerpo, plástica, sonidos, poesía visual, libro-objeto, video y computarte, tuvo nuevos foros como el Museo del Chopo ó el Museo Carrillo Gil y en ocasiones el Museo de Arte Moderno.

Otro lugar relevante fue el que inauguró Eloy Tarcisio y otros artistas como Felipe Ehrenberg, Marcos Kurticz, Maris Bustamante y Víctor Muñoz, llamado X-Teresa Centro de Arte Alternativo, creado a raíz de que Tarcisio puso en marcha en 1991 el Festival *Mes del performance*.

Este panorama tan escaso aún para el video arte, tuvo mayor auge de manera independiente con La Bienal de Poesía Visual y Experimental... "iniciadas a finales de 1985 y principios de 1986; las bienales de poesía visual y experimental han pretendido, por un lado, implantar y difundir en el medio artístico mexicano la tradición y práctica del texto-acto visual-poético con antecedentes milenarios y expresiones en todos los movimientos de vanguardia de este siglo." <sup>15</sup>

En 1985 se construyó el equipo Núcleo post-Arte Espinosa, Araceli Zúñiga, Leticia Ocharán, Cosme Ornelas, María Eugenia Guerra y Jorge Rosano; para convocar a la I Bienal Internacional de Poesía Visual y Alternativa; la muestra debió exhibirse en octubre y noviembre de ese año, pero debido a los sismos de septiembre, la muestra se abrió en enero de 1986 en el Centro Cultural *Jaime Torres Bodet* del Instituto Politécnico Nacional (IPN). Después siguió un ciclo por la Universidad Autónoma de Puebla (UAP) y en la galería *Ramón Alva de la Canal* de la Universidad Veracruzana

---

<sup>15</sup> En *Las bienales de poesía visual y experimental en México*, [www.altamiracave.com.mx](http://www.altamiracave.com.mx)

(UV) , en Jalapa. Finalmente culminó a finales de 1986 en el centro cultural *José Martí* del gobierno de la Ciudad de México.

La II Bienal se inauguró en las citadas universidades de Puebla y Veracruz, en mayo y julio de 1987, de donde pasó a exhibirse en la biblioteca de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UNL), en Monterrey, posteriormente en la Galería Municipal de la ciudad de Mexicali, Baja California, así como en el *Campus* de Calexico de la Universidad Estatal de San Diego California, en EEUU.

Las exposiciones regresaron a la Ciudad de México donde se mostró simultáneamente en la Galería del Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México y en la *Quinta Colorada* del parque capitalino de Chapultepec y en el vestíbulo del Conservatorio Nacional de Música.

Entre la primera y la segunda bienales se realizó la exposición *Poemex*, primera muestra de poesía visual y experimental mexicana, en abril de 1987, con obras de 20 realizadores en la *Antigua Academia de San Carlos* (UNAM). Se mostraron trabajos en computadora, por Laura Elenes y hubo acciones de tipo taller y *performances* con participación del público coordinadas por el citado *Taller de Psicomúsica*.

"Con la III Bienal, hubo un crecimiento de complejidad, pues constó de seis exposiciones simultáneas en la Ciudad de México, correspondientes a secciones nacionales o regionales, como: Cono Sur de Latinoamérica, Uruguay, Argentina y Chile, (curado por Clemente Padín y Jorge Echenique) que se exhibió previamente en Montevideo, Uruguay."<sup>16</sup>

La muestra se montó en la galería *Adolfo Maugard* del Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEE) de la UNAM, con coordinación y museografía de la maestra Graciela Kartofel. La sección Portugal, curada por Fernando Aguilar, se exhibió en el edificio de la *Dirección de Televisión Universitaria, TV-UNAM*, bajo la responsabilidad de Araceli Zúñiga y Antonio del Rivero. En esta sede se inauguró la video sala *Pola Weiss*, con trabajos de autores de Italia, Portugal, México y E.U.A, así como la exhibición del programa de televisión *Poesía visual: La experimentación visual poética en México*, realizado por TV-UNAM.

En la *Galería del Claustro de Sor Juana*, se montó la exposición colectiva internacional, con trabajos de 250 autores de 32 países; allí se integraron las secciones de *poesía Italiana de la Imagen*, a cargo de Enzo Minarelli, una de Checoslovaquia enviada por Petro Sevcik y otra de poesía gráfica de Pedro Juan

---

<sup>16</sup> Idem



Gutiérrez, de Cuba. En el mismo lugar estuvo la sección mexicana *Poemex 3*, con participaciones de 40 artistas de diversas entidades del país.

La VI versión de la Bienal en 1994, estuvo conformada por *Sud-Acá*, movimiento de artistas latinos (que residían en E.U.A.) en Yellow Springs, Pensilvania, en 1989; en el marco del Quinto Centenario de la irrupción europea al continente que sería América, en 1992; así la convocatoria se llamó: *Mundialización excentris/interface/descolonización. Metrópolis-periferia-barrio.*

En la IV Bienal eran admitidos y exhibidos los trabajos que aludieran al tema : *El Sur en el Norte/Fronteridad, choque/hibridación cultural y multilingüístico en el arte y la sociedad* y se dió preferencia a los trabajos que rescataran, incorporaran y destacaran grafías provenientes de las culturas autóctonas de los respectivos países.

"Se hacía un llamado especial a los realizadores artísticos de hablas hispanas y las brasileñas, de "portuñol", "espanglés" y "niurriqueño" (y sus vertientes artísticas: *picuismo, rasquachismo*), o de otras transterridades, hibridaciones/ parasitaciones/ regurgitaciones de lenguajes y formas, a documentar las estrategias de resistencia-previvencia-nuevo ciclo en el globalismo *excentrismo* de este fin e inminente inicio de siglo." <sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Id.

Pensando siempre en proponer e innovar, la IV Bienal estableció dos sedes: inicialmente en España 1994, a donde regresó la exposición *Sud-Acá*. Luego tendría lugar en la Ciudad de México sede original de las anteriores bienales de poesía visual-experimental; con subsedes, en diversos bienios, en Calxico, San Diego y Oakland, en Estados Unidos, Milán, Italia y Montevideo, Uruguay.

La IV Bienal se desplegó en los espacios de exhibición cultural, del Sistema de Transporte Colectivo, el *Metro* capitalino. El periódico-catálogo respectivo se editó bajo el rubro de *Quinto manifiesto estridentista*. Se presentó la exposición colectiva internacional, con más de 100 autores de diversos países, así como la Sección Mexicana que comprendió trabajos de más de 40 realizadores de instalaciones que se ubicaron en espacios estratégicos de 15 estaciones del tren subterráneo; hubo además, un festival de video en varios foros y video salas.

Con objeto de institucionalizar y asegurar la continuidad de las bienales de poesía visual/experimental en México, en el contexto de la IV bienal se decidió constituir una asociación civil bajo el nombre de *Poesía Visual- México/Internacional*. Este organismo tenía a su cargo desempeñar actividades de organización, promoción, difusión y docencia de la poesía visual/experimental y que fue la convocante de las siguientes bienales.

La V Bienal en un principio, llevó también el título de *Sud-Acá: Chiapas, el sur en el norte*, en reclamo de una solución política, no militar, al brote guerrillero-indígena en el estado de Chiapas, colindante con Guatemala. Las actividades tuvieron lugar en los meses de enero y febrero de 1996 consistentes en cuatro exposiciones: una colectiva internacional, una retrospectiva de 10 años de poesía visual en México, una sección mexicana y una muestra de libro alternativo.

En una segunda etapa, a finales de septiembre y principios de octubre del mismo año, la sección internacional y la muestra de videopoesía de la V bienal se presentaron en el vestíbulo principal del Palacio Legislativo Mexicano.

Dentro de las actividades de la V Bienal fue suscrita una Declaración Internacional "El documento se orienta a establecer las bases organizativas para la acción futura de los poetas experimentales, Como la creación de un centro de operaciones que permita compilar, seleccionar, distribuir y difundir todo tipo de informaciones de su competencia. Sugiere también un encuesta sobre: *Las posibilidades futuras de la poesía experimental a la luz de los avances tecnológicos mediáticos del fin de siglo.*"<sup>18</sup>

Al dar a conocer estas reflexiones, se convocó para la VI Bienal, denominada *Fractal-Global Fractarte-98*, la cual tendría lugar en noviembre en el Museo Universitario del

---

<sup>18</sup> Id.

Chopo; con objetivo a realizarse a partir de varias sedes simultáneas enlazadas a través de las redes de comunicación electrónica: Internet/e-mail, teleconferencia, fax, además de las formas tradicionales de la poesía visual/experimental.

Teniendo esta nueva dinámica de reflexión, las bienales de video, se transformaron en 1999, en el Festival de Video y Artes Electrónicas, *Vidarte*. En su organización estuvieron involucrados organismos públicos y privados. Este festival tuvo como sedes el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), el Centro Multimedia, el Auditorio Blas Galindo y el *Teatro de las Artes*, del Centro Nacional de las Artes (CNA).

En el festival se presentó lo más sobresaliente de la creación audiovisual independiente del país, además de otras tendencias recientes y el uso de las nuevas tecnologías. Se inscribieron 329 obras de 286 realizadores en las categorías experimental, ficción, documental, video-clip y multimedia. Los artistas pretendían presentar al público una visión más amplia del panorama actual de la creación audiovisual en México.

Tratando de llegar a nuevos públicos, se elaboró una muestra itinerante, con la obra y materiales más representativos del festival, que visitó más de diez estados de la República Mexicana.

Pero el video se ha convertido en un medio fundamental dentro del arte contemporáneo y en México, cada vez más artistas se interesan por él; aunque se han interesado en promover el video arte en el país, los intentos han sido irregulares , claro ejemplo es el *Festival de Vidarte 2002*, que fracasó tras la renuncia de su director artístico. También artistas se negaron a participar por las disposiciones de las autoridades para la competencia.

Ahora mismo se producen cientos de videos experimentales, pocos artistas son los que como vocación se dedican a este arte. Pero no quiere decir que no sea importante el trabajo de todos los que experimentan; de los estudiantes, los profesores, los artistas visuales. Por el contrario, es la única forma de reorganizar un acervo de cultura audiovisual de un país, que sin ir más lejos, pueda expresar de inmediato, las inquietudes de las generaciones al paso del tiempo.

El video arte en México, no se ha considerado como género audiovisual, tal vez por la difícil promoción y el interés del espectador, pero no hay que olvidar que reivindican el legado de las vanguardias clásicas al trabajar con contradicciones sociales, con subversión y utopía.

Ocasionalmente se incluyen videos en exposiciones de museos de arte contemporáneo o en exposiciones colectivas de todo el país; también Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), Cenart, Centro Multimedia, El CCC, Canal 22, Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), Centro de la Imagen, etc; han apoyado a los videos experimentales mexicanos. Pero aquí cuenta mucho la reflexión tanto del artista como del espectador, que tal vez prefiere otros foros para exhibir o ver el arte en video.

Mientras unos luchan por una exhibición en un museo, otros trabajan en pequeñas salas de proyección universitarias, galerías o espacios independientes; unos buscan ir más allá y se arriesgan a la exposición en la red, que es la "alternativa" ahora, para hacer los trabajos de los artistas, accesibles al público en general.

Tal es el caso de Antonio Domínguez y Daniel Lara, realizadores de proyectos multimedia. Fundadores del sitio *re-pository.org*, desde 2002, se dedican a experimentar con imágenes, animación, deconstrucciones a partir de errores informáticos, arte sonoro, video, experimentos generativos, fotografía y *performance on y off line*. Uno de sus proyectos recientes fue *W4r*, concebido por el *WarTime Project*, donde el usuario debía interactuar con una caótica interfase que mostraba una ciudad en verde y negro.

Actualmente desarrollan proyectos de "net art" y video en línea *Re-pository.org*, consideran que el acceso a la tecnología les ha permitido desarrollar proyectos difíciles de realizar de otra manera, así como experimentar en situaciones determinadas.

La red les ha dado la forma de intercambio y conexión con otras personas. Pero dicen: "sin embargo, existen limitantes vinculadas a la tecnología para poder acceder a un trabajo, desde el ingreso a la red, hasta los requerimientos de *hardware* y *software*." <sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> En *Exploraciones* [www.diasiete.com.mx](http://www.diasiete.com.mx)

## *CAPÍTULO 4*

### *PARA HACER LA PRESENTACIÓN*

La imagen y el sonido pueden crear un mensaje más directo que las propias palabras. Con sus grandes ventajas, el video experimental, a lo largo de su existencia ha pretendido interpretar, informar y hasta influenciar a otros en cuanto a temáticas, información y presentación.

Podríamos afirmar que cada uno de nosotros hemos sido "influenciados" por estas nuevas alternativas de comunicación, nos hemos visto reflejados dentro de los proyectos de ciertos artistas que con sus inquietudes realizadas, dan vida a nuestras intenciones no logradas. Pero qué sucede cuando esos trabajos se convierten en el inicio de un nuevo proyecto, con nuevos objetivos y hasta nuevas fórmulas en video.

Cuando se comienza a soñar con un proyecto propio de video experimental, se cumple la necesidad comunicativa audiovisual. Vivimos rodeados de "comunicación" y/o intentamos comunicarnos con ayuda de varios factores: el lenguaje, los medios de comunicación, expresión oral, corporal, escrita, etc.

Reconocemos el mensaje que percibimos y mandamos una respuesta o señal igualmente a dicho mensaje comunicativo. Claro, sin dejar de mencionar que, si bien es cierto aún



no es nada estructurado y fijo, se está conciente de la subjetividad tanto del contenido de un video experimental, como de las personas que lo verán; el autor sólo piensa en el significante.

¿Para qué hacer un video experimental ahora?; considero que por mi propia historia de vida, sentimientos, estudios y experiencias se da un interés muy grande por "representar" una realidad de la mente. Es la forma más idónea que he encontrado para reunir y expresar mis inquietudes en cuanto al campo comunicativo audiovisual. No sin dejar de decir que el panorama de las artes visuales que poseo se ha dado a través de los años, del contacto cercano con exposiciones en museos de diversos países, en cuanto a los temas que me interesan.

Las fotografías de los artista reconocidos y hasta los anónimos "artistas familiares" que me mostraron su trabajo como una alternativa fantástica irreal y por otro lado, la oportunidad de conocer de cerca las obras de los artistas que siempre me han influenciado, como Leonardo Da Vinci, Salvador Dalí, Vincent Van Gogh, Eduard Munch entre otros; me brindaron conocimientos visuales en torno a una época, pero no sólo se trata de un referente histórico, sino de la interpretación de la realidad de este presente ( o pasado).

De manera directa o indirecta, los artistas han retomado también géneros, tendencias, movimientos artísticos y se han relacionado con las nuevas concepciones de arte audiovisual: imágenes con orden, jerarquía y gustos determinados.

Y así, acompañados de un gran número de características en el ámbito técnico como en el temático, me he dado a la tarea de buscar un experimento nuevo, propio, que tenga de soporte las tendencias artísticas que han sido valiosa fuente de inspiración.

Para poder realizar el video experimental me remonto a las experiencias de vida que han formado parte de la historia de mi propio proyecto, pues tanto las vanguardias cinematográficas, así como la fotografía, la pintura, la música; son puntos importantes, los cuales explicaré a grandes rasgos a continuación.

#### **4. 1.-INFLUENCIAS ARTÍSTICAS**

##### **4.1.1. Corriente vanguardista: *El expresionismo.***

La corriente expresionista, que primeramente fue una corriente pictórica, iniciada en Alemania en 1911 de innumerables ramificaciones y matices cargada de sentimientos y concepciones en el uso de los colores. Los artistas más representativos del expresionismo son: el grupo artístico "Die Brücke", Ernst Ludwig Kirchner, Erich

Heckel, Kart Schmidt-Rottluff, Fritz Bley, Max Pechstein, Otto Müller; la referencia pictórica se entremezcla en el expresionismo cinematográfico.

Los cineastas expresionistas utilizaban los decorados y la cualidad de fotografía tenebrosa. "Los filmes expresionistas enfatizaban la inquietud más sublime a través de todos los elementos a su alcance, desde el maquillaje hasta los movimientos de cámara, pasando por ambientación artificial."<sup>20</sup>

La película de Robert Wiene, *El gabinete del doctor Caligari (1919)* película muda protagonizada por Werner Krauß (El Doctor Caligari) es considerada el primer film expresionista en donde destacan los decorados distorsionados; el guión original inspirado en un caso real ocurrido en Hamburgo, fue modificado y Wiene añadió una escena inicial y otra al final, que dieron un giro a la historia, quedando convertida en el relato de un loco.

El expresionismo de la historia se centra en la imaginación del personaje principal, su forma de actuar exagerada, las luces que son más fuertes que en otras películas, resaltando los sitios de interés de la escena. También se muestran los usos de angulación de cámara, con encuadres inclinados. Se enfatizan las sombras oscuras y los contrastes como los simbolismos que resaltan en el fondo.

---

<sup>20</sup>En *Definiciones del Expresionismo*. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

Otro ejemplo del cine expresionista es la película *Nosferatu, una sinfonía de horror* (1922) del director Friedrich W. Murnau, la cual se asoció luego con una tendencia al cine de terror, fantástico y el teatralismo. Murnau quiso realizar una adaptación de la novela *Drácula*, de Bram Stoker, pero sin derechos sobre la historia; filmó su propia versión de la novela, así se labró una reputación de ser una de las mejores películas sobre el mito del vampiro y es una de las cintas más importantes del expresionismo alemán.

Sus cortes de cámara, su escenografía tétrica, el maquillaje de los personajes, destacan como simbolismos que han llegado a arraigarse en las siguientes generaciones de artistas que hacen cine de horror. El expresionismo que maneja claramente el irrealismo, las deformaciones en sus escenas, los estados de ánimo de los personajes y el juego de luces; el conde Orlock (Max Schreck) las denota en cada una de sus escenas al tratar de llevarse a la vida de los muertos a su amada.

Un representante más del expresionismo fue Paul Wegener, interesado por las posibilidades técnicas con las que disponía; creó trabajos "irracionales" inspiradas en escritos de Von Chamizo y Hoffmann. Sus trabajos más destacados son: *El estudiante de Praga* (1913), y *El Golem* (1920).

#### 4.1.2. La Música: Rock Gótico

Como otros estilos musicales, son parte de las significaciones que nos orientan en nuestra vida cotidiana y nos permiten mantener nuestros niveles de afirmación constantemente, es decir, así como la moda, el cine, los programas de televisión, etc.; la música es el vínculo entre lo que somos y lo que deseamos ser.

Las corrientes musicales, al igual que las corrientes artísticas, han posibilitado el desarrollo de las "tendencias" dentro de un mismo género, tal es el caso del *Rock Gótico* o sólo la música *Gótica* como últimamente se le ha denominado.

"*Rock Gótico* se le llama a la música que se caracteriza por un conjunto de estilos musicales que se inclinan por el gusto de lo macabro y lo tenebroso. Más específicamente, el rock gótico abarca todas las corrientes musicales que evolucionaron desde el alter-punk de finales de la década de los setenta, incluyendo todos los sonidos, desde el punk a la electrónica, pasando por la música ambiental y la new-wave." <sup>21</sup>

Los primeros grupos post punk que se catalogaron góticos fueron Joy Division y Siouxsie and the Banshees en 1979. Ellos eran parte de una ola de bandas que

---

<sup>21</sup> En *El Rock Gótico*. [www.gotica.com](http://www.gotica.com)

experimentaban con sonidos nuevos para 1978-1979. Estos grupos no fueron parte de la escena gótica, sino hasta unos años después y fueron la mayor influencia.

Apareció en la escena a principios de los ochenta, el grupo Bauhaus, con su álbum *Bella Lugosi's Dead* el cual llegó a ser el himno de la nueva "corriente gótica", refiriéndose a un film de error que interpretó Bela Lugosi; la letra de su canción llamaba a seguir sus pasos vampirescos. Otros grupos comenzaron a tomar fuerza tales como: Danse Society, Theatre of Hate, Play Dead y Sisters of Mercy.

El 1983 la película sobre vampiros *The Hunger* que protagonizó David Bowie, instaló la relación entre el horror y el *gótico*. La popularidad de estas facetas fueron poco a poco instauradas en la popularidad de Europa y en la radio universitaria estadounidense; Dead can Dance y Cocteau Twins, se alejaban a la nueva escena gótica, tétrica y vampiresca y se acercaron a la comercialidad del New -Wave.

Las bandas inglesas más significativas en los años noventa, dentro de la música *gótica* fueron: *The Cruxshadows*, *The last Dance*, *sunshine Blind*, *Trance to the Sun*, *The Empire Hideus*, *The Shroud* y *Voltaire*.

Los instrumentos que se usaron en el ya legendario gótico y que hasta la fecha son fundamentales en su sonido son de varios tipos, tanto acústicos como electrónicos. En muchos de los grupos se retoman cantos antiguos y creencias de la Europa Clásica. Con el paso del tiempo se han ido modificando los gustos son y muy diversos; el etéreo se supone ser gótico, los innovadores grupos como *Sopor Aeternus & The Ensemble of Shadows*, hacen música gótica medieval que narra historias ácidas; las voces causan sensación de ocultismo, cosa que no todos los anteriores grupos tenían.

Este tipo de música siempre ha estado relacionada con el culto a la tristeza, la melancolía y la muerte. Algunos góticos creen en la eternidad y los "vampiros", generalmente grupos como *Christian Death*, *Gitane Demonde*, o *Diamanda Galas* (cantante griega) forman parte de este culto. "Se puede decir que la música gótica se caracteriza por sus bajos, percusión prominente, guitarras y sintetizadores atmosféricos, y las vocalizaciones profundas y depresivas. Las letras son más recurrentes a las obsesiones hacia la muerte, el sexo, la locura, depresión, religión, horror, agonía, melancolía, tristeza, etc." <sup>22</sup>

La música gótica o rock gótico tal vez sea difícil de entender, pero cada quien la puede interpretar como desee; eso es lo que con la música de este tipo se pretende experimentar, sin explicar demasiado lo que se cree, se siente o se piensa, la música

---

<sup>22</sup> Idem.

nos ha de permitir crear una atmósfera en la que encontremos esa forma de pensar distinto.

## **4.2. EL TRABAJO FINAL**

### **4.2.1. Aspectos Técnicos**

La finalidad de este ejercicio es lograr un video experimental con influencias expresionistas, que contenga el simbolismo, estados de ánimo, etc. Se presentará de forma dis-narrativa, con espacios en movimiento y tiempo que determinen experiencias de vida.

Por otro lado el uso de una cámara de video Mini DV nos permite recopilar las imágenes a utilizar, congelarlas, presentarlas en formato de cine, normal o gran formato, hacer efectos visuales y sobre todo la cinta que usaremos puede ser regrabable, para poder manipular nuestras grabaciones y volver a usarlas.

Así como el video busca nuevos lenguajes, nuevas formas de manifestación, el video arte que se obtendrá será usando un dispositivo técnico, la computadora y un programa para editar: PINACLE 10.5, que permite grabar las imágenes, editar, hacer



efectos visuales, efectos de sonido, musicalizar,, poner títulos, subtítulos y créditos, grabar en formatos DVD y VCD, el cual nos ayudará a reordenar nuestras tomas en video cinta y después poder manipularlas por medio de las posibilidades del programa; también nos permite incluir la pista de música y/o sonidos a utilizar y también poder editarlo.

#### **4.2.2. Aspectos Estéticos**

El personaje que se maneja en este video es la imagen que señala el proceso de las demás imágenes y al mismo tiempo la intención. En este sentido, se trata de recalcar al mismo personaje bajo los escenarios y significantes de varias situaciones.

Era importante para este proyecto que el personaje principal fuera el mismo realizador, puesto que, si bien es cierto no necesariamente se trata de una auto biografía, sí estamos frente a un trabajo planeado y pensado bajo las experiencias que directa o indirectamente se convirtieron en la estructura y el estilo propio del video. Cuando nos referimos a las experiencias, estamos hablando de todo aquello que de alguna u otra forma expresan directamente los "sentimientos".

Hablamos de un autorretrato que no solo plasma la imagen del propio realizador, sino que busca una identidad, la existencia del entorno de su espacio y de su propia problemática. El video experimental funciona como conductor de un testimonial y con el autorretrato podremos contar como somos o cómo interpretamos al mundo.

El autorretrato subjetivo responde a una mirada interior. Esa mirada interior puede responder a nuestras opiniones, relatos simbólicos. Es una auto representación porque las características que predominan son el rostro, el cuerpo que busca; rostros que se distorsionan porque son el retrato del pensamiento del ojo que los mira; después vendrá la traducción del espectador en cuanto al trabajo audiovisual que se aborda.

En apariencia, lo que se recrea en este video experimental con su contenido, es una figura femenina que finge lo aparente, es la mentira de lo que podría ser real y que la idea de la verdad asusta y convierte al espectador en cómplice de los sucesos, de los estados de ánimo.

Ser uno mismo en este video, permite contrastar las miradas del realizador con las interpretaciones de los que miran. Finalmente, el autorretrato, trabaja como una temática, como una guía o eje central de las sensaciones que verdaderas o no, aparentan e inventan una historia en la que nos veremos reflejados y observados.

Imágenes difusas que miren a los adentros, a las sensaciones del protagonista, pero también del espectador, con ayuda de la música de fondo de una artista que aprecio su forma de interpretar y su trabajo musical, Diamanda Galas, que desde hace tiempo son parte de mis ideas en video experimental y creo que con esta música me veo más que conmovida, me veo interesada, sorprendida y hasta a gusto al sentir que también se puede hacer una nueva historia con música.

El objetivo primordial del realizador era concretar una autoafirmación de los sentimientos, que son parte de nosotros mismos y que están presentes en la vida cotidiana. Ellos siempre se manifiestan de alguna manera en cada persona. Algunas situaciones nos producen incomodidad, sufrimiento, dolor y otras pueden producir placer, alegría o felicidad.

Con ciertas personas nos sentimos a gusto o tranquilos y con otras incómodos y molestos. Así podemos describir a los sentimientos del personaje en este video; también se puede tomar como la responsabilidad en el qué hacer con esos sentimientos y en cómo, cuándo y con quién expresarlos.

El video experimental es una herramienta idónea para mostrar el reconocimiento y la aceptación de uno mismo; pudiera tomarse esto como la propuesta de forma escueta del proyecto, pues recordemos que un video experimental se caracteriza por ser

comparativo, informal y por lo tanto su contenido puede ser susceptible a las conclusiones y críticas del espectador.

Si hemos hablado tanto del video experimental, no es solo para que se conozca la historia del mismo, de sus trabajos, de sus representantes, etc; sino para que se comprenda la necesidad de los realizadores por hacer proyectos de reflexión y claro también de diversión, en los que se transmitan de forma instantánea diversas culturas; haciendo de este arte híbrido, abstracto, un producto rico en contenido y experiencias.

## *CONCLUSIONES*

El video experimental como alternativa de comunicación, tiene ventajas evidentes: es de bajo costo, manipulable, se puede proyectar en directo y al estar al alcance de la mayoría ha logrado ofrecer posibilidades de ser usado por los experimentadores; lo que se comenzó a proyectar en video, fue visto como un lenguaje alternativo alejado de lo que se hacía con éste en la televisión.

La creación de nuevos lenguajes visuales, sigue en proceso. Hace treinta años apenas si se hablaba de la presencia de nuevas formas de expresión, que se orientaron a proyectar actualidad, inconformidad, sensibilidad. Es así, como se ha podido definir poco a poco al video experimental como una manifestación artística multidisciplinaria surgida de disciplinas como la pintura, música, la escultura, el teatro, el performance y que mediante los recursos de las vanguardias artísticas y de las nuevas tecnologías, el video adoptó técnicas y lenguajes ambiguos para proponer una mezcla de estilos que poco a poco se volvieron propios.

Muchos de los realizadores del video experimental iniciaron en otras ramas del arte y después se fueron acercando al medio y a la variedad de propuestas que podían plasmarse en un video.

Videoastas como Name June Paik, Woody Vasolka o Bill Viola, se atrevieron a proponer mezclas de efectos de sonido, distorsiones en color como video experimental en los años setenta, en donde la expresión innovadora era ya de por sí contracultura, que renegando de la política, la guerra y a favor de la libertad de expresión, actuaban distinto a las manifestaciones artísticas de la época; hacían video experimental con una visión más crítica y más compleja.

En la historia del video experimental recopila una cultura audiovisual, un mundo en el que las imágenes, el sonido y otros elementos acompañan a una insistente necesidad de renovar a los experimentos en este medio; de crear, proponer y traducir la vida cotidiana en una ficción que combina imágenes proyectadas para mostrar a los demás la forma de ver su entorno. Aquí es donde las imágenes o representaciones juegan un papel importante dentro de las características propiamente de nuestro trabajo experimental, no sólo porque el video se conforma de imágenes sino porque la imagen en sí comunica de manera inmediata una idea.

Lo cierto es que estamos en un momento histórico en donde las sociedades se han vuelto más visuales, menos narrativas y estas imágenes no se detendrán y seguirán siendo parte ya de los impulsos del artista, de la reacción del espectador y de la interacción entre ambas.

Tomando en cuenta este breve panorama que se plantea del video experimental, el presente trabajo tuvo como objetivo general, expresar inquietudes e impresiones y generar el proceso de comunicación. Ahora bien, cuando un comunicólogo realiza un video experimental, como es nuestro caso, más que tratar de hacer una "obra de arte", pretende crear una retroalimentación con la propuesta. Desde que se plantea una idea para hacer un video experimental, se está pensando en la "búsqueda" de nuestra realidad. Realidad que se encuentra en nuestro alrededor, en la luz o en la oscuridad.

Las imágenes que se dan a conocer en este trabajo, son ideas logradas, son recorridos por caminos en donde la noche o el día eran importantes. Los ambientes se buscaron y grabaron a conveniencia, las estructuras, texturas, días nublados o soleados, colores, efectos visuales; todo para que cada una de las partes del video provocara una reacción, emoción, sensación.

Con el video, tuve la oportunidad de dar a conocer mis gustos y sueños repetitivos. La forma de ver la vida cotidiana en la que me he desarrollado; las imágenes que muy sutilmente se mezclaron junto con una música personalmente atractiva, hablan de las inquietudes audiovisuales propias.

Al final del proyecto, estoy satisfecha del sentido irónico que me permití incluir en este trabajo; los valores familiares, la educación universitaria, la amistad, las responsabilidades, el estrés, la depresión, el caos, los sentimientos encontrados, los sueños, las culpas, las creencias irreales, son algunos de los temas que de alguna u otra forma se convierten en objetivos del video experimental.

De manera que después de muchos intentos fallidos en cuanto al lugar idóneo de la imagen y al mismo tiempo la secuencia de la música (y estoy hablando de un par de años en verdad) se concluyó un proyecto audiovisual en donde aproveché mis conocimientos para dar la intención a este video.

Repetir una fórmula ya hecha puede pensarse fácil, pero el realizador debe comprender que se trata de ampliar la relatividad entre un trabajo que se ha catalogado como artístico y un nuevo trabajo experimental. Esto a propósito de la honestidad de un proyecto, porque podríamos aprovechar los mismos errores, abusar de los efectos en la imagen, el sonido, entre otros, para hacer un video.

Si bien, es importante utilizar las ventajas que nos brinda hoy en día la tecnología, explotarla según nuestras necesidades y objetivos, no estoy de acuerdo en llamarle "buen" video artístico únicamente al que se exhibe en los museos o salas afines al



tema, o al trabajo que tiene detrás a un virtuoso de la tecnología, que echó mano de ella para experimentar inquietudes.

Un video experimental, (como yo lo comprendí, lo pensé y lo realicé) es aquel que con una responsabilidad en el contenido, expresa, no se calla, busca en el medio un fin porque no sólo proyecta imágenes y sonido sin sentido. No necesita una historia, un guión o un final feliz.

En conclusión, este es un trabajo que deriva sustancialmente de una necesidad comunicativa primeramente y después de querer sostener, que los estudios realizados en comunicación, quedarán concretados en un video original, subjetivo, sentimentalista, propositivo y crítico.

## BIBLIOGRAFIA

- ACOSTA, Antonio, *Saber ver el cine*, Paidós, Barcelona, 1998.
- BERTETTO, Paolo, *Cine, Fábrica y Vanguardia*, Colección Punto y Línea, Barcelona, 1977.
- BRINDIS, Laura, *Cuentos Universales, del Barroco a la Vanguardia*, Editer, México D.F.
- CAPARRÓS, José Ma. *Introducción a la Historia del Arte Cinematográfico*, Rialp, S.A., Madrid, 1990.
- CEBRIÁN, Mariano, *Géneros Informativos Audiovisuales*, ILCE, México, 2000.
- GETINO, Octavio, *La tercera mirada, panorama del Audiovisual Latinoamericano*, Paidós, México, 1996.
- JIMÉNEZ Méndez, Heliodoro, et.al; *Comunicación Masiva*, CCH, UNAM, México, 1997.
- KAMMER, Bernahard, *Teoría y Práctica del Video*, Martínez Roca S.A., 3ª. Imp., México, 1992.
- RAPISARDA, Giusi, *Cine y Vanguardia en la Unión Soviética*, Colección Comunicación Visual, Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1978.
- SADOUL, Georges, *Historia del Cine Mundial, desde los orígenes hasta nuestros días*, Siglo XX Editores, 5ª Ed., 1980.
- SIERRA, Bravo, Restituto, *Técnicas de Investigación Social*, 6ª. Ed., Paraninfo, Madrid, 1989.
- STANGOS, Nikos, *Conceptos de Arte Moderno*, Alianza Forma, Madrid, 1989.
- TORREIRO, Casimiro, et. al. *Los nuevos cines europeos, 1950-1970*, Lerna, Barcelona, 1987.
- VISAUTA, Vinacua, Bienvenido, *Técnicas de Investigación Social*, PPN, Barcelona, 1989.
- ZIELINSKI, Siegfried, *Medios Audiovisuales, ontología, historia y praxis*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Eudeba.

## SITIOS EN INTERNET

[www.altamiracave.com.mx](http://www.altamiracave.com.mx)

[www.aracelizuniga.com.mx](http://www.aracelizuniga.com.mx)

[www.billviola.com](http://www.billviola.com)

[www.cluboxigeno.com](http://www.cluboxigeno.com)

[www.dadax.com.mx](http://www.dadax.com.mx)

[www.diasiete.com.mx](http://www.diasiete.com.mx)

[www.edersantos.com](http://www.edersantos.com)

[www.eloquepiensa.com](http://www.eloquepiensa.com)

[www.eluniversal.com.mx](http://www.eluniversal.com.mx)

[www.geocities.com](http://www.geocities.com)

[www.gotica.com](http://www.gotica.com)

[www.hispanart.com](http://www.hispanart.com)

[www.ifeso.com](http://www.ifeso.com)

[www.mexperimental.com.mx](http://www.mexperimental.com.mx)

[www.pintomiraya.com](http://www.pintomiraya.com)

[www.plasticaargentina.com](http://www.plasticaargentina.com)

[www.reinasofia.com](http://www.reinasofia.com)

[www.replica21.com](http://www.replica21.com)

[www.ukbar.tripod.com](http://www.ukbar.tripod.com)

[www.videoarte.com](http://www.videoarte.com)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)