



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ARAGÓN

“EL VIDEOARTE, LA HISTORIA DE UNA GRAN TENDENCIA.  
REPORTAJE”

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN  
Y PERIODISMO  
PRESENTA:  
LILIA MARISOL GARCIA GARCIA

ASESOR: DR. RAFAEL AHUMADA BARAJAS



MÉXICO

2007



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente agradezco a mis padres por el apoyo incondicional que me brindaron a lo largo de mi carretera educativa. Es claro que sin ellos, este trabajo de investigación, así como mis futuros logros no podrían ser posibles.

De igual forma, a mi hermano por su comprensión y ayuda, así como a mis tíos Emma y Arturo por su constante interés y el ejemplo que en mí ejercieron.

A mi asesor en este trabajo y muy buen consejero, el Doctor Rafael Ahumada.

Por último no me queda más que reconocer y dedicar esta tesis a la institución que me abrió las puertas, la Universidad Nacional Autónoma de México, una casa de estudios que nos enseña más allá de un aula y nos regala el tesoro más grande que puede tener un hombre, la educación.

# Í N D I C E

Capítulo	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	4
<b>CAPÍTULO I ARTE, COMUNICACIÓN Y VIDEO.....</b>	<b>9</b>
<b>1.1 La comunicación, característica y función del arte.....</b>	<b>10</b>
<b>1.2 El video como creación artística comunicativa.....</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO II LOS ANTECEDENTES, LAS TENDENCIAS VISUALES EN EL SIGLO XX.....</b>	<b>19</b>
<b>2.1 Las vanguardias de principios de siglo. El arte en la vida cotidiana.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2 Instrumento de reflexión y manifestación de ideas.....</b>	<b>26</b>
<b>2.3 El espectador activo en la obra artística.....</b>	<b>31</b>
<b>2.4 Entran los medios electrónicos en acción.....</b>	<b>40</b>
<b>CAPÍTULO III EL VIDEOARTE, OTRA PERSPECTIVA ARTÍSTICA.....</b>	<b>47</b>
<b>3.1 La exploración del medio. Fluxus, el iniciador de un gran movimiento.....</b>	<b>48</b>

3.1.1 El cruce de líneas, cine y videoarte.....	58
<b>3.2 La documentación de actividades efímeras.....</b>	<b>67</b>
<b>3.3 Video reaccionario, el arma para el ataque.....</b>	<b>73</b>
3.3.1 La provocación al espectador.....	80
3.3.2 La presencia del feminismo.....	84
<b>3.4 Desarrollo de la estética en el video.....</b>	<b>89</b>
<b>3.5 Videoinstalación, de la mano con la</b>	
<b>interacción.....</b>	<b>94</b>
3.5.1 “Vacuidad y repetición” síntomas del video en el	
nuevo siglo.....	102

## CAPÍTULO IV VIDEO *MADE IN* MÉXICO, EL TOQUE

LATINO.....	107
<b>4.1 La entrada de un nuevo medio.....</b>	<b>108</b>
4.1.1 Pola Weiss, la mente brillante que exporta la idea.....	109
<b>4.2 La generación de los cambios.....</b>	<b>113</b>
<b>4.3 El desenvolvimiento de una novedosa</b>	
<b>tendencia.....</b>	<b>116</b>
<b>4.4 Esfuerzos de difusión, más allá de una “expo”.....</b>	<b>121</b>
<b>4.5 Videoastas mexicanos en el siglo XXI.....</b>	<b>130</b>

CONCLUSIONES.....	136
-------------------	-----

## APÉNDICE

<b>La evolución constante del arte, en el nuevo milenio los</b>	
<b>formatos vuelven a cambiar.....</b>	<b>139</b>

FUENTES.....	149
--------------	-----

## INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo surgió ante la necesidad de dar a conocer las características, desarrollo y estado que actualmente guarda una de las tendencias artísticas más importantes del siglo XX, el videoarte.

Las páginas subsecuentes de esta investigación explicarán por qué el videoarte es una corriente contracultural que refrescó las ideas del arte en sí mismo, cuáles son las características y esencias de dicho movimiento, y quiénes fueron los artistas maestros y grandes influyentes.

Como parte de una introducción a esta gran tendencia es importante destacar los antecedentes y movimientos que la influenciaron. Pero antes, es necesario aclarar que el arte, como una forma más de expresión y actividad creada por el ser humano, es testigo inherente de cambios, desde históricos, ideológicos, sociales, hasta tecnológicos. Y es precisamente aquí en donde entra el arte del video.

En general cuando una persona se interesa por el arte o dice ser artista, lo primero que llega a la mente es que le gusta la pintura, el teatro, la música o el cine. Pasa lo mismo si alguien tiene pensado visitar una galería o museo, pues nos imaginamos llegar a una sala llena de cuadros. Sin embargo, esa apreciación desde hace más de 50 años ha quedado rebasada, pues el arte dejó de ser lo que “tradicionalmente” pensamos que es.

Para muestra basta mencionar algunas de las expresiones artísticas emergidas a lo largo del siglo XX, y principios del XXI, en donde el arte, va más allá de un simple objeto para la contemplación, para convertirse en una herramienta de la comunicación, crítica y sobre todo experimentación.

A mediados de la década de los sesenta los avances tecnológicos, involucrados con la imagen electrónica fueron en ascenso. La televisión se volvió en el icono de preferencia para la transmisión de mensajes instantáneos, en una herramienta de manipulación de masas. El *boom* de esa caja de resonancia no pasó inadvertido por artistas y creadores, quienes buscaban un cambio decisivo en el arte.

En este sentido, la posición de los artistas fue radical, introducir al arte en los medios masivos. Crear un escenario donde las actividades artísticas entraran de lleno a la vida diaria, en la cotidianidad, y qué mejor opción que la fusión de la televisión con el arte.

Las vanguardias de mitad del siglo pasado, fueron tendencias, quizás contraculturales o excéntricas (dado que se dieron en escenarios contrarios a lo que tradicionalmente se hacía) que modificaron drásticamente el concepto de arte. Desde el dadaísmo, con la utilización de objetos cotidianos; el conceptualismo, y su afán en la interpretación ideológica de las piezas; hasta el performance y happening, con sus acciones desconcertantes y provocadoras, el arte tornó hacia un camino no explorado.

Pero una vez que se introdujeron a los medios masivos de comunicación para hacer arte, las tendencias artísticas no sólo fueron excéntricas, sino también electrónicas.

Los avances tecnológicos de la época, en este caso la cámara de video, fue pieza clave para generar arte. Las nuevas estructuras creativas tomaron un carácter "artístico- político", y modificaron su función estética para convertirse en medios de expresión y manifestación ideológica.

Las expresiones artísticas que iban emergiendo dejaron de buscar la contemplación y belleza de una obra. La relación artista- espectador se modificó, pues se le exigió al público una participación más interactiva y crítica. En ese escenario nació el videoarte.

Al video en sí mismo podríamos describirlo como un medio de grabación y transmisión de ideas basadas en imágenes que representan una realidad. Por lo tanto cabría definir al videoarte como un medio artístico de registro cuya idea esencial es la comunicación a través de la imagen.

Dicha comunicación, como veremos más adelante, es 100% ideológica. El objetivo del artista es que el público analice y cuestione la imagen, obteniendo una reacción, la cual pueda cambiar o reafirmar una ideología.

Para finales de los años 80 en todo el mundo el videoarte era el medio de representación visual más destacado. En México esta corriente también tuvo mucho auge.

Como se puede apreciar, tan sólo bastaron un par de décadas para que el arte se transformara de forma sustancial. No obstante, aunque aquellas transformaciones se dieron hace ya más de cinco décadas aún existe cierto hermetismo y desconocimiento del tema por parte de la población, específicamente la mexicana.

La ignorancia cultural conlleva a la apatía de la población hacia las tendencias artísticas. En nuestro país, la falta de consumo cultural crea la necesidad de implementar proyectos novedosos que acerquen al espectador mexicano al arte.

Si bien, existen diferentes investigaciones que se han encargado de profundizar en el videoarte, éstas nunca centran su propósito específicamente en esta corriente, ni tampoco clasifican las etapas evolutivas del arte del video, sus influencias, o la crisis que desde los últimos 10 años ha empezado a vivir dicha tendencia.

El problema más grave al que me enfrenté durante la realización de este trabajo fue precisamente a la falta de información documental sobre el videoarte. Pues ésta se encuentra dispersa entre diferentes medios: libros, revistas, videos, folletos. Además, dicha documentación no es enteramente informativa, pues la mayor parte de los textos son tratados reflexivos o, en el mejor de los casos, crónicas.

Es decir, la historia del videoarte con datos duros, fechas históricas, así como explicación de su desarrollo, sólo es posible encontrarla en muy pocos ejemplares, los cuales no siempre se encuentran al alcance del público, pues muchas de ellos son investigaciones extranjeras, que generalmente están en otros idiomas.

Asimismo el videoarte, como muchas de las tendencias visuales que se generaron a partir de la década de los sesenta y hasta nuestros días, no cuenta con una base histórica que los respalde.

En México dichas innovaciones del arte han sido ignoradas debido a diversos factores: la escasez de recursos económicos para el apoyo a manifestaciones artísticas, la apatía por parte del gobierno al impulso a la cultura, así como la ignorancia de la sociedad frente a estos sucesos.

La educación cultural en México es muy escueta, en los niveles básicos de enseñanza no se implementa un programa basado primordialmente en el aprendizaje del arte, mucho menos en el rumbo que éste está tomando.

Por esta razón, el papel que juega un comunicador es muy importante, ya que la función de éste es difundir, en este caso, las innovaciones de las artes visuales, a través de diversos medios.

En este sentido, y ante la falta de materia documental en el país, la siguiente investigación pretende describir las etapas que vivió el videoarte durante su más grande apogeo, así como sus ideales y ambiciones de experimentación y acercamiento con el público. De igual forma, se resaltarán la importancia que tuvo el video en toda la historia del arte electrónico, así como en la

comunicación con los espectadores y la influencia que actualmente ejerce en los movimientos del nuevo milenio.

Esta investigación intentará dejar un respaldo histórico del videoarte, hilvanando la información que se encuentra dispersa entre libros, folletos, videos, periódicos, revistas, con la intención de tener un soporte histórico del desenvolvimiento de esta tendencia.

En lo personal escogí el tema, en primera instancia, porque siempre he tenido un interés particular por el arte plástico, especialmente el contemporáneo.

En segundo lugar, en el verano del 2004 tomé un curso en el Centro de la Imagen (CONACULTA) llamado *Artes Visuales examinando 40 años*, de la artista visual mexicana, Graciela Fuentes, quien desde hace más de ocho años radica en la ciudad de Nueva York. Durante el seminario, Fuentes, que se especializó en arte digital, desglosó parte esencial de la historia del videoarte a través de la presentación de innumerables trabajos de artistas extranjeros, claves en la historia de esta tendencia.

Por desgracia estas grabaciones, tan importantes para la historia del arte, no están disponibles para la población en general, y mucho menos para los mexicanos. De ahí me surgió la idea de retomar parte de la información obtenida en dicho curso, y profundizar en este tema, con el fin de dar a conocer el gran fenómeno que engloba el arte del video, corriente que a pesar de sus casi 50 años de existencia, es poco conocida en México.

Otra de las razones por las cuales me interesó el tópico es porque considero necesario abordar con mayor énfasis el tema del "arte en los medios", sobre todo por lo alumnos de comunicación, puesto que es una cuestión planamente relacionada con esta área. Aprovecho para aclarar que el videoarte, como tendencia artística centró su campo de trabajo en la comunicación.

Asimismo, me gustaría dejar una puerta abierta para que otros interesados retomen mi camino y continúen una investigación sobre el paso a seguir en las nuevas olas artísticas que intrínsecamente fueron influenciadas por el videoarte.

Para difundir el videoarte nos basaremos en un reportaje de investigación, el cual presente características novedosas e interesantes, que atraigan a las personas.

El reportaje de investigación es un medio periodístico que describe y explica a profundidad un fenómeno que tenga alguna repercusión en la sociedad. Se basa en investigación documental y de campo, y su principal finalidad es dar

a conocer a profundamente sobre un tema; sin necesidad de generar alguna opinión a favor o en contra del tópico.

El método a utilizar será deductivo, debido a que la investigación se presentará de lo general (recuento histórico de las artes visuales a partir del siglo XX) a lo particular (específicamente el videoarte en México).

En el primer capítulo haremos una revisión de la relación que guardan el video, el arte y la comunicación. La indagación será de tipo pura, y se acudirá principalmente a la técnica de investigación documental, consultado textos sobre arte y comunicación.

Posteriormente, en el segundo capítulo, se sentarán las bases del movimiento, exponiendo sus antecedentes inmediatos más importantes. Para ello también recurriremos a una investigación documental. A través del estudio de libros, periódicos, revistas, folletos y material audiovisual relacionado con las artes visuales en el siglo XX.

Para el tercer capítulo, espina dorsal de este trabajo, se plantearán el desarrollo del videoarte, desde sus inicios hasta su actual estado, ahondando en sus características, desarrollo, principales representantes en la escala mundial. Se utilizarán dos técnicas de investigación, la documental y la de campo.

En la investigación documental acogeremos información de cualquier tipo de textos, desde libros, hasta escritos en internet, que hagan referencia al tema interesado. Mientras que en la de campo, entrevistaremos a videoastas, historiadores y especialistas en arte visuales. Para este capítulo también se consultarán folletos de muestras videoartísticas y video documentales que traten sobre las nuevas innovaciones artísticas.

Aunque se arrancará con la historia del videoarte extranjero, toda vez que fue en Europa y Estados Unidos donde emergió dicha tendencia, también se expondrá la historia del video en México. En el cuarto y último capítulo, se planteará al videoarte desde la perspectiva mexicana. Se contestarán cuestiones relacionadas a la historia de esta tendencia en nuestro país, desde cómo surgió el movimiento, quiénes fueron los personajes más sobresalientes, cómo fue su desenvolvimiento, entre otras.

Dicha información se reunirá a través de una investigación documental, pero sobre todo de campo, mediante entrevistas a artistas mexicanos, o personajes involucrados con las artes visuales, como directivos de museos, curadores, o difusores.

## I. ARTE, COMUNICACIÓN Y VIDEO

El arte es una manifestación expresiva que por su mismo concepto subjetivo genera miles de interrogantes. En este nuevo siglo, cuando las actividades artísticas son aún más difíciles de definir, pues los parámetros que antes las caracterizaban cambiaron radicalmente, se formulan cada día más preguntas.

El cambio siempre trae consigo cuestiones como la veracidad o aceptación. En estos momentos, el arte transita por dicha revolución, donde nada parece estar completamente definido. A comparación de hace dos siglos, el arte dejó de ser un elemento para la admiración de piezas divinas o “auráticas”, como las calificó en su momento el teórico, Walter Benjamin, (obras de Miguel Ángel, en la Capilla Sixtina, por citar un ejemplo), dejó de ser un medio para la contemplación, pero sobre todo se libró de sus carácter elitista, pues actualmente es posible tener acceso al arte desde cualquier parte del mundo y con un bajo costo.

A mediados del 1800, Lev Tolstoi escribía: “Se dice que las mejores obras de arte no pueden ser comprendidas por las masas, sino que son accesibles solamente para los elegidos, quienes están preparados para comprender estas grandes obras”<sup>1</sup>. Hoy la realidad es diferente. El arte está en las calles, en los museos, en los espacios públicos, en el internet.

Además de la función, formas de exhibición y estado del arte, en los últimos 50 años los artistas han hecho uso de otras herramientas y soportes, como el video o el internet, para generar obras. Asimismo, las ideologías de los creadores se han modificado de forma sustancial. Estas nuevas acciones, a las cuales muchos han llamado “insurrectas”, han generado cambios trascendentales en los preceptos del arte.

Todo el mundo está rodeado por arte. El arte es una rama de la historia, y quizás podríamos afirmar que el hombre no puede existir sin el arte. Sin embargo, ante aquellas reflexiones las opiniones pueden ser inagotables. Lo que es un hecho es que la actividad creativa es parte de la esencia humana, por ello la importancia de dedicar un estudio a esta acción.

---

<sup>1</sup> Tolstoi, Lev, *¿Qué es arte?*, p. 151.

En este trabajo vamos a introducirnos en el mundo del arte visual en el siglo XX y principios del XXI, empezando a definirlo como una manifestación comunicativa, que genera cierta sensación de intriga en el hombre. De igual forma, marcaremos los parámetros que definen al arte, como una forma de comunicación, cuya función esta encaminada a la expresión de ideas, sentimientos y emociones.

Finalmente, después de exponer al arte como medio de comunicación, entraremos al camino que actualmente recorre éste. Una manifestación que se entrecruza con las líneas de la tecnología, los medios masivos de comunicación, las ciencias, la información y la sociedad de consumo, y que gracias a esa fusión, nuevamente se modifican los estatutos que lo definen.

## 1.1 La comunicación, característica y función del arte

La comunicación es un proceso a través del cual un emisor trasmite un mensaje cuyo destino es un receptor o a varios receptores. La sustancia prima de ese mensaje es el lenguaje. Sabemos con perfección que existen diferentes tipos de lenguajes, pero, ¿cómo entendemos la definición de lenguaje?

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, el lenguaje es un conjunto de sonidos articulados, a través de los cuales el hombre manifiesta lo que piensa o siente<sup>2</sup>. Estos sonidos son, asimismo, manifestaciones de expresión que en cualquier caso pueden ser remplazados por imágenes. Es decir, la plástica es un lenguaje, que en vez de utilizar la palabra o el sonido usa la imagen.

Por su parte, para Jean Clutier el lenguaje audio-escrito-visual es un sistema que distingue tres lenguajes esenciales, dos fundamentales: el audio y el visual y un híbrido: el escrito. Dichos lenguajes se combinan en un sistema polisintético de comunicación<sup>3</sup>.

Con base en estas definiciones se puede concebir que el cine, la televisión y la plástica también son lenguajes, que a través de la imagen expresan algo.

En el Renacimiento las obras de arte eran valuadas según el grado de belleza que poseían. La estética era la parte fundamental. El filósofo alemán Immanuel Kant decía que una obra debía ser bella, pues la belleza proyecta una armonía interna, y la función del arte era crear un ambiente de armonía ante el espectador. No obstante, a pesar de que la belleza era el valor más importante, las piezas artísticas también comunicaban, pues eran el testimonio y registro de lo que acontecía.

---

<sup>2</sup> Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, tomo II, p. 823.

<sup>3</sup> Cloutier, Jean. *La comunicación audio-escrita- visual*, p. 74.

De igual forma que la obras pictóricas de hace miles de años, el arte contemporáneo, como toda expresión cultural, también es una fuente histórica inagotable que nos muestra los sucesos de cada época. La pintura, el video, la música, no sólo nos revelan los cánones estéticos prevalecientes en el momento de su concepción, sino también nos muestran formas de interpretación de los intereses histórico-culturales de sus momentos, es decir, son indicios para la historia.

Antes del surgimiento de la fotografía, una de las principales funciones de la pintura era la representación de la realidad, la abstracción de ideas y acontecimientos a través de imágenes. Sin embargo, cuando la fotografía emergió, emprendió su camino como medio de registro de imágenes, y fue así como el empleo funcional de la pintura poco a poco se modificó.

En esta época queda bastante claro que el arte es una forma de expresión, que a través de diferentes medios y soportes comunica al espectador ideas y sentimientos; empero, ¿en qué radica y cómo se desarrolla esa comunicación en el arte?

En todos los tiempos han existido hombres que se cuestionan ese dilema ¿qué tan comunicativo es el arte? Por ejemplo, Lev Tolstoi en uno de sus escritos sobre arte señalaba que el arte comunica algo que pertenece a la esfera de los sentimientos y las emociones<sup>4</sup>.

En palabras de Tolstoi para poder definir el arte primeramente es necesario dejar de considerarlo un medio de placer (o contemplación) y calificarlo como una de las “condiciones de la vida humana”, en este sentido el arte es “uno de los medios de comunicación entre los hombres”, sin embargo, lo que diferencia a esta actividad de un medio de comunicación son las palabras. “Mientras que a través de las palabras un hombre transmite sus pensamientos a otro, por medio del arte transite sentimientos”, explica<sup>5</sup>.

“La actividad artística se basa en el hecho de que un hombre que reciba a través de su sentido del oído o la vista una expresión de sentimiento de otro hombre, es capaz de experimentar la emoción que conmovió al que lo expresó”, agregaba Tolstoi. Y aunque podríamos calificar de acertada la apreciación de este filósofo, también podríamos enjuiciarla quizás un poco delimitada, pues consideramos que no sólo el arte puede expresar sentimientos y emociones, sino también ideas.

Cloutier afirmaba que para comunicar, la vista y el oído eran los sentidos que mejor permitían percibir los mensajes. Aseguraba que estos dos elementos eran los principales sentidos de la comunicación. Dicha afirmación confirma

---

<sup>4</sup> Freeland, Cynthia. *Pero ¿esto es arte?, Una introducción a la teoría del arte*, p. 165.

<sup>5</sup> Tolstoi, Lev, *op cit.*, p. 100.

que si a través del arte se dedica especial énfasis a estos dos sentidos, entonces existe una plena comunicación.

“La palabra no es un lenguaje puramente acústico, sino también audiovisual”, expresaba Cloutier. De igual manera, la plástica es un lenguaje que a través de la imagen comunica palabras. Los artistas plásticos usan a la imagen como el instrumento para externar sus sentimientos e ideas; es decir, con la imagen crean obras que instintivamente comunican.

La comunicación elitista, como era denominada por Cloutier, se caracterizaba por la liberación de sí mismo y de su medio ambiente, a través de la transposición de pensamientos y de los objetos que lo rodean.<sup>6</sup> Lo anterior significa que el hombre tiene la capacidad de externar sus ideas al crear obras.

Queda claro que a través de las obras de arte una persona puede expresar ideas y sentimientos. La música, la pintura, la danza, el teatro, expresan una imagen individual que se tiene de la realidad y al hacerlo automáticamente están comunicando. A pesar de ello, la concepción de arte como medio de comunicación para algunos continúa confusa, pues más que considerarlo un medio de expresión, el arte es encasillado como una práctica simplemente estética.

El parte aguas de una nueva concepción artística la dio una simple pregunta ¿qué quiere decir el arte? o ¿cuál es el significado de una obra? Cuando el arte empezó a tener una interpretación, en la cual se utilizaba al lenguaje, se tornó como una forma de expresión, de comunicación. La idea de mensaje está determinada por la voluntad de comunicar. Desde esa perspectiva, un mensaje es el texto que alguien produce para decirle algo a otro. A partir de esa simple pregunta, el arte emprendió el camino de la interpretación, y fue así como esta actividad se convirtió en elemento primordial, ya que gracias a ella se podía entender lo que el artista exponía.

Regresando al hecho de que el arte es un medio de comunicación, quizás cabría definir con plenitud cuál es el concepto de comunicación, y por que el arte depende de esta actividad para su existencia. Cabe destacar que en este inicio de siglo, el concepto mismo de comunicación es ambiguo. Muchos estudiosos en el área, cuestionan si en esta época la comunicación realmente está cumpliendo con su función de transmitir mensajes o por el contrario, se limita a ser un medio de control de masas.

Comunicar, como definición del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, es hacer a otro partícipe de lo que uno tiene. Descubrir, manifestar o hacer saber a alguien de algo<sup>7</sup>, y para llevar acabo con eficiencia el proceso comunicativo se necesita de la existencia de un receptor

---

<sup>6</sup> Cloutier, Jean, *op cit.*, p. 90.

<sup>7</sup> Diccionario de la Real Academia de Lengua Española, tomo I, p. 350.

y de un emisor o comunicador. Un comunicador es “un organismo que produce un signo, que sirve de estímulo para otros organismos (los receptores en el comportamiento social)”

En este caso, el organismo es el artista, cuya esencia es autónoma y natural; el signo es su material de exhibición, a través del cual buscará el estímulo del espectador.

Los artistas plásticos utilizan al lenguaje visual y a través de él expresan a los espectadores infinidad de mensajes. Empero, esto no significa que necesariamente quieran convencerlos de algo, o cambiar su forma de pensar, como llega a suceder con la publicidad. Por otro lado, un comunicador o un periodista, por más mensajes que trasmita no es artista, pues el primero sólo emite mensajes basándose en una necesidad o relación directa con los requerimientos de orden comunicativo del papel que asume.

Como lo explica la escritora Laura Baigorri, lo que el artista aspira a comunicar, mediante sus acciones es que “estemos situados en el centro de un proceso global de información cuyo complejo de funcionamiento coloca al individuo en una posición inédita que debe ser expresada mediante formas inéditas. Su meta no consiste en producir significados de primero nivel, sino hacernos tomar conciencia de cómo la práctica generalizada de la comunicación interviene finalmente en el conjunto de lo sistemas sensibles”.<sup>8</sup>

El artista, a diferencia del periodista, es fuente de sus propios mensajes, se expresa con ideas propias sin que se vea condicionado por intereses políticos o económicos.

Hemos definido el concepto de comunicación, así como el porqué un artista es un ser cuya esencia está involucrada con la expresión. Sin embargo, algo importante ha faltado aclarar: ¿qué es el arte? o ¿cómo entenderemos al arte en este trabajo?

Es difícil definir al arte, pues esta actividad aguarda miles de concepciones distintas dependiendo de la época o características de cada tendencia. El arte es una práctica subjetiva. No obstante existen elementos que serán priorizados en este trabajo para delimitar la definición de arte: la comunicación, la creatividad e innovación, así como el valor propio que dé cada artista a su obra.

Una de las definiciones que más se acerca a la concepción de arte que se utilizarán en este trabajo es la establecida por Tolstoi: “Evocar en sí mismo el sentimiento ya experimentado y habiéndolo evocado por medio de las líneas, los colores, el movimiento, las palabras, sonidos y formas expresadas para

---

<sup>8</sup> Baigorri, Laura, *Video: Primera Etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*, p. 217.

transmitirlo, y que otros experimenten el mismo sentimiento. Ésta es la tarea del arte”.<sup>9</sup>

Por otra parte, el especialista de Arte italiano Leonello Venturi, menciona que el arte es una forma de lenguaje emotivo-expresivo que sirve para comunicar emociones e inclusive puede contener determinados mensajes<sup>10</sup>. Dicha definición también será el concepto de arte que se manejará.

Por su parte el filósofo alemán Arthur Schopenhauer, uno de los teóricos que más atención ha dedicado a las cuestiones estéticas, aseguraba que el arte era el modo de conocimiento donde las ideas son concebidas, y por lo tanto su único origen es el conocimiento y su único fin es la comunicación de ese conocimiento.<sup>11</sup>

Para el crítico contemporáneo, Arthur Danto el arte ocupa un término medio entre la percepción sensible y la actividad racional: imagen de la verdad a través de una forma sensible.<sup>12</sup>

El arte es toda manifestación creativa, cuyo objetivo es simplemente revelar una expresión al espectador. No persigue ningún fin lucrativo; sino por el contrario, sólo busca causar cierto impacto ideológico o en su caso una reacción en el público. Cabe destacar que el fin prioritario del arte, es la expresión y si de ello después derivan cuestiones lucrativas, siguen sin ser la parte fundamental de una pieza. A diferencia de que lo que sucede con la publicidad, cuyo fin primordial siempre será vender.

Sin embargo, cuando se habla de cuestiones artísticas y sociales no hay verdades absolutas. Para mucha gente, la publicidad, que en ocasiones utiliza elementos plenamente artísticos, es concebida como un arte. No obstante, lo que sí queda claro es que el arte es una manifestación comunicativa. Un artista al realizar una pieza siempre buscará que ésta cause una reacción en el espectador.

La expresión o manifestación comunicativa, se da a través de distintos materiales; en este caso, a partir de los años sesenta el video se convirtió en un medio para la presentación de obras artísticas. Pero ¿qué fue lo que llamó la atención de los artistas para con este medio crear obras? ¿Cuál era el propósito de relacionar una pantalla de televisión en el arte?, serán respuestas a contestar en el siguiente subcapítulo.

---

<sup>9</sup> Tolstoi, Lev, *op. cit.*, p. 102.

<sup>10</sup>Freeland, Cynthia, *op. cit.*, p. 182.

<sup>11</sup> Schopenhauer, Arthur, *La lectura, los libros y otros ensayos*, p. 24.

<sup>12</sup> “Arthur Danto: El fin del arte”, en *El Paseante*, p. 22.

## 1.2 El video como creación artística comunicativa

La acción de comunicar se da desde diferentes ángulos, perspectivas y formas. El soporte es uno de los elementos esenciales dentro del campo de las ciencias de la comunicación, quizás porque de él depende en cierta medida el mensaje que se busca transmitir.

Al hablar de arte y de artistas que buscan la comunicación, expresión e interacción con el otro, también tocamos el tema de los soportes. Para un músico su herramienta podrá ser un álbum, para un cineasta la cinta, pero para los artistas insurrectos de mitad del siglo XX fue el vídeo aquel medio, a través del cual buscaron la creación artística, cuya esencia comunicativa estaba implícita.

A mitad de los sesenta, cuando surgió el videoarte se logró una de las posibilidades más excitantes, convertir al arte visual en un medio accesible para todo el público, pues a diferencia del cine, éste no requería de una gran inversión económica. Al video lo podían usar un gran número de personas y presentar mensajes artísticos audiovisuales como nunca se había hecho.

El avance tecnológico y las necesidades de una sociedad que vive en constante cambio, permitieron crear un panorama más abierto en las artes plásticas, y éstas empezaron a explorar nuevos espacios, adentrándose al mundo de los medios electrónicos. "Pintar con medios audiovisuales" es la vanguardia de la plástica y modificar su nombre a artes visuales, explicaba el artista Nam June Paik<sup>13</sup>.



Las formas de arte plástico rebasaron los límites tradicionales, su expresión empezó a conectarse con lo corpóreo, hasta proyectar y difundir nuevos

---

<sup>13</sup> Instituto Goethe, ciudad de México, *Diálogo entre México y Alemania*, p. 17.

escenarios. La esencia del artista se tradujo con actos intencionados destacando el lugar preciso del encuentro con el espectador. La red de relaciones, entre artista y público, se estableció como punto nodal; los observadores se volvieron partícipes y modificadores del entorno mismo de la acción.

En el año de 1965, cuando la videogradora fue accesible para el público en general, al poder adquirirla a un precio considerable, los artistas ingeniaron la idea de sacarla de su contexto como medio de entretenimiento, y utilizarla como herramienta para la expresión, para el arte.

Fue ahí en donde empezaron a surgir las dudas. El video como tal es un instrumento tecnológico que procesa la imagen para después ser proyectada al espectador. Este medio tiene un sinnúmero de utilidades, desde el video educativo, hasta el video clip. Sin embargo para antes de la década de los sesenta no se le conocía ninguna utilidad plenamente artística, lo cual generó la cuestión si con esta herramienta se podía hacer arte.

¿Podía ser el video (un soporte meramente comunicativo), también una forma de arte? esa era la pregunta que habría de resolver. Muchos, como los artistas que ingeniaron la idea de introducir al video en las formas artísticas, consideraban que sí, pero al mismo tiempo confundían sus ideales al explicar que no buscaban comunicar, sino simplemente experimentar, así entonces, para ellos, el video dejaba de ser un medio de comunicación para convertirse en una herramienta de experimentación. En un principio estas dudas empezaron a enmarañaban los conceptos y esencias del arte, la comunicación, y de cómo aquellas líneas establecidas se borraban por el simple hecho de innovar.

Conforme avanzaba el tiempo empezaban a proliferar ensayos que intentaron definir el medio, sin embargo, para Baigorri, “aún existe una gran dificultad para trata la totalidad del video desde una perspectiva de crítica, viene determinada básicamente por la ambigüedad del medio a la hora de ubicarse en el terreno del arte o en el de la comunicación, Nam June Paik por ejemplo insistía tanto en la íntima relación como entre las insuperables diferencias entre arte y comunicación, en algunas ocasiones sus caminos se entrecruzan, aunque algunas formas de arte nada tienen que ver la comunicación, y la comunicación tampoco tiene que ver con el arte”.<sup>14</sup>

En una entrevista realizada al videoartista mexicano Gabriel Hernández, éste exponía que el video no debía ser forzosamente un medio de expresión. “Yo por ejemplo, hago video por el simple hecho de crear algo, no me importa si los demás captan mi idea, pues lo único que busco es crear, no comunicar”<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 216.

<sup>15</sup> Hernández, Gabriel, artista visual mexicano. Entrevista julio 2005

Y al ser cuestionado sobre si al expresar una idea a los demás no significa necesariamente comunicar, el videoartista respondió: “No, creo que para comunicar debe haber retroalimentación; es decir, influir un poco en el espectador. En los años sesenta, cuando el videoarte tuvo su gran auge, los artistas buscaban una comunicación con el público, ellos pretendían revolucionar el pensamiento de su auditorio; sin embargo, en mi caso lo único que busco es hacer arte y así de simple”.

Queda claro que el video fue, en sí mismo, un medio de experimentación, una herramienta para la exploración de la imagen. Pero ¿qué buscaba esa imagen?, sería quizás la pregunta, y al llegar a esa cuestión podríamos considerar que lo buscado era en cierta medida la comunicación.

Contrario a lo que opinaba Paik o Gabriel Hernández, para el artista visual Juan Downey, el video es “una herramienta con la que se expresan ideas, es un medio de comunicación a través del cual el artista dice algo. Es una herramienta que ve, que observa, que proyecta, pero sobre todo, para mí, es una manifestación del pensamiento.”<sup>16</sup>

El video en la década de los sesenta sirvió para transmitir ideologías a través de una forma artística a la sociedad. Todos aquellos mensajes o “experimentaciones” tuvieron como eje principal el uso del lenguaje y las palabras. Fue ahí donde surge todo aquel interés por las ideas, y conceptos, donde la presentación de una imagen ya no es tan importante como la idea que la generaba.

Los artistas del video tuvieron un gran interés por investigar las relaciones entre la palabra y la imagen como unas de las principales formas de comunicación. Claro estaba que, a diferencia de otras artes, en el video estos dos conceptos se entrelazaran perfectamente. Existen una serie de artistas que trabajaron con el lenguaje a través del video. Creadores cuyo objetivo siempre fue buscar la comunicación con el espectador; John Baldessari, Scout Rankig y Antoni Mutadas, son algunos de los nombres más trascendentes. Cada uno de ellos, muy a su estilo, experimentó con el lenguaje, haciéndolo la materia para su trabajo artístico.

En ese sentido, contrario a lo que podrían afirmar muchos, el video es un medio de comunicación artístico, toda vez que tomó como eje central para su desenvolvimiento a la palabra y al lenguaje, elementos intrínsecos de la comunicación.

Pero, aunque no haya duda de que el video es un medio de comunicación la pregunta quizás será ¿por qué entonces se tornó como material artístico? En medio de una década de transformaciones mundiales en todos los ámbitos, el video se convirtió en el medio de difusión alternativo, en la herramienta artística en forma de protesta.

---

<sup>16</sup> Pérez Ornia, José Ramón, *El arte del video*, p. 89.

Los años sesenta y setenta fueron periodos de transiciones, transformaciones mundiales y cambios sociológicos, donde el mundo buscaba abrir sus horizontes. En ese escenario surgió el video, como el medio que poco a poco se adentró en el arte, generalizando su utilización y aplicación. La accesibilidad, libertad e inmediatez que obtuvieron los nuevos creadores fueron algunas de las ventajas para el desarrollo del video en el campo artístico; además de la innovación de introducir ahora los avances tecnológicos en el arte.

Otra de las razones por las que el video fue el medio alternativo, se traduce en la falta de libertad de expresión en aquella época. Aunque en la década de los sesenta estalló la inmediatez y saturación de mensajes, el control de información por los medio de poder era tal que no existía forma para que las personas se expresan libremente. Con ese conflicto encima, decenas de artistas iniciaron la tarea de buscar medios de expresión alternos para todos aquellos que no tenían voz.

Al utilizar las nuevas tecnologías, los videoartistas extendieron las fronteras del arte hacia el círculo urbano, pero también hacia el campo de la información. Sus actividades tendían a fomentar el diálogo, el intercambio de ideas y la participación del público. En ese sentido, el video con su carácter innovador e idóneo para la protesta y la crítica, permitió acercarse con mayor facilidad al público.

El nuevo soporte artístico propiciaba la reflexión entre la relación que guardaban el arte con los medios de comunicación y, sobre todo, replanteaba el rol de los medios frente a la realidad social. Con las nuevas posibilidades técnicas, que permitían equipos de filmación cada vez más portátiles, y cuyos costos eran cada día más accesibles, artistas y activistas desarrollaron el arte del video. Aquel formato audiovisual permitía, expresar de una manera inmediata los intereses, y las ideologías del artista.

A pesar de la innovación de los artistas del video, esta tendencia artística no nació aislada, tiene su base fundamental en muchas otras corrientes como: el Futurismo, el Dadá, el Bauhaus, el Fluxus, el Op Art, el arte cinético y el arte conceptual. Por esta razón, es importante hacer un recuento de quienes se encuentra detrás del videoarte, pues sin todos aquellos movimientos quizás este movimiento jamás hubiese existido.

En el siguiente capítulo estudiaremos tanto los antecedentes del videoarte, como de otros movimientos de este nuevo milenio. Revisaremos las características que ayudaron a su evolución, así como a los grandes artistas, a quienes se les agradece ese cambio, esa gran revolución en las artes visuales.

## II LOS ANTECEDENTES, LAS TENDENCIAS VISUALES EN EL SIGLO XX



*El videoarte, un estilo que cambio el rumbo del arte visual*

Toda actividad humana es testigo de constantes cambios que originan nuevas ideas, retos y caminos. A través de la historia, el arte ha sufrido una serie de transformaciones, las cuales son causantes de una plena revolución en esta disciplina. Es imposible pensar que el arte en el siglo XIX sea igual al del XX o XXI, sin embargo, los lazos que las unen son mucho más grandes de lo que se pueda imaginar.

En la actualidad el mundo se mueve con una rapidez que en tiempos pasados era inimaginable. Cada día, con el uso de los medios de comunicación, el internet, o los teléfonos celulares, respondemos más rápido ante los sucesos. Así como se transforma la vida, también cambia el arte. Sería incongruente pensar que el planeta se modifica y las actividades artísticas continúan intactas.

A mediados del siglo XX el arte se liberó del cuadro. Actualmente podemos visitar una galería o museo y encontrarnos con obras plásticas a través de pantallas de plasma, equipos de cómputo, o circuitos cerrados. Dentro de esta revolución se posicionó también el video, formato que permite relacionar la imagen televisiva con la manifestación artística. Es decir, a través de la televisión se manifiestan ideas y sentimientos que denotan arte.

Pero ¿por qué se dieron esos cambios? ¿Cómo fue el proceso de combinación entre arte y medios electrónicos? Este capítulo desarrollará los antecedentes de las manifestaciones artísticas, que nos ayudan a entender

el proceso de revolución que vivió el arte. El texto recorre un puente en el tiempo que define y describe las vanguardias artísticas de principio del siglo XX que conllevaron al arte en la actualidad, específicamente al videoarte. La intención es establecer las principales características y peculiaridades que manejaban dichas tendencias visuales, que influenciaron al video, así como su desenvolvimiento en el mundo.

## **2.1 Las vanguardias de principio del siglo. El arte en la vida cotidiana**

A principios del siglo XX surgieron una serie de corrientes artísticas que marcaron severamente la historia del arte plástico-visual. La experimentación y exploración de otros territorios e invención de frescos horizontes ayudaron a replantar las ideas del arte, dándole otra cara y un nuevo sentido. A partir del ingreso de la vida industrial en el mundo y la formación de una nueva sociedad, las artes visuales ambicionaron desarrollarse en espacios urbanos mediante el uso de herramientas científicas y tecnológicas. Fue precisamente la corriente artística Futurismo la que encaró primeramente aquellos ideales de cambio.

El Futurismo fue un movimiento cultural cuyo principal exponente fue Filippo Tommaso Marinetti. Dicha corriente nació en Italia en 1909 como reacción ante las tradiciones plásticas que lo antecedían. Su objetivo era la innovación de las artes plásticas. Los precursores del movimiento exponían que la obra debía involucrarse con el espectador de una manera dinámica y comunicativa.

El Futurismo trascendió como el primer movimiento de vanguardia que de una manera deliberada revelaba la necesidad de inserción del arte en la vida cotidiana. El manifiesto de los pintores futuristas exhortaba a la creación de un arte inspirado “en los milagros tangibles de la vida contemporánea y en la lucha por la conquista de lo desconocido”<sup>17</sup>. Dicho escrito planteaba la necesidad de crear un lazo de unión entre el artista y la sociedad.

La insistencia de la integración de distintos elementos: sonido, movimiento y diseño espacial, por medio de la improvisación y el uso tecnológico, fue una de las características esenciales del Futurismo. Su objetivo creativo se centraba en introducir al espectador en la obra de arte, su estudio de análisis eran la luz y el movimiento. En este sentido, la corriente jugó una función polifacética, sus ideales perseguían una fusión con diversas disciplinas artísticas, desde la música, la danza o el teatro, coalición que permitía generar más interés en los espectadores, pues estaba diseñada de una forma más completa.

---

<sup>17</sup> “Los protagonistas del Futurismo italiano”, en *Saber ver*, p. 11.

La pintura futurista era dinámica, intensa, para algunos críticos de arte hasta agresiva; sin embargo, sus características tenían un porqué, la finalidad era crear un arte plástico distinto, el cual provocara un reconocimiento con el público y por lo tanto, mayor interés de parte de éste. Así, las vanguardias que trajeron consigo el futurismo y algunas otras corrientes visuales independientes, que también intentaron difundir el arte en la vida cotidiana, fueron retomadas por una nueva corriente artística llamada Dadá o Dadaísmo.



*El "Urinario" de Duchamp, la obra artística más influyente del siglo XX*

El Dadaísmo nació en 1915 en Zürich, Alemania, no obstante, fue un movimiento que contenía fuertes raíces de la cultura francesa, especialmente en el humor irónico y burlesco que caracteriza la vida artística en París de aquel entonces. La palabra alemana Dadá la escogió al azar el artista Tristan Tzara y su significado es "caballito de juguete". Dicho movimiento fue una expresión de protesta nihilista contra los aspectos de la cultura occidental y el militarismo de la Primera Guerra Mundial, una forma de expresión de jóvenes poetas, escritores, artistas y músicos, inconformes y desilusionados ante el sin sentido y la barbarie de la guerra.

Con un sentido de protesta y reprobación hacia lo establecido, rechazando cualquier tipo de manifestación artística tradicional y el Dadá fijó un estilo propio, diferente de todo lo anteriormente llamado "arte". Su finalidad era expresar los valores sociales, a través de métodos artísticos y literarios incomprensibles que apoyaban lo absurdo e irracional.

Cabe destacar que gracias a la influencia de los futuristas, los dadaístas acentuaron su postura de transformar el arte en un elemento de la vida cotidiana, “la vida es para el dadaísta el sentido del arte”, argumentaban.<sup>18</sup>

El Dadá fue una actitud de protesta frente a los acontecimientos históricos de la época. Este movimiento se tornó internacional después de algunos meses. En él participaron literatos y artistas que proponían destruir los diversos modos de arte ya establecidos. Entre sus diversas acciones, las cuales fueron muy polémicas, los dadaístas se burlaban de las obras artísticas veneradas durante años, y en ese contexto, presentaba objetos de la vida diaria y los exponían como “verdaderas piezas de arte”.

Kurt Schwitters, partidario del Dadá, inventó el término de *Collages*, para nombrar a piezas artísticas hechas a base de objetos desechables, como recortes de periódico, ruedas de bicicletas, billetes, etcétera. El uso de herramientas intrínsecas hacía que la obra de arte asumiera una naturaleza real. Con estas composiciones Schwitters intentaba demostrar la libertad y espontaneidad del arte. Una actividad que debiese ser considerada como parte de la vida diaria.



*El uso de materiales excéntricos en el arte*

Miles de personajes involucrados con el arte fueron partidarios de las ideas Dadá; la figura más reconocida y destacada, no sólo en el dadaísmo, sino en toda la historia del arte en el siglo XX, es sin duda Marcel Duchamp. A este estadounidense se le reconoce por ser el iniciador del Dadá en Nueva York. Con sus *readymades* (término con que Duchamp denominaba a un objeto

---

<sup>18</sup> Freeland, Cynthia, *op. cit.*, p. 34.

cotidiano descontextualizado por el artista y considerado por el público como obra de arte) estableció una nueva vía en el arte contemporáneo.

Al utilizar Duchamp elementos de la vida cotidiana intentaba transformarlos en una obra artística tanto pictórica como escultórica, y modificar su carácter contemplativo para convertirse en algo para ser vivido. Para Duchamp el arte establecido ya no significaba nada, la casualidad tenía mucho más significados y más sentido que el arte de una “sociedad podrida”.<sup>19</sup>

Marcel Duchamp es uno de los artistas más influyentes en el arte del siglo XX, con la invención de sus *readymades*, posibilitó una nueva proyección de la obra de arte. Estas piezas que no necesariamente debían ser un cuadro o una representación pictórica fueron la principal influencia de las tendencias artísticas que nacieron posteriormente

El Dadá provocó gran reacción en la sociedad, hizo que las personas miraran las obras de arte con fines distintos a los acostumbrados. Su característica de cuestionamiento a lo establecido ofrecía una novedosa visión, con un planteamiento del cómo estamos acostumbrados a ver y juzgar el mundo. En 1922 muchos de los creadores Dadá habían continuado su camino artístico ahora hacia una corriente que empezaba a figurar: el Surrealismo\*.

Mientras en el mundo artístico se desarrollaban con gran éxito las corrientes pictóricas surrealistas, en Alemania surgió la Escuela de Diseñadores Bauhaus, fundada en 1919 por el arquitecto Walter Gropius. Traducida como “Escuela de construcción”, el Bauhaus era una academia de estudiantes reaccionarios, cuyos temas de enseñanza partían principalmente de la arquitectura; no obstante, también se involucraban con otras artes plásticas, pues sus partidarios ansiaba la reunión de todas las creaciones artísticas en un nuevo arte de la construcción.

Los creadores del Bauhaus formaban sus obras considerando todos los elementos cotidianos que los rodeaban: color, formas, volumen, sonidos y texturas. Estudiaban las características de las herramientas y materiales que los rodeaban; de ahí surgió la idea de trabajar con todos los materiales sin ponerles reglas.

---

<sup>19</sup> Cantú Delgado, Julieta de Jesús, García Martínez, Heriberto, *Historia del Arte*, p. 80.

\* Surrealismo: Tendencia artística surgida por 1920 en Europa, e impulsada por artistas como el poeta André Bretón y los pintores Salvador Dalí y Joan Miró. La corriente pictórica estaba encaminada a plasmar imágenes entre oníricas o surreales, combinadas con toques realistas. Elaboración propia a partir de textos consultados.



*El Bauhaus en todas partes*

Los artistas que enseñaban en el Bauhaus, entre los que sobresalían el pintor ruso Wassily Kandinsky y el artista plástico suizo, Paul Klee, preparaban a sus alumnos para diseñar obras de uso servicial, pero que al mismo tiempo fueran herramientas expresivas. Con ello daban libertad a los estudiantes para formar sus piezas de arte y aportar a los sistemas académicos de la época.

Durante la época de la posguerra, Alemania necesitaba restaurar sus ciudades. Este trabajo urbano fue encargado precisamente a los arquitectos de Bauhaus, quienes dieron una mayor utilidad a sus proyectos, al tiempo que continuaban con la creación de arte.

Este movimiento intentó transformar la concepción del arte como práctica autónoma y fusionarlo, al igual que el futurismo y el dadaísmo, con la vida diaria. Proponía inventar un arte innovador sobre el cual asentar una nueva sociedad. Las diferentes propuestas multidisciplinarias de los movimientos de vanguardia posibilitaron una enriquecedora interacción entre artistas y medios plásticos. El nuevo concepto de la obra de arte, bajo ese signo de una moderna arquitectura global, implicaba una adaptación de la cultura artística a la innovación tecnológica.

Dentro de la perspectiva artística de Duchamp y las posibilidades de una cultura heterogénea propuesta por el Bauhaus, nacieron posteriores interpretaciones de los artistas de los años setenta, concretamente en una nueva corriente artística llamada Fluxus, movimiento “madre” del videoarte, que fijó claramente su objetivo: relacionar al arte con los medios electrónicos y de consumo, de ahí que su más grande aportación fuera el uso de la pantalla de televisión, en lo cual ahondaremos más adelante.

El Fluxus, corriente “neodadaísta” retomaba esa negación dadaísta del mundo, acentuaba su reacción en contra del arte convencional. Consideraba que la formación de obras de arte, “absurdas e inútiles”, eran una fuerza capaz de hacer reaccionar a la sociedad.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 17.



*George Maciunas la mente que generó Fluxus*

Las acciones Fluxus, que incluían desde eventos happening, hasta piezas de arte presentadas en ambientes específicos, fueron realizadas principalmente en Alemania, a pesar de que gran parte de sus integrantes eran estadounidenses. La idea del Fluxus nació del artista visual George Maciunas, quien insistió en crear un movimiento artístico donde se experimentara con todos los campos: música, poesía, teatro y artes visuales. Un elemento importante en su teoría era el Concretismo\*.

El manifiesto del Fluxus recuperó en los años setenta la postura esbozada por los dadaístas, una concepción nihilista del mundo. En el ámbito sociológico, lo hizo desde la confrontación con el público; en el ámbito estético, atacaron y desprestigiaron otros movimientos de la época como el Pop Art\* y extendieron su negación total al arte tradicional.

El Fluxus retaba y provocaba a los asistentes. La intención era desafiar al espectador con una sucesión de obras excéntricas que incitaran a una reacción contra el mercado y las disciplinas tradicionales del arte. Sus objetivos y acciones, completamente descontextualizados, atentaron contra la percepción del arte y dieron una alternativa más: el video.

“El arte como espacio, el arte como entorno, como acontecimiento, el acontecimiento como arte y el arte como vida” era el lema del artista hispano alemán Wolf Vostell, uno de los fundadores del Fluxus<sup>22</sup>. Otro de los partícipes, Joseph Beuys, establecía la equiparación de un arte-vida, aplicado a su vida práctica, “desembarazarse de la idea de arte como

---

\* Los concretistas, a diferencia de los ilusionistas, prefieren la unidad de forma y contenido a su separación; prefieren el mundo de realidad concreta a la abstracción artificial de la ilusión. Así, en las artes plásticas por ejemplo, un concretista percibe y expresa un tomate podrido sin cambiar su forma. Al final la forma y la expresión permanecen iguales al contenido y la percepción: la realidad del tomate podrido, más que una imagen ilusionista o un símbolo de él. V.g.r. Philpot Clive y Hendricks John, *Manifiesto de George Maciunas*, p. 26. cit por. Lucie- Smith Edward. (2000) *Artes Visuales en el siglo XX*, p. 288.

\*Pop Art. Término acuñado por el crítico inglés Lawrence Alloway, define una experiencia artística que se desarrolla entre 1950 y 1970 principalmente en Estados Unidos. Este movimiento se apoya en las imágenes del mundo industrializado y de los medios de comunicación de masas, sus iniciadores fueron Jasper Johns, Robert Rauschenberg y Andy Warhol.

<sup>22</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p.18

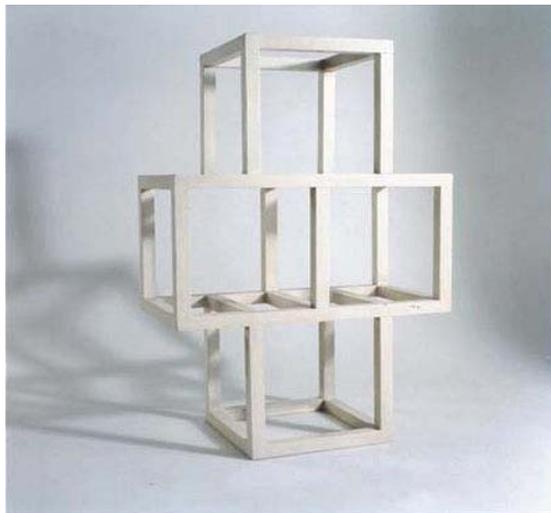
alimento elitista y hacer llegar la producción Fluxus a la población en general sin importar clase social o cultural”.

Este movimiento vanguardista tuvo una de sus mayores influencias en Duchamp, desde retomar el papel del artista frente a la obra de arte que proponía dicho autor, hasta la utilización de objetos y esculturas de éste, lo cual anticipó los ambientes e instalaciones del Fluxus.

La interacción con el escenario y el inicio del performance fueron algunas de las aportaciones del Fluxus; así como la experimentación en las artes visuales que se convirtió en una de las banderas de esta tendencia. Gracias a este movimiento empezó a desarrollarse la tentativa del video, cuyos pioneros fueron el coreano, Nam June Paik; el estadounidense, Joseph Beuys, y el alemán Wolf Vostell.

## 2.2 Instrumento de reflexión y manifestación de ideas

En la década de los sesenta las tendencias artísticas contraculturales ganaron terreno. Apoyadas en una idea general, la desmaterialización del arte y el surgimiento de obras poco complejas, dieron como resultado al arte minimal, tendencia surgida en los cincuenta en Estados Unidos, y cuyo nombre derivaba del mínimo de útiles operativos para formar una obra de arte. Su estilo se caracterizaba por tener un bajo grado de dificultad.



*Four Cubes*, de Sol LEwitt, artista minimal

En el arte minimal, los artistas utilizaban muy poco materiales tangibles, tanto escultóricos como pictóricos para representar obras simples. La mayor parte de las piezas eran formas geométricas cuadradas, generalmente grandes, lo

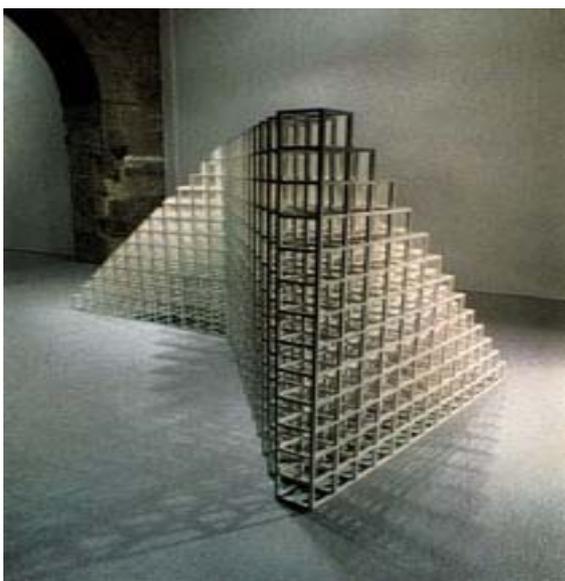
cual conferían un poder e impacto en el espectador, constituidas por materiales simples no sofisticados.

Los estadounidenses, Richard Serra, Sol Lewitt, y el alemán Joseph Beuys fueron algunos de los artistas más sobresalientes de esta tendencia, y quienes posteriormente generaron el arte conceptual. En el caso de Serra y Beuys trabajaron en los años setenta con videos artísticos conceptuales. Para todos ellos la manifestación creativa y artística se encontraba en el plano intelectual. Este fue el comienzo de una nueva mentalidad en el arte.

A pocos años de que se desarrollara el minimalismo, surgió una tendencia que retomó parte de sus propuestas, pero que acentuó aún más la idea de desmaterialización. A esta tendencia se le denominó arte conceptual, que como su nombre lo indica, basaba su formación artística a través de las ideas.

La discusión sobre arte conceptual podría remontarse a Marcel Duchamp y los dadaístas de principios del siglo XX, pero sólo hasta después de la Segunda Guerra Mundial se percibe una ruptura clara con el concepto tradicional de arte, que abandonó la composición pictórica convencional, es decir, el arte plástico o visual dejó de ser claramente la representación de un cuadro con una imagen.

El arte conceptual fue un término que acuñó originalmente el artista nacionalidad Edward Kienholz a finales de los sesenta, pero recibió su primera concepción teórica del estadounidense Sol Lewitt, quien aseguraba que su estructura tanto pictórica como ideológica era una derivación del arte minimal. Y es que al igual que esta tendencia, el conceptualismo desmitificaba el objeto a favor del concepto y buscaba la reflexión del arte sobre sí mismo, sin acudir a los contenidos.



*Las figuras geométricas al estilo minimal*

El arte conceptual es la síntesis de ideologías y reflejos; en su estilo, materia o forma, tiene qué ver sobre todo con ideas y significados. Sus productores y defensores aseguran que se trata de un “arte vivo” que se alimenta de los hechos y acontecimientos sociales, de un “arte activo” que obliga a participar y a opinar, de un “arte que no deja a nadie impasible”<sup>23</sup>. En este sentido, para el arte conceptual lo importante es el por qué y para qué se hizo la obra, dejando de lado el objeto en sí mismo.

Beuys, el artista más destacado de la corriente conceptualista, experimentó con el conceptualismo, a fin de luchar contra la mercantilización del arte, contra un planteamiento extremista (marxista o plenamente capitalista). El artista repelaba en favor de un arte más espiritual, donde un simple objeto no significara más que la idea que lo formó.

Con el arte conceptual se retomaron tendencias nihilistas y reaccionarias presentes en el dadaísmo. Asimismo, se buscó ese acercamiento con los espectadores, tal y como sucedió con el Futurismo. La característica esencial de esta tendencia artística basada en los conceptos era la afirmación de que la verdadera obra de arte no es un objeto físico, sino las ideas generadas a la hora de crearlo.

Este movimiento exponía a la obra de arte como un medio para la comunicación de ideas y conceptos. Cuando se abstraía al objeto cotidiano de su contexto, por ejemplo una bicicleta, y se presentaba como obra artística, lo que hacían era representar a “un medio de comunicación, que hacía referencia a la vida diaria”. Queda claro que la materia fundamental para el conceptual eran las ideas, y como éstas se encuentran enteramente ligadas al lenguaje, y en ese tenor, la comunicación, la cual parte de las ideas y conceptos, se hizo notar con plenitud en esta tendencia.



*Kosth utilizó cualquier tipo de materiales y objetos cotidianos*

<sup>23</sup> Thomas, Karin, *Hasta hoy. Estilos de las artes plásticas del siglo XX*, p. 111.

Uno de los fines más importantes en el arte conceptual era la propensión a dirigir la atención del espectador y una participación de éste, cada vez mayor con la obra artística. Precisamente esa fue la característica más influyente en las nuevas artes visuales, retomar la participación activa del público. Para los conceptualistas el lenguaje funcionaba como un instrumento, un medio por el cual atraían la atención de la mente o la psique del espectador sobre algún aspecto de la vida<sup>24</sup>.

Se empleaba al lenguaje para transmitir o recoger información, para encarar complejas cuestiones, no plásticas, sino de naturaleza política o social. El norteamericano Joseph Kosuth fue uno de los vanguardistas más adentrados en el movimiento conceptualista. Él describía al arte como una actividad plenamente conceptualista, y consideraba al lenguaje como la esencia del arte. En la mayor parte de sus piezas daba un valor unánime a la lingüista.

De igual manera que los artistas del Fluxus escogían objetos materiales de los más variados, sintiendo especial inclinación por los que utilizaba Duchamp, los creadores del arte conceptual manejaban diferentes herramientas para expresar ideas, como la utilización del video y el espacio tridimensional u objetual. Existían una serie de materiales genuinos para la expresión: periódicos, fotocopias, libros, revistas, anuncios, se convirtieron en nuevos medios para la comunicación artística. Es importante señalar que gracias al arte conceptual la fotografía se encaminó hacia una concepción más artística, lo mismo la película y el video, desarrollados posteriormente en los años setenta.

El arte conceptual aceptó y aplicó en sus manifestaciones la plena integración de nuevos lenguajes en el mundo del arte. Se interesó por la investigación formal del medio videográfico y cinematográfico, dicha tendencia ayudó a revitalizar la utilización de la fotografía, la figura humana, los temas autobiográficos y el lenguaje.

Posteriormente surgieron nuevos movimientos, en donde el cuerpo humano era materia para la expresión, como el Body art, concepto que se basaba en la experimentación con el cuerpo y el entorno para expresar ideologías al espectador. El término Body art, cubría diversas líneas que iban desde el esquematismo heredado de la danza y el teatro, hasta el exhibicionismo<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Sánchez Blanco, Joaquín, *Conceptos de arte moderno*, p. 219.

<sup>25</sup> Glusberg, Jorge, *El arte de la Performance*, p. 35.



*Tatuarse el cuerpo también formaba parte de actos body art*

Traducido como arte-cuerpo, era una conjunción que llamaba a reflexiones histórico culturales. En los tatuajes, la ilustración de la piel conducía a los orígenes de las civilizaciones primitivas, donde el cuerpo era la esencia. Los artistas corporales utilizaban su cuerpo como material para su trabajo, y ofrecían obras que de alguna manera reflejaban el arte primitivo y prehistórico de aquellas culturas en las que la decoración hecha sobre la piel era en efecto una de las primeras manifestaciones artísticas.

Los ejemplos de esta tendencia son innumerables. El 12 de febrero del 2005, el artista visual Luís Orozco presentó en el museo Ex Teresa Arte Actual, de la ciudad de México, su performance titulado *Untoroblanco*, en el cual, dentro de una acción vivencial, se tatúa la espalda con la imagen de un toro, al tiempo que se grababa el video documental.

El Body art fue el antecedente más inmediato del arte del performance deja en claro la preponderancia que otorga al cuerpo, del mismo modo que los primitivos se tatuaba imágenes en el cuerpo sobresaltando su notabilidad. Esta tendencia era un rescate de la historia, en el sentido de que al desechar la estereotipa corporal el número de posibilidades de acción actualizaba los más variados manejos corporales, dentro de nuestra sociedad y fuera de ella<sup>26</sup>.

Joan Jonas, Bruce Nauman, Marina Abramovic y Ulay, a quienes retomaremos más adelante, fueron algunos de los artistas exploradores de esas nuevas formas de expresión. Ellos manipulaban su cuerpo al grado, muchas veces, de causarse daño. Su finalidad era demostrar un concepto, una idea. Más tarde, sus muestras de experimentación fueron grabadas y exhibidas como obras video artísticas.

Sus actos conceptuales, que la mayoría de las veces eran realizados frente al público espectador, causaban gran controversia, y esto era precisamente

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 73.

el objetivo del artista, provocar, impactar y atrapar a los asistentes. Una vez más, la tendencia de la cual se vio influenciada el Body art es el conceptualismo, genuino movimiento artístico, y la corriente más trascendente en el arte el siglo XX.

La mayor parte de los artistas que recorrieron las filas conceptuales, como es el caso de Beuys, Serra, Vito Acconci, Chris Burden, Stella, entre otros, fueron también las personalidades más importantes en los inicios del videoarte.

### 2.3 El espectador activo en la obra artística

A partir de 1964, y contemporáneamente a las síntesis y abstracciones videográficas y cinematográficas del video, surgieron nuevos movimientos en el arte visual. Estilos que nuevamente implicaron un cambio en la mirada como se observaba e interactuaba con el arte, estamos hablando de las tendencias: arte cinético - lumínico y Op Art, que mediante las imágenes y alternancia de formas o colores, buscaban una respuesta activa del espectador.



*Standing mobile de Alexander Calder uno de los representantes más imponente de arte cinético*

El concepto de arte cinético surgió en el Manifiesto Realista escrito en 1920 por Antón Pevsner; no obstante, su uso se generalizó hasta la década de los sesenta. Este movimiento era representado a través de obras de “acción”, es decir, piezas que produjeran en el espectador una sensación de movimiento, a través de ilusiones ópticas. Aquella locomoción incluía considerar el espacio tridimensional.

La palabra en griego *Kinesis* significa movimiento, de ahí se retoma el concepto para nombrar así a la nueva ola artística. Sin embargo, no todo el arte que utiliza movimiento es cinético, pues lo importante para los artistas

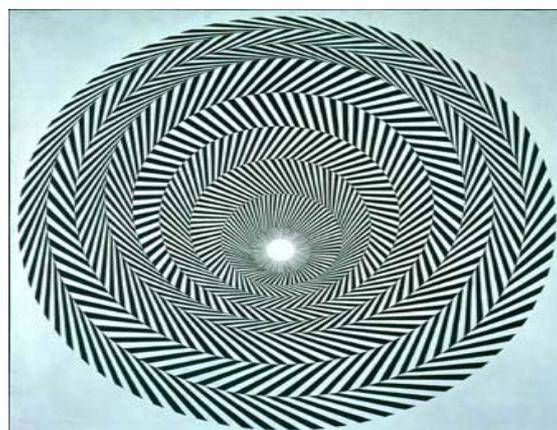
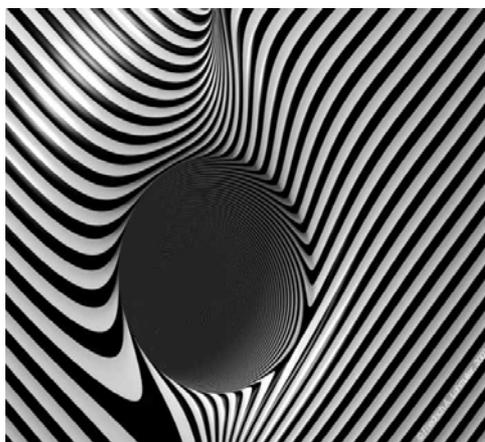
cinéticos no sólo es el movimiento neto de la obra, sino que dicha oscilación fuera manejada por el espectador. Es por ello que para esa tendencia era forzosamente necesaria la participación del asistente.

El arte cinético presentó dos modalidades, el movimiento espacial, donde la percepción de moción es visible para el espectador, y otra llamada luminismo en la cual el cambio de color es lo que provoca el movimiento de la obra.

Como muchos de los movimientos artísticos estudiados, el arte cinético también fue una corriente derivada de las ideas dadaístas, y de la influencia de su predominante figura, Marcel Duchamp, quien años atrás trabajó con una serie de obras tridimensionales provistas por un motor puesto en marcha gracias al movimiento de los espectadores. Podría afirmarse que desde aquel momento el ideal de trabajar con obras en movimiento ya estaba establecido.

A pesar de que la tendencia cinética causó gran revuelo su duración fue relativamente corta, para mediados de los setenta pocos artistas hacían uso del estilo en sus muestras artística; sin embargo, el legado que dejó a generaciones futuras marcó gran parte de los trabajos visuales, por ello la importancia de explicar el desarrollo de esta corriente.

Por su parte, el Op Art o arte óptico, que también implicaba la creación de obras con movimiento, establecía un nivel bidimensional a través del cuadro, afectando la perspectiva del individuo hacia las obras. Los artistas ópticos, entre los que destaca Víctor Vasarely, utilizaban formas geométricas que provocaban en el público efectos visuales de traslación, incrementos de espacios y falsas perspectivas. Al Op art se le clasificó como una derivación del arte cinético, gracias a su semejanza con esta primera tendencia; sin embargo, a pesar de que los dos movimientos fundamentaban su característica en el movimiento, el Op art lo realizaba en un solo espacio, sin utilizar ambientes tridimensionales.



*En el Op art el movimiento se encontraba implícito en la pintura*

El Op art apareció en Europa a mitad de los años sesenta, cuando una serie de agrupamientos como *Grupo Zero*, los holandeses *N*, entre otros, buscaron los valores esenciales de la percepción visual, con el fin de hacer partícipe al público del proceso artístico, activando su percepción, mediante el empleo de estímulos ópticos-cinéticos. Parte de las propuestas del Op art era la creación de una sensación de movimiento mediante la ilusión óptica, apoyándose en el uso exclusivo de la pintura y en el manejo de la luz y el color. Es decir, la movilidad no era real, sino que las formas y los cambios de luz proporcionaban al público esta ilusión óptica<sup>27</sup>.

Muy próximas a estas estéticas artísticas empezaron a desarrollarse las experimentaciones del video y del espacio tridimensional, así como la fuerte carga ideológica que desde el dadaísmo poseían obras artísticas. El ambiente exterior poco a poco se unió a los elementos plásticos y visuales para después adquirir un carácter relevante en la obra artística.

A partir de la idea del Futurismo de meter al espectador en la obra artística, y hacerlo parte de la misma, surgieron nuevas tendencias, las cuales centraban su objetivo creativo en el ambiente, en el escenario de reproducción de la obra de arte, en donde se incluía al espectador como parte de la configuración de un espacio con objetos situados.

La propuesta del minimalismo de desmaterializar al arte, se trasladó a los espacios tridimensionales, donde (objetos ideológicamente estudiados e interpuestos de distintos materiales tanto visuales como manipulativos y auditivos) fueron puestos al manejo de los espectadores. Estas nuevas tendencias al momento de presentar una pieza dieron como resultado al happening, al performance y a la Instalación, eventos artísticos altamente creativos, cuyo principal interés se centraba en la actuación de quien observaba la pieza.

Empecemos con el happening. Este movimiento evolutivo del arte nació en Estados Unidos en la década de los sesenta, fue producto de la relación entre las ideas de vanguardia, contraculturales y reaccionarias, fusionadas con el espectáculo interactivo y la representación teatral- pictórica de la vida cotidiana. Sus herramientas y soportes incluían desde accesorios comunes, como periódicos, globos, fotografías o cualquier otro elemento que se utilizara en la vida diaria, hasta grandes escenarios y espacios específicos, previamente estudiados.

---

<sup>27</sup> Cantú Delgado, Julieta de Jesús, otros, *op. cit.*, p. 236.



*En el happening cualquier acción presentada por un artista era arte*

Por su mismo carácter multidisciplinario, que entrelazaba al teatro con la pintura, en muchas ocasiones las acciones happening fueron clasificadas como simples piezas dramáticas. Sin embargo, para los artistas que apoyaban dicha tendencia, el happening iba más allá de una representación teatral, pues se trataba de la continuación de una obra pictórica, las acciones eran como imágenes en un cuadro, pero reales, vivenciales y en movimiento. Para el crítico de arte, Jean Jacques Lebel, el happening era una expresión plástica que efectuaba transmisiones mediante la mezcla de elementos pictóricos, auditivos, poéticos y dramáticos<sup>28</sup>.

De nuevo el Dadá fue el movimiento que originó la creación del happening, pues este tipo de acción teatral- plástica tiene sus antecedentes en los escenarios dadaístas, que años atrás ya hacían unos de diferentes materiales y herramientas- salidas del cuadro- para crear obras y transmitir ideologías al público espectador. Los partidarios del Fluxus, como Joseph Beuys, George Brecht y John Cage, retomaron estas tendencias y crearon el happening.

---

<sup>28</sup> Villalobos Herrera, Álvaro, *Presentación y Representación del arte contemporáneo. Ambientaciones, Instalaciones Happening y Performance*, p. 34.



*Allan Kaprow, figura inminente en el happening*

El artista Pop Alan Kaprow fue el primero en emplear casualmente el concepto de happening para dar nombre a los acontecimientos ocurridos en Nueva York, donde un grupo de partidarios del Fluxus estimulaban los sentimientos humanos mediante la representación de espacios artificiales perfectamente planeados.

De manera anecdótica Laura Baigorri escribe: “A partir de 1957, Allan Kaprow comienza a organizar en Nueva York los primeros happenings, pero no será hasta 1959, en la Galería Reuben, cuando muestra su arte formalmente al público en un acto que incluye música, baile, diapositivas, y la ‘acción de pintar un cuadro’. La audiencia, indignada, abandonó la sala antes de que finalizase el acto, a partir de ese momento Kaprow se convierte en el máximo exponente de este nuevo *live art*”.<sup>29</sup>

Para los creadores de eventos happening todo lo que se encontraba en la obra artística era parte de un juego. El público y el artista estaban en la misma situación de creadores, exhibicionistas y espectadores. El happening consistía en realizar una serie de acciones propuestas por diversos artistas, a través de materiales de diversa índole, con el fin de que interactuaran con ellos, y crear una obra de arte.

El potencial creativo del happening se centraba en estimular al público espectador, mediante el empleo del efecto sorpresa en la confrontación con los procesos de acción. Vostell, otro de los representantes del movimiento, lo definía como un encuentro entre el ego del artista y el ego del público. “Un happening es una combinación de acciones realizadas o percibidas en tiempos y espacios diferentes. Sus entornos materiales pueden construir y usar tal y como son alterados ligeramente”<sup>30</sup>.

<sup>29</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 89.

<sup>30</sup> Villalobos Herrera, Álvaro, *op. cit.*, p. 39.

Los happening y el performance se constituían por la utilización de elementos cotidianos, entre ellos, los productos de los *mass media*\*; sin embargo, a los artistas no les interesaban en sí aquellas “piezas cotidianas”, sino la que éstas les dejaban. El espectador-actor se tornaba como la contraparte esencial de la obra, sin él, simplemente las acciones no existían.

Para inicios de la década de los ochenta, los artistas del happening y los actos que se presentaban bajo la consigna de esta corriente se fueron debilitando. Cada vez se hablaba menos del happening, dicha tendencia estaba llegando a su fin. Sin embargo, la influencia que dejó delineó las primeras bases de otras nuevas formas de hacer arte, especialmente del performance y la Instalación.

Muchos de los elementos usados en el happening fueron replanteados y ampliados posteriormente en una nueva propuesta artística, el *environment*, o arte ambiente, tendencia que, como su nombre lo indica, cedía gran importancia al espacio tridimensional donde se desarrollaba la acción. El ambiente *environment* eran proyecciones de dimensiones físicas y reales del espacio, que intentaban causar en el espectador una carga sensitiva fuerte. El espacio es configurado como un medio visual, y afecta la actividad sensorial del espectador hasta involucrarlo en su participación y llevarlo a nuevas formas de exploración de la obra.

La esencia del artista en el *environment* se traducía en actos intencionados, que destacaban el lugar preciso del encuentro con el espectador. La red de relaciones entre ambos se establecía como punto nodal, los observadores se volvían partícipes en el entorno de la acción.

El espacio *environment* podía ser construido en cualquier parte, sin limitarse a lugares convencionales de exposición. El objetivo era la instauración en el espacio real, en la que espectador ya no sólo se encontraba frente a una obra, sino sumergido dentro de ella, al moverse en el espacio y entre los objetos que conforman el ambiente. Bernard Cassen y Allan Kaprow, fueron representantes importantes en dicha corriente.

Podría considerarse a esta tendencia como el antecedente más inmediato de la videoinstalación, ya que fijó las bases para la utilización de los medios visuales mezclados con los sonidos, la pintura, el cine y los efectos lumínicos que más adelante son utilizados en ellas. Gracias al desenvolvimiento del espacio como material artístico y al uso de distintos materiales se desarrolló la instalación o *Mixed Media*, tendencia que integraba diferentes disciplinas artísticas: actuaciones en directo, conciertos, proyecciones. En ellas también se mezclaban medios audiovisuales como video, diapositivas, proyecciones de luz y láser.

---

\* El término *mass media* es equivalente a la industria informativa y de consumo.

Los conceptos que determinaron a la Instalación vienen del *Collage*, de la ambientación. La idea básica de partía del hecho de que el mensaje nace de la realidad que el artista le confiere; es decir, el creador da a las piezas que expone un valor más profundo del que como objeto común tienen.

La Instalación, de forma particularmente compleja, es una expresión a la que alude el artista para provocar un encuentro inmediato con el espectador y que en ocasiones abarca todos los sentidos.

Allan Kaprow utilizó la Instalación con el fin de replantear la visión futurista de ensamblar el ambiente, el espacio tridimensional, así como los materiales, visuales y auditivos, con la obra artística. Kaprow intentaba fragmentar la realidad con la presencia de objetos cotidianos. La Instalación, mediante el principio del *decollage*<sup>\*</sup>, ponía en tela de juicio lo absurdo cotidiano, al sacar los objetos y acontecimientos diarios de su contexto, y producir así nuevas maneras de comportamiento que hacían reflexionar y reaccionar al espectador.



*Cualquier tipo de objeto en una Instalación era parte del juego*

Esta tendencia tenía qué ver con la escultura, con el diseño escenográfico y con la decoración. Poco a poco la conjunción del espacio y los distintos materiales, especialmente el video, se hizo más estrecha, hasta dar como resultado las videoinstalaciones.

En los años noventa la Instalación aumentó su auge mundial, en las galerías y museos se volvió algo muy usual presentar Instalaciones. Los artistas y

---

<sup>\*</sup> Wolf Vostell desarrolló una peculiar forma de "collage objetual" extensible al volumen y al espacio. De hecho, este artista se había iniciado en el arte en 1958 a través de una serie de pinturas / objetos, o assemblage, realizados con todo tipo de materiales a los que llamó *decollages*. Elaboración propia a partir de textos consultados.

grupos que se enfrentaban a este género proliferaron de manera sorprendente. Este cambio venía de la mano con una serie de revoluciones interesadas por la tecnología y los *mass media*, donde nacía una nueva concepción del objeto y del entorno, pero no sólo eso, aunado a esas transformaciones tecnológicas se encontraba la ambición por la multidisciplinariedad, y el contacto íntimo y participativo con el espectador.

En estos escenarios artísticos se desarrolló una tendencia, que al igual que el happening, manejaba estructuras tanto teatrales como plásticas: el performance. El arte del performance, como todas las prácticas artísticas revolucionarias que surgieron en los sesenta y setenta, poseía cierta influencia de Marcel Duchamp.

Pero, ¿por qué se le denominó performance? Esta palabra aloja dos connotaciones ineludibles: la presencia física y la de espectáculo, en el sentido de cosas “para ser vista (spectaculum)”. El performance era una pieza artística donde la expresión ideológica se convertía en la finalidad más importante. En él, las obras visuales, el ambiente, la instalación, los conceptos y los espectadores son materia fundamental para formar la acción. Para muchos críticos y artistas visuales el performance es un acto plenamente conceptual.



*La controversial Yoko Ono fue protagonista asidua de actos performance*

El performance con frecuencia ha sido considerado como un antecesor inmediato del videoarte. En sus inicios, los creadores de performance presentaban diferentes espectáculos en museos y en centros culturales. Dichos eventos eran acciones que a través de juegos con el cuerpo y con distintos materiales expresaban una idea sobre algún tema, ya fuera social o político.

La principal intención del performance era ser impactante, pues si el espectador se sorprendía por la acción que realizaba el artista, era más fácil provocar su reacción y dejar de ser un público pasivo, de ahí, que muchos de estos actos hayan sido censurados, por su alta incitación a lo prohibido.

En el arte del performance, el espectador como parte esencial de la obra era elemental. La disposición de éste en la realización de un acto performance era necesaria para que la obra de arte pudiera ser entendida y a su vez sentida. Al momento de realizar una obra como ésta, el artista lanza un estímulo a los espectadores, un detonador, que a su vez tiene que reflexionarse al instante y entonces pueda en ese momento proyectar sus cuestionamientos ante lo que observa.

Sin embargo, el performance enfrentaba un problema, las primeras presentaciones de esta tendencia eran parte de un arte efímero; su existencia, al igual que el teatro, tenía una duración siempre limitada. Las piezas y actos se determinaban como algo irrecuperable y perecedero. Esta transitoria permanencia generó la idea de grabar los eventos para convertirlos en obras permanentes, de ahí surgió la idea de utilizar al video como el medio de registro para la documentación de esas acciones.

El body art fue una de las derivaciones del performance, muchos podrían asegurar que ambas tendencias son lo mismo, sin embargo en el performance predomina la acción sobre la presentación, mientras en el body es el propio cuerpo del artista el que asume todo el protagonismo (independientemente de la acción) convirtiéndose en la materia de producción artística.

El body art y el performance se encontraban sumamente ligados, algunos de los artistas más destacados en este ámbito fueron Vito Acconci y Dennis Oppenheim, quienes realizaron una serie de acciones las cuales han sido muy controversiales. En los años setenta Acconci se convirtió en una personalidad artística llamativa por la excéntrica forma como presentaba sus piezas. En una de sus presentaciones, el artista manipuló su cuerpo, mordiéndose las piernas y brazos hasta dejarse grandes marcas. En otra de sus acciones se masturbó mientras el público lo miraba y escuchaba dos altavoces que transmitían sonidos de actos sexuales.



*Escena del video Relation in Time, 1976. Uno de los videos más famosos de Abramovic y Ulay*

Otros artistas conceptuales como Bruce Nauman, Joseph Beuys, Marina Abramovic y Ulay también presentaron diferentes acciones de performance, ligadas al body art y al sadomasoquismo. Posteriormente todos ellos se inclinaron por el videoarte.

En la actualidad, tanto la instalación como el performance aún conservan el fortalecimiento que en su nacimiento obtuvieron. Asimismo, aquella relación con el espectador continúa presente de manera notable, y esto no solamente se refleja en estas dos disciplinas artísticas, sino también en el video y en las nuevas tendencias de las artes visuales.

## 2.4 Entran los medios electrónicos en acción



*La televisión es sinónimo de experimentación*

La creciente innovación tecnológica y el incremento de aparatos electrónicos, que a partir de la década de los sesenta, ofrecieron accesibilidad al público en general, esto generó en los artistas la idea de trabajar con los medios audiovisuales, utilizándolos como herramientas para la experimentación e innovación artística. En 1965 salió al mercado una videocámara capaz de grabar imágenes y recuperarlas instantáneamente, y ese fue el parte aguas del videoarte.

El Fluxus jugó aquí un papel muy importante, pues fue el primer movimiento artístico contracultural, donde sus miembros activos como: Nam June Paik, George Maciunas, Peter Moore, Carolee Schneeman, Yoko Ono, James Riddle entre otros, empezaron a utilizar al video, específicamente a la televisión en sus piezas artísticas.

Sin embargo, la idea de utilizar un instrumento electrónico como la televisión, para hacer arte, no nació de la “generación espontánea”, sino que fue el retomar, una vez más, las ideas de Marcel Duchamp, de utilizar otras herramientas para hacer piezas artísticas.

Para Duchamp la pintura y los pinceles no eran los únicos medios a través de los cuales se podían realizar obras. El artista tenía el derecho y la capacidad de pintar con otros materiales. Esas ideas influenciaron a los integrantes del Fluxus, quienes aprovecharon la gran puerta que abrió Duchamp y ocuparon medios tecnológicos para fines artísticos. El artista coreano Nam June Paik, aseguró: “Estoy convencido que Marcel Duchamp lo hizo todo excepto el video. Creó una gran puerta de entrada y una pequeña de salida. Esto es el video”<sup>31</sup>.

Sin embargo, por qué precisamente pensaron en utilizar a la televisión para hacer arte y no algún otro medio de comunicación masivo como la radio, o quizás la prensa escrita. Quizás la incógnita está ligada a que en primer lugar la fuerza expresiva de los medios audiovisuales, especialmente la imagen, va acompañada de imposición a la hora de comunicar ideas. “Es frecuente decir que una imagen vale más que mil palabras” Pero no sólo la fuerza o impacto del lenguaje audiovisual fueron elementos atrayentes para los artistas de aquella época, también el hecho de que la televisión permitía salvar distancias visuales, es decir, su cobertura podía llegar a ser tan amplia, que implicaba ahorro de tiempo y acceso ilimitado al mundo exterior<sup>32</sup>.

Fue así como el uso del aparato televisivo se convirtió en la innovación artística del momento por excelencia, y desde que el grupo Fluxus empezó a recurrir a este medio en sus acciones artísticas y sobre todo desde la aparición de la primera cinta videográfica de Nam June Paik (*Café Go-Go 152 Bleeker Street*)\*, comenzó a utilizarse y denominarse a dichas acciones como videoarte.

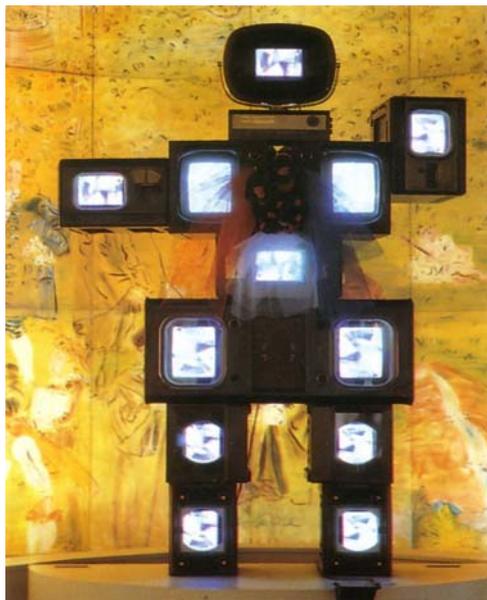
El *boom* del videoarte se percibió notoriamente cuando los artistas del Fluxus comenzaron a manejar en todos sus happening e Instalaciones a la televisión como medio expresivo artístico. Paik y Vostell presentaron en 1965 diversas acciones las cuales eran manipuladas por dicho instrumento. A partir de ese año el video fue en ascenso y empezó a participar en todas las tendencias que iba surgiendo. Los primeros trabajos videográficos se realizaron bajo el intento de la aproximación a “una nueva realidad”. Son imágenes que muestran espacios y elementos seleccionados por el artista, él se limita a grabar lo que desea manifestar, pero sin manipular la realidad cotidiana.

---

<sup>31</sup> Sturken, Maritia, *La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del video*, p.12.

<sup>32</sup> Iglesias, Francisco, *La Televisión Dominada*, p. 59.

\* Nam June Paik: “El 4 de octubre de 1965 venía en la tienda de música Liberty, de la calle 47 en New York y pusimos la cámara en el taxi. Grabamos y reprodujimos las imágenes en el Café Go-Go donde había como 30 personas, al título de la obra la nombramos Café Go-Go 152 Bleeker Street”. Baigorri, Laura, *El video y las vanguardias históricas*, p. 35.



*Figuras y formas representadas por monitores de TV eran las características del trabajo de Paik*

El video fue un arte de ruptura con los sistemas dominantes, “elitizados y tradicionalistas”. Los videoartistas buscaban la experimentación, la innovación, pero sobre todo el acercamiento con los espectadores. El uso de imágenes electrónicas era la materia más idónea para estos fines. En este contexto, el video tornó a ser un movimiento artístico visual ligado estrechamente a la contracultura y a la oposición contra la omnipresente televisión comercial. A decir de los artistas, el video era el medio de protesta contra los acontecimientos políticos y sociales que se vivían en aquellos años.

Muchos de videoartistas grabaron las ideas de los personajes más polémicos de esa época para manifestar su simpatía o desacuerdo. Un ejemplo es Paik, quien en casi todos sus trabajos incluía al poeta Allan Ginsberg y al músico John Cage. Con el videoarte se propuso un nuevo concepto: “silencio de imagen”. Se presentaba todo aquello sucedido alrededor, otorgándole al espectador la capacidad para analizar y reflexionar sobre las contradicciones de nuestra propia cultura.

El arte conceptual fue uno de los movimientos artísticos más importantes para la creación de obras videoartísticas. Al igual que en el conceptualismo, en el videoarte también tomó gran importancia las ideas en la generación de una obra. Ahora el recurso para plasmar el arte conceptual o “arte idea”, no eran sólo obras pictóricas u objetos de la vida cotidiana descontextualizados, la nueva herramienta para expresarse era el video. Sin embargo, las características y peculiaridades del videoarte como un movimiento que poco a poco se volvió más insurrecto y “guerrillero”, serán retomadas en el próximo capítulo.

Otra de las huellas del arte conceptual visibles en el videoarte fue la experimentación con el medio, específicamente con el tiempo y el espacio, así como la importancia concedida a la percepción. Los conceptualistas retomaron esquemas del Op art, donde se enfatizaban los aspectos relacionados con la percepción, los efectos visuales que manifiestan una respuesta activa de los espectadores.

Por otra parte, el cine abstracto o surrealista, como es el caso de las cintas de Salvador Dalí, y las películas *underground* tuvieron también influencia latente en el videoarte. La idealización y conceptualización de esos movimientos proporcionaron al video su carácter experimental, expresivo y artístico. Y tal como lo hicieron en su momento los cineastas experimentales, los primeros videoartistas jugaron con la imagen, alejándola de las estructuras narrativas lineales, para cambiar esa relación estandarizada del espectador con la televisión y el video.

La esencia básica de la experimentación consistía en ver al video y en general a la pantalla televisiva de una nueva forma. Para cambiar la imagen, modificaban cualidades esenciales de color, luz o resolución. Su objetivo era no repetir la imagen de la televisión comercial. Muchos de los videos Fluxus manejaban formatos repetitivos, buscaban elevar el nivel de resistencia y defensa del público. Cabe destacar que el tiempo es una característica muy importante en el videoarte, ya que la temporalidad sólo puede ser modificada en los medios audiovisuales.

Las acciones Fluxus (happenings y performances), gracias a la nueva herramienta tecnológica, empezaron a ser documentadas y después presentadas en diversos escenarios, desde cafés y centros de reuniones artísticas, hasta museos y galerías. Las tendencias artísticas nacientes en este contexto reconocieron el potencial creativo de la nueva tecnología de la imagen; lo cual dio como resultado la intervención de otras disciplinas artísticas en el videoarte: la danza, el teatro, la música y el cine; formando una obra completa como un principio lo habían planteado los futuristas.



*La proliferación del performance se hizo muy popular a principio de los setenta*

Así surgieron diversas ramas del videoarte, desde el videoperformance, la videodanza, las videoexposiciones, y una de las tendencias que en la

actualidad tiene mucho auge: la videoinstalación. La instalación y el videoarte facilitaron un mayor porcentaje activo a los medios electrónicos, como la televisión y las computadoras. Artistas como Vostell y Paik hicieron uso común del video en sus instalaciones y happenings, fue entonces como empezó a surgir este estilo.

Los happenings e instalaciones junto con el videoarte propiciaron una mayor cooperación entre las artes y facilitaron la apertura a nuevos espacios. Esta predisposición se hizo más evidente en la videoinstalación, un tipo de obra capaz de simultanear diferentes disciplinas y contemplar el espacio de la exhibición como parte integrante de la obra. Vostell describe a la videoinstalación como “formas de *collages* multidimensional que adoptan las mismas estrategias de descontextualización y recontextualización en donde las dimensiones temporales y espaciales provienen de monitores de video colocados en un diálogo intertextual con otros materiales”.<sup>33</sup>

La videoinstalación trata de transformar el espacio en un lugar fantástico. El espectador se encuentra sumergido en una obra de arte, que le permite interactuar y hasta modificar el ambiente. En estas piezas, precursoras del happening y environment, el público deja de estar frente a una obra de arte, para situarse dentro de ella<sup>34</sup>.

Asimismo, la videoinstalación se caracteriza por la integración del uso tecnológico de la imagen y la conformación de un espacio tridimensional, lo cual ocasiona una interrelación con todo los elementos visuales; en ella los ambientes-espacios son planeados por el artista para crear una atmósfera específica y con esto crear más impacto en los espectadores.



*El ambiente tridimensional la diferencia entre videoarte y videoinstalación*

<sup>33</sup> Baigorri, Laura, *Video: primera etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*, p. 48.

<sup>34</sup> Villalobos Herrera, Álvaro, *op. cit.*, p. 42.

El visitante de una videoinstalación se encierra en una construcción que se mantiene en el espacio actual, no ilusorio; de ahí que se considere un arte teatral. La videoinstalación ofrece un ambiente móvil, luminoso, aumentado y prolongado más allá de la perspectiva escénica.

Los artistas plásticos y los realizadores de video se concentran en la ejecución de la obra y se cuestionan la forma como expondrán su material una vez que hayan finalizado el proceso creativo; a diferencia de ello, los creadores de Instalación plantean la disposición de los elementos en el espacio de exhibición y calculan los posibles recorridos del espectador, qué verá, cuándo lo verá y cómo lo verá.

Desde principio del siglo XX los artistas vanguardistas ya proponían abordar los espacios tridimensionales. Los futuristas sintieron atracción por la iluminación y la escenografía. Más tarde, en el Fluxus se ideó un nuevo tipo de espectáculos públicos y performance que podrían considerarse los precursores de los trabajos multimedia.

La utopía del Bauhaus concibió a la tecnología como parte fundamental del arte. En este sentido, la videoinstalación es una de las prácticas que más se aproximó al complejo de "obra de arte total", espacio, tiempo, imagen, pero también tecnología, y es que para los artistas experimentales de los sesenta ya no sólo bastaba incluir otras ramas artísticas, como en su caso podía ser el teatro, la arquitectura o la música, sino también que sus trabajos tuvieran tintes tecnológicos, utilizando aparatos electrónicos.

En 1968, en el Museo de Arte Moderno de Nueva York se presentó lo que para muchos fue la primera gran representación del arte con la tecnología y el ambiente tridimensional, *"The machine as seen at the End of the Mechanical age"*, a cargo del estadounidense Pontus Hulten. Más tarde, en 1973 apareció un grupo de artistas, los cuales se nombraron "Zero", que fusionaron el arte con la tecnología por medio de la creación de objetos artísticos como sensores, sistemas de grabación y reproducción de audio y video.

Las paradojas entre el arte y la tecnología que aparecieron a principio de siglo se vieron reflejadas en los movimientos de vanguardia de los sesenta y setenta. La mayoría de las experimentaciones videográficas de esos años tuvieron su origen en la concepción de un arte basado en la sofisticación de la tecnología. A este fenómeno, Paik lo describía así: "Todo el siglo XX ha estado marcado bajo el signo de una gran competición: la que tiene lugar entre los medios electrónicos y el arte. Las artistas han sido a la vez los sacerdotes y las víctimas a las antenas de este reto"<sup>35</sup>

En la actualidad los artistas visuales hacen uso de las herramientas tecnológicas del momento como computadoras con programas de software

---

<sup>35</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 28.

especializado para la elaboración de imágenes precisas, que vienen a modificar la noción misma del arte. El videoarte, el arte 3d, el net art, la biotécnica, y demás tendencias del siglo XXI son prueba de ello.

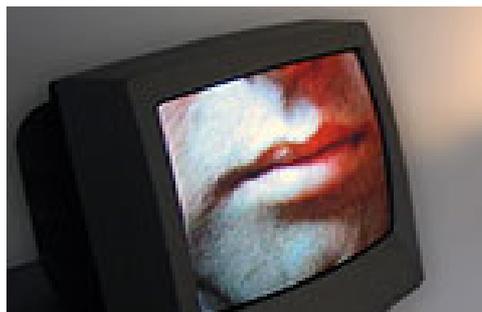
En los siguientes capítulos se mostrará cómo fue el proceso de desarrollo en el videoarte, las etapas de transición, la evolución del medio, los actores que marcaron las tendencias y el uso de otros instrumentos, tanto tecnológicos como digitales, que se han integrado a las muestras videoartísticas.

Asimismo, se aterrizará todo el movimiento videoartístico en México, con el fin de conocer los inicios del videoarte en nuestro país, así como el desenvolvimiento y estado actual que guarda dicha tendencia en la gran urbe.

### III EL VIDEOARTE, OTRA PERSPECTIVA ARTÍSTICA



*La televisión es la protagonista*



En el capítulo anterior pudimos hacer un recuento de las innovaciones artísticas que surgieron durante el siglo XX. Vanguardias cuya posibilidad de creación fue principalmente gracias a la experimentación e interacción con el espectador. Todas estas tendencias dieron como resultado, entre muchas otras formas de expresión, al videoarte.

Desde mediados de los cincuenta la televisión experimentó su gran crecimiento y desarrollo en todo el mundo. En muy poco la pantalla televisiva se convirtió en el más grande medio de comunicación. En Estados Unidos el boom de la televisión, en los años treinta, viene de la mano con la aplicación del melodrama, la readaptación como “sueño de ventas”. Fue ahí cuando se concibieron las premisas básicas de los contenidos propios del *broadcasting* o de los que se conoce como TV comercial. “La televisión se convierte en el modelo de radiodifusión visual”, explica el especialista, Mario García de Castro<sup>36</sup>

En ese contexto, la televisión y el video se hicieron omnipresentes y ubicuos, se convirtieron en instrumentos tecnológicos con múltiples aplicaciones, desde la vigilancia y seguridad, la educación, el entretenimiento, la medicina, el periodismo, hasta el arte. En aquel entorno histórico, donde se desarrollaba con plenitud la imagen de la televisión, surgieron una serie de innovadores artistas que se interesaron en el medio que estaba causando gran revuelo.

---

<sup>36</sup> García de Castro, Mario, *La ficción televisiva popular. Una evolución de las series de televisión en España*, p. 189.

Sin embargo, estos creadores no eran artistas comunes, se caracterizaban por su extravagancia e innovación, y siempre buscaban ir más allá de los parámetros establecidos, entre una de sus genialidades les surgió la idea de experimentar con la imagen televisiva, sacándola de su contexto plenamente comercial para darle ahora un uso independiente y artístico, lo cual originó el nacimiento del videoarte.

Este capítulo es una investigación realizada a partir de la importancia del videoarte, como una forma auténtica e innovadora en las artes visuales. Explicaremos el proceso por el cual se abrió camino la imagen electrónica a través del arte y cómo fue su desenvolvimiento. Es importante comprender que el arte del video, pasó por numerosas etapas que han marcado su esencia y característica, dando como resultado una evolución en su historia. En este capítulo se planteará aquel desarrollo que vivió el video en sus primeros años de vida.

### **3.1 La exploración del medio. Fluxus, el iniciador de un gran movimiento**

Como ya lo hemos planteado, a mediados de los sesenta Sony sacó al mercado la primera cámara *Portapack*, esto es una videograbadora cuyo diseño y precio eran accesibles para el público en general. A partir de ese acontecimiento las expresiones artísticas visuales fueron en ascenso, pues empezó una nueva etapa de experimentación de la imagen en movimiento y la transformación del concepto de arte.

La mayor parte de las vanguardias que en aquellos años emergieron tomaron un nuevo camino introduciendo los equipos tecnológicos como instrumentos para la expresión. De la misma forma que Marcel Duchamp introdujo un urinario a una galería presentándolo como arte, liberándolo de su función utilitaria, los artistas de la década de los setenta extrajeron de la televisión sus funciones comunes y la presentaron como un nuevo instrumento para hacer obras.

El primer movimiento artístico que utilizó al video como medio de expresión fue el Fluxus. Este grupo de artistas reaccionarios, de los cuales ya se habló en el capítulo II, recontextualizaron las ideas de Marcel Duchamp y apoyaron su ideología en un nuevo medio: el video. Sacar a la pintura del cuadro y ahora presentar la imagen en un aparato televisivo fue la innovadora idea de los partícipes del Fluxus.

Aunque este significativo acontecimiento, de tomar a la televisión como herramienta para hacer arte, fue llevado a cabo por la mayor parte de los partidarios del Fluxus, la acreditación más grande se le concede a Nam June Paik, pues una vez que adquirió uno de los primeros magnetoscopios

portátiles, mejor conocido como *portapack*, elaboró distintos materiales videográficos que después fueron exhibidos como obras de arte. El más conocido, y del cual ya se habló en el capítulo anterior es *Café Go-Go 152 Bleeker Street*.



*Nam June Paik, el rostro representativo del videoarte*

Sin embargo, la importancia no sólo radicaba en la introducción del video para la documentación y grabación de hechos, también la experimentación con el medio en sí mismo jugaba un papel trascendental, pues los artistas del video no sólo se conformaron con utilizar a la televisión, sino que también crearon nuevos aparatos especiales a través de los cuales manipulaban la imagen.

En sus primeros años de vida, dos orientaciones caracterizaron al videoarte. En la primera clasificación se encontraban los artistas que hicieron uso de cámaras de video como simples instrumentos de grabación, con el fin de registrar acciones happenings y performance, que hasta entonces sólo se había documentado a través de textos y fotografías. La otra tendencia privilegió la investigación experimental hecha posible gracias a los avances tecnológicos de la época, los cuales se convertían en un complejo artístico el cual podía ser manipulado.

Este nuevo concepto videoartístico estaba plenamente vinculado con las vanguardias de mitad de siglo XX. El videoarte adoptaba de aquellas tendencias pasadas su trabajo de experimentación, su actitud de ruptura y negación del propio arte, así como su idea de acercamiento con los espectadores. Tal y como en su momento lo hicieron Dadá, o Bauhaus los artistas del video tomaron una actitud contracultural. Sin embargo, el

movimiento artístico que marco con más fuerza al videoarte fue sin duda el conceptualismo.

El arte como materia de reflexión, comunicación y difusión de ideologías, en el cual los conceptos son la materia y la imagen es la herramienta fueron los preceptos, que durante gran parte de su existencia, rigieron al movimiento Fluxus. Los miembros de este movimiento fijaron sus reglas, a través de las ideas conceptualistas. En primera instancia, expusieron a la televisión como un medio alternativo, pero al mismo tiempo artístico, y en segundo lugar, utilizaron los conceptos como la materia fundamental para la creación de una obra, la cual ahora experimentaba con medios audiovisuales.

Fluxus era un movimiento “destrutivo”, creían plenamente en la desmaterialización del arte, consideraban que una obra no debía ser un objeto el cual se encontrara almacenado en un museo. A decir de los artistas de esta corriente la prioridad dentro de una obra artística era el proceso de creación, es decir, al igual que el conceptualismo, el desarrollo de la idea.

En aquellos años los artistas que hacían videoarte estaban comprometidos con el concepto de utopía heredado de anteriores movimientos, sintiéndose afines a las ideas liberadoras de éstos. Y como todas las tendencias son consanguíneas, los artistas de ese momento no podían alejarse de los postulados conceptuales que movían al arte hacia una tendencia de desmaterialización, posicionándose en un camino de experimentación y reinvención.

A raíz de la entrada de los medios electrónicos en las artes visuales se generó un cambio radical. Cuando los integrantes del Fluxus utilizaron el video, le otorgaron a este medio el papel de vehículo para la experimentación y reinvención de los esquemas establecidos del arte. A través del video, los artistas reflejaban ese sentimiento de ruptura, grababan imágenes en las cuales proyectaban su inconformidad y rechazo a las normas artísticas establecidas, se encontraban en contra de la mercantilización del arte.

Para los artistas del Fluxus el “nuevo arte” o (su arte) desembocaba en una concepción anarquista total. “En su intento de cambiar el concepto tradicional del arte, Fluxus asume un papel anti-bellas artes, que rechaza las especialidades: ‘no importa quién, no importa cómo, no importa dónde’ (...) Robert Fillou proporcionará a través de sus teorías dos ideas clave que se incorporan de inmediato a la filosofía del grupo. La primera: ‘Mientras los haces se trata de arte; cuando lo terminas es no-arte, cuando lo expones es anti-arte’, explica Laura Baigorri.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 10.



*Maciunas agredía instrumentos musicales en sus videos fluxus*

Dicha agresividad a los cánones artísticos también repercutió en un ataque constante a las herramientas con las cuales trabajan los artistas de la academia. El piano, uno de los instrumentos con mayor valor artístico en la cultura occidental, es frecuentemente atacado por los artistas del Fluxus, quienes en varias de sus acciones, lo destruían con el único fin de externar su inconformidad por las instituciones artísticas.

La experimentación del tiempo y del espacio es otra de las constantes en los videos Fluxus, así como la extremada simplicidad de las primeras cintas, presentadas frecuentemente sin un montaje o edición. La idea de la resistencia fue fundamental en los inicios del videoarte, desde la perspectiva del artista hasta la del espectador. Dicho nivel de resistencia era una manifestación a través de la cual ponían a prueba al espectador. Un ejemplo es el video *Zero* de Yoko Ono, donde aparece una pantalla en blanco durante más de 20 minutos, esta obra, juega con el nivel de tolerancia, planteando cuánto tiempo somos capaces de ver una pantalla en blanco sin imagen alguna.



*Yoko Ono tuvo una participación importante dentro del movimiento Fluxus*

Otro ejemplo es Chris Burden, quien experimentó 23 días acostado en la cama de una galería, con el fin de probar ese nivel de “aguante”, al tiempo que convertía una acción artística en absurda, burlándose del propio arte. Es precisamente aquí donde más se percibe la influencia minimalista; pues las características del arte minimal, como son presentar una obra con los menos materiales posibles, pero con una fuerte carga ideológica, fueron retomadas por los artistas Fluxus, quienes trabajaron estas estructuras; filmando videos de varios minutos con una misma imagen, o repitiendo una misma fotografía infinidad de veces.

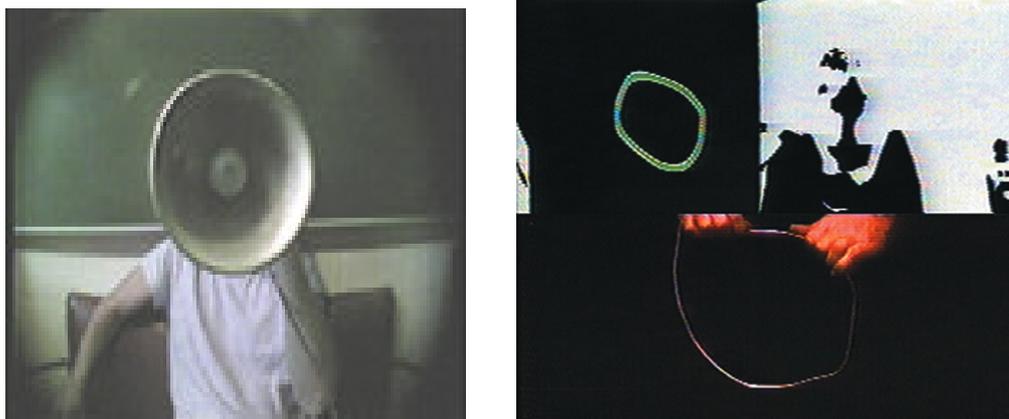
El videoarte fue una expresión, que por su misma naturaleza experimental e innovadora interesó a diferentes personalidades, sin que necesariamente fuesen artistas visuales. Para muchos las verdaderas raíces del videoarte no se encontraban en la pintura, sino en la música.

### **Video- música**

En los inicios del videoarte, la relación de los videoastas con la música fue muy importante. Al grado de que muchos artistas no concebían la creación de video sin el antecedente de las experimentaciones sonoras. Una de las justificaciones era que muchos de los nuevos artistas, como el caso de Paik o de John Cage, había emigrado de las tendencias sonoras, cuando intentaban poner “imagen” a sus experimentaciones auditivas.

Sin embargo, para otros como la pareja checa, Woody Vasulka y Steina, los intentos de manipulación de la imagen fueron las referencias para las experimentaciones sonoras. Su alegato era que tanto las señales de video como las de audio, están constituidas por ondas electromagnéticas similares y por lo tanto los sonidos podrían generar imágenes y viceversa.

El estadounidense Garry Hill fue uno de los personajes que promovió la experimentación del video a través del sonido. Muchas de sus cintas están concebidas gracias a ondas sonoras o frecuencias auditivas que forman imágenes. Un ejemplo es *Electrónica Lingüística*, video en el cual se observa una pantalla negra y en un determinado tiempo aparecen fugazmente figuras circulares, formadas a través de ondas sonoras. En otra cinta titulada *Happenstance*, Hill presenta formas geométricas- triángulos, octágonos, pirámides - todas ellas generadas de igual manera por frecuencias auditivas.



Escenas del video *Formely ring modulatio*, 1978, del artista Garry Hill

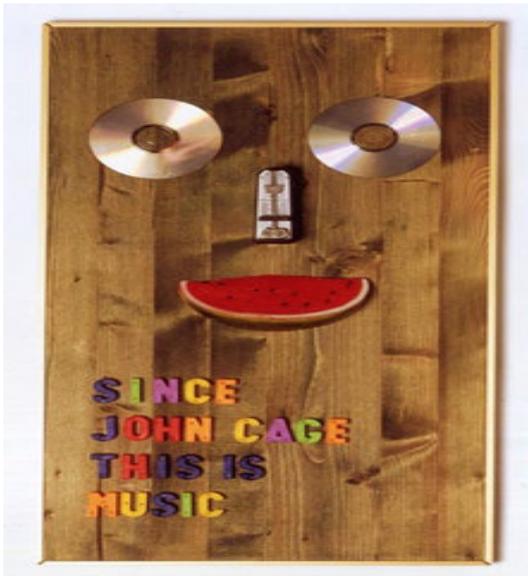
Las relaciones entre música y video iban más allá de la similitud al momento de la experimentación, pues ambos medios podían lograr algo que con otro tipo de manifestaciones no podía, jugar con el tiempo. “La imagen videográfica es pura duración, sólo existe en el tiempo y es permanentemente generada sobre la superficie de la pantalla mediante el barrido constante de haz de electrones”<sup>38</sup>.

Al hablar sobre video que experimentaban con el tiempo, existe una cinta de Garry Hill que lo ejemplifica perfectamente. *Why do things get in a muddle*, exhibida por vez primera en 1983, es una pieza de 33 minutos, basada en el cuento de *Alicia en el país de las maravillas*, pero grabada auditivamente al revés, y ese juego con el tiempo, con los diálogos, los sonidos y la musicalización hacen que se modifique el mensaje de la historia.

John Cage, hombre trascendental en el Fluxus, basó su trabajo en el arte sonoro. Sin embargo, aunque su formación era cien por cierto musical también utilizó a la imagen para experimentar. A este estadounidense se le conoce principalmente por sus coetáneos espectáculos, donde intervenían video, arte sonoro y performance, y a través de los cuales impulsaba la subversión artística, el cambio radical de la cultura y uso social del arte. Cage participó en muchas actividades alado de de Nam June Paik; el primero con su especialidad en la experimentación sonora, y el segundo con el uso y manipulación de la imagen.

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 200.



*El músico John Cage fue uno de los personajes más influyentes del fluxus*

Esta multidiciplinariedad era descrita por el primer curador de videoarte en el mundo, David Ross: “El video ha cambiado la forma de ver y entender el arte. Es una experiencia sensorial muy diversa, como el multimedia. Tiene que ver con muchas cosas: la música, la poesía, la pintura, la danza. Estamos en un mundo donde ya no hay tantas barreras”<sup>39</sup>

Una característica importante, si no es que la más esencial en el Fluxus, como ya se ha explicado, fue la experimentación. La imagen salía de una realidad para entrar a una metáfora de iconografías manipuladas a base de experimentaciones técnicas. La idea de mostrar imágenes que representaran la realidad, como lo hacía el cine, la televisión o la fotografía, quedaba completamente rebasada dentro del movimiento Fluxus. Esta tendencia pretendía alejar lo más posible a la imagen de una visión realista. En el caso de Paik su estrategia fue alterar manualmente los mandos que controlan las funciones de un televisor, algo que para los ingenieros de televisión no era más que un error, un ruido o una aberración técnica.

Sin embargo, no sólo Paik realizaba esos extraños experimentos. La pareja de ingenieros Woody Vasulka y Steina, quienes empezaron a trabajar juntos desde la década de los setenta, también experimentaron con la imagen en el campo técnico. Recordados como unas de las figuras más representativas de los inicios del videoarte, los *Vasulka*, como suele nombrarseles, se centraron en investigaciones sobre el medio, en las cuales manejaban diferentes técnicas, que iban desde trabajar con texturas, formas y sonidos para generar imágenes.

<sup>39</sup> Solís, Juan, “El video, experiencia de la clase trabajadora”, en *El Universal*, 29 de enero 2003, cultura, pagina 3

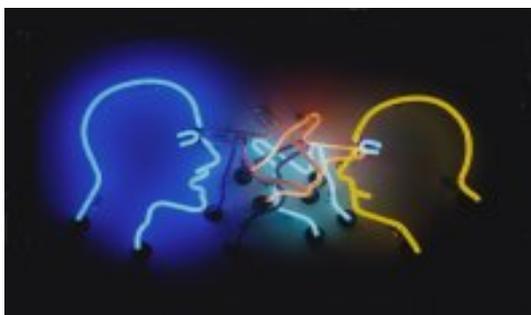


*Steina y Vasulka, video Trevor, 1999*

Aquella exploración tecnológica llegó hasta la utilización de circuitos cerrados. Cabe destacar que los artistas del video fueron los primeros en emplear esos sistemas televisivos mucho antes de que se generalizara su uso. El objetivo de los Vasulka era atrapar al espectador desde diferentes espacios, así como devolverle el eco de su imagen. De igual forma jugaban con el tiempo, donde el presente y el pasado se unían generando una sensación instantánea.

Los trabajos de esta pareja se fundaban en la utilización de la trama, la manipulación electrónica del tiempo a través del barrido, la alteración de las variaciones de la amplitud y frecuencia de las señales. En una frase, les gustaba trabajar con las imágenes hasta descontextualizarlas y alejarlas de la realidad.

Los estadounidenses Dan Graham, Peter Campus y Bruce Nauman explotaron constantemente esta idea, realizando instalaciones con monitores conectados a circuitos cerrados. Eran obras efímeras, ya que sólo existían en el momento en que intervenía un sujeto actuante ante la cámara, además carecían de soporte definitivo, pues no se grababan con la intención de tener un producto terminado<sup>40</sup>.



*Bruce Nauman utilizaba con frecuencia luces neón en sus instalaciones video.*

<sup>40</sup> Pérez Ornia, José Ramón, *op. cit.*, p. 111.

Sin embargo, a pesar de que muchos se interesaban por la alteración de la imagen y su exploración directa con los elementos tecnológicos, algunos otros creadores se enfocaban más en el contenido de los videos. La idea del videoarte como medio de expresión, de manifestación de sentimientos e ideologías, continuaba como uno de los objetivos primordiales de los artistas, principalmente aquellos que consideraban que la carga ideológica era más importante que la experimentación en sí misma.

Al transmitir sus sentimientos, sus pensamientos, sus emociones, los videoartistas querían ser los protagonistas de esta revelación. Ellos buscaban mostrarse plenamente en sus obras, actuarlas, vivirlas, obteniendo con esto un acercamiento más íntimo con el espectador. Un ejemplo fue Joan Jonas, una mujer que nació del performance y tiempo después utilizó al video como un medio para presentar sus obras. Muchos de sus materiales consistían en la grabación de actuaciones frente a una cámara fija, con un encuadre siempre en la misma posición y lo único que se observaba eran los movimientos de su cuerpo.



*Gross de Joan Jonas, uno de sus primeros materiales videoartísticos*

Richard Serra, Peter Campus o Bruce Nauman fueron otros de los creadores que realizaban sus obras con esa puesta en escena, donde la única función de la cámara era grabar. Los movimientos del cuerpo, las posiciones, los gestos y en general todas las acciones mímicas del artista ante la videocámara eran el resultado de la nueva obra de video.

Campus, artista neoyorquino que empezó a utilizar al video en los años setenta, estaba interesado en que las personas vieran este medio como método para entender la naturaleza y contemplar a través de una obra la profundidad que ofrecía la imagen. En la exposición de Peter Campus, presentada en el año 2004, en el museo de San Ildefonso en la ciudad de México, pudimos ser testigo de aquellas obras de las que hablamos. Videos de 10 ó 20 minutos en los cuales la cámara fija graba la actuación del artista.



*Peter Campus durante la presentación de su exposición en la ciudad de México*

Por su parte, el estadounidense Bruce Nauman grababa acciones simples como caminar, saltar, realizar gestos y movimientos continuamente, los cuales presentaba ante los espectadores como verdaderos videos artísticos. Es importante señalar que esa peculiar forma de hacer videoarte, con sólo una cámara fija y destacar el espacio y la actuación del artista, es una derivación del performance, que nació, en primera instancia, sólo para documentar aquellas acciones efímeras, esto lo veremos más adelante.



*Bruce Nauman en su video Self-portrait as a fountain, 1966*

El Fluxus fue un movimiento de motivación para que muchos artistas crearan sus obras a partir de la experimentación. La tecnología y la ruptura con el arte tradicional iban de la mano, generando un nuevo panorama artístico. La televisión como el instrumento que movía masas de una manera extraordinaria, fue un buen pretexto para que decenas de artistas trabajaran

con dicha pantalla, al tiempo que se alimentaban de la cultura de las artes plásticas, lo que daba como resultado la creación de una imagen electrónica textualizada, con forma y tonalidad pictórica.

A pesar de que en los inicios del videoarte, la experimentación era la base y materia para generar cintas experimentales, los elementos narrativos dentro de la obra no quedaron excluidos. Un ejemplo eran los trabajos de la pareja de Steina y Vasulka. “Todos los elementos narrativos, a lo largo de su pieza videoartística llamada *The Commision*, son expresados por medio de efectos videográficos, con los que demuestra la posibilidad de formalizar un retrato con la imaginería electrónica<sup>41</sup>.



*Ingeniera electrónica, esencia de la pareja Vasulka*

En general, podríamos determinar que fue el Fluxus fue un tendencia artística contracultural de ruptura, que dio inicio a una nueva etapa en las artes visuales. Este gran movimiento fue el parte aguas de toda una generación de creadores artísticos que empezaron a involucrarse con los medios electrónicos. El Fluxus abrió un nuevo camino, del cual emanaron otras tendencias. Todas las novedosas formas de arte que hoy en día miramos en galerías, museos, y hasta en páginas de internet, no serían posibles sin el antecedente de personajes que introdujeron los medios tecnológicos en las artes plásticas.

### **3.1.1 El cruce de líneas, cine y videoarte**

El videoarte ha sido interpretado y juzgado a menudo desde el punto de vista del cine y la televisión, precisamente por situarse en la intersección de ambos medios. Muchos autores se han visto atrapados entre la necesidad de diferenciar al cine del video; pero la atracción y seducción que ejercen sus recursos tecnológicos y sus inmersos mercados, a veces hace difícil esa distinción.

---

<sup>41</sup> *Ibid.* p. 141.

El acercamiento del video al cine es mucho más rico de lo que se cree, pues ambos medios investigan siempre nuevos territorios y practican constantemente la exploración de otros lenguajes y formas de expresión, por lo que la diferenciación es cada vez más difícil de reconocer. No obstante, es necesario aclarar que el cine y el video son temas completamente distintos, si bien existen artistas que combinan en sus obras esas dos ramas, éstas tienen esenciales diferencias, aunque para mucha gente podrían ser inciertas o dudosas.

Quizás una de las discrepancias más grandes entre el cine y el video es el formato a través del cual se trabajan o graban las imágenes. El videoarte graba de manera electrónica y el cine (tradicionalmente) se generaba por un medio mecánico. La imagen del video, así como de la televisión nace por un proceso de barrido de un haz electrónico sobre la superficie de una pantalla, y la imagen fotográfica del cine es una imagen que nace por un proceso químico.

Asimismo, la imagen del cine es completa, es decir, cada vez que observamos la pantalla cinematográfica vemos fotogramas enteros; a diferencia del video y la televisión donde nunca hay una imagen entera. Si la fotografía y el cine son registros de imágenes fijadas a un soporte por procedimientos químicos, la creación y registro de la imagen de televisión se efectúa por procedimientos electromagnéticos.

En entrevista, el artista visual mexicano, Juan José Díaz Infante, puntualiza que el cine y el video son cosas totalmente alejadas. "El video nace de la plástica, quizás de la música, mientras que el cine de la fotografía. Además el lenguaje cinematográfico es muy diferente al del video". Para él, otra de las diferencias es la inversión que requiere cada formato. "Hacer cine cuesta mucho dinero y en el caso del video se realiza con poco presupuesto. Creo que la gente que relaciona un formato con el otro son personas que tienen miedo de aceptar que el video es para los pobres y el cine para los ricos"<sup>42</sup>.

En los últimos años se ha modificado la forma acostumbrada de hacer cine. Los avances tecnológicos y la era de la digitalización motivaron a que muchos cineastas grabaran sus filmes en formatos digitales, olvidándose del tradicional 35 milímetros. A pesar de que la herramienta con la que se trabaja es parecida o a veces igual, y el formato, (una pantalla) de exhibición, es similar, el objetivo de su creación es muy distinto.

Si buscamos una diferencia clara entre el cine y el video, es necesario recordar que el cine fue, desde sus inicios, un medio a través del cual se contaban historias, y el video no. El cine nació como un espacio visual para narrar hechos e historias, con un cierto lenguaje y una narrativa. Desde este punto de vista, el llamado séptimo arte es un medio paralelo a lo real. En el caso del video no es así, pues éste nació como un medio de expresión

---

<sup>42</sup> Díaz Infante, Juan José. Artista visual, entrevista, octubre 2005.

plástica, y quizás sonora, más que como un formato de semejanza a la realidad.

Según el escritor Ramón Pérez Ornía, el video, a diferencia de la fotografía o el cine, nace sin la servidumbre de tener que representar la realidad<sup>43</sup>. Las artes visuales y sonoras, no emergieron con el fin de ser espejo de lo real, como en el caso del cine, y la fotografía, que son medios de imitación. En la plástica se crean imágenes oníricas, fantasiosas, aspectos irreales, cuyo único objetivo es expresar ideas y sentimientos, y no precisamente narrar un suceso.

Es decir, a los artistas del video, más que narrar historias, lo que les interesaba era manejar estados de ánimo, conceptos, sentimientos e ideologías, a través de experimentaciones con la imagen, sin importar si éstas tenían sentido alguno. Aunado a ello, los cineastas, que son especialistas en su medio, saben dominar con perfección las técnicas cinematográficas; a diferencia de los videoartistas, quienes muchas veces provienen de medios diferentes y no conocen acerca de encuadres, iluminación y sonido. En este sentido, el videoarte era un medio libre que no seguía ningún esquema tradicional, y no se generaba a través de la planeación de una temática, además de que su formato era autónomo y autodidacta

Sin embargo, éstas no son las únicas diferencias entre ambos dos formatos artísticos visuales, también se encuentra la narrativa. Aunque en la década de los ochenta los videoartistas empezaron a utilizar este elemento en sus obras, en un principio no hicieron uso de él. La gente que comenzó a utilizar al video como medio de expresión simplemente grababa imágenes y experimentaban con ellas; dichas grabaciones, muchas veces sin sentido, era *collages* de encuadres manipulados que no denotaban historia o narrativa alguna.

Aquí podríamos citar miles de ejemplos, desde las obras de Joan Jonas, que combinaban una serie de escenas en distintos tiempos, las cuales no conservaban relación una con la otra, hasta las grabaciones performance de Chris Burden, que irrumpían en una serie de actos absurdos difíciles de interpretar.

“La diferencia sustancial entre el cine y video tiene lugar porque en el cine, esta escritura basada en la secuencialidad de las imágenes ordenadas según una lógica espacio temporal, es decir, en el montaje mientras que en el video se genera a través de un procedimiento de fluido orgánico que tiende hacia la reintegración y fusión del tiempo y del espacio”.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> *Ibid*, p. 66.

<sup>44</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 184.

Otro contraste es la forma como se mira al cine y la manera de observar al videoarte. En las muestras de video se permite la ruptura con la linealidad, donde ya no nos sentamos y vemos un video desde que comienza hasta que finaliza, sino que los espectadores son libres de desplazarse por el espacio, eligiendo qué tiempo le dedican a cada fuente de imagen. En este sentido, otra diferencia sería que el video es un medio de comunicación más íntimo, pues existe una relación más directa entre artista- espectador, mientras que el cine es un arte masivo, una experiencia colectiva.

David Ross decía: “El cine es una animal muy diferente al video, es social. El video es algo privado, como leer un libro, se puede hacer en casa. Es algo que cambió la relación del espectador con la imagen. (...) La imagen de 35 milímetros siempre será mejor que la del video, sin embargo, augura que ambos medios terminarán por fusionarse gracias a los avances tecnológicos”<sup>45</sup>

Las diferencias entre el video, el cine, y algunas otras disciplinas, muchas veces son perturbadoras, debido al carácter multifacético del primero, que provoca el cruce con otras líneas artísticas como la música, danza, teatro, la arquitectura y en este caso el cine, con el cual conserva aún más acercamiento.

### ¿Las similitudes?

A pesar de las muchas diferencias que se han puntualizado, las similitudes siguen siendo bastantes, al considerar que se habla de dos disciplinas que utilizan a la imagen en movimiento como instrumento para la expresión.

Se expuso que una de las diferencias entre el cine y el video es la narrativa. No obstante, existen ciertos tipos de filmes que podrían desaprobado lo anterior. Nos referimos a las tendencias fílmicas nombradas experimentales o *underground*. El cine experimental nació dentro de la exploración de las posibilidades del nuevo medio para liberar la imagen cinematográfica del código narrativo. Los artistas que operaban este espacio se situaban fuera del carácter de la narración.

Este “cine de trasgresión” se caracterizaba por manejar temáticas en contra de la cultura de masas, en contra la decadencia de la “película-producto”. Sus puntos de referencia eran la literatura *beat*, el arte minimal, el performance, el body art, la música rock y experimental. Las películas eran proyectadas en los sótanos, en los bares, en los cineclubes, en las galerías, y sobre todo en las universidades.

---

<sup>45</sup> Pérez Ornia, José Ramón, *op. cit.*, p. 135.



*El artista pop Andy Warhol también experimento con el cine under*



*Jonas Mekas uno de los personajes más importantes del cine experimental*

“Si algunas vez existió un punto de aproximación entre cine y video, éste tuvo lugar tan sólo entre el cine experimental o de vanguardia y el videoarte, pues mientras el primero se definía en relación al cine, el segundo lo hacía en relación a la televisión; ambos con una voluntad común de trasgresión del lenguaje y los códigos tradicionales, de aproximación a las tendencias artísticas contemporáneas”<sup>46</sup>.

Y es que la experimentación de la imagen; el ataque y crítica, uno a la televisión, otro al cine; la provocación al espectador; la falta de narrativa y secuencia; la combinación de imágenes cotidianas, y la deformación del tiempo, fueron las características que unieron a estas dos tendencias visuales.

Los artistas del Fluxus, al grabar sus videos daban gran relevancia al tiempo, con el cual experimentaban en infinidad de formas, los cineastas experimentales reunían imágenes cotidianas y también les deformaban el tiempo, acelerándolo o acentuando su lentitud hasta desafiar el umbral del movimiento.

<sup>46</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 188.

Los filmes de los cineastas experimentales como Jonas Mekas\*, Richter Hans\* y hasta el mismo artista pop, Andy Warhol tenían como propósito reflejar un cine más libre, pero al mismo tiempo antagónico a lo que el formato comercial ofrecía.

Además, al igual que el videoarte, el cine *underground* se convirtió en movimiento de protesta. A través de él, cineastas manifestaban actitudes de crítica, por lo que ambos medios, tanto el video como el cine *under*, fueron herramientas de expresión ideológica y tendencias contraculturales de provocación. “De la misma manera que videoartistas y activistas se oponían a la comercialidad de la televisión, el cine experimental se dedicó a cuestionar la realidad de los acontecimientos espacio-temporales rompiendo con el tradicional lenguaje narrativo del cine”<sup>47</sup>

Y si hablamos de cine libre que buscaba como fin la expresión ideológica como caja de registro para la historia, entonces nos remontaremos a uno de los maestros más importantes de la historia del séptimo arte, Dziga Vertov. Este innovador ruso que en su cinta *El Hombre de la Cámara de Cine*, demostró que el medio cinematográfica no sólo es un espacio para filmar historias de entretenimiento.

A través de esta cinta, Vertov abrió la puerta para que el cine también fuera un medio de exploración de ideologías y retrato de formas vida. *El hombre de la cámara de cine* está compuesto de escenas de la actividad cotidiana de San Petersburgo, tomas callejeras que permiten ver el trabajo y la cotidianidad doméstica. Trozos de la realidad tomados al paso (Vertov los llamaba kino-fraza, “frases fílmicas”) que alternándose unos a otros en una rápida sucesión trazan una especie de alegoría real que identifica el vértigo de la modernidad urbana y sus contrastes sociales y económicos. Obsesionado con la movilidad y velocidad, y heredero de la fascinación tecnológica de los futuristas, Vertov puso en evidencia la relación entre el mecanismo del cine y la nueva intensidad de la productividad industrial.<sup>48</sup>

Las similitudes entre videoarte y cine *under* eran tan grandes, que por aquellos años emergió un grupo de cineastas experimentales que decidieron generar un nuevo concepto, los *FluxiFilms* tendencia que como su mismo nombre lo indicaba hacía aún más estrecha la relación entre los videos Fluxus (videoarte) y las cintas experimentales. La característica fundamental de dichas obras, era la manipulación del tiempo, es decir, cortometrajes donde este elemento era manejado al extremo, o muy lento o muy rápido.

---

\* Mekas, procedente de Lituania, es considerado como el portavoz oficial del cine underground. Sus filmes fueron de gran polémica e influencia. Entre los más importantes destacan: *Shadows* y *Pull my daisy*.

\*El artista alemán Richter Hans fue otro de los impulsores del cine experimental. Luego de dirigir el City College Film Institute, acentuó su trabajo en el séptimo arte.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 189.

<sup>48</sup> Medina, Cuahutémoc, “De Vuelta al futuro: el cine verdad de Dziga Vertov”, en *Reforma*, p.3.

El primer fluxifilm fue realizado por Nam June Paik en 1964 y consistía en la proyección de un rollo de 300 m de película transparente de 16 mm, sin sonido y con una duración de 30 minutos. Más tarde llegaron otros trabajos como los de George Bretch, Yoko Ono y Peter Moore, basados en la simple presentación del material cinematográfico velado y sin sonido.<sup>49</sup>

A finales de los setenta surgió una generación de videoartistas que hicieron más cercanos los parámetros entre el video y el cine, pues comenzaron a producir obras cuyo modelo adoptaba los códigos cinematográficos de la narrativa, el relato e incluso del uso de personajes y el formato del celuloide. Aquí las relaciones entre el video y el cine, que en un principio se había establecido hasta con cierta rivalidad, debido a que para muchos cineastas el video era un medio técnicamente inferior, se perdía paulatinamente.

Sin embargo, no sólo los artistas plásticos se inmiscuyeron en el terreno del séptimo arte, también los propios cineastas iniciaron el desarrollo de su trabajo con el uso del equipo portátil, y así comenzaron a crear aportaciones para el campo del video; un ejemplo es el trabajo del reconocido cineasta Jean-Luc Godard.

Godard es, por ejemplo, autor de algunos de los videos más interesantes de todos los tiempos, y sin embargo, no hace nada diferente de los que graba en el cine. Utiliza el mismo vocabulario de edición. (...) Bill Viola representa, un caso ejemplar de cómo el video amplía nuestro concepto del cine. Sus trabajos trascienden el video y son una contribución a ensanchar los dominios del cine”<sup>50</sup>

Aquella especulación entre qué era entonces cine y qué video, o cuál era el papel que jugaba cada una de estas formas de arte estaba latente en todos filmes *underground* o contraculturales de los años setenta. Sin embargo, había quienes distinguían perfectamente entre una disciplina y otra. “El cine es el arte de organizar una serie de hechos audiovisuales en el tiempo. Y eso se puede hacer con el video también. Tan sólo cambia la superficie sobre la que fluye ese torrente de imágenes o la pantalla en la que se visualizan las imágenes”, explicaba

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 196.

<sup>50</sup> Pérez Ornia, José Ramón, *op. cit.*, p. 138.



*Fragmentos de videos del cineasta Jean-Luc Godard*

El video conseguía muchos adeptos entre las filas de los realizadores cinematográficos con vocación experimental. “La cineasta estadounidense, Shirley Clarke, abandonaría de inmediato el cine tras su primer contacto con el video. ‘De entrada, yo he querido el video como artista, me da una completa libertad de creación, suprime el temor de la imagen, la cámara es mi aliada, mi amiga en vez de mi enemiga’ ”, documenta Laura Baigorri<sup>51</sup>.

Yendo más cerca, en México el ejemplo más claro de cine experimental como medio de registro ideológico cae sobre el recién fallecido, Rubén Gámez y su obra maestra *La Fórmula Secreta*. "No me gusta el cine tradicional, no tengo nada que ver con eso", con esa frase el artista definía su estilo propio.

Gámez Contreras fue quien pudo dar el preámbulo del cine experimental en el país. Su personal renuencia a caer en las fórmulas estéticas o dramáticas del cine mexicano más convencional, lo llevó a realizar un cine íntimo, apoyado sobre todo en el poder narrativo de la imagen, haciendo que su obra -aunque corta- sea única dentro del panorama fílmico nacional<sup>52</sup>.

*La Fórmula Secreta* buscó reflejar un México cuya identidad se encontraba en transición, un país con tierras estériles, áridas. Una patria a la que se le inyecta Coca Cola en las venas, el consumismo enfrentándose al latente nacionalismo. La crítica ideológica más pura concebida en aquella época en el cine nacional.

Cabe destacar que en México, el cine experimental y su fusión con el video también tuvieron gran relevancia. Para muestra bastaron los tres concursos de Cine Experimental (1965, 1967 y 1988) a través de los cuales emanaron una serie de trabajos audiovisuales crítico experimentales.

<sup>51</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p.183.

<sup>52</sup> [www.geocities.com/SoHo/Museum](http://www.geocities.com/SoHo/Museum), marzo 2007

Otra contribución importante a la cultura del cine alternativo en el país fue la apertura del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) en 1963. La primera generación de alumnos de este instituto utilizó el cine como un medio de experimentación y, cada vez más -con las confrontaciones sociales de finales de los años sesenta-, como arma de un movimiento político.<sup>53</sup>

Con todos esos ejemplos, ponemos constatar que las obras de videoartistas y cineastas se encontraban muy unidas, pues ambos medios privilegiaron la imagen como herramienta para la manifestación de inconformidades sociales.

El trabajo del videoartista inglés Sam Taylor- Word es otro claro ejemplo de cómo las líneas que dividían al cine del video se reducían cada vez más. En sus videos y panorámicas, Taylor creaba diferentes escenas, las cuales estaban ligadas a una historia, con un suspenso, conformando un ambiente de tensión similar a la del cine.

Otros de los cineastas que en a finales de los sesenta alternaron el medio cinematográfico con el videográfico son: George London, *Fleming Faloon*; Jenny Lipton, *Cornucopia*; Giorgio Turi, *Scusate il disturbo*; Mauricio Rotudi, *Nixon*; Ivan zuleta, *Masaje*; Raphael Vendan, *Final News Report*, son de los más sobresalientes<sup>54</sup>.

Una figura representativa en el mundo del video, cine y la música es el neoyorquino Matthew Barney, quien actualmente, entre muchas de sus funciones como creador, se dedica a la producción de videos musicales de artistas como Bjork, Radio Head, entre otros. Para muchos críticos, Barney fusionó de forma "extraordinaria" el video con el cine.

-

Su ciclo de cinco obras tituladas *Cremaster*, las cuales fueron producidas entre 1994 y 2002, son parte de las piezas más destacada del estadounidense, debido no sólo a su alto carácter artístico cinematográfico, sino también a su fusión con otros medios como el video, la fotografía y el dibujo.

Otro de lo personajes que trascendió en el cine y el video es el estadounidense Larry Clark. Aunque él popularmente es conocido por filmes como *Kinds* o *Tulsa*, también ha trabajado constantemente con el video. Lo característico en él es que tanto en cine como en video utiliza los mismos lenguajes visuales.

Se puede hablar de muchas diferencias y divisiones entre el video y el cine, lo cierto es que conforme pasan los años y progresa el avance tecnológico, se hace aún más cercana la relación que tienen ambas disciplinas visuales.

---

<sup>53</sup> *Idem.*

<sup>54</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 204.

En esta era digital, tanto cineastas como videoartistas realizan sus obras basándose en las mismas herramientas o programas de edición, los cuales les ofrecen rapidez, eficacia y ahorro de recursos económicos.

El cineasta Lars Von Trier en alguna ocasión expresó: “No puedo imaginar en filmar como antes lo hacía. Por razones estéticas encuentro la imagen del video más interesante que la del film.” Y es que en este nuevo siglo, la inmediatez, velocidad, calidad, la capacidad de restituir instantáneamente una acción, la instantaneidad y el bajo presupuesto económico, que ofrece la imagen digital, ha provocado que miles de cineastas se interesen más en el video.

### **3.2 La documentación de actividades efímeras**

El performance fue un movimiento artístico cuyo sentido primordial era explorar al máximo el flujo de experiencias en los espectadores; así como rebasar las tradicionales fronteras entre el arte y la vida cotidiana. Ese “arte vivo” que lo caracterizaba, necesitaba de un material que registrara las acciones artísticas; en este sentido, el video fue la herramienta que ofrecía el testimonio idóneo para ese fin. Y así, el videoarte pasó de ser un simple instrumento para la experimentación a un medio de soporte de acciones artísticas en vivo.

La novedosa forma de expresión corporal y empírica, cuyo objetivo se centró en la transmisión de una idea, y con ello lograr una reacción en el pensamiento de los espectadores hizo que el arte del performance se convirtiera en todo un éxito. Durante los sesenta y setenta se registraron miles de actos performance, protagonizados por personajes históricamente importantes como: Marina Abramovic, Ulay, Joan Jonas, Vito Acconci, Bruce Nauman, Chris Burden, entre otros. Sin embargo, por ser este un medio de expresión efímero, no había forma para documentar los actos artísticos.

Ante dicha situación, estos artistas dedicados al performance y a las artes escénicas tomaron la decisión de entrar al mundo del video, y a través de ese medio dejar un testimonio de sus actividades artísticas. Fue así como el video se convirtió en la gran opción, pues además de que permitió dejar un indicio de sus actos performance, los artistas empezaron a experimentar con el medio en sí mismo.

“El verdadero ‘happening videográfico’ o si se prefiere ‘video-performance’ es aquel donde la presencia del video resulta absolutamente esencial, indispensable; es decir, aquel que se ha concebido única y exclusivamente en función de la grabación”<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 94.

Las obras performance o los eventos happening ya no estaban obligados a realizarse frente a un público espectador, sino ante una videocámara, la cual grababa, registraba y posteriormente retransmitía las acciones las veces que fuera necesario. Aquella fusión de ambos medios tuvo una gran repercusión en el videoarte; existen videoartistas e historiadores de arte que han llegado a la conclusión de que sin el uso del video para la documentación de las actividades de performance, éste medio no hubiese proliferado ni alcanzado tanta relevancia.

El video, que inicialmente sólo ejercía la función de registrar y documentar, comenzó a interactuar con las propuestas performáticas, articulando sus posibilidades intrínsecas, con los requerimientos expresivos de estas prácticas. La experimentación y retroalimentación en la que se involucraban estas dos disciplinas cada día iban más lejos, desarrollando nuevas maneras de hacer video y excéntricas formas de crear performance.

La utilización del video permitió realizar performance sin tener en consideración el tiempo, lugar o incluso el público. La concepción de acciones plásticas destinadas únicamente a la cámara marcó el trabajo de decenas de autores. Gracias a ello, el video y el performance abrieron las puertas a toda una serie de artistas de los géneros más variados, tendencias que iban desde la pintura, la música, el teatro, el body art, hasta el arte conceptual y procesual.

El video fue un medio multidisciplinario, y su relación con el performance fue muestra de ello. Al hablar de multidisciplinario nos referimos a una tendencia en la cual se combinaban formas visuales, sonoras, táctiles y temporales. De igual forma, el performance también se concebía como una actividad multifacética, porque dentro de sus piezas era fácil contemplar diversos aspectos artísticos. Sin embargo, la relación más cercana que mantuvo el performance fue con las artes escénicas; de ahí que en muchas ocasiones se caiga en la confusión de si el performance es dependiente del teatro.

Sin embargo, aunque las semejanzas entre performance y teatro son evidentes, esta práctica artística no surge de las artes escénicas, sino de la plástica, al ser esta tendencia el precedente más cercano del happening. En el performance no se actúa, como es el caso del teatro, en el performance no se representa un papel distinto al de la iniciativa del artista. En el performance no se sustituye a nadie, ni se pretende ofrecer un símil de la realidad<sup>56</sup>. Es importante recordar que tanto los happening como el performance fueron actividades artísticas que iniciaron los neodadaístas del Fluxus.

La estadounidense Joan Jonas, fue una de las videoartistas más multifacéticas. Tras su labor como artista plástica, empezó a adentrarse en el

---

<sup>56</sup> Glusberg, Jorge, *op. cit.*, p. 58.

mundo del performance con el fin de experimentar nuevos senderos. “Cuando comencé a hacer performance utilizaba el espejo. Lo elegí por sus diversas propiedades de reflexión y la forma en que fragmentaba la imagen. Me impresionó, porque una de mis principales preocupaciones era la idea de la percepción del espacio por parte de la audiencia, y la percepción de los elementos visuales...

La transición desde el espejo al video fue muy suave porque yo uso los monitores como espejos. Me sentaba frente a los monitores y, mediante a un sistema de circuito cerrado, me miraba a mí misma y jugaba con mi propia imagen”, comentó Jonas para el libro *El Arte del Video*.<sup>57</sup>



Joan Jonas, fragmento de su video *Sans Titre*, 2001

Con el paso del tiempo los caminos del performance y videoarte se enlazaron cada vez más. Cuando se hablaba de videoarte implícitamente se hacía referencia a performance. Las dos tendencias tuvieron una gran química gracias a la base conceptual que ambas manejaban. Vanguardistas, ideológicas y sobre todo críticas.

El performance estaba condicionado por la personalidad de los artistas. En él no había normas, simplemente se trataba de acciones libres. Los creadores las realizaban una sola vez o infinidad de veces; las improvisaban o seguían un guión; utilizaban sólo su cuerpo, o toda clase de instrumentos y objetos. Sin embargo, muchas de las acciones performance, por su misma naturaleza conceptual y minimalista caían en lo absurdo e irracional.

Algunos personajes que desarrollaron ese tipo de acciones se lastimaban a sí mismos generando una confusión a la gente sobre si eso era realmente arte o sólo se trataba de una simple protesta.

<sup>57</sup> Pérez Ornia, José Ramón, *op. cit.*, p. 81.

Marina Abramovic y su pareja Ulay fueron algunos de los artistas que más controversias causaron, pues en muchos de sus videos-performance aparecen ambos lastimándose. En el film *Light/Dark*, filmado entre 1976 y 1980, estos dos artistas aparecen uno frente al otro en una escena agresiva, cacheteándose mutuamente sin parar. En otro de sus controversiales videos, llamado *Imponderabilia*, se encuentran parados desnudos en la puerta principal del museo Guggenheim, en Nueva York, mientras los asistentes al entrar rozan sus cuerpos.



*Imponderabilia*, 1976, una de las obras más cuestionadas de Abramovic y Ulay

El artista Bruce Nauman señalaba: “Se dice que el arte es cuestión de vida o muerte, esto puede ser melodramático, pero es cierto”<sup>58</sup>. Nadie mejor que Marina Abramovic para atestiguar esta verdad, pues en varios de sus performance arriesgaba su vida a tal grado que los mismos espectadores interrumpían la acción.

Sin embargo, no sólo la pareja Abramovic y Ulay fueron atrevidos en sus obras. Chris Burden fue otra de las personalidades que dentro de sus acciones realizó actos agresores contra sí mismo, todos ellos frente a una cámara de registro. En su video *Short*, grabado en 1971, el estadounidense aparece frente a la videocámara y se da un disparo en la pierna. En otra de sus controversiales obras, *Through the night softly*, Burden se arrastra desnudo sobre vidrios, éste último video fue transmitido en la televisión estadounidense en el año de 1970.

---

<sup>58</sup> “La creación audiovisual (El video arte)” [www.tendencias.artenuevo.com](http://www.tendencias.artenuevo.com). Agosto 2005



*Escenas del video-performance Shoot de Chris Burden*

Héctor Falcón un artista mexicano controversial, que se ha caracterizado por realizar este tipo de acciones masoquistas, argumentaba que el miedo como una constante de su trabajo, se desprende del dolor y la forma a través de la cual racionaliza ese malestar, además explica que su gran interés se fija en la manera de cómo lo corporal se convierte en un acto mental. “La primera obra que hice de forma sistemática fue en 1999, cuando consumí durante 49 días altas dosis de anabólicos para modificar la estructura de mi cuerpo (...) esta pieza fue el catalizador de todo mi trabajo”.<sup>59</sup>

Como podemos apreciar, en el performance el cuerpo se convirtió en materia de investigación y creación artística que se presentaba de forma autobiográfica. El protagonista del video era el cuerpo del artista en la acción de crear una obra. La estadounidense Hanna Wilke es una de las artistas que más se apegó a lo anterior, sus acciones performance se centraban en la exploración de su cuerpo. En su video titulado *Gestures*, Wilke se coloca frente a la cámara y durante 30 minutos juega con su rostro, al acariciarlo, pellizcarlo y pincharlo.

Otro ejemplo de esta singular forma de expresión lo encontramos en nuestro país, donde la mexicana Ximena Cuevas, también trabajó con esas acciones. Al igual que Wilke, Ximena otorgaba a la cámara de video el papel de espectadora, le gustaba de experimentar con su cuerpo y que como consecuencia éste se tornara en el centro de atención. En gran parte de su trabajo se puede encontrar esta técnica de video-performance, a través de la cual transmitía a los espectadores sus inconformidades y reclamos.

El mítico artista Bas Jan Ader fue un actor que se desarrolló en el performance, y utilizó su cuerpo como materia de su trabajo. “Él concebía al organismo como el instrumento del alma, de la libertad”.<sup>60</sup> Ader centró su trabajo performance en el cuerpo y la actuación con un objetivo narrativo. Su puesta en escena giraba en torno a la caída del hombre y la obsesiva

<sup>59</sup> Hernández, Edgar. “Artista Extremo, retrato hablado”, en *Excelsior*. México, 19 agosto 2006, Comunidad.

<sup>60</sup> Galindo, Gabriela. “Bas Jan Ader: Una obra en tres caídas”, [www.replica21.com](http://www.replica21.com). Enero 2006

búsqueda de significados. En 1975 Ader se embarcó en un pequeño bote e inició un trayecto desde Massachussets hasta Falmuth, Inglaterra, como parte de una acción artística. Sin embargo, él jamás regresó; a las pocas semanas de su partida, se perdió el contacto y meses después se encontró su bote cerca de Irlanda.



*Fall II, 1970, del mítico artista Bas Jean Ader*

El artista neoyorquino Vito Acconci también realizó diversos filmes, en los cuales utilizó al cuerpo humano para examinar las relaciones entre el poder y el lenguaje, lo privado y lo público. En su video *Three Relationship Studies*, grabado en 1970, registra actividades performance que explotan la comunicación no verbal. En estos ejercicios investiga el límite del cuerpo y las dinámicas de interacción entre el yo y el otro. Así como algunos artistas juzgaron las prácticas modernistas y la función de las instituciones culturales y el mercado del arte, Acconci consideraba que la interacción ejercida por el performance ofrecía al espectador la oportunidad de salir de los estatus establecidos y entrar en una interacción artística más íntima.



*Video Three Relationship Studies de Vito Acconci*

El video y el performance nacen bajo la fuerte impoerta del arte conceptual. De hecho el performance ratifica de forma equívoca el postulado de esta tendencia de que la idea prevalece sobre el producto al crear además obras no comerciables<sup>61</sup>. De ahí que gran parte de las actitudes performance sean

<sup>61</sup> Pérez Ornía, José Ramón, *op. cit.*, p. 76.

actos de protesta y censura. John Baldessari fue uno de los personajes que más utilizó al video para desarrollar sus acciones performance apegadas a un provocador ambiente de crítica. Sus obras, así como las de otros artistas que utilizaban al video como un medio de expresión ideológica y provocación al espectador, serán retomadas más adelante.

La utilización del video en los actos performance dio la oportunidad de despreocuparse por el tiempo y espacio. Como hemos observado, la concepción de acciones performance destinadas únicamente a la cámara, marcó el trabajo de muchos artistas como Nauman, Jonas, Acconci, por mencionar algunos. El performance fue una tendencia artística que se apoyó en el video para dejar un indicio de sus obras, así como experimentar por nuevos caminos del arte. Sin embargo, la verdadera unión entre estos dos movimientos se dio gracias a su afinidad con la conceptualidad.

De la misma forma que en el video priorizaba sobre la concepción de una obra, el performance se caracterizó por conceder gran importancia a la idea, y al concepto de creación. Muchos artistas que se desarrollaron en el video-performance utilizaron a éste medio artístico de “expresión ideológica”, como un enlace para acercarse a la sociedad y transmitirles las ideas de cambio. El performance fue una tendencia que modificó el camino del videoarte y viceversa. La retroalimentación mutua de la que hicieron uso las dos disciplinas dejó una marca muy importante en su historia.

### **3.3 Video reaccionario, el arma para el ataque**

Si nos situamos en la década de los sesenta podríamos constatar decenas de manifestaciones y movimientos contraculturales en todo el mundo. El sistema capitalista, la guerra, el desarrollo de los medios masivos de comunicación y su control ante la sociedad, estaban generando un descontento global, el cual era evidente en muchas de las esferas de la sociedad. Las masas urgían ver una realidad desde una perspectiva distinta en todos los ámbitos.

Fueron muchos los acontecimientos y las ideologías que lograron modificar el camino del mundo: el auge de las drogas; la generación de los escritores beat\* como Jeack Kerouac o Allen Ginsberg, quienes a través de sus libros movía a los jóvenes hacia la insurrección; o la revolución sicodélica, plenamente unida al movimiento hippie, integrada por gente que vivía en el *rockanrol*, creían en el amor, la paz, consumían estupefacientes, apoyaban a

---

\*La Generación Beat fue la forma como se le nombró a una corriente literaria surgida en la década de los sesenta. Sus principales exponentes, Burroughs, Ginsberg o Kerouac, desarrollaron una nueva forma de expresión donde todo aquello que producía efectos sobre los sentidos, como el uso de drogas, constituían un proyecto explícito de protesta.

la sociedad comunal y sobre todo buscaba una transformación de los cánones establecidos.

El inicio de la guerra de Vietnam y el inmediato rechazo de la gente al sistema político, principalmente estadounidense, eran otra de las latentes de un cambio radical al orden del mundo. Aquel estallido social era relatado por el escrito mexicano José Agustín: “En 1967 los jóvenes quemaban sus tarjetas de reclutamiento en Boston (...) fueron cientos de miles los jóvenes que negaron ir a la guerra”<sup>62</sup>. El surgimiento de iconos de trascendencia mundial, como el Che Guevara, Martín Luther king, Bob Dylan, o de movimientos como las Panteras Negras\*, eran característicos de aquellos años de transformación.



*El videoarte alcanza su apogeo en la era de las revoluciones mundiales*

Esta crisis mundial, la cual reclamaba un cambio radical en el sistema social también se dio en el arte, desde la literatura, la música y el cine hasta la plástica y el video. Decenas de manifiestos en contra de la guerra y la injusticia constituyeron toda la actividad política de izquierda que se desarrolló en el mundo artístico durante la década de los sesenta.

“Uno de los factores que promovieron en los sesenta un cambio de mentalidad generalizado respecto a la generación anterior, vino impuesto por lo poderosa influencia que ejercieron el poder político y religioso en una sociedad ingenua (...) Los cambios en el terreno del arte también tenían lugar en este país (Estados Unidos) porque el reajusto económico y político del mundo tras la segunda Guerra Mundial ha potencializado la migración de

<sup>62</sup> Agustín, José, *La contracultura en México*, p. 70.

\* Las Panteras Negras, originalmente *Black Panthers* era una organización negra militar estadounidense, que se oponían al envío de tropas negras a Vietnam. Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 32.

intelectuales y artistas hacia Norteamérica; la capital artística del mundo se traslada de París a Nueva York”<sup>63</sup>, explica Laura Baigorri.

Los creadores expresaban su rechazo contra las convenciones sociales y artísticas de la época. Además de sentirse animados por el momento social de esos años, estaba atraídos por el deseo de cambio, el cual propició la contracultura y movimientos pacifistas promotores de la liberación de la mujer, los derechos civiles de las minorías, entre otros. Una artista que estuvo plenamente involucrada en movimientos reaccionarios en el arte, Bárbara Kruger\* señalaba: “Si critico al sistema lo hago sabiendo que estoy dentro de él. La cuestión es cómo trabajar dentro de ese sistema, la fórmula es interviniendo y cuestionándolo”.<sup>64</sup>



“El arte crea una especie de comentario”, expresaba la artista norteamericana Barbara Kruger

Los conflictos de los sesenta favorecieron la emergencia de nuevas ideas en el campo artístico y cultura. Sobresalió un nuevo grupo de creadores revolucionarios que retomaron aquellos ideales. Este cambio implicó un replanteamiento del papel del artista y del espectador. Las implicaciones,

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 28.

\* Bárbara Kruger, es una de las mujeres más relevantes dentro de la historia del arte activista. Nació en 1945 en Nueva Jersey, Estados Unidos. La mayor parte de sus obras son realizadas en espacios públicos e institucionales. En sus carteles, instalaciones murales y objetos pictóricos, adopta estrategias publicitarias, haciendo una crítica a la sociedad de consumo. Actualmente vive y trabaja en Nueva York y Los Ángeles. BECKER, Ilka. *Mujeres Artistas, de los siglos XX y XXI*, p. 112.

<sup>64</sup> Baigorri, Laura. “Guerrilla Televisión”, [www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org), enero 2005

participación de los autores en las condiciones históricas, sociales y políticas, así como su lucha contra los sistemas de control, y la inquietud por llevar al arte por caminos más cercanos a la gente, a sus vidas diarias, a los símbolos de estatus social y los mitos del momento, fue algo nunca visto.

La televisión, el máximo medio de comunicación, la fórmula incluyente más dominadora por excelencia, fue otro de los detonantes para la reacción de los artistas, pues para ellos ese medio traía consigo un control de las masas exasperante. La dinámica visual de la época, por vía de los medios de comunicación de masas, sin duda, era la base de la vida diaria. El hombre se transformó en un ser fundamentalmente visual, y la televisión llegó a constituir un verdadero médium en el que nos movemos los humanos.

Y si bien desde los años cincuenta la influencia de la televisión se consolidó como el nuevo símbolo de poder político y tecnocrático, no fue sino 10 años después cuando su eterna omnipresencia comenzó a suscitar suspicacias y resentimiento en determinados ambientes culturales. Fue aquí donde entró el Fluxus, pues desde un principio, la “caja de resonancia” se convirtió en el enemigo principal de los experimentales y videoastas de aquellos años.

Los activistas más radicales apuntaban su ataque contra los *mass media*, pues para ellos, no eran más que el medio de control absoluto de los intereses políticos del Estado y que difunden tan sólo las versiones oficiales, eludiendo cualquier protesta que pudiera contrariarlas<sup>65</sup>. Y es aquí en donde resalta otro de los factores para utilizar vías alternas, la falta de espacios para la libre expresión.

“Cuando el equipo de video portátil llegó a Estados Unidos en 1965, el país estaba inmerso en una década de cambios. El artista como crítico y reformador social y político”, enfatizaba Deirdres Boyle, profesora y crítica de arte.<sup>66</sup>

Los antecedentes artísticos, así como el contexto que se vivía en esa década, llevaron a la detonación de guerra de los activistas del video contra el poder político e institucional, pero sobre todo contra el poder mediático de la televisión. Y lo hicieron con la misma arma, una pantalla de televisión. En el libro *El arte del video*, John Wyver, historiador inglés, explicaba: “Creo que el videoarte se desarrolló al principio como una oposición a la televisión (...) Los artistas del Fluxus adoptaron una postura de descontento hacia la televisión. Los programas que realizaban proponían una alternativa diferente a la del medio”.<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Baigorri, Laura. *Video: Primera Etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*, p. 30.

<sup>66</sup> Pérez Ornía, José Ramón, *op. cit.*, p. 159.

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 147.

No olvidemos que el videoarte fue en esencia un medio fundamentalmente conceptual. Sus raíces estaban basadas en la idea más que en la obra misma, para los artistas del video la ideología era el sentido de la obra. Esa conceptualidad que denunciaba al capitalismo, al consumismo, a los medios de control, y refutaba el propio concepto de arte, con las ideas izquierdistas de la contracultura, fue la base de muchas de las primeras obras de video.

La idea de ruptura con el sistema, con los modelos de consumismo y manipulación, eran los argumentos del Fluxus. Existe un video que manifiesta particularmente aquella ideología, es una obra creada en el seno de dicho movimiento llamada *Global Groove*, del coreano Nam June Paik. *Global Groove* es un collage de imágenes cuya idea primordial estaba basada en la crítica hacia el consumismo y la política.



*Una de las piezas más famosas de Paik, Global Groove.*

Paik presenta un anuncio de Pepsi, junto con la cara del presidente estadounidense de aquel entonces, Richard Nixon, distorsionada. Asimismo se exhibe un performance de Charlotte Moorman, donde toca un violonchelo construido por televisores. Con aquellas imágenes, Paik destacaba la importancia que ganó la televisión en la vida cotidiana; sin embargo, también criticaba y se burlaba de esa misma televisión, al modificar su imagen. El coreano dio un sentido de crítica a un medio que al mismo tiempo manejaba y manipulaba la vida del mundo.

El alemán Wolf Vostell, otro de los representantes del video, también asumió el papel de constante agresor de la pantalla televisiva. El 14 de septiembre de 1963 en Wuppertal, Alemania, Vostell realizó una acción performance, en donde condujo al público asistente a la inauguración de su exposición hacia una cantera, a lo lejos se entreveía una televisión en funcionamiento, y en medio de una iluminación sugestiva, con tonalidades lúgubres, al artista tomó

una pistola y le disparó al aparato. A ese hecho le nombró: “El primer fusilamiento del medio”<sup>68</sup>.

A pesar de que tanto Paik como Vostell, iniciadores del videoarte, uno en América y otro en Europa respectivamente, tenían la misma visión del arte como medio de crítica, y a la televisión como instrumento para el ataque, la forma como operaban era muy diferente. El alemán era más agresivo y provocador, mientras que Paik se conformaba con mofarse y satirizar con la pantalla electrónica.

El interés de Vostell en la televisión se centra en el aparato, en el objeto y lo que éste representa. El alemán utiliza a la televisión como otra herramienta más para completar su trabajo, en sus happening representa otro elemento, como lo puede ser también un coche, una maquinaria. Él sólo se limita a utilizar a la “caja televisiva” para agredirla, pero nunca distorsiona su imagen. “La gente se deja hipnotizar con los programas. Les da igual que sea un reportaje sobre África o sobre una guerra. Esto es una depresión endógena. Una depresión que atasca los pensamientos del cerebro” recriminaba Vostell.<sup>69</sup>

A diferencia de Vostell, Paik se sirve de las imágenes que le proporcionan el medio televisivo para crear otras nuevas que se originan a partir de alteraciones que él mismo produce. Cuando el coreano atenta contra el aparato no pretende lesionarlo sino ridiculizarlo. “Paik no entabla un combate abierto con la televisión”<sup>70</sup>.



*Productos de consumo mundial eran ridiculizados por Wolf Vostell.*

<sup>68</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 48.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 76.

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 63.

Uno de los personajes más trascendentes de la historia del videoarte Bill Viola, en quien detallaremos más adelante, presentó un trabajo a través del cual atacaba directamente al medio televisivo, y aunque su material artístico no estaba centrado precisamente en la crítica, sino por el contrario siempre se mostró respetuoso de las propiedades de la televisión, esta obra fue una excepción. *Traped Moments*, fue una videoinstalación que constaba de una trampa para ratones colocada en el sótano de una galería, en este espacio había una cámara de video que registraba la imagen ininterrumpida y la transmitía al piso superior donde tenía lugar la exhibición.

Son muchos los videoartistas que se vieron involucrados en estas acciones de crítica, cuestionamiento y burla, no sólo contra la televisión sino hacia todos los medios que ellos clasificaban como de control. John Baldessari, Vito Accoci, Bruce Nauman, Martha Rosler, Dara Birnbaum y Richard Serra son algunas de las figuras más sobresalientes, que centraron sus trabajos en torno al poder de los medios de comunicación. Además de la constante crítica a los medios de poder, los artistas cuestionaban la parquedad de la vida, los actos y acontecimientos que se hacían tan cotidianos, al grado de dejar de causar expectación o sorpresa.

Un ejemplo fueron los trabajos de la alemana Dennis Oppenheim, quien experimentó con objetos de diversa índole, con el fin de mostrar los absurdos de la funcionalidad de la sociedad del consumo, así como denunciar la violencia que ejercía el sistema social sobre el individuo. En una pieza que la artista realizó en México en 1968, utiliza diferentes utensilios de cocina para recrear lo que llamó "Edificio del Capitolio", como centro de poder de la tan cuestionada democracia estadounidense<sup>71</sup>.

Por otra parte, los mexicanos Adolfo Patiño, Betzabé Romero y César Martínez incursionaron en la manipulación de imágenes para recrear los acontecimientos de la vida diaria y la multiplicidad de objetos comunes inciertos en la cotidianidad. Sin embargo, esa representación de la vida como tema de reflexión dentro de las obras de videoarte, fue vislumbrada primeramente por los artistas Stan Douglas y Maurizio Pellegrin.

El artista canadiense Stan Douglas presentó en televisión abierta, en 1991, una serie de trabajos titulados *Television Spots*. El fin era representar hechos diarios, que por su misma cotidianeidad pierden importancia. Ahí el videoasta reunía pequeñas acciones de la vida diaria, como un camión que está a punto de estrellarse contra un poste, o un individuo que camina y se resbala en una banqueta. En otro de sus trabajos, *Monogramas*, el artista expone una serie de comerciales, a través de los cuales hace una comparación entre lo que nos presentan los medios y la vida diaria. En ambas obras, Douglas

---

<sup>71</sup> "Pulso de los 90", *Museo Universitario de Arte Contemporáneo*, UNAM, México. Folleto, diciembre 2000.

satiriza con la cotidianidad al exhibirla como una acción absurda e congruente, dentro de un mundo “controlado y vigilado por los medios”.

Por su parte, el italiano Maurizio Pellegrin, en su video *Death Wish*, expone tres historias donde los personajes principales mueren absurdamente. En la primera el actor fallece luego de un accidente en carretera, en la segunda se suicida, y en la tercera el personaje aparece violentamente asfixiado en el espacio. Pellegrin ironiza con la idea de la muerte, a la cual expone como un suceso inevitable pero al mismo tiempo “ilógico y absurdo como la vida misma”.

En la actualidad algunos artistas hacen práctica del arte multimedia para retratar a la sociedad y la cotidianidad; uno de ellos es el estadounidense, Cady Noland. En sus piezas, Noland expone las realidades y sueños americanos, al reunir monitores de desechos de televisores, la bandera estadounidense, latas de cerveza, anuncios luminosos, retratos de políticos, así como instrumentos de tortura como esposas o pistolas, con el fin de hacer una analogía de los medios de control a los que está sujeto el hombre.

Javier Téllez, creador venezolano definido por él mismo como “artista del hambre”, con frecuencia exponía en sus videos una radical crítica a la sociedad de masas, definiéndola como “multitud de frivolidades y egocentrismos”. En el 2005, Téllez presentó en el museo Carrillo Gil, en la ciudad de México, una retrospectiva en la cual cuestiona los discursos políticos, al tiempo que hace una sátira de las estructuras psicosociales establecidas.

Los artistas de mediados de los sesenta que empezaron a experimentar con la televisión, siempre se mostraron fascinados por las posibilidades tecnológicas de la pantalla, pero por otro lado se sirvieron de ella para atacar lo que representaba. Esa especie de amor-odio hacia el medio tecnológico fue lo que caracterizo a los pioneros del video.

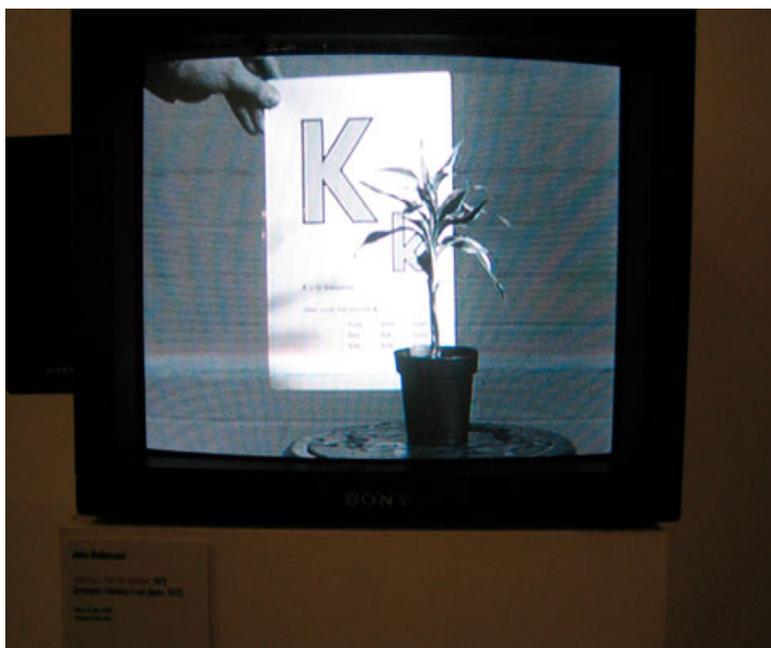
### **3.3.1 Provocación al espectador**

Como hemos observado, el uso de la crítica fue una de las características esenciales dentro del arte del video. Sin embargo, dicha crítica se tornó de diferentes formas. Algunos artistas utilizaron la sátira e ironía para cuestionar ciertos tabúes, mientras que otros enfocaron su ataque con una postura agresiva, tanto al sistema social como a los espectadores.

Aquella faceta agresiva del espectador estaba relacionada con el mito de la pasividad de éste frente a la pantalla de televisión, así como su apatía al sistema político de aquel entonces. Al asumir aquella posición mesiánica, la intención era incitar al público a la acción, ya sea físico o mental y obligarlo de manera drástica a tomar conciencia.

Uno de los ejemplos más claros fueron las obras de John Baldessari, videoartista que también formó parte del movimiento Fluxus. Baldessari era un personaje que gustaba de provocar al espectador; sus videos eran directos y crudos, en la medida que la crítica lo permitía. Los niveles de confrontación con el público no eran preocupación para él. A través de su trabajo creativo, el estadounidense cuestionaba los estereotipos televisuales. Su trabajo mediaba en entre lo irónico y sarcástico, parodiando el mundo del arte y el proceso de creación.

Era fácil observar cómo la carga conceptual era la materia prima para el artista, pues la finalidad de sus cintas era dar a conocer una idea, un pensamiento. En el filme *Teaching a Plant the Alphabet*, el norteamericano aparece posando frente a la cámara, en una toma *clouse up*, junto a él una planta a la cual empieza a enseñarle el abecedario en inglés. Al realizar esa absurda acción, Baldessari pretendía, además de burlarse de los códigos y rutinas de la televisión, ridiculizar el comportamiento pasivo de los televidentes ante el medio.



*Teaching a Plant the Alphabet de Baldessari*

En 1972, el artista presentó *Baldessari Sings Le Witt*. En dicha obra el californiano aparece frente a la cámara cantando las reglas del arte en tono irónico, con el fin de satirizar las características del “arte tradicional”, así como el papel que representa en la sociedad, insinuando que dicha función es “estúpida y superficial”.

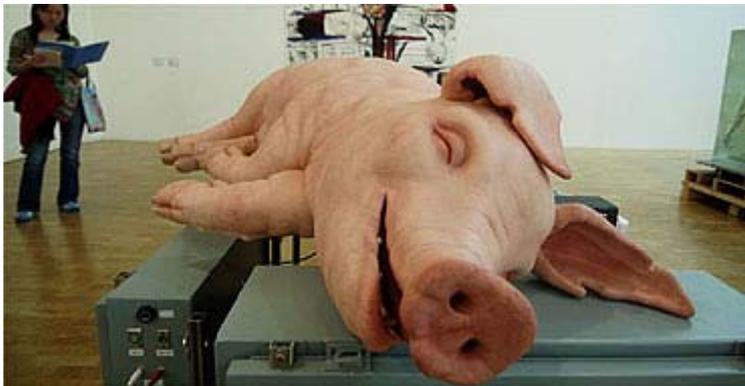
Richard Serra fue otro artista que a través de sus videos provocaba a los espectadores, su objetivo era incitar una reacción inmediata ante los mensajes de crítica. En su filme *Television Delivers*, durante más de 6 minutos se coloca frente a la cámara y dice repetidas veces “you are the

product of televisión”, (ustedes son el producto de la televisión), evidenciando su provocación a los espectadores.

Los neoyorquinos Vito Accoci y Paul McCarthy eran los artistas maestros en el enfrentamiento con la cámara y la intimidación al público. Como vimos en el subcapítulo anterior, Vito Acconci fue uno de los artistas más relevantes dentro de la historia del videoarte, muchos de sus trabajos están enfocados al performance; sin embargo, su esencia de crítica siempre estuvo presente.

En su cinta *Therme Song* él se coloca frente a la pantalla, en un plano *close up*, empieza a recitar un discurso provocador, con frases como: “Vamos quieres más. Ven, ven a mí. ¿Por qué no lo pides?, ¿por qué no pides un poco más?, yo te daré todo como un pájaro enjaulado, como borrachos a media noche”. En ese video Acconci se enfrentó directamente con los espectadores, causando un cierto desafío, con frases que dentro del contexto reflejan su postura sobre la televisión como un medio de dominación y control de masas.

Sin embargo, a pesar del humor provocador de Acconci, el artista Paul McCarthy aumentó ese duelo con el público, ya que sus obras estaban basadas siempre en la burla y subversión, con tintes de absurdidad. Frecuentemente sus piezas tratan sobre violencia, abuso, opresión y dominación. En varios de sus videos utiliza el cuerpo como un receptáculo de los temores y de la obsesión y el conflicto que se genera en nuestra sociedad.





*Escenas del video Hot Dog, 1974, de Paul McCarthy*

McCarthy juega con la perspectiva del otro lado, la mirada del público y su comportamiento frente a situaciones tensas, que reflejan las relaciones sociales del poder, para someterlas a devastaciones de “mal gusto” provocadas por él mismo. Sin embargo, al preguntarle sobre si su intención es ofender y escandalizar deliberadamente al público, el artista sencillamente respondió que no se interesa por la idea de escandalizar, sino “crear imágenes que resulten evocadoras, que causen en el público una cierta preocupación”.<sup>72</sup>

Cabe apuntar que McCarthy se destaca por ser un artista de lo burlesco, relacionando situaciones absurdas con hechos sexuales. Todas sus propuestas, siempre inmersas en una fuerte carga sexual, son puestas en escenas teatrales, drásticas de temas tabú, como el nacimiento, la muerte, la fornicación y la masturbación<sup>73</sup>.



*Video Tubbing de Paul McCarthy*

<sup>72</sup> [www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org) . Enero, 2006

<sup>73</sup> Bang Larsen, Lars; Blasé, Christoph; Riberttes, Jean- Michel; Verwoert, Jan; Wege, Astrid, *Art at the Trun of the Millennium*, p. 35.

### 3.3.2 La presencia del feminismo

En 1949 Simone de Beauvoir publicó *Le deuxième sexe* -El segundo sexo-, obra inaugural del feminismo de la segunda mitad del siglo XX. En agosto de 1960 se inicia en los Estados Unidos la comercialización de la píldora anticonceptiva, que pondrá en manos de las mujeres un instrumento básico en el control de su sexualidad. Para 1966 vio la luz la National Organization of Women, presidida por Betty Friedan, que persigue el reconocimiento legal de la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, mediante la combinación de manifestaciones y actos públicos.

Todos estos acontecimientos fueron los antecedentes o quizás primeras bases para la generación de una revolución ideológica, cuyo fin sería la transformación del papel de la mujer y la guerra por la igualdad de sexos. Las mujeres activistas de aquellos años se empeñaron en cambiar el rol de las féminas, al considerar que éstas se encontraban en una especie de exilio político y social, que únicamente las encasillaba en un papel frívolo, sumiso y apacible. Esta postura se difundió con gran fuerza llegando a muchos sectores del mundo, sin importar distancias o condiciones sociales.

Recordemos que por esos años el videoarte se encontraba en su máximo apogeo, lo cual generó que este movimiento se viera envuelto en aquellas tendencias, que pretendían transformar el papel de la mujer en el mundo. Este interés naciente en las ideas revolucionarias logró que decenas de artistas se unieran a esa revolución feminista a través de sus obras de video.

Para el libro *El arte del video*, la videoartista Julie Gustafson explicaba que el feminismo y el video fueron dos movimientos paralelos. Consideraba que las razones por las que tantas mujeres se dedicaron al uso del video como arma política se debieron a que era un medio barato, además de su esencia íntima con el otro.<sup>74</sup> La manifestación de ideologías feministas a través del arte fue en cierta medida una gran puerta de entrada para que más mujeres se interesaran por el video. Sin embargo, dicha entrada fue agresiva.

El enojo de las artistas radicaba en su condición de inferioridad respecto a la del hombre, esto era evidente en sus primeros filmes, donde la provocación y el desafío hacia los espectadores eran una constante.

Martha Rosler, artista neoyorquina que empezó a realizar video a principios de los setenta, fue una mujer que ejemplificó lo anterior, ya que con sus videos provocaba a la audiencia a través de frases agresivas e incitadoras. Su cinta *Semiotics Of the Kitchen*, en la cual presenta diferentes utensilios de cocina con un tono ofensivo, es un ejemplo de aquella crítica feminista, pues en este material la artista cuestionaba la función de la mujer como ama de casa.

---

<sup>74</sup> Pérez Ornia, José Ramón, *op. cit.*, p. 160.



*Fragmento del video Semiotics Of the Kitchen, de Martha Rosler*

Por otra parte, la estadounidense Dara Birnbaum produjo una serie de videos enteramente feministas, donde reflejó su postura en desacuerdo con el papel que jugaban los medios de comunicación y la forma como exhibían a la mujer. En el video *Technology/ Transformation: Wonder Woman*, Birnbaum hace evidente el matiz burlón y satírico de cómo los medios presentan al sexo “débil”. En la cinta aparece la mujer maravilla, representada bajo el papel de una *super woman*, pero a la vez, con características ignominias como la estupidez, banalidad y superficialidad.

Cuando una mujer reniega del apellido de su esposo y padre, al tiempo que decide crearse un sobrenombre en protesta, demuestra inmediatamente su rechazo hacia el sexo opuesto. Ese fue el caso de VALIE EXPORT, quien además de autonombrarse EXPORT, como referencia a un “producto exportado”, pedía que su nombre siempre se escribiera con mayúsculas con la intención de crearse un logotipo.



*Imagen de la polémica VALIE EXPORT en sus años de mayor actividad artística*

VALIE EXPORT, artista austriaca que se desarrolló con plenitud en los inicios del videoarte, fue una de las mujeres que mejor ilustra el significado del feminismo en el arte. Sus videos, performance, Instalaciones y fotografías eran categóricamente feministas, y destruían las imágenes de las mujeres que había interpuesto una sociedad dominada por hombres. La producción artística de EXPORT siempre fue una crítica a los medios de comunicación; nunca consideró a la fotografía, al video o al cine como medios de documentación, sino más bien como instrumentos para el ataque.

En sus obras desmantelaba el régimen de visión patriarcal y las estructuras de poder que favorecen las imágenes de feminidad. Un ejemplo es su serie fotográfica *Die Putzfrau*, donde satiriza con fotografías a la mujer de la limpieza o de la maternidad<sup>75</sup>.

Guerrilla Girls, fue como se autodenominaron un grupo de personajes anónimos que, como su nombre lo indica, demandaba una “guerra de mujeres”, molestas por la representación del sexo femenino en la sociedad. Este colectivo feminista nació en 1985, luego de que la exposición *International Survey of Painting and Sculpture*, en Nueva York, sólo contempló el trabajo de 13 mujeres entre los 169 participantes. La reacción ante este hecho fue inmediata, una protesta contra la desigualdad artística.



“Esta agrupación de artistas activistas diseñó más de 70 pósters en 14 años, y montaron manifestaciones de protesta contra el sexismo y racismo en el mundo del arte (...) Tocaron temas políticos que iban desde el aborto, hasta la guerra del golfo, la pobreza, o la violación”<sup>76</sup>.

<sup>75</sup>Hess, Barbara, *Mujeres Artistas, de los siglos XX y XXI*, p. 55.

<sup>76</sup>*Ibid.*, p. 74.

Al mantenerse en el anonimato, este grupo de chicas, usan máscaras de changos y se autonombran con seudónimos de artistas famosas como Frida Kalo. Las Guerrilla Girls salían a las calles, quejándose por el papel minimizado de las mujeres en el arte, la política o la institucionalización del cine. Editaban libros, diseñaban carteles, realizaban actos en vivo para promover un tipo de anti-arte.

Durante su visita a México, en diciembre del 2006, el periodista Luís Orozco tuvo oportunidad de entrevistar a dos de sus integrantes. En aquella ocasión les preguntó: “¿Por qué el mundo del arte está tan preocupado por la política?” a lo que ellas respondieron: “En realidad no hay arte que no sea político. Los artistas son parte de su tiempo y si ellos se quieren alejar de eso pueden hacerlo, pero es lógico que se vean influenciados. Las artes visuales se han convertido en un tema, ya no se habla de contenido de trabajo, sino de lo que rodea este mundo”.<sup>77</sup>

Por otra parte, encontramos a Sarah Lucas, artista de nacionalidad inglesa, quien también encarnó los ideales de ruptura y protesta, centrándose en los discursos feministas. Aunque sus trabajos son más actuales, pues datan de finales de los noventa, en la mayor parte de ellos hace una crítica provocadora y sarcástica, tal y como lo hicieron las video feministas de la década de los sesenta. “En muchos de sus video (Lucas) muestra la mirada masculina escudriñando a la mujer como objeto de deseo, exagerando el machismo, lo cual en muchas ocasiones resulta agresivo y jocoso”<sup>78</sup>



*Cindy Sherman, una de las videoastas feministas más representativas*

Los ejemplos de las mujeres que a través de sus obras se atrevieron a retar al espectador y cambiar su concepción machista o sexista son demasiados; no obstante, las mencionadas son algunas de las más trascendentales.

<sup>77</sup> Orozco, Luís. “La peor pesadilla de Tarzán o calladitas se ven más monas. Entrevista a Guerrilla Girls”, *Código 06140*, p. 51.

<sup>78</sup> Sanger, Raimar, *Mujeres Artistas, de los siglos XX y XXI*, p. 127.

Independientemente de los diferentes tipos de estrategias que utilizaran los artistas del video, fuesen o no agresivas, en el fondo de sus propuestas y objetivos primordiales se podía identificar una clara concienciación social y una incitación a participar en un arte activo. De hecho, el video que critica la televisión hacia un eco del compromiso social, pues pretendía que los ciudadanos fueran concientes del poder de los *massmedia*.

Para finales de los años sesenta el Fluxus llegaba a su fin. Pasó a ser un movimiento más en la historia, llevándose con ello, las ideas contraculturales y críticas en el arte visual. Dicha corriente cumplido literalmente todos los elementos para convertirse en una tendencia relevante pues logró internacionalismo, experimentación, innovación, lo que podía asegurarle un futuro sin precedentes.

“Se podría asegurar que la vida real de Fluxus, como grupo, encuentra su fin en mayo del 78, cuando desaparece George Maciunas y con él, el empuje teórico y la conciencia crítica del movimiento. Más allá de esta fecha todavía podemos encontrar algunas creaciones individuales realizadas bajo el influjo y la estética del Fluxus, pero la mayoría de críticos coinciden en caracterizarlas como no representativas del movimiento”<sup>79</sup>, opina la experta Laura Baigorri.

El ataque al sistema social, a los roles establecidos y a los medios de comunicación tuvo tan importancia en el videoarte. Esta permanente crítica fue la esencia del movimiento. El objetivo era transformar las normas establecidas a través de los avances tecnológicos.

Sin embargo, esa actitud y forma de operación en el arte sigue vigente. Hasta la fecha las personas que realizan video vuelven a utilizar al arte como una herramienta para la expresión de ideas subversivas, las cuales buscan un cambio en la sociedad.

Tal es el caso del cineasta Michael Moore, quien afirmó: “Realizo video porque considero que este es un gran medio, que me permite llegar a la mayoría de gente posible. No hago mi trabajo por la izquierda, lo hago para que tengamos un país y una agenda política que no deje a nadie atrás”<sup>80</sup>.

Por su parte, Antonio Mutadas, reconocido como uno de los artistas españoles más importantes en el ámbito de las artes multimedia debido a sus trabajos en videoarte, fotografía e Instalación, consideraba que “la responsabilidad del artista es observar, reflejar y comentar la época en que vive su trabajo”<sup>81</sup>.

---

<sup>79</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 22.

<sup>80</sup> [www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org). Enero 2005

<sup>81</sup> *Idem*.

Así podemos detectar una más de las etapas del videoarte, correspondiente a una activa resistencia del video al mercado del arte, a las políticas sociales; un video donde la crítica fue la base para la creación. En aquellos años – sesenta, setenta- se retomó el ímpetu revolucionario de las vanguardias de principios de siglo y se constituyó un periodo de constante confrontación de ideales.

### 3.4 Desarrollo de la estética en el videoarte

Para finales de los años setenta y principios de los ochenta, el videoarte contaba con 20 años de existencia. Su desenvolvimiento por las diferentes etapas era conocido por mucha gente, principalmente aquella que estaba interesada en el medio. La experimentación, que en un principio se presentó, se debilitó por el simple hecho de que ya no se trataba de una tendencia nueva ni innovadora. Algunos artistas podían confirmar que ya se había experimentado lo suficiente.

Los personajes que en aquellos años continuaban realizando video no buscaban los mismos fines empíricos que los artistas de los sesenta persiguieron en un principio. Lo que ahora pretendían era perfeccionar el medio. Las características minimales, provocativas y empíricas se volcaron para dar paso a una revolución de trasfondo en el videoarte.

“Hay dos generaciones de realizadores de video. La primera fue una generación totalmente experimental, muy unida a las artes plásticas; en la segunda los artistas se interesan más en el tratamiento del lenguaje electrónico para proponer narraciones, ficciones para volver a una cierta forma de documental”, explica Jean Paul Trefois, productor de televisión, para el libro *El arte del video*<sup>82</sup>.

Las nuevas generaciones de creadores intervinieron en otros círculos más precisos, donde el campo de desarrollo del video se asemejó al cine, con sus características narrativas, estéticas, grandes producciones y elementos noveleros. En parte, este cambio se debió al auge tecnológico de los ochenta, donde la vanguardia en posproducción alcanzó su pleno desarrollo. Los programas de edición fueron más accesibles para el público, y esto ocasionó que la imagen pudiera ser perfeccionada, como se hacía con el cine, pero con un presupuesto más bajo.

El tiempo, la narración, la perfección de la imagen (de la mano con el auge de las tecnologías digitales que ofrecían una mayor definición) fueron las nuevas bases centrales del video. Éste dejó el periodo de la exploración y experimentación; y la imagen, sustancia intrínseca de aquellas obras

---

<sup>82</sup> Pérez Ornía, *op. cit.*, p. 158.

visuales, se inclinó del lado de la estética. Sin embargo, ¿qué elementos intervenían para elevar el nivel estético en la imagen?, y ¿por qué esa semejanza con el lenguaje cinematográfico?

El tiempo, la fluidez, el sonido y el espacio son elementos que permitían jugar con esa estética. Los artistas del video trataron al espacio y tiempo de una forma dinámica y heterogénea. Una vez sintetizados estos dos componentes con el sonido, se daba por saldada la creación de un video multisensorial.

Recordemos que el tiempo fue una de las características esenciales dentro de las obras de videoarte, debido a su posibilidad de flexibilidad y manipulación. En este sentido el tiempo, tanto en cine como en video, podía ser manejado por el artista, con el fin de darle el peso que se deseara a alguna parte del filme.

Al igual que el tiempo, el sonido fue fundamental, ya que gracias a él se intensificaban los movimientos anímicos y se establecía el ambiente específico buscado. El audio en el videoarte desarrolló el sentido del oído al mismo tiempo que intensificaba el sentido de la vista.

Para los videoastas de los ochenta el contenido estético y la esencia de la imagen por si misma, desde la forma, el color, los efectos, encuadres, las ampliaciones, la exploración panorámica y la fotografía fueron elementos de gran importancia. Esta época se caracterizó en primera instancia, por la gran cantidad de producciones videográfica; y en segundo lugar porque al video se le empezó a reconocer por su capacidad de expresar diferentes contenidos estéticos, temporales y sociales.



*Actualmente, Kevin Hanley es uno de los artistas más representativos de la videoinstalación. Sus piezas se caracterizan por alta calidad en la imagen.*

A diferencia del video de los sesenta, donde no había lugar para una concepción romántica de paisaje y tampoco se puede afirmar que se estuviese incidiendo en una concepción paisajista del arte, los videoastas de finales de los setenta y principios de los ochenta comenzaron a interesarse por estos temas con una actitud contemplativa, relacionada con las nuevas religiones y filosofías importadas del oriente.

Para muestra basta un nombre, el artista estadounidense Bill Viola, una de las figuras más importantes, no sólo en el tratado de la estética de la imagen a través del video, sino en toda la historia del videoarte. En sus videos, Viola recreaba imágenes fantásticas “ilusión de realidad”, donde lo imaginario se filtraba como natural. La imagen percibida que se asumía en plena correspondencia con lo natural también se combinaba con toques surreales.



*Los videos de Viola se caracterizan por su alta calidad de producción*

Para Bill Viola los procesos de percepción y observación del ser humano, eran importantes. En cierta ocasión, mientras realizaba uno de sus materiales fílmicos, vivió varios meses en los desiertos de África, esperando captar cualquier movimiento imperceptible en el horizonte.

Paciencia, persistencia y sobre todo intuición visionaria fueron las principales características de los artistas de la época. Este tipo de propuestas fueron el motor de cualquier avance tecnológico en el terreno del videoarte. Siguiendo una tradición más relacionada con el espíritu científico que con la creación artística<sup>83</sup>.

En la obra del Viola lo más fantástico e imaginativo devenía un relato realista. Sin embargo, a pesar de que sus videos entraban en una panorámica de la

<sup>83</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 124.

realidad, no se alejaban al cien por ciento de la abstracción. En su filme *Anthem*, producido en 1983, Viola manejó esas atmósferas de lo real, con grandes panorámicas, planos en *long shot*, mediante los cuales combinaba acciones oníricas como ambientes existentes.

Bill Viola cuidó siempre de la imagen. Al grabar sus obras de video, necesitaba de grandes producciones, como es el caso de su cinta *The Passing*, la cual tiene una duración de 58 minutos en los cuales representa el sueño de un niño o el sonido de los grillos perdidos en un bosque. La exposición *The Passing* fue probablemente el video estético más importante de aquella época. En dicha obra Viola sustituyó incluso a lo real, debido a enorme producción audiovisual, la cual provoca un efecto de duplicidad de la realidad, conservando lo imaginario.

Asimismo, en los filmes de este neoyorquino se puede encontrar mucha poética, pues una de las características de artista era su gusto por experimentar con el budismo, luego de viajar a diversos países orientales y africanos, un poco lo que hablaba Baigorri sobre la esencia del espiritualismo en los videos de estos años.

Viola centra al video como instrumento de investigación y conocimiento de la realidad que está más allá de las apariencias y las respuestas sensoriales y psíquicas del hombre. Son videos de meditación contruidos sobre el trasfondo de la filosofía y el misticismo<sup>84</sup>.

En las piezas de Viola, una vez más fue el tiempo el factor determinante. En su video *The Greeting* manipulaba este elemento, logrando una alteración de la imagen. Cabe destacar que esta obra fue la primera en ser comprada por una institución artística, en este caso fue el Museo Metropolitano de Nueva York quien la adquirió en 1995.

Sophie Calle, artista de origen francés, que inició su trabajo a mediados de la década los ochenta, empezó a utilizar la narrativa en sus obras visuales. Un ejemplo fue su video *Double Blind* (1992), en el que además de presentar referencias literarias y cinematográficas, contaba una historia autobiográfica, donde exponía las etapas de su noviazgo con su actual pareja sentimental. En un principio, *Double Blind* fue proyectada en salas de cine; sin embargo, por decisión de la artista, después tomó un carácter más videoartístico.

“Sophie Calle sabe convertir la vida en una novela, transfigurar el paso del tiempo, transformar la existencia en una obra de arte. Crea situaciones que revelan la vida ordinaria y que intentan abolir los límites entre la vida real y el arte”.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Répoles Llauro, Jaime. “Las pasiones clínicas de Bill Viola”, [www.elnidodelescorpion.com](http://www.elnidodelescorpion.com). Enero 2006

<sup>85</sup> Bang Larsen, Lars, otros, *op. cit.*, p. 96.

Joan Jonas es otro ejemplo de los artistas que se vieron atraídos por la narración al momento de crear sus obras visuales. Para la artista la narrativa era esencia importante del video. En su filme *Volcano Saga*, cuenta la historia de un mito islandés.

La creadora de origen suizo, Pipilotti Rist, quien también realizó gran parte de su trabajo en esta época, cedió importancia a la estética de la imagen en sus videos, restando con ello importancia a la experimentación y al conceptualismo. Rist guardó una cercanía formal y estructural con los videos musicales, debido a su experiencia como miembro de una banda de post punk, llamada Les Reines Prochaines, en donde realizó diversos videoclips.

El trabajo visual de Rist estaba plenamente relacionado con la música y la generación de historias a partir de ella. De ahí que la narrativa, los diferentes montajes, hasta las panorámicas fueran una constante en su trabajo. Además, el haberse desempeñado como directora de arte en la industria musical, sus obras de videoarte se caracterizaban principalmente por el color, el montaje y la de la imagen a través de computadoras. En sus cintas podemos apreciar una combinación armoniosa entre música e imágenes oníricas.

Stan Douglas es otro de los reconocidos videoartistas que concibieron a la estética como elemento de trascendencia. En sus piezas de video, Douglas no descuidaba ni un encuadre con la finalidad de que la imagen quedara perfectamente como en un principio la concebía. Y es que en los trabajos de video del estadounidense nada parece haberse dejado al azar. Sus materiales de video se caracterizan por esa perfección de luz, color y hasta sonidos acorde con la imagen. Además del ritmo narrativo, que da como resultado un obra de video con gran calidad visual y auditiva.

Las obras de Stan Douglas, fueron una gran influencia para los artistas que realizaron video durante los años noventa, su exactitud en la composición formal incitó a que otros videoastas se interesaran por la estética en el video.

Los planos cortos, y entrecortados; el montaje; la intensificación de la música, como ambientación y los efectos especiales, fueron características de esta nueva etapa del videoarte durante los años ochenta y principios de noventa; sin embargo, a pesar de las semejanzas con el cine, el video seguía manteniendo una personalidad distinta.

Las razones eran diversas, pues aunque una de las características del videoarte dentro de la década de los ochenta fue la narrativa, ésta no era precisamente lineal, por el contrario se trataba de escenas sin sentido.

Para estos años el video era plenamente aceptado como una nueva modalidad del arte. Muestra de ello eran las decenas de exposiciones videoarte que se presentaban por todo el mundo.

Laura Baigorri recuerda la primera exposición organizada específicamente para abarcar todas las tendencias y variaciones dentro del mismo terreno del videoarte. En 1970 fue organizada la exposición de video por Russell CONNOR, en el Rose Art Museum, de la Universidad de Brandeis; un año más tarde, el Everson Museum of Syracuse de Nueva York creó el primer departamento de video.<sup>86</sup>

Sin embargo, la proliferación de video también se registró en ferias de arte, exposiciones internacionales, con una producción y difusión importante. El objetivo de las piezas que iban saliendo al “mercado institucional” era la legitimación del medio videoartístico. La utopía como nueva forma de arte anti-comercial se fue diluyendo hasta quedar completamente rebasada. Y a pesar de que el videoarte como tal seguía poniendo como eje de trabajo a la comunicación con el espectador, esta interacción ya se daba en otro escenario.

### 3.5 Videoinstalación, de la mano con la interacción



Desde el surgimiento de las manifestaciones artísticas como el happening, performance o environment, pudimos constatar que para los artistas era de suma importancia el acercamiento con los espectadores. Aquellos creadores, que en su época ofrecían una panorámica innovadora en las artes visuales, buscaron los climas de interacción con los asistentes.

En el capítulo II rescatamos lo importante que era el público a la hora de la presentación de las piezas, específicamente aquellas que tenían que ver con actos performance o de instalación. Esa interactividad, fue rescatada por los

---

<sup>86</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 170.

artistas del video, quienes a principios de los noventa no sólo se interesaban en generar una imagen proyectada en una pantalla de televisión, sino también crear el ambiente adecuado para exposición de dicha imagen. A este englobe total de la pieza filmica y el espacio tridimensional se le denominó videoinstalación.

La videoinstalación es tanto la obra de video como el ambiente para su presentación; es decir, el artista plantea un escenario específico para proyectar su grabación. La intención de estos espacios tridimensionales, que eran seleccionados con detalle por los artistas, era que el asistente observara una pieza de videoarte, desde una cierta perspectiva y bajo una ambientación singular.

John Hanhart, director del Whitney Museum or America Art, en Estados Unidos, describió a la videoinstalación como: “una obra de arte que utiliza el video como componente central, que se sirve de algunos componentes de su tecnología y que relaciona la imagen videográfica con otros objetos y materiales”.<sup>87</sup>

La videoinstalación fue un paso muy importante en la evolución del videoarte, pues la imagen salía de los parámetros de la televisión para situarse en otros sitios no experimentados. Paredes, pisos, techos, o lugares exteriores como explanadas, edificios, parques y todo aquello que se tuviera en mente, eran lugares idóneos para el fin que se buscaba.



*La videoinstalación se traslada a pantallas de plasma, paredes, mesas ventanas; cualquier espacio era propicio para proyectar arte.*

---

<sup>87</sup> *Ibid.*, p 53.



En la videoinstalación, la experimentación se desplazaba del terreno puramente tecnológico a otros aspectos relacionados con la percepción espacio/temporal, con el desarrollo procesal de la obra y con la intervención y participación directa del espectador en todos estos procesos. El público que interviene activamente en la pieza artística se convierte en parte íntegra de la misma, al poderla modificar, cambiar o simplemente dar por concluida.

Como hemos observado, desde un principio el videoarte se fusionó con los ensambles, el performance y el arte sonoro, lo cual generó una obra con carácter multidisciplinario. Con la videoinstalación, esa multidiciplinariedad, retomada por los iniciadores del videoarte, se acentuó. La posibilidad de introducir materiales escultóricos, pictóricos, sonoros y teatrales a la pieza de video permitió que ésta tomara un papel aún más multifacético del que ya era.



*Videoescultura, el ambiente se convierte en una sola pieza*

“La imagen del video se funde con los materiales de la escultura y de la arquitectura. Con la videoinstalación la imagen sale de su espacio interior y

se expande hacia el exterior tridimensional para aportar a la escultura movimiento y tiempo”<sup>88</sup>.

En ese sentido, aquella asociación del video con otros materiales para determinados espacios, daba un sentido más escultórico al videoarte, lo cual lo alejaba más de la televisión. La complementación entre espacio, materiales escultóricos y video que ofrecía la videoinstalación, cambió la forma de observar al videoarte. Ya no se trataba de sentarse y observar una imagen en una televisión, sino de interactuar con el espacio.



Los artistas en sus obras de videoinstalación proponían una forma exclusiva de cómo los visitantes debían observar el video. Se trataba de recorrer el espacio tridimensional, de mirar al video desde una perspectiva antes planeada. Esa manera concreta para observar la obra implicaba una interacción con el espectador. La intención era tener un encuentro más cercano con el visitante, lo cual generaba un lazo de comunicación más estrecho, donde la respuesta se tornaba inmediata.

La videoinstalación es una forma de arte que posee más códigos a descifrar que cualquiera de las piezas tradicionales, pues en esta tenencia todo plenamente estudiado, desde la imagen, el espacio, el tiempo, hasta la misma idea de creación. En primer lugar, uno de los factores ha resaltar es la triplicación del tiempo. En una videoinstalación existe un espacio externo, el lugar de exhibición; un interno, el espacio representado en la cinta de video; además del tiempo que dedicará un espectador en activar la pieza.

Asimismo, podemos encontrar dos tipos de objetos en las videoinstalaciones, que actúan en la pieza, llamados también *readymade* y cuya función se encuentra dentro del escenario, como lo pudiera ser un espejo, pelotas o cualquier otro material que esté en el lugar de exhibición; pero además se

---

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 51.

encuentra los elementos presentes en la muestra de video, la cual también debe ser analizada. La relación de todas esas piezas da como resultado una compleja pero interesante obra de videoinstalación.

La eminencia de la videoinstalación como una forma de arte figuró rápidamente sin muchos cuestionamientos, puesto que se daba por hecho su carácter escultural y visual. Esta excesiva facilidad fue la principal causa de una proliferación de piezas que incorporaron el soporte de video sin platearse su utilización como material en sí mismo, como instrumento que modifica y trastoca sustancialmente el sentido de una obra, ignorando la potencialidad plástica y creativa del medio. Desde entonces han sido numerosas las obras que se han servido del video, pero cabe preguntarse si todas ellas serían merecedoras del apelativo “arte”<sup>89</sup>, opina Laura Baigorri.

Para la encargada de Difusión Cultural del Laboratorio Arte Alameda en la Ciudad de México, Nancy Durán, la videoinstalación es, hasta nuestros días, una experiencia del arte “auténticamente vivencial”, donde el espectador es quien da sentido a una pieza, en el momento que interactúa con ella.<sup>90</sup> Durán explica que en las videoinstalaciones la mayor parte de las piezas están pensadas para que el espectador tenga una respuesta. “Las obras son creadas para provocar una mayor interacción con el espectador”.

Haciendo referencia a la exposición que en enero del 2006 se presentó en el Arte Alameda, titulada *Datas Space*, la cual reúne el trabajo de artistas como Rafael Lozano-Hemmer, Lilia Pérez, Iván Abreu, Arcángel Constantini, entre otros, Nancy Duran ejemplifica que en la Instalación la intención es abrir un espacio y crear una interacción entre el humano y la tecnología. Destacando la obra de Constantini, donde un simulador electromecánico de imágenes se enciende al momento de que una persona pasa junto él, la también historiadora de arte subraya que esta obra es un claro ejemplo de cómo una Instalación depende en su totalidad del público.

---

<sup>89</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 228.

<sup>90</sup> Duran, Nancy. Difusora de arte contemporáneo, entrevista, enero 2006.



*Obra de Arcángel Constantini, uno de los expositores en Data Space*

“En la obra de Arcángel a mí me ha tocado pasar por la sala cuando está todo en silencio y de repente acercarme y con mi presencia activar la pieza es algo que me excita mucho, lo cual me lleva a la conclusión de que finalmente la tecnología no sería nada sin la intervención del hombre”, expresa Durán.

El circuito cerrado han sido otras de las herramientas de las que se han servido los artistas de esta tendencia, sobre todo si de videoinstalación se trata. La visión de múltiples monitores e imágenes que pueden tener el origen en varias fuentes de señales o la recreación de paisajes que eran simulados con grandes pantallas, los cuales se asemejaban a murales, eran prácticas comunes en las videoinstalaciones.



Una vez más la participación del espectador era la clave para activar la obra. Un ejemplo de cómo se lleva a cabo esta obra es cuando los dispositivos que generan una pieza se ponen en marcha al momento de que el espectador

penetra en el campo captado por la cámara de video y éste le devuelve su propia imagen generalmente desplazada en el espacio y en el tiempo.

El circuito cerrado fue desarrollado en los años setenta, sobre todo por los norteamericanos Dan Graham, Peter Campus, Bill Viola y Bruce Nauman. En un principio se les denominó video environments o video entornos y aunque su objetivo prioritario consistía en la exploración espacio-temporal y el desarrollo de la capacidad perceptiva del espectador, también se distinguía otra tendencia minoritaria centrándose en el aspecto autoreferencial de la obra".<sup>91</sup>

A pesar de que los artistas del Fluxus, como es el caso de Wolf Vostell o Nam June Paik, utilizaban diferentes monitores en la presentación de sus obras, así como circuitos cerrados similares a las instalaciones de video, no recrearon con exactitud las características de esta tendencia, debido a que la imagen no salía de la pantalla televisiva. Sin embargo, en la década de los ochenta, el uso generalizado del proyector permitió que dicha imagen saltara de la televisión hacia otros espacios, desde paredes, edificios, parques, jardines, etc.

Uno de los personajes que mejor fusionó en sus obras tanto Instalación como videoarte es el renombrado estadounidense Bill Viola, quien dio a esta corriente un carácter intimista, al tiempo que se alejaban del aspecto sociopolítico que caracterizaba a las primeras obras del videoarte.



*Bill Viola de su serie The Passions*

En la mayor parte de los trabajos de Viola las obras están compuestas por una ambientación concreta y estudiada. Tal es el caso de una de sus series más importantes titulada *The Passions*. La videoinstalación constaba de 13 videos que eran exhibidos sobre pantallas digitales planas colgadas en paredes como si fuesen cuadros inspirados en pinturas.

<sup>91</sup> Baigorri, Laura, *op. cit.*, p. 142.

Los trabajos de Viola pretendían envolver al espectador, no sólo a través de la imagen, sino también por medio del sonido y el espacio, con el fin de que el asistente entrara en un ambiente de interacción.

Otro ejemplo de videoinstalación recae en las antes mencionadas obras *Cremaster* de Matthew Barney. Durante todo el ciclo de la serie *Cremaster* los espectadores son partícipes del entorno mismo, al interactuar en un ambiente ilustrado por instalaciones escultóricas, performance y video. “La cercana asociación entre el trabajo de cineasta, escultor y videoartista, de Matthew Barney ayudaron a redefinir la noción de la división entre los medios del arte contemporáneo, borrando las fronteras”<sup>92</sup>.



Escenas de la serie *Cremaster* de Matthew Barney

Otros de los personajes que uso la videoinstalación es Antoni Mutadas. Reconocido como uno de los más grandes autores españoles del video, Mutadas recrea en su pieza *Borrad Room* la sala de un consejo administrativo, con 13 grandes cuadros, lo cuales están forrados con fotografías de líderes sociales y religiosos y sus bocas están sustituidas por monitores que reproducen imágenes de sus actos públicos<sup>93</sup>.

Para finales de los ochenta, decenas de videoastas de todo el mundo utilizaban los espacios tridimensionales para la exposición de su material. Conforme se difundían las tendencias de videoinstalación se incrementaban el número de artistas que empezaba a utilizar esta tendencia creativa para presentar sus proyectos de video.

<sup>92</sup> Barney, Alice. “Matthew Barney”, en *Revista Origina*, México. Noviembre, 2006, p. 24.

<sup>93</sup> Pérez Ornia, José Ramón, *op. cit.*, p. 59.

A pesar de que en la actualidad miles de creadores hacen uso de la videoinstalación, a quienes se les atribuye mayor reconocimiento es a sus iniciadores, tal es el caso de los estadounidenses Diana Thater, Peter Campus, Paul MacArthy y Gary Hill, algunos de los artistas que han logrado mayor trascendencia por sus obras en este campo.



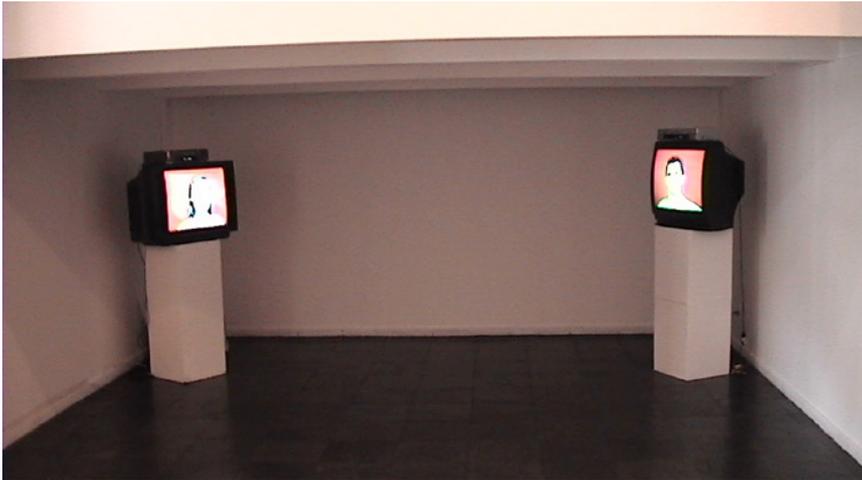
### 3.5.1 “Vacuidad y repetición” síntomas del video en el nuevo siglo

La reproducción técnica de la obra de arte, como sacrilegio abrumadoramente repetido es un factor que acelera el desgaste y decadencia del aura (del arte), pero sobre todo un vehículo de aquello que podría ser el arte en una sociedad emancipada”<sup>94</sup>, lamentaba el filósofo Benjamin Walter. Y es que cuando la reproducción de una obra “técnicamente” se convierte en repetitiva deja de ser una obra de valor, o auténtica y quizás se convierta en una pieza vacía.

Para finales de los años noventa el videoarte, la Instalación y todas aquellas tendencias surgidas en la década de los sesenta y setenta eran “reproducciones técnicas generalizadas”, cualquier artista que se sintiese atraído por estas cuestiones las usaba sin más preámbulo; sin embargo, el problema no era precisamente ese, sino que muchas de las nuevas obras que surgían fijaba su objetivo en los mismos ideales, y su argumento de creación era exactamente igual al de artistas de hace 20 o 30 años.

---

<sup>94</sup> Walter, Benjamín, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 17.



*Actualmente más de 20 museos en la ciudad de México proyectan videoinstalación*

Cabe destacar que ese uso generalizado del video, demostró que fue una tendencia innovadora, creativa, interesante, pero también trascendente para la historia del arte. Hoy en día, cuando asistimos a galerías o museos de arte actual, a menudo podemos observar proyectos multimedia que incluyen desde video, ciencia, tecnología, hasta ambientes environment. Y eso refleja lo lejos que llegó el video.

Si hoy visitamos un museo que exhiba arte actual, aquí mismo en la ciudad de México, como es el caso del Laboratorio Arte Alameda, el Museo Carrillo Gil, el Centro Cultural España, o el Arte Contemporáneo Rufino Tamayo, podemos percatarnos de que las videoinstalaciones son prácticas artísticas comunes y con gran éxito. No obstante, para muchos estas piezas ya no ofrecen nada novedoso, nada que no se haya visto con anterioridad. Todo resulta similar a lo que se practicaba desde hace más de tres décadas.

El arte moderno (del siglo XXI) permea moda, cine, diseño, publicidad, música. Se nutre de lo que tiene a la mano. Pero ¿cuándo estamos frente a una verdadera obra de arte y cuándo ante una simple ocurrencia? Este “postarte”, como ha sido nombrado por el crítico de arte, de origen estadounidense, Donald Kuspit, es un arte banal, inconfundiblemente cotidiano. “Ni kitsch, ni elevado, un arte intermedio que confiere glamour a la realidad mientras finge analizarla”.<sup>95</sup>

Por su parte, el crítico estadounidense Arthur Danto explica que la corriente del arte que ha centrado el valor de la obra en el concepto, (el arte conceptual y todas sus derivaciones, entre las que se incluye al video) atraviesa por un estado de anemia. “Quizás el mundo en que nos encontramos insertos sobrepasa el impacto de una puesta en escena al interior del museo”.<sup>96</sup>

<sup>95</sup> Tercero, Magali, “Ventana Kurimazunto”, en *Fahrenheit*, México, 2007, p. 18.

<sup>96</sup> Arthur Danto, *op. cit.*, p. 23.

Para Juan José Díaz Infante, artista mexicano multifacético, el uso del videoarte y la videoinstalación empieza a perder su verdadero sentido de originalidad, crítica y conceptualidad.

Asimismo, Domenico Cappello, quien se ha dedicado al videoarte desde hace 14 años, considera que el verdadero sentido de esta tendencia se encuentra en una crisis. “El problema del videoarte en este inicio de siglo se debe a diferentes factores, uno de ellos es que los personajes que actualmente realizan video no ofrecen nada novedoso, sino simplemente están imitando a los actores que empezaron a utilizar el videoarte”, opina Cappello<sup>97</sup>.

La innovación y experimentación como tal llegó a un límite, en donde los artistas actualmente activos se dedican a reproducir lo que hicieron grandes personajes como Paik o Cage. “Creo que los verdaderos artistas del videoarte fueron aquellos que incursionaron en el medio durante sus primeros años, los que realmente generaron algo nuevo y conceptual”, reprocha Cappello.

Otro de los factores que para el artista han deteriorado al videoarte es que los creadores que se dedican al él no conocen su lenguaje. “Son personas que sólo graban sin ningún sentido, sin darse cuenta de que para hacer video se necesita de una conceptualización (...) Últimamente he asistido a varios museos y observo las piezas de videoarte y después de mirarlas me pregunto ¿y eso qué?, ¿qué tiene de bueno?, ¿cuál es su significado?; creo que el sentido de conceptualidad del video se perdió por completo” lamenta.

Los videoartistas actuales repiten lo mismo que se viene trabajando desde hace más de cuatro décadas; por ejemplo, el caso de la experimentación del tiempo, que desde los setenta y ochenta exponía Bill Viola, insiste. A decir del videoasta, esa imitación y rezago se debe en parte a la desinformación de los artistas sobre lo que en épocas anteriores se viene haciendo. “Los artistas no saben qué hacían los autores del video de los setenta”, expresa.

Un ejemplo resalta en la obra del artista mexicano Héctor Falcón, quien el 31 de agosto del 2006, en la galería Enrique Guerrero en la ciudad de México, presentó parte de su obra. En esta exposición el performancero trabajó el autorretrato y las acciones performance masoquistas. Falcón grabó una especie de video-performance, con actos provocativos y la exhibió ante los espectadores; enterrarse un cuchillo en el brazo, o hacerse la liposucción y pedirles a los médicos que con su grasa corporal formaran una escultura, fueron parte de las obras.

---

<sup>97</sup> Cappello, Domenico. Videoasta, entrevista, noviembre 2005

Estas acciones han sido criticadas debido a su similitud con acciones de artistas extranjeros de los años sesenta como Vito Acconci, Chris Burden o hasta del mismo artista mexicano Guillermo Gómez Peña.

Sin embargo, y a pesar de que el arte no tendría porqué ser cuestionado, muchos debatirían la creatividad o autenticidad de Falcón, pues ese tipo de acciones se viene generando desde hace más de 30 años, y los ejemplos sobra, como ya lo vimos en el subcapítulo 3.2.

La encargada del centro de documentación del museo Ex Teresa Arte Actual, Edith Medina, coincide con Domenico, al considerar que la falta de información y documentación son las principales causas de esa limitación creativa, repetición y poca creatividad, que están ocasionando una decadencia tanto en el videoarte, como en la videoinstalación<sup>98</sup>.

“La historia del arte se esta perdiendo, de repente la gente hace lo mismo que se hizo hace años y a veces no lo saben (...) Hay un vacío, no hay una buena historiografía del arte y sobre todo de las nuevas tecnologías. El problema es que hay mucha gente que escribe, pero todos lo hacen con un sentido de crónica o reflexión no con datos duros e históricos. No hay quien documente. Necesitamos que alguien junte todo en un sólo libro. Creo que la documentación en el arte es un gran problema. Hay vacíos en la historia”, dice Medina.



*Obra de Díaz Infante muy parecida a pieza de Nam June Paik*

<sup>98</sup> Medina, Edith. Curadora, entrevista febrero 2006

Sin embargo, el problema no sólo radica en la repetición o imitación de las prácticas visuales, sino en el vacío que hay en las obras de video en este nuevo siglo. Medina lo describe como la “era de la vacuidad artística”. “Las nuevas tecnologías marcan un periodo de dificultad, te da muchas herramientas, pero la sustancia de las obras no dicen mucho, dejan de ser analíticas o bien críticas”, explica. Esta vacuidad se refleja en la falta de un objetivo, una crítica de parte de los artistas, donde al parecer lo único interesante se centra en el avance tecnológico, pero no va más allá.

Y es que, a decir de la curadora, el arte está en una vertiente difícil, donde no se sabe cómo recontextualizar los formatos que se utilizan, situación que provoca un estancamiento. Las obras de video de los años setenta reflejaban aquel auge de inconformidad social que se vivía en la época. El arte era totalmente político. Sin embargo, el video actual vive un vacío, un hueco, porque los artistas no exploran, no se adentran en los problemas de una sociedad perturbada, que necesita que miren hacia ella.

A pesar de estas observaciones, las concepciones sobre el videoarte y su aplicación en este nuevo siglo, son diversas. Existen quienes afirman que el trabajo de los creadores de videoarte sigue teniendo gran validez, como en su momento fueron las obras de los artistas de los sesenta.

La especialista, Nancy Durán, opina que no se trata de descalificar a los artistas o tacharlos de imitadores o pusilánimes, sino de analizar sus propuestas y poder recontextualizarlas a la década que vivimos actualmente. “Creo que los artistas de estos años aún tienen mucho que decir, lo que pasa es que son visiones distintas, son momentos diferentes. No considero que sea malo que sigan haciendo lo mismo que se trabajó hace más de 40 años, pues creo que son tiempos diferentes. Nadie va a inventar el hilo negro, pero sí lo va a enredar de otra manera”, puntualiza Durán.

A pesar de las problemáticas que enfrenta el video en general, esta tendencia siempre jugará un papel de suma importancia dentro de la historia de las artes visuales, no sólo por ser una interesante corriente artística, sino porque estableció una nueva forma de hacer arte.

Hemos expuesto las diferentes etapas que vivió el videoarte, y cómo cada una de ellas marcó un estilo y una forma diferente de expresión. No obstante, el videoarte no fue un movimiento que sólo se quedara en el panorama internacional. Aunque los grandes iniciadores, a quienes hemos mencionado y ejemplificado, fueron de origen extranjero, principalmente de Estados Unidos y Europa, en México esta tendencia artística también tuvo relevancia.

¿Cómo fue esa historia de introducción del videoarte en México? ¿Quiénes eran los actores de mayor importancia en el desarrollo de esta corriente artística?, serán las interrogantes a responder en el siguiente capítulo.

#### IV VIDEO *MADE IN MÉXICO*, EL TOQUE LATINO



El videoarte fue una tendencia muy importante para la revolución y desarrollo de las artes visuales, pues de él dependieron nuevas formas de proyección y representación artística. Las etapas que vivió el video fueron esenciales para poder entender este medio como una tendencia innovadora y transformadora de las percepciones artísticas.

Como se ha observado, el videoarte tuvo su gran desenvolvimiento en Estados Unidos y Europa; sin embargo, la trascendencia de este medio artístico fue tal, que su influencia se pudo observar en casi todo el mundo. México fue uno de los países que ejemplifica lo anterior. El videoarte en nuestro país se desarrolló con plenitud, al igual que en algunas otras naciones de Latinoamérica como Brasil, Argentina, Colombia o Venezuela.

El contexto histórico que vivía México, desde finales de los sesenta y principios de los noventa, así como la eminente influencia ejercida por los videoartistas internacionales, fueron detonantes para generalizar el uso del video en el país, y aunque en un principio fue una tendencia poco utilizada, luego de tres décadas de existencia es posible reconocerla con facilidad por todo el territorio mexicano.

Después de sentar las bases fundamentales del inicio del videoarte y sus auténticas raíces, nos adentraremos en otra historia del video, la de México. Un videoarte que a pesar de ser influido y extraído de otras naciones, tomó un carácter particular. Los mexicanos que retomaron aquel ideal de utilizar al video como herramienta para el arte, el contexto en el cual se desarrolló dicho movimiento, el desarrollo de las ideas videoartísticas y su difusión, así como la trascendencia de esta tendencia, serán las cuestiones a manejar en este capítulo.

#### **4.1 La entrada de un nuevo medio**

“Pola Weiss y Rafael Corkidi, en los años setenta, son los principales iniciadores de videoarte en México” asegura Juan José Díaz Infante, al cuestionarlo sobre cómo fue la introducción del video en nuestro país. Al coincidir con esta apreciación la investigadora y promotora de arte, Araceli Zúñiga, asegura que son formalmente Corkidi y Weiss quienes “nos meten de lleno en el videoarte, utilizando los recursos técnicos y paradigmas que nombran de nuevo al mundo: los modelos diferentes para vivir y ser”.

Como sucedió en el extranjero, el videoarte en México nació de las esferas subterráneas del arte, de los movimientos contraculturales y vanguardistas. A finales de los sesenta un grupo de artistas mexicanos independientes, que buscaban alejarse de las ideas tradicionales del arte mexicano, inmersas en el folclor y el proyecto nacionalista, se empezaron a involucrar con los medios audiovisuales.

Los jóvenes mexicanos optaron por el video, pues encontraron en él una nueva forma de expresión, que les ofrecía al mismo tiempo una solución al contexto político, artístico y social del país. Sin embargo, a pesar de que desde la década de los setenta Weiss ya trabajaba con el video, el uso de éste medio se generalizó hasta empezados los ochenta.

Por su parte, un personaje clave en la historia del videoarte mexicano, Rafael Corkidi inició su labor artística en el cine, posteriormente, a principio de los ochenta empezó a usar video como medio alternativo para presentar su obra. Con el video, Corkidi asumía toda la responsabilidad de su trabajo, algo que en el cine no era posible. El video le ofrecía la autonomía para trabajar, desde la creación de la idea, la producción, la dirección, hasta la edición.

“Con el video le fue posible asumirse como realizador de imágenes en movimiento, responsabilizarse de la totalidad del proceso de producción de una obra audiovisual en todas sus fases”.<sup>99</sup>

La función de Corkidi en el ámbito del video no sólo se limitó a la creación de piezas videográficas, sino también a la promoción de un medio, que en aquel entonces era poco conocido en nuestro país. Sin embargo, aunque Corkidi es reconocido como pionero y gran promotor del video mexicano, Pola Weiss, de forma aislada, desde finales de los setenta, fue la primera artista mexicana en trabajar con el video. De ahí que historiadores, artistas y curadores coinciden en que Weiss se convirtió en la punta de lanza y desarrollo del videoarte en nuestro país.

#### 4.1.1 Pola Weiss, la mente brillante que exporta la idea

La primera persona que utilizó al video como medio artístico fue sin duda Pola Weiss. Sin embargo, ¿cómo fue su relación con el video?, ¿quiénes influenciaron su trabajo?, ¿hacia dónde iban encaminadas sus ideas de experimentación?, y ¿qué caracterizó a sus primeros materiales videográficos?

Pola Weiss Álvarez nació en la ciudad de México en 1947, en el seno de una familia de clase media alta, lo cual le permitió asistir a las mejores escuelas de la época, así como tener maestros particulares de arte. Su personalidad creativa y su interés por la música y danza estuvieron presentes desde su infancia. Tras la llegada de la televisión a México la mexicana se vio atraída por este medio.



*El videoarte, la pasión de Weiss*

<sup>99</sup> Gasca, Omar, [www.altamiracave.com/ogascav](http://www.altamiracave.com/ogascav). Marzo, 2006

En 1967 Pola inició estudios en comunicación y periodismo, en la Facultad de Ciencias Políticas, de la Universidad Nacional Autónoma de México, al tiempo que tomaba cursos de cinematografía y producción televisiva. Para el año de 1976 fundó su propia productora llamada arTV, de la cual emanan sus principales obras de videoarte. La artista desde un principio se vio plenamente influenciada por los movimientos artísticos del extranjero, como el Dadaísmo y el Fluxus, vio en aquellas propuestas una puerta abierta para la producción de obras personales.

Hernández Miranda, en su proyecto de titulación, cita la opinión de Fernando Marino, pareja sentimental de Pola durante 10 años. “Nam June Paik se convierte en el gran maestro para Pola, y repercute en sus trabajos posteriores de manera significativa. Paik fue para ella (Pola) su gran maestro e ídolo a seguir y de ahí nació esa orientación hacia el videoarte”.<sup>100</sup>

La mente brillante de Pola, cuya esencia eran la experimentación e innovación, pudo concebir una idea visionaria del arte plástico. Imitando las ideas de artistas europeos y estadounidense la creadora logró exportar las tendencias que involucraban al arte con los medios electrónicos, dando como resultado el inicio del videoarte mexicano. En 1977 salió a la luz el primer material de video hecho por un artista mexicano. *Flor Cósmica* fue la obra prima de Weiss. En ese arranque imprevisto se exhibió un filme, donde la principal característica fue la expresión de sentimientos y la comunicación interpersonal con el espectador.

El resultado de este primer video fue la recreación del mundo interior de Pola Weiss, imágenes llenas de sentimientos y emociones, con un estilo particular donde predominaba más el autorretrato y la anécdota que la narración. En 1984 *Flor Cósmica* comenzó a ser exhibida en países extranjeros como: Holanda, Italia, Canadá y Estados Unidos, lo cual demostraba su contundente éxito.

“Flor Cósmica es un trabajo de retroalimentación acercando la cámara al televisor. Creo que ahora cualquiera podría hacerlos, es decir, no tiene ningún chiste, ahora lo podría hacer cualquier niño con una cámara H8 o una VHS, pero en los setenta era realmente extraordinario, sobre todo en América Latina”, declaró Edna Torres para el proyecto de tesis de Hernández<sup>101</sup>.

Un año después de la creación de su primera pieza videoartística, Pola Weiss presentó su segundo video llamado *Ciudad-Mujer-Ciudad*. En este segundo trabajo videoartístico Pola reafirmó el estilo de *Flor Cósmica*, invadido por panoramas sicodélicos, experimentaciones con la imagen y una extravagante mezcla de imágenes saturadas de paisajes armoniosos, la

<sup>100</sup> Hernández Miranda, Dante, *Pola Weiss: Pionera del videoarte en México*, p. 23.

<sup>101</sup> *Ibid.*, p. 24.

esencia de la pieza se enfocaba en la exhibición de la ciudad de México, como una de las zonas conurbanas más caóticas del mundo.



*Escena de Mujer-Ciudad-Mujer, de Weiss*

“Durante el video, se disuelven tomas de la gran urbe, con toda su gente, con toda su contaminación. En medio de este lenguaje sucesivo de imágenes y efectos se oyen sonidos de pájaros y risas”.<sup>102</sup>

A través de esta pieza videoartística, la cual tiene una duración de 18 minutos, la mexicana nos adentra en una ciudad inmersa en el estrés, agitación, invadida por la ansiedad e incertidumbre, la pérdida de espacio y tranquilidad, en donde Pola se sitúa como el grito desesperante, un sollozo por el recobro del orden. Ese video se presentó por primera vez en la exposición colectiva *Nuevas tendencias*, en el Museo de Arte Moderno de la ciudad de México, junto con el video *Somos Mujeres*, realizado también por Weiss.

El éxito de *Ciudad-Mujer-Cuidad* fue trascendente en todo el mundo; sin embargo, en un principio en nuestro país, esta nueva aportación visual no tuvo relevancia. Cabe destacar que durante toda su carrera artística, Pola encaró dicha situación, pues a pesar de la importancia y aceptación que tenía el videoarte en gran parte del mundo, en México esta tendencia no figuró sino tiempo después de su muerte.

“En México no existe nada de eso (videoarte), por ello mi existencia se da sólo en el extranjero (...) en México hace falta más respeto para un medio que hizo su aparición en el mundo hace más de 20 años”, lamentaba Weiss, en entrevista para la revista *Proceso*.<sup>103</sup>

<sup>102</sup> *Idem.*

<sup>103</sup> Rivera, Héctor. “Murió Pola Weiss, y con ella lo mejor del videoarte en México”, en *Proceso*, p. 42.

Luego de dedicarse a la docencia y a la impartición de cursos y conferencias relacionadas con el videoarte, Pola se sumergió de lleno en sus obras, dando como resultado otro de sus videos llamado *Mi corazón*. En 1986, Pola exhibe esta obra una serie de imágenes crudas y sobre una de los peores acontecimientos sufridos en la capital mexicana, los temblores de 1985.

A pesar de ser una de las más grandes creaciones videográficas en México, en su tiempo esta pieza fue minimizada, y de nuevo se le restó importancia al trabajo de la artista. Para muestra de ello, fue la actitud del Museo de Arte Moderno que rechazó exhibir este material videográfico por falta de contenido y creatividad. Contradictoriamente, la obra fue acogida en el Festival de Montepellier en Francia, así como en otras exposiciones estadounidenses y españolas.

Aunque no existe una obra maestra de Weiss, sino que todas sus piezas artísticas son igualmente importantes, *Mi Corazón* logró la mayor aceptación en la escena artística internacional. Muchos de los personajes cercanos a la artista concebían a este video como el más substancial.

A juicio de Fernando Mangino “es muy difícil decir que hubiera una obra maestra de Pola. Yo creo que la obra maestra de Pola era Pola misma. Quizás uno de los videos más enteros para mí fue uno de los últimos (...) *Mi Corazón*”<sup>104</sup>.

Los videos de Pola Weiss, que suman alrededor de 38, siempre reflejaron la naturaleza de experimentación e innovación de la imagen, con tomas saturadas en color y efectos de psicodelia. El sentimiento, la expresión y comunicación con el espectador fueron latentes en los materiales de la creadora, a través de los cuales reflejaba sus estados de ánimo.

Sin embargo, como antes se mencionó, la artista siempre sufrió el desprestigio de su trabajo en México. Los problemas para obtener subsidios y espacios para exponer su obra fueron una constante. “Pola tenía que pagar para entrar a los museos, no le pagaban a ella, sino que ella pagaba para que le prestaran el espacio”<sup>105</sup>. La decepción causada por la muerte de su padre, así como el desánimo por la desvaloración de su obra en el país, aunado al rechazo de las instituciones culturales, llevaron a Pola a una profunda depresión.

Para 1980, el artista visual Rafael Corkidi emprendió la organización de la Primera Bienal de Video en la ciudad de México. El videoartista, que antes ya se había interesado por la obra de Pola Weiss, invitó a la creadora a un proyecto denominado *Forjadores*, cuya intención era reunir a los pioneros del videoarte en México. Y aunque en un principio Weiss se tornó un poco

---

<sup>104</sup> Hernández, Miranda, Dante. *op. cit.*, p. 72.

<sup>105</sup> *Ibid.*, p 67

escéptica de presentar sus trabajos, finalmente decidió participar y le entregó su material a Corkidi.

Entre los artistas invitados a participar en *Forjadores* también se encontraban Sarah Minter, Juan Manuel Pintado, Francis García, Gregorio Rocha y Carlos Mendoza. Pero, mientras la organización de la bienal se llevaba a cabo, Pola Weiss se sumergía cada día más en una intensa crisis. Su desinterés por vivir iba más lejos que cualquier medicamento o posible solución; el apoyo de su familia, psiquiatras y especialistas no sirvieron para que la artista recuperara el ánimo.

La Primera Bienal de Video estaba lista para salir a la luz el 4 de septiembre de 1990, en las instalaciones de la Cineteca Nacional. En entrevista con Dante Hernández, Eduardo Sepúlveda, el entonces titular de la Unidad de Proyectos Audiovisuales del Centro Nacional para la Cultura y las Artes, afirmaba que el propósito de la bienal era apoyar y promover el video independiente<sup>106</sup>.

Sin embargo, a pesar de que Pola Weiss era una de las invitadas de honor no pudo estar presente en la realización del evento, pues días antes la artista había fallecido. Luego de la trágica noticia de la muerte de Weiss, los organizadores decidieron rendirle un homenaje como parte de las acciones de la bienal. El video *Forjadores* se dedicó en su memoria, y en TV UNAM se abrió una sala especial con su nombre, con el fin de reivindicar la importancia de la artista.

Con un disparo, el 6 de mayo de 1990, Pola cerró una etapa en la historia del video y creó la leyenda de una mente brillante, a la cual se le agradece una gran aportación, la introducción del video en la historia de las artes visuales mexicanas. Pola sembró la semilla que tiempo después dio frutos en materia de creaciones artísticas. El resultado de crear video para desarrollar cuestiones creativas, que en un principio visualizó, la coloca como una de las personalidades mexicanas más destacadas de las artes visuales.

## 4.2 La generación de los cambios

En 1968 ocurrió, como bien se sabe, un acontecimiento trascendental, la matanza de decenas de universitarios en la Plaza de las Tres Culturas, en Tlatelolco, ciudad de México, hecho que sacudió a un país, el cual vivía una crisis de autoritarismo y una casi nula libertad de expresión. La artista mexicana Mónica Mayer recriminaba: “Después de 1968 México nunca volvió a ser el mismo, incluso para quienes como yo vivíamos una vida protegida y poco politizada”.<sup>107</sup>

<sup>106</sup> Ibid., p. 83.

<sup>107</sup> Zúñiga, Araceli. “Rosa Chillante” [www.escanercultural.com.mx](http://www.escanercultural.com.mx). Noviembre 2005

En aquella época, el arte en México, como posiblemente lo sigue siendo ahora, era un tema poco abordado. Hasta en el mismo campo artístico a lo más que se llegaba era al conocimiento del muralismo. Situación desfavorable si recordamos que por esos años en Estados Unidos y Europa el auge del videoarte estaba en su más alto clímax, mientras que en el país algunos artistas apenas alcanzaban a escuchar sobre performance, Instalación y arte conceptual.

México vivía un rezago artístico, al país aún no se adentraba en los nuevos movimientos de cambio. Sin embargo, las tendencias extranjeras ya empezaban a resonar en el ambiente creativo. “Recuerdo que en esos tiempos yo estudiaba en San Carlos, y ahí consumíamos textos de comunicación, política, feminismo. Autores como Umberto Eco, Gillo Dorfles, Armand Mattelard, Walter Benjamin o Marshal McLuhan, quienes influyeron en nuestra formación artística”, señala Mayer.<sup>108</sup>

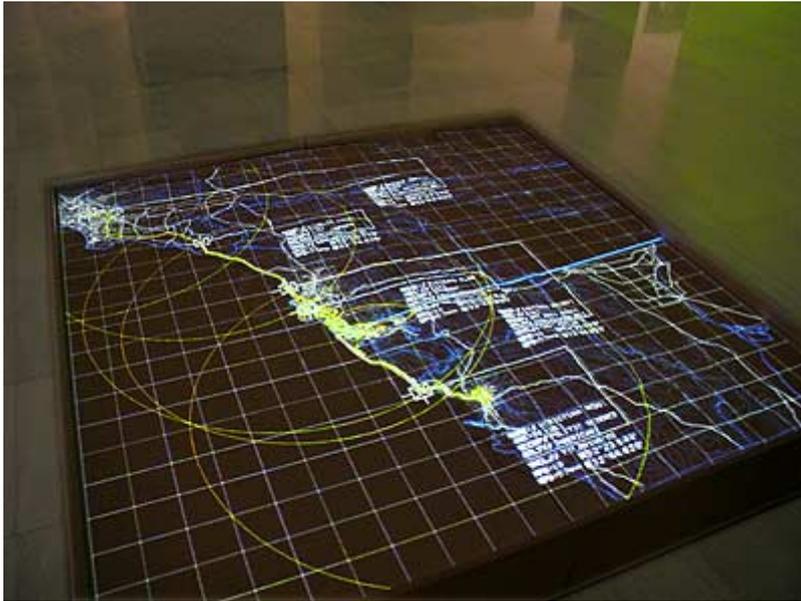
A mediados la década de los setenta apareció una nueva generación de artistas influenciados por los ideales de cambio, unidos plenamente a las luchas estudiantiles internacionales y a la matanza de Tlatelolco. Dichos movimientos artísticos urbanos, que creaban obras para y sobre una ciudad desbordada, buscaban llevar el arte y la cultura a la calle, al pueblo, a las comunidades rurales.

Esta fue una época de discrepancia, en donde se replanteó el sentido del arte plástico. Alejado de las ideas pictóricas del muralista y las tendencias convencionales pictóricas como el surrealismo, cubismo, surgieron una serie de movimientos involucrados con el conceptualismo y las ideas revolucionarias que años atrás había modificado el arte en Europa y Estados Unidos.

Surgieron grupos de artistas contraculturales como Proceso Pentágono, o El Colectivo, cuyo fin era el acercamiento más íntimo con el público y el desarrollo de las nuevas formas de creación artística; además de transformar al arte en una actividad de crítica política empezaba a ser una de las tareas para artistas mexicanos. Realizar piezas artísticas con la intención de señalar y atacar el sistema de gobierno “represor” y la función que éste, en aquel entonces desempeñaba en la sociedad.

---

<sup>108</sup> *Idem.*



*Colectivo Torolab La región de los pantalones transfronterizos. Muestra reciente del festival de Arte Contemporáneo de Barcelona 2005.*

“Para nosotros los setenteros, trabajar en grupo significaba cuestionar conceptos de autoridad. Era una forma de combinar el arte y la política, pero también resultó una forma eficiente de hacerse notar. El primer grupo que conocí se llamaba La Rolloteca; se formó en 1974 y estaba integrado por alumnos de Sebastián\*”, explica Mónica Meyer.<sup>109</sup>

Los grupos de artistas que en aquellos años estaban comprometidos con las luchas populares pretendían poner su trabajo al servicio de las causas sociales, su producción se centraba en la elaboración de mantas y carteles con los que apoyaban los movimientos sociales. Denunciaban lo que para ellos era común en esos días, tanto en México como en el resto de Latinoamérica, la represión, las dictaduras, los desaparecidos y la censura.

Aunado al contexto sociopolítico y la crisis de identidad, la cual orillaba a los artistas latinos a la sublevación, también se encontraba la inminente influencia de las tendencias y movimientos extranjeros; un ejemplo es el colectivo reaccionario Guerrilla Girls, el cual, si lo comparamos con los trabajos mexicanos, fue una de las tendencias que más influencia ejerció en las obras de los mexicanos.

---

\* Sebastián es uno de los artistas mexicanos más importante en la historia del nuestro país. Él nació en Chihuahua, en 1947, bajo el nombre de Enrique Carvajal. Tiempo después trasladó a la ciudad de México para iniciar sus estudios de arte en la Academia de San Carlos de la UNAM; al año, obtuvo el primer premio en el Concurso Anual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, y adoptó el seudónimo de Sebastián. Actualmente se desenvuelve en diferentes disciplinas, pero la mayor parte de su trabajo lo enfoca a la escultura.

<sup>109</sup> *Idem.*



En los años setenta, de forma esporádica y aislada, algunos poetas y artistas se inscribieron en la búsqueda de fusionar lenguajes. Aparecían textos de literatos como Marco Antonio Montes de Oca o Jesús Arellano, y trabajos de video experimental como los de Felipe Ehrenberg; o grupos artísticos como el No-Grupo que realizaban instalaciones y performance.

Poco a poco el gremio artístico se adentró en una nueva ola de cambio, de transformación cultural, donde eran otros los objetivos a seguir. La culminación del arte como una actividad elitista que seguía un orden y una función plenamente estética, para transformarlo en una acción dinámica, activa, reaccionaria, vanguardista, pero sobre todo libre, que saliera de los parámetros que la tenían atada, en este caso pasar del cuadro a los espacios tridimensionales y los medios electrónicos.

### **4.3 El desenvolvimiento de una novedosa tendencia**

En México el video como instrumento artístico tomó forma, ya como una tendencia expandida y trabajada por diversos creadores, hasta principios de los ochenta. A pesar de los casos aislados como Pola Weiss, el uso del videoarte se generalizó después. Nombres como Federico Enherberg, Juan José Díaz Infante, Domenico Cappello, Alfonso Salomón, Verena Grim, Ángel Cosmos, Miguel Calderón, Guillermo Gómez Peña, entre otros, empezaron a formar parte del gremio de videoastas mexicanos interesados en las artes electrónicas de vanguardia.



*Verena Grim de su serie Midiendo mis pasos*



*Escena de video del mexicano Iván Edeza*

Sus trabajos saltaban de lo creativo y experimental, a lo laborioso y crítico, sin alejar su mirada del arte y su intrínseca relación con los medios masivos de comunicación, específicamente con la televisión. Los trabajos de cada uno de ellos llegaron a significar una gran puerta de entrada, la cual brindaba la posibilidad de que en nuestro país se desarrollaran nuevos escenarios artísticos, acordes con lo que en el mundo exterior ocurría.

Fue en los ochenta cuando surgieron nuevas vertientes y primeros intentos de difusión. Artistas como Sarah Minter, Greogorio Rocha o Rafael Corkidi hacen y deshacen en esta década. Lo importante de esta generación es que se abren una brecha y hasta la fecha siguen haciendo proyectos académicos de gestión o artísticos en torno al video, explica el videoasta mexicano, Fernando.<sup>110</sup>

---

<sup>110</sup> Llanos, Fernando. "Arte en video: antes, ahora y después... aquí". [www.fllanos.com.mx](http://www.fllanos.com.mx). Marzo, 2006

Juan José Díaz Infante es uno de los videoartistas más conocidos en el campo del video tanto nacional como internacional. Sus aportaciones a este movimiento artístico le dieron como resultado una gran fama. Como todo artista con tintes de egolatría, él se considera una de las personas más trascendentes en la historia del video mexicano.



*Instalación de Díaz Infante, uno de los iniciadores de videoarte en nuestro país.*

Díaz Infante estudió fotografía en el Brooks Institute of Photography. En 1985 fundó el grupo artístico multidisciplinario Música de Cámara junto a Arturo Márquez y Ángel Cosmos. Este proyecto era la representación en vivo de un concierto de fotografía. Los artistas aparecían en el escenario con sus instrumentos, en este caso eran cámaras fotográficas, y entre clicks de los obturadores, el girar de los monitores de avance y el chillar de los flashes electrónicos se llevaba a cabo la escenificación de una armonía fotográfica.

Para la investigadora artística Araceli Zúñiga, esta experimentación, que provocaba una especie de ruido, era similar a las videoinstalaciones creadas por John Cage, músico iniciador del videoarte del cual se habló en el Capítulo III.

“Concierto para Fotógrafos explota dos aspectos del acto fotográfico, que si bien no son esenciales, son casi siempre acompañantes: es ruidoso y su ruido (la música) lo producen las cámaras (los instrumentos) operadas por los fotógrafos (los músicos)”.<sup>111</sup>

Sarah Minter fue otra de las forjadoras de videoarte en México. Hasta la fecha es una de las artistas que continúa inmersa en todas las actividades

<sup>111</sup> Zúñiga, Araceli, “Un acercamiento a la obra de Juan José Díaz Infante”. [www.escanercultural.com.mx](http://www.escanercultural.com.mx). Marzo, 2006

relacionadas con el ámbito del arte electrónico. Minter comenzó a hacer videos en los ochenta. Diez años después abrió los primeros talleres del videoarte del país en la Casa de Lago. A finales de esta misma década levantó en la escuela de arte La Esmeralda un taller de video, del cual egresaron muchos artistas que hoy en día trabajan con este medio.

Entre las obras videográficas de esta artista se encuentran *Nadie es inocente* (1987), *Video Road* (1982), y *Alma Punk* (1992). Sus contenidos se centran en temáticas sociales, cuestiones de confrontación con la televisión y el desencanto de los medios de comunicación.

Otra de las figuras que encara la situación de forjador de video en México es Yoshua Okón, quien cuenta con diferentes videos, en donde parodia la imagen de la fricción contrastada con la realidad. Sus cintas son confabulaciones, a veces no se sabe si los personajes que aparecen en ellas son actores, cómplices del artista o tan sólo individuos cotidianos, quienes circulan por una realidad absurda. Un ejemplo es su pieza *Oríllese a la orilla*, en la cual Okón pidió a dos agentes policíacos bailaran ante las cámaras de video y realizaran movimientos coreográficos con sus macanas a cambio de una suma de dinero.

Una de las artistas con mayor reconocimiento en el ámbito del videoarte es sin duda Ximena Cuevas. En palabras de Domenico Cappello y Fernando Llanos, Cuevas es la mejor videoartista de México. Sus videos se caracterizan por crear a partir de sentimientos, y en la mayor parte de ellos, utiliza su cuerpo como materia para la expresión. La mexicana empezó a trabajar en el cine comercial con Arturo Ripstein, después de ganar una amplia experiencia en este campo, decidió involucrar su trabajo en tendencias más experimentales.



Ximena Cuevas, de su video *El diablo en la piel*, 1998

El performance fue un género que le interesó, por lo que muchas de sus piezas de video se relacionan con lo corporal y teatral. El trabajo de Cuevas está lleno de la estética del colage de lo que ella ha llamado “ilusiones de

papel"; abundan las partes del cuerpo con fijaciones fuertes en el desmembramiento y remembramiento del surrealismo<sup>112</sup>. En una de sus piezas más importantes, *Corazón Sangrante*, producida en 1993, Cuevas proyecta imágenes de corazones de animales bañados en sangre y santos flagelándose, que se contrastan con citas directas de canciones rancheras de Lucha Reyes, cuyas expresiones se centran en la sexualidad y el alcoholismo. En 1995, el Museo de Arte Moderno de Nueva York adquirió nueve videos de Ximena Cuevas para su colección permanente, siendo la primera vez que esta institución integraba el trabajo de una mujer mexicana.

La presencia de las mujeres mexicanas en el arte cada día se hace más constante. Verena Grimm es otro caso de éxito en los senderos del videoarte. Aunque el trabajo de Grimm se desarrolla a partir de 1995, no es hasta 1998 cuando decide involucrarse de lleno en el video. El concepto esencial de sus obras, abarca temas que se refieren a la vulnerabilidad física y mental de los seres humanos. Analiza cuestiones como la locura, el encierro y el comportamiento de las personas ante situaciones extremas. Sus videos reflejan una visión un tanto escéptica sobre la medicina moderna. El material videográfico de la mexicana ha sido exhibido en exposiciones colectivas en México, Estados Unidos, Francia y Brasil.

El arte como reflexión del ser y su naturaleza maligna eran los principales postulados de otro de los grandes artistas mexicanos del video, Domenico Cappello, quien desde 1990 utilizó este medio como soporte para sus piezas artísticas. En el 2000 se llevó a cabo una exposición de la obra de Cappello, en el Centro de la Imagen, en la ciudad de México, llamada. *Retrospectiva 1990- 2000*, la cual presentaba el trabajo del mexicano y su desarrollo en el videoarte.

Aunque gran parte de las obras de Cappello están centradas en la melancolía o la muerte, en sus videos más recientes hace uso de la crítica, principalmente a las instituciones culturales y las percepciones que se tiene del arte en el siglo XXI.

La provocación, que en algún momento se convirtió en una característica inherente del videoarte extranjero también fue adoptada por algunos artistas mexicanos, tal es el caso de Santiago Sierra, quien en la mayor parte de sus piezas retoma una postura de confrontación con el espectador, con el fin de que éste tenga una respuesta inmediata ante las circunstancias.

En sus videos, Sierra documenta acciones en las que ha pagado a indigentes para que realicen labores absurdas, como sostener un muro de tablaroca, o masturbarse frente a una cámara de televisión. En otro de sus materiales videográficos, el mexicano paga a personas comunes para que actúen una crisis de paranoia.

---

<sup>112</sup> Robles, Alberto. *www.torrevisual.com*. Marzo, 2006

Actualmente el Sierra se ha adentrado en el mundo del Internet y a través de este espacio hace público su trabajo artístico. En su página personal [www.santiago-sierra.com](http://www.santiago-sierra.com) documenta gran parte de su labor artística, que va desde 1990 hasta el 2006. Ahí podemos ser testigos de la perspicaz crítica y sátira, de la que hace uso en la mayoría de sus piezas.

Al estilo de Sierra, Miguel Calderón y Guillermo Gómez Peña utilizaban las obras audiovisuales para plasmar un reflejo de la fragilidad del hombre ante el dinero. En uno de los materiales de Calderón, una serie de personas se prestaron a actuar un ataque de exorcismo frente a la cámara a cambio de ganancias económicas.

Por su parte Guillermo Gómez Peña en varios de sus videos hace una autocrítica del comportamiento de los mexicanos en el extranjero, y cómo nos observa en otras naciones, sobre todo si es el caso de Estados Unidos. En una de sus cintas, el artista graba una jaula de zoológico, en cuyo interior se encuentran unos mexicanos disfrazados de simios pero con ciertos rudimentos de la nuestra cultura, mientras tanto visitantes afuera de la celda (estadounidenses) observan las actuaciones de los “simios”, al tiempo que se cuestionan y mofan de su comportamiento.

Los artistas destinados a penetrar en el país las “nuevas tendencias artísticas experimentales” que sacaron al arte en un simple cuadro son innumerables. Asimismo, los propósitos por dar a conocer sus creaciones y visiones en la revolución artística, fueron más allá de una simple exposición. Los intentos por difundir eran grandes; existen nombres, personajes, lugares y fechas clave que lograron posicionar al videoarte como una nueva tendencia artística atendida y escuchada como todas las demás.

#### **4.4 Esfuerzos de difusión, más allá de una “expo”**

Entre los años ochenta y noventa creció el interés por difundir las expresiones artísticas, que en aquel entonces figuraban como tendencias de vanguardia, tal era el caso del performance, el videoarte, la Instalación, movimientos que se hallaban en pleno auge. Personajes como Araceli Zúñiga, Rafael Corkidi, César Espinosa, entre otros, respondían a esa necesidad de dar a conocer los cambios en las artes visuales, que no eran distinguidos por gran parte de la sociedad mexicana.

Como ya hemos mencionado, en 1990 se llevó a cabo la Primera Bienal de Videoarte en nuestro país, en la cual figuraron artistas como Pola Weiss, Rafael Corkidi y Sarah Minter, entre otros. Sin embargo, este no fue el único intento de difusión, también existieron festivales, proyectos, otras bienales, que se remontan desde principio de los ochenta, y cuyo objetivo era abrir nuevos espacios al arte.

En octubre de 1985, en el museo Ex Teresa Arte Actual se llevó a cabo el Segundo Mes del Performance; su antecedente había sido presentado el año anterior en el Museo del Chopo. Paralelo a este acontecimiento, dio inicio uno de los festivales más importantes dentro del nuevo escenario artístico, la Cuarta Bienal de Poesía Verdadera, que buscaba la difusión de disciplinas como el video y el performance, a través de nuevos espacios.



*Ex Teresa, uno de los recintos que más apoyo ha otorgado al performance*



*Catalogo recopilatorio de la V Bienal de Poesía.*

Este magno evento, organizado por los promotores artísticos Araceli Zúñiga y César Espinosa, presentaba a través de innumerables eventos las nuevas

formas de expresión artística. Acciones, videos e Instalaciones, alejadas del arte tradicionalista. Los referentes de este festival, así como de las primeras bienales de poesía visual en México, estuvieron antecedidas por el grupo Poema Colectivo Revolución.

En la década de los setenta surgieron en México numerosas expresiones grupales. El llamado “Movimiento de los grupos”, que era la esencia de la contracultura artística, pugnó por adoptar las innovaciones internacionales e inscribirlas en la realidad nacional. Algunos de los grupos participantes: Proceso Pentágono (surgido en 1973-76), el Taller de Arte e Ideología , TAI (1975), y Tetraedro , El Germinal, el Taller de Investigación Plástica (TIP), entre otros más integraron en 1978 el Frente Mexicano de Grupos Trabajadores de la Cultura.<sup>113</sup>

Dichas organizaciones activistas buscaban actuar sobre lo social desde posturas artísticas. “Los Grupos como Tepito Acá, Fotógrafos independientes, Suma, Germinal, querían intervenir directamente en el espacio urbano, utilizando estrategias derivadas del activismo político y de los medios publicitarios con las que interpelaban a un público desprevenido mediante acciones, pancartas o ambientaciones en exposiciones. En otro extremo, No Grupo y Peyote se plantearon como colectivos que intervenían específicamente en el ámbito cultural. Con una ironía derivada del Dadá, actuaban desde una postura de izquierda”<sup>114</sup>



<sup>113</sup> Zúñiga Araceli. “México ¿Posmodernismo sin vanguardia?”, [www.escanercultural.com.mx](http://www.escanercultural.com.mx). Marzo, 2006

<sup>114</sup> “La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997”. Museo Universitario de Ciencias y Arte, UNAM. Folleto, marzo 2007.

Los colectivos reaccionarios criticaban el sistema de distribución y comercialización del arte de aquellos años, y en protesta, trabajaban grupalmente sin renunciar a su creación individual. Uno de sus propósitos era que la sociedad mexicana se acercara más a la cultura y se borrarán aquellos parámetros que establecían que el arte era sólo para altos niveles sociales.

“Querían hacer al espectador partícipe, alguien que intervinieran en la participación de la obra, complete la propuesta del artista, la discuta y encuentre el goce más que la contemplación”, explica Araceli Zúñiga.

En 1981 surgió la agrupación Colectivo-3, quienes desarrollaron el proyecto titulado *Poema Colectivo Revolución*, con más de 350 artistas de 50 países diferentes. Cinco años después, el equipo de creadores *Núcleo Pos-Arte Mexicano*, junto con *Poema Colectivo Revolución*, convocaron a la celebración de la Primera Bienal Internacional de Poesía experimental en México<sup>115</sup>.

La muestra se planeó para exhibirse en octubre de ese año, pero debido a los sismos ocurridos en septiembre, se tomó la decisión de abrirse en enero de 1986, en el plantel de Zacatenco, del Instituto Politécnico Nacional, además de algunas otras sedes alternas.

La segunda y tercera bienales llegaron más tarde; todas ellas exhibieron lo que la promotora de arte experimental, Araceli Zúñiga, llamaba PIAS (Performances, Ambientaciones e Instalaciones). “Las nuevas propuestas tenían la particularidad de hacer que nos moviéramos con sentimiento e intelecto. Ante ellas terminaban las sesiones de contemplación. Todos los espectadores de estas nuevas formas de reacción, ya no sólo expresión, empezaron a moverse como reacción frente al arte tradicional”, explica Zúñiga.

Las bienales eran concebidas y realizadas de forma que se mantuviera un intercambio constante, presentando la producción tanto de artistas nacionales como extranjeros, lo cual proporcionó los primeros trampolines para mostrar de manera idónea las nuevas formas de expresión. Muchos de los artistas mexicanos o residentes en el país trabajaron en esas bienales o en algunas otras trascendentes exposiciones multidisciplinares, tal es el caso de Guillermo Gómez Peña, Laura Elenes, Felipe Ehrenberg, Domenico Cappello, Daniel Rivera, entre otros.

---

<sup>115</sup> “Memoria documental”, *II Bienal Internacional de Poesía Visual/Experimental*, (catálogo)



*A mediados de los ochenta los recintos culturales empiezan a rescatar “arte alternativo”*

Ya en la IV Bienal de Poesía experimental, todo este gremio de artistas se encontraba reunido en un grupo que buscaba difundir sus proyectos artísticos en todo el país y dejar a un lado las características tradicionales del arte, como era el caso de la pintura o escultura. Durante octubre y noviembre de 1993, se realizó la IV Bienal de Poesía Visual y Experimental, dirigida por el promotor artístico César Espinosa, y exhibida en el Sistema de Transporte Colectivo Metro.



*Araceli Zúñiga en la IV Bienal de Poesía Visual Experimental*

Para Araceli Zúñiga, la intención de poner las obras al paso del público multidisciplinario respondía a la necesidad de “valorar la actitud y respuesta de espectadores ajenos al campo del arte, ante propuestas heterodoxas distintas al cuadro enmarcado y otras cosas ya conocidas”. Dicha bienal incluía la participación de distinguidos autores latinoamericanos, europeos y estadounidense, con más de 100 trabajos. De igual forma, participaron destacados mexicanos, como Guillermo Gómez Peña, Maris Bustamante, León Ferrari, Andrea Sandoval y Ximena Berecochea, quienes exhibieron más de 50 proyectos, que iban desde actos performance, Instalaciones y ambientaciones.

“La bienal se distinguía de las tradicionales, pues ésta era propositiva, no competitiva; no ofrecía ningún premio, ni proponía exaltar prestigios individuales. Estaba orientada a promover un trabajo artístico más exigente, con capacidad de hacerle frente al neoliberalismo y al nuevo orden mundial”, apunta Zúñiga. Cabe destacar que esta bienal se diferenció de las anteriores al ser la primera en contemplar un apartado especial para la exposición de videoarte. Dentro de ella se encontraba una sección llamada *El II Festival de Video Experimental y Arte de Acción (performance)*, la cual incorporó el trabajo de alrededor de 40 videoastas. El curador y encargado de la selección del material videográfico fue el artista multifacético Juan José Díaz Infante.

La presentación de los videos tuvo lugar en el Túnel de la Ciencia de la estación La Raza de la Línea 3 del Metro, así como en la Universidad Pedagógica Nacional y en la Casa del Poeta. La respuesta del público fue de entusiasmo al observar las obras de video. La gente se acercaba y se sentía atraída e interesada; sin embargo, hubo de interrumpirse debido a la falta de equipo, recuerda Zúñiga.

Posteriormente siguieron más intentos de difusión. Éstos ya se incorporaban museos e instituciones gubernamentales, que buscaban ese acercamiento con el auge de las expresiones experimentales y con el público en si mismo. El Ex Teresa Arte Actual fue una de las primeras instituciones que realizaron grandes eventos de difusión, enfocados más hacia el performance y la instalación que hacia el video. En 1993, dicho recinto llevó a cabo la exposición *Manifesta*, un proyecto que reunía trabajos de Helen Escobedo, Felipe Ehrenberg y Marcos Kurtyctz.

Tiempo después se presentó *Manifesta II*, la cual tenía como objetivo común mostrar cómo, a pesar de la variedad de formas, conceptos y proposiciones de estos artistas, Ex Teresa seguía funcionando como un centro cuyo eje no estaba limitado por barreras o fronteras que en ocasiones pueden parecer obstáculos<sup>116</sup>. *Manifesta II* era el trabajo de algunos de los artistas visuales más destacados en aquella época. En este nuevo proyecto, el Ex Teresa reunió diferentes formas de expresión: el video, performance, la Instalación y el arte conceptual. La exposición agrupó las obras de 22 artistas, entre los que sobresalen Maris Bustamante, Juan José Díaz Infante, Felipe Ehrenberg, Mónica Mayer, Víctor Lerma, Yoshua Okón, Andrea Ferreira, y ju. Gurrolaiturriaga. Una vez más ese intento de difusión y de creación de nuevos espacios para la exhibición de las formas artistas de expresión “no tradicionalistas” estaba latente.

---

<sup>116</sup> “Exposición Manifesta II”, *Recinto Ex Teresa Arte Actual*, México DF, (catálogo), p. 24.



*A finales de los ochenta, el videoarte en México estaba pleno apogeo*

Con el objeto de conocer la historia del videoarte en México, promover exposiciones de video e intercambio de otras comunidades, así como compilar un comprensivo y accesible directorio de videoartistas mexicanos, se creó un proyecto titulado Torre Visual. Dicho trabajo se desprendía de la organización civil *Videoastas AC*, pero además era el resultado de la revista *Visión Múltiple*, la cual hacía un recuento de la historia del videoarte en México a través de diferentes ejemplares, explicó Araceli Zúñiga<sup>117</sup>. El proyecto Torre Visual, además de generar un diálogo entre los videoastas, fue propagador de exhibiciones de video independiente, no sólo en la ciudad de México, sino también en el extranjero.

Poco a poco los cimientos del videoarte mexicano fueron tomando forma, cada año era más común hablar de expo-videos, bienales enfocadas en los medios electrónicos, y cualquier tipo de proyecto que englobara al arte de vanguardia, y todo eso posible gracias a los esfuerzos de difusión, de resistencia, pero sobre todo fe de los propios artistas y promotores.

En los primeros años de existencia del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, (CONACULTA) se creó a la par la Dirección de Programas de Videotecas culturales, cuyo propósito era la coordinación de la adquisición de material videográfico, tanto nacional como extranjero. Durante 1992 y 1998, este Programa de Videotecas se incorporó a la Unidad de Producciones Audiovisuales, dependencia que posteriormente dio origen a la Unidad de Proyecto Especiales (UPX).

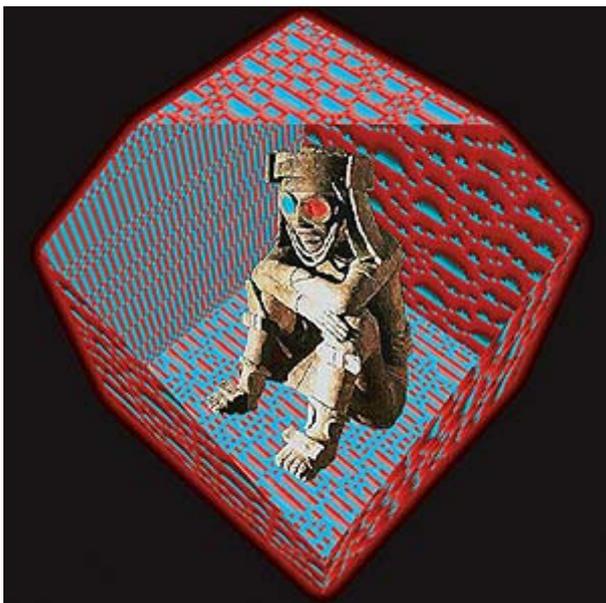
El objetivo de la UPX era trabajar a manera de laboratorio de video que sirviera como una herramienta artística, en donde se tratara a este medio artístico como un puente que comunicara a la producción audiovisual con las demás artes. Esta unidad retomó los trabajos de la Videoteca Universal de CONACULTA, con el fin de vender el material videográfico, así como

<sup>117</sup> "Objetivos y Trayectoria", [www.torrevisual.com.mx](http://www.torrevisual.com.mx). Marzo, 2006

convencer al público de que el video no sólo era entretenimiento, sino también cultura e información.

Luego de más de dos décadas de colaboración entre dependencias gubernamentales y autónomas para difundir el videoarte, y como parte de los proyectos de la UPX, en el año 2002 se visionó la creación del primer mega festival internacional de videoarte en el país, el cual tendría lugar del 27 de agosto al 7 de septiembre del 2002, en el Palacio de Correos del Centro Histórico en la ciudad de México.

Bajo la dirección de Dolores Creel, hermana del aquel entonces secretario de Gobierno, Santiago Creel, la UPX llevó a cabo el Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas (*Vidarte 2002*), el cual buscaba el estímulo para las creaciones en las áreas de video y nuevas artes electrónicas, así como abrir la participación. Con Ricardo Nocilayevsky en la dirección, y la participación de decenas de artistas mexicanos y extranjeros, dio inicio el festival *Vidarte*. En palabra de Creel Miranda la intención era: "Crear una red que se extienda más allá de nuestras fronteras en la que se proyecte el trabajo local y se conozcan las expresiones de otros países"<sup>118</sup>.



*Video Mestizaje del mexicano Enrique Rosas*

Durante el festival, la exhibición de los trabajos seleccionados se planeó para estar complementada por una muestra homenaje del artista estadounidense Bill Viola, un monográfico de su compatriota Les Le Veque y otro de la videoasta mexicana Ximena Cuevas. También se exhibirá arte en video, en CD-rom y en red de Asia, Europa, India, África y Australia, así como un programa histórico de cine y video hecho por mujeres a cargo de

<sup>118</sup> García Adriana, "Abren convocatoria para la cuarta edición de Vidarte", En *El Universal*, p.5.

Esther Regueira y una muestra de arte digital creado por cineastas independientes.

Aunque figuró como un proyecto muy ambicioso, a una semana de que terminara el festival los problemas emanaron. Los artistas José Manuel Bravo, Alfredo Salomón y Claudia Pardo, declinaron su participación por no estar de acuerdo con las decisiones de la dirección. El argumento de los participantes era que la organización del festival “carecía de autonomía por las imposiciones de Creel”.

Luego de una serie de pleitos entre artistas y organizadores, y con el fracaso de un festival que en un principio prometió gran impulso del video en nuestro país, la Unidad de Proyectos Especiales desapareció. No obstante, los intentos por seguir con la difusión de este medio artístico continuaron. Más adelante en el 2005 se creó el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Tránsito- MX, a exhibirse en el Centro Nacional de las Artes en la ciudad de México.

“Transitio no viene a sustituir al desaparecido Vidarte (1998-2002), por el contrario, es una nueva propuesta que pretende no perder el contacto con la comunidad de creadores. A decir del director artístico de Transitio, Iván Abreu, el objetivo es crear una base para mostrar la aportación de México al arte contemporáneo”<sup>119</sup>.

Conforme pasaba el tiempo, la alta producción de videoarte en nuestro país empezó a propiciar que algunos museos mexicanos crearan espacios exclusivos para la proyección de este tipo de manifestaciones creativas. El Laboratorio Arte Alameda, el Museo Tamayo Arte Contemporáneo, el recinto Ex Teresa Arte Actual, el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (Cenart), y el Centro Cultural España, son actualmente los principales recintos donde podemos observar videoarte. Además de estos espacios, internet se ha vuelto un sitio ideal para difundir esta tendencia.

Si bien en México la cultura del videoarte no es aún conocida y mucho menos entendida por más de la mitad de la población, aquellos intentos por dar un nombre, una historia, una marca propia, sentaron las bases para que el arte visual en el país avanzara a la par con lo que sucedía en el escenario internacional. Y es que sin todos estos logros de difusión difícilmente se podría hablar de las tendencias artísticas que empiezan a emanar en este nuevo milenio, tales como el net.art, el arte 3D, la mecatronia y muchas más.

---

<sup>119</sup> SOLIS, Juan, “Abre Transitio para artes electrónicas y video”. En *El Universal*, p.3.



*El arte 3D, la animación y la realidad virtual forman parte de las nuevas tendencias artísticas.*

El videoarte en México existe, y no sólo eso, sino también podríamos afirmar que tiene un estilo propio, cuyas principales características son: la expresión con el público, a través de una ideología nacionalista y perseverante; una manifestación enfocada en la hermandad con el espectador, así como una experimentación con la imagen, pero no técnica, sino contemplativa, que muestra las caras de un país en subdesarrollo.

#### **4.5 Videoastas mexicanos en el siglo XXI**



*Yoshua Okón. Video en tres pantallas dentro de la Galería Enrique Guerrero*

Como se ha señalado, para los años noventa el videoarte era una tendencia utilizada con mucha frecuencia por artistas mexicanos. En algunos museos y centros culturales era notoria la presencia del arte electrónico. La

consolidación de las escuelas y talleres que trabajaban con el video crecía rápidamente. Nombres como Ximena Cuevas, Juan José Díaz Infante, Alfredo Salomón, entre otros, se fortalecían en el ámbito del video.

El video pasó de ser sólo un medio de experimentación e innovación, un soporte cotidiano para presentar piezas artísticas. Para el artista mexicano Fernando Llanos, esa transición, de un medio de experimentación a un nuevo soporte para la creación, fue muy sencilla, pues lo único que se hizo fue cambiar de medio. "Para muchos la herramienta antes era el óleo y ahora es el video, así de simple", afirma.

En este nuevo siglo, más figuras artísticas iniciaron su trayectoria como videoartistas. Ellos, la nueva generación de creadores de video, siguen causando expectación con la magnificencia de sus piezas. Fernando Llanos, Graciela Fuentes, Alejandro Cantú, Eusebio Bañuelos, Israel Jara, Iván Edeza, Sharon Toribio, José Luís García Nava, entre muchos otros, son parte de ese nuevo gremio de artistas experimentales que aún conciben vigente al video como materia para la expresión.



*Escena del video Saida, 2005. De la contemporánea artista mexicana Graciela Fuentes*



*Graciela Fuentes de su serie Room*

Para comprobar el auge del video en nuestro país y validar su práctica común, basta con revisar la cartera de los últimos dos años de algunos recintos que exhiben estas piezas artísticas como el Centro Multimedia, los museos Arte Alameda y Rufino Tamayo, o el Centro de la Imagen, donde en poco menos de 30 meses se realizaron más de 100 exposiciones ligadas al videoarte y la videoinstalación. Entre los años 2001 y 2002, en el Arte Alameda expusieron decenas de videoastas del ámbito nacional e internacional, como TakahiKo Limura, Gerardo Suter, Terence Gower, Gary Hill, Marina Grzanic, Aina Smid, Ximena Cuevas, Claudia Fernández, Grace Quintanilla y Mona Hatoum, entre otros.

Muchas de las exposiciones han sido representaciones culturales importantes para que el público mexicano conozca cada día más al video y las propuestas artísticas que ofrece. Sin embargo, cabe destacar que los trabajos reciente de video mexicano resultan aún más multidisciplinarios, pues incluyen otros soportes como la Instalación, el net.art, el arte sonoro, la arquitectura y la ciencia.

“El video es el universo de lo digital, hace que las fronteras se diluyan, internet como vitrina y laboratorio, nuevos espacios y narrativas. Fran Ilich, Alfredo Salomón, Laura Carmona y yo experimentamos en esta misma línea”, destaca Fernando Llanos, quien es actualmente una de las figuras más destacadas dentro del ámbito del videoarte, y que por su misma condición se considera como uno de los personajes “con más presencia en el extranjero, en el terreno del video y arte electrónico”.

Para el mexicano, el paso del arte “tradicional” al arte electrónico fue, en su experiencia, la novedad de entrar a un campo que le brindaba la oportunidad de trabajar con distintas herramientas, como el video y el audio. “Cuando conocí el arte contemporáneo, específicamente el video, y me di cuenta que era un campo en donde podía conciliar mis intereses, tanto de la música como de la pintura y la escultura. Lo dejé todo y empecé a hacer puro video”, platica.

No obstante, para el videoasta, el término de videoarte como tal es, en este nuevo siglo, una expresión ya caduca. “Creo que la palabra videoarte antes se usó mucho pero ahora es aburrida, de hecho me da hueva. Es como decir dibujarte, o fotoarte, prefiero nombrarlo arte en formato de video”, expresa. Y es que hace más de tres décadas el concepto de videoarte iba plenamente de la mano con la palabra experimentación. Sin embargo, en estos últimos 15 años, el videoarte ha dejado de ser un experimento, pues “todo el mundo está usando video hoy en día. Por eso creo que el videoarte ya está caduco”, asegura el artista.



*Autorretrato, Fernando Llanos*

Fernando Llanos ha realizado decenas de trabajos involucrados con el video, sus obras son reconocidas en gran parte del mundo. Asimismo, ha sido acreedor a diferentes becas, como la del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, la cual le brindó la oportunidad de desarrollarse con plenitud en el campo del video. “Mi trabajo siempre ha tenido que ver con buscar públicos y llevarles las cosas. Mandarlos vía internet, buscar todo tipo de espacios, museos, escuelas, siempre tocando puertas. El video yo lo siento como el dibujo, el video es como parte de mí, he experimentado tanto con el video que me hace sentir muy bien”, enfatiza.

Sin embargo, no es el único artista que continua con esa línea de trabajo que da prioridad al video, otro artista mexicano, que actualmente es reconocido en todo en mundo por la magnificencia de sus obras, es Rafael Lozano Hemmer. Aunque gran parte de sus trabajos multifacéticos se centran más en la Instalación, la arquitectura y las obras sonoras electrónicas, éstos se complementan en la mayoría de las veces con videos.



*Rafael Lozano-Hemmer "Glorias de la contabilidad"*

La primera muestra individual de Lozano Hemmer en México fue llevada a cabo en el Laboratorio Arte Alameda, el 27 de mayo del 2003. En dicha presentación el artista mostró cuatro Instalaciones de frecuencia y volumen, así como una serie de documentales en video de diferentes piezas y proyectos.

Sin embargo, y a pesar de la grandiosidad de esa obra, no sería ésta la más reconocida mundialmente. En el 2000, este mexicano fue ganador en el evento Ars Electrónica, por su pieza *Arquitecturas relacionadas*, y en donde a través de cañones de luz robóticos controlados por internet iluminó el Zócalo capitalino. Más de 15 kilómetros a la redonda irradiados por una pieza artística. Gracias a esta obra, así como otros trabajos que tuvieron gran éxito en México y en Europa, este artista mexicano es considerado uno de los más representativos en el ámbito del arte electrónico.

A pesar de su éxito, Hemmer reconoce que nuestro país si bien es "Fregonsísimo en el ámbito artístico actual", acepta que no hay grandes artistas, ni gran público". Por su parte, Fernando Llanos explica que la producción de video en nuestro país es "muy rica, muy explotable y exportable, pero se encuentra desorganizada y poco interconectada". Los principales problemas quizás serían la falta de espacios, escasez de público crítico e insuficiencia en el apoyo a proyectos de investigación. Siento que falta mucha tarea por hacer. De repente veo alrededor y creo que nos faltan muchas cosas que debemos afinar, como comunidad de artistas", asegura.

"El problema es que sólo se mira hacia el arte europeo y estadounidense, y eso me da hueva, porque siempre hablamos de los mismos hombres, y ¿qué pasa con México, por qué no tenemos una historia en México de lo que fue el videoarte?", lamenta Llanos. No obstante, hay quienes difieren de esta concepción, como Domenico Cappello, quien asegura que el problema del video mexicano responde a una falta de conocimiento y documentación.



*Fragmento de la instalación virtual: Frontera, de la artista mexicana Lilia Pérez*

Lo que es un hecho es que el videoarte es un movimiento artístico esencial en la historia de las artes visuales en nuestro país. Los intentos por mantener despierto el sueño y conservarlo latente son inmensos. Los videoartistas mexicanos han asegurado su triunfo ante la inminencia de las artes electrónicas. Sin embargo, la historia no ha llegado a su fin, aún quedan miles de muestras, creaciones artística, espectáculos y nuevas tendencias relacionadas con el arte del video.

## CONCLUSIONES

La comprensión del videoarte como una de las disciplinas artísticas contemporáneas más importantes del mundo no podría entenderse sin antes conocer su historia, evolución y características.

A través de este trabajo pudimos constatar que el arte plástico en el siglo XX sufrió un cambio radical, gracias al uso de los medios electrónicos como material creativo; el videoarte fue muestra fehaciente de dicha transformación cultural. Los artistas de la década de los sesenta mostraron su género innovador al hacer algo que jamás se hubiese imaginado, utilizar a un medio de consumo masivo como la televisión para hacer arte.

A raíz de ese hecho el arte plástico se convirtió en tecnológico, interactivo, crítico, innovador e influyente. Conforme pasaron los años, el videoarte que en un principio no fue tomado en serio, se fue posicionado hasta convertirse en la punta de lanza de arte electrónico. Hoy en día, sin su antecedente, la historia de las tendencias culturales sería completamente distinta.

La mentalidad de quienes idearon sacar a la televisión de su contexto de entretenimiento para otorgarle un poder artístico fue tan visionaria que después de 30 años de su lanzamiento, el videoarte continúa siendo una disciplina respetada y admirada como cualquier otra tendencia artística.

La base de ese respeto se ganó con muchos años de lucha y trabajo. Decenas de mentes creativas como Nam June Paik, John Cage, Marina Abramovic, Vito Acconci, Peter Campus, o Ximena Cuevas y Fernando Llanos en el caso de mexicano, no quitaron el dedo en el renglón hasta otorgarle al video un papel trascendental en la historia del arte.

La esencia creativa de todos los que realizaron videoarte se basó en un primordial elemento, la innovación. Y las características de dicha innovación se vieron reflejadas en la fusión con otras artes como la música, arquitectura, cine o teatro. El videoarte es un medio híbrido, nacido de la combinación de diferentes géneros como la plástica. Esta combinación de estilos artísticos determinó una mayor interactividad, a través de la cual se estableció un camino de vuelta entre el receptor o espectador y la propuesta lanzada por el emisor o el artista.

Además, el videoarte ofrecía la posibilidad de no seguir un sólo camino de observación al momento de apreciar la obra, y es que tanto el artista- creador como el público-espectador eran libres de manipular, analizar y entender una pieza.

Las vertientes claras del videoarte, que ya fueron explicadas a lo largo del trabajo, parten de dos enfoques. El primero trata sobre un video experimental, innovador, que iba en busca de la transformación de la imagen y los parámetros establecidos del arte. El segundo, no por ello menos importante, apunta hacia una pieza videoartística donde el contenido es sustancial, obras que por su carácter contracultural se volvieron insurrectas.

El video experimental surgió como testigo del cambio ideológico, así como del juego entre los soportes más diversos para hacer arte, algo que como ya se atestiguó fue posible gracias a la figura de Marcel Duchamp.

Tiempo después llegó el video de contenido, en donde las obras visuales eran 100% ideológicas y críticas, y su fin, más que la experimentación con herramientas electrónicas, se centraba en la manipulación y comunicación directa con el espectador.

Sin embargo, por el hecho de ser el producto de ideologías revolucionarias y contraculturales, el arte del video se ha enfrentado a una baja difusión y por ende poco conocimiento de su historia. Lamentablemente la mayor parte de los mexicanos aún desconoce el verdadero sentido del videoarte y para muestra basta con señalar que los artistas todavía sufren por un bajo apoyo y presupuesto, cabe destacar que esa falta de difusión no fue impedimento para que los videoastas se desarrollaran cabalmente en el arte del video.

El videoarte se ganó un papel y una esencia muy particular; diferente a todo lo antes visto, donde la imaginación no tenía límites, pero sobre todo donde una actividad cultural se traducía en una forma de vida, en una expresión que salía a las calles. Los creadores del video fijaron su objetivo en cautivar al espectador de forma novedosa y lo lograron.

No obstante, como pudimos observar durante esta investigación, el videoarte no fue una tendencia que nació aislada, decenas de movimientos artísticos tuvieron injerencia total en su surgimiento. Y como todas las corrientes son consanguíneas, posteriormente el video influyó a otras nuevas formas de expresión.

Lo que hoy en día conocemos como "arte actual", que incluye desde arte en tercera dimensión, net. Art, videoinstalaciones en tiempo real, no podrían ser posibles sin el videoarte, y los grupos o colectivos que los impulsaron, entre ellos el más importante e inigualable Fluxus.

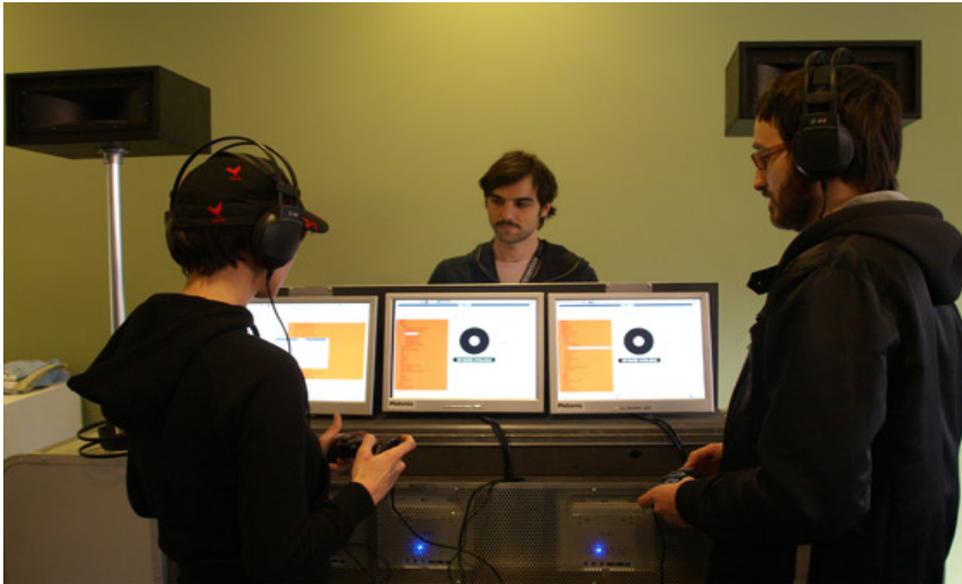
Gracias a la era electrónica en el arte, iniciada por Fluxus, hoy el uso de la tecnología digital es la opción para millones de artistas que van en busca de una visión diferente. Y podríamos asegurar que todos estos creadores coinciden en que el videoarte fue el parte aguas de la nueva era moderna del arte plástico.

Las interrogantes y las reflexiones sobre hasta dónde llegó el videoarte seguirán, las respuestas vendrán poco a poco de la mano con las muchas propuestas artísticas actuales. Mientras tanto, las bases, historia, evolución y particularidades de la gran tendencia videoartística ya han sido asentadas.

A través de este trabajo se deja una puerta abierta para todo aquel que desee continuar con la historia del arte electrónico; su importancia, emancipación y quizás porqué no, su decadencia y extinción.

## APÉNDICE

### **La evolución constante del arte, en el nuevo milenio los formatos vuelven a cambiar**



El auge de las tecnologías digitales, caracterizado por la introducción de equipos y formatos que ofrecen instantaneidad y alta calidad de imagen, empieza a generar una nueva revolución en las artes visuales.

A decir de Edith Medina, encargada del centro de documentación del recinto Ex Teresa Arte Actual, en este nuevo siglo los artistas son más “plurales”, ya que no sólo se interesan por modificar los formatos, pasar de la pantalla de televisión a los monitores de computadora, sino que también se están trasladando a una etapa de “cambio imperceptible, de recomposición y reconstrucción de ideas”.

Cada época tiene sus innovaciones artísticas, ligadas siempre a los avances tecnológicos de ese momento. A los artistas de los sesenta y setenta les tocó la televisión, y de ahí la idea por experimentar con el nuevo soporte de aquel entonces, fue así como surgió el videoarte. Sin embargo, aunque el arte en el siglo XXI es diferente al que se hacía hace 50 años, existe una continuidad evidente entre las tendencias de los 50 y 60. Los artistas del siglo pasado pusieron las bases con aquellos soportes que tenían a su alcance, como lo fue la televisión, pero la idea permanece ahí y lo único que cambia son las

herramientas. “Yo no me imagino ni concibo una pieza de net.art, una Instalación, o al arte multimedia sin estas cuestiones de los sesentas y setentas”, opina Medina.

No obstante, en este milenio la televisión pasa a ser una herramienta más, usada y vista durante décadas. Hoy en día los artistas se interesan por formatos interactivos, con tiempo real, calidad digital, videos en tercera dimensión, pero sobre todo alta cobertura, que con tan sólo un click puedan entrar a las computadoras de millones de personas al mismo tiempo, y que mejor herramienta que el internet. La evolución de los sistemas en redes, el fácil acceso y el alto consumo de este medio, han propiciado que el arte emplee estos nuevos espacios, cuya posibilidad de acercamiento con el público se vuelve cada vez más rica.

El artista del siglo XXI busca que su pieza se entienda en un sentido global, que la cuestión que está explicando se analice de igual forma en México que en Francia. Los creadores del nuevo siglo están preocupados por el uso de la tecnología en sus piezas y por utilizar la cotidianidad en sus obras. Como parte de esa cotidianidad se encuentra el acercamiento inminente con los espectadores, con las personas que se encienden del otro lado del monitor y quizás del mundo.

Gracias a la conexión con la red, la gente accede más fácilmente a las innovaciones multimedia en el arte. La relación entre la obra y el público se hace recíproca, ya que son piezas que necesitan forzosamente del espectador; obras interactivas, más cercanas y personales. Las piezas llegan a tu computadora, pero al mismo tiempo otras 50 personas de otros lugares también están sintiendo una cercanía con la obra, ese es uno de los elementos más fascinantes del arte del siglo XXI.

Sin embargo, no sólo los artistas utilizan la red y los sistemas digitales para crear obras de arte. La magnitud de internet es tal, que otras personas que no necesariamente estudiaron o se dedican a esta disciplina hacen uso de dicho soporte para generar obras artísticas; de ahí el auge de los diseñadores, comunicólogos o científicos inmersos en el arte.

Hasta hace todavía un siglo, el arte era una profesión para especialistas en la materia. En el caso de los pintores, tenían que poseer cierta habilidad para realizar una obra plástica; no obstante, aquellas tradiciones han cambiado. El uso de herramientas como la red informática, facilitan la difusión y formación de las audiencias. Cualquier persona puede crear una obra de arte, con gran resonancia en diferentes partes del mundo.

En ese contexto emerge el arte actual (nos referimos a las tendencias que se desarrollan en la era de la informática, el internet y la ciencia). Un arte que camina paralelo a las líneas del espacio virtual y global.

El net.art es el término que se utiliza para designar a las obras de arte creadas para internet, las cuales explotan al máximo la especificidad del medio, así como su potencialidad de comunicación e interacción con el usuario. Sus características esenciales son la innovación, interés de exploración, la interactividad, multidisciplinariedad y virtualidad, lo cual traspasa los límites éticos, políticos y tecnológicos.

Es importante aclarar que el net.art no es lo mismo que el arte-internet, ya que el primero es una nueva tendencia que fue creada específicamente para visualizarla a través de la red, mientras que el segundo es una categoría que se usa para referirse al arte difundido en la web. El arte-internet se trata de obras no creadas para internet, pero a través de este medio se difunden; es decir, páginas de museos, centros de arte, centros de coleccionistas, etcétera.

Por el contrario, el net.art funciona sólo a través de internet. Es decir, estas obras son realizadas para ser activadas en la red y sin este medio no pueden siquiera ser vistas. Sin embargo, ¿qué es net.art?, ¿cuál es el significado de esta frase?

En 1995, el artista esloveno Vuk Cosic descubrió estas dos palabras en un mensaje ilegible que recibió en su correo electrónico, y de ahí le surgió la idea de denominar así a las obras que pueden ser observadas exclusivamente a través de internet. Este hecho ha sido explicado de la siguiente manera:

“Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un sortilegio prácticamente ilegible. El único fragmento que tenía sentido se veía algo así como [...] J8\*g#/;/Net.Art[-s1 [...]. Vuk quedó impresionado, la red misma le había dado un nombre para una actividad en la que estaba involucrado, e inmediatamente empezó a utilizar este término.”<sup>120</sup>

Aunque a partir de este acontecimiento se le empieza a denominar net.art a los proyectos artísticos creados para la red. Cabe destacar que estas manifestaciones ya contaban con varios años de existencia. Uno de los artistas considerado como pionero del uso de herramientas digitales para realizar sus obras es Mark Amerika. En entrevista, este productor artístico recordó cuando surgió el primer navegador de internet, en 1993, y fue en ese momento cuando él comenzó a desarrollar sus primeros proyectos.<sup>121</sup>

El net.art es una nueva revolución en el arte, no sólo porque es una novedosa forma de crear proyectos, sino también por la trascendencia que implica. La esencia de esta tendencia multimedia se traduce primordialmente en la globalidad de su desarrollo. Las personas pueden tener acceso a los

<sup>120</sup> [www.mediatecaonline.net/mediatecaonline](http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline). Enero, 2006.

<sup>121</sup> Romero, Pablo. “Net-Art según Mark Amerika”. [www.elmundo.es/navegante.com](http://www.elmundo.es/navegante.com). Enero, 2006.

proyectos artísticos desde los lugares más remotos del mundo, hasta las grandes ciudades más cosmopolitas, al mismo tiempo.

Para el net.art las barreras no existen, los estatus tampoco. Una mujer de Asia puede activar y jugar con un proyecto de arte en la red, al mismo momento que un hombre de América lo está interactuando. Para Mark Amerika ésta es una de las mayores aportaciones del net.art, su contribución a crear vínculos y conexiones inmediatas a escala global. “Desde el punto de vista de un artista, el net.art permite realizar múltiples versiones de una misma obra, a través de la navegación y uso de enlaces, por lo que puede ser vista y usada en todo el mundo. La conexión con el observador es inmediata”.<sup>122</sup>

Las características de esta tendencia están sembrando una serie de nuevos paradigmas en el arte. Los proyectos multimedia, que implican factores como el sonido, video, diseño y comunicación, cambian esa perspectiva de creación, donde los artistas eran los únicos implicados en la formación del arte. Ya no se habla de obras o piezas individuales, sino de proyectos colectivos, en los cuales participan decenas de personas, desde artistas visuales, comunicólogos, fotógrafos, cineastas, diseñadores, técnicos, científicos o políticos.

Asimismo, el formato de creación y difusión, que necesariamente está involucrado con nuestra vida diaria, pues la mayor parte de la gente utiliza una computadora o trabaja con el internet, han permitido una gran aceptación y acercamiento con los usuarios. El net.art ha agilizado los procesos de creación y publicación artística, favoreciendo la independencia del autor y su relación directa con el espectador-usuario.

Lo que en un principio proponían tendencias como el happening o la videoinstalación, la relación directa y participación activa de los espectadores, han progresado en el net.art, y es que una de las principales aportaciones del net.art es su capacidad alternativa para abordar de forma conjunta el arte y la comunicación. Uno de los productos más específicos del arte en la red son los espacios que reúne en su interior, multitud de propuestas creativas, formativas e informativas, sin establecer fronteras entre arte y comunicación.

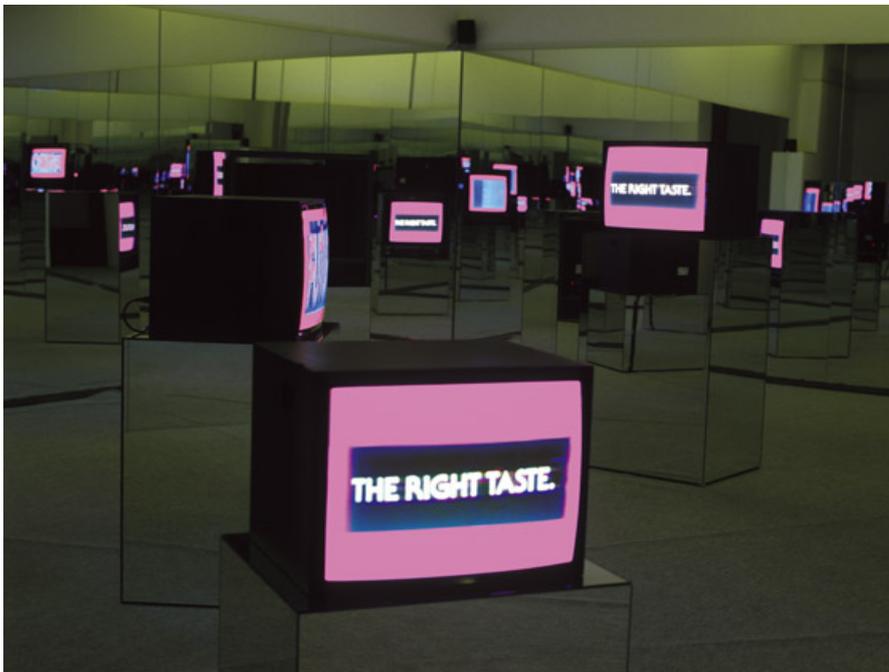
Los artistas reconocidos como fundadores de esta nueva etapa artística son muchos. Vuk Cosic, Heath Bunting, Olia Lialina y Antoni Mutadas son algunos de ellos. Heath Bunting es uno de los personajes más sobresalientes por su trabajo como creador visual en el nuevo milenio. Con sus 25 años de edad, se ha consolidado como uno de los mejores artistas británicos del net.art. Sus proyectos se caracterizan por enlaces dispersos en la red, donde abunda la crítica y la sátira a la información que manejan los medios de comunicación.

---

<sup>122</sup> *Ibidem.*

Bunting ha trabajado en diferentes ocasiones con la artista moscovita Olya Lialina, quien también desempeña la crítica, tanto a los medios como a la mercantilización del arte. Cabe destacar que aunque Lialina actualmente presenta la mayor parte de sus trabajos a través de su página personal de internet, hace algunos años también se desarrolló en el mundo del videoarte.

Antoni Mutadas es considerado como el padre del net.art español. Este artista, que incursiona en diversas tendencias artísticas que van desde la Instalación, la fotografía y el videoarte, ha llevado sus proyectos a la red. Los trabajos de Mutadas fusionan tanto las formas creativas de los ochenta, como los avances de la red. En uno de sus proyectos titulado *The File Room*, el español recrea una obra la cual consta de dos partes: una instalación destinada a exhibirse en espacios físicos y un archivo de red que permite aportar información relacionada con el tema<sup>123</sup>.



*Actualmente las videoinstalaciones de Mutadas registran alta calidad digital*

A pesar de la importancia que se les concede a muchos artistas dedicados al net.art, los colectivos son los que predominan al momento de hablar de este tipo de proyectos multimedia, tal es el caso de la agrupación artística SERO.ORG Blank&Jeron, la cual está integrada por diferentes creadores alemanes. Otro ejemplo es una de las agrupaciones que tiene gran relevancia actualmente en el net.art, un conjunto de jóvenes artistas argentinos, provenientes de diferentes disciplinas como el video, la música y la literatura, que presentan sus trabajos a través de la página de internet:

---

<sup>123</sup> *Ibidem.*

[www.findelmundo.com.ar](http://www.findelmundo.com.ar). Como ésta última, podríamos nombrar infinidad de páginas específicamente creadas para la proyección de obras artísticas multimedia.

Sin embargo, el net.art aún no ha alcanzado su más amplio desarrollo, pues con sus poco más de 10 años de existencia, falta mucho por explorar, explica Edith Medina, quien agrega que dicha tendencia, relativamente nueva, aún se encuentra en la etapa de aprendizaje y experimentación. Así como algunos artistas del videoarte en un principio experimentaban con el medio (la televisión) manipulándolo con la intención de probar todos sus usos, otros se fijaban más en la estética y configuración de la imagen, lo artistas del net.art se encuentran en esa encrucijada.

Dos principales corrientes están inmersas en el net.art. Por un lado se anticipa una vertiente ligada a la investigación y experimentación de las nuevas tecnologías, y otra parte la corriente relacionada con una búsqueda orientada más a lo artístico, basada en la estética y el placer del usuario. Como parte de estos proyectos de net.art se encuentra el video en línea, un formato más de expresión artística para presentar la imagen en movimiento.

En febrero del 2006, en el Museo de Arte Contemporáneo Rufino Tamayo, pudimos ser testigos de los trabajos de Santiago Ortiz, uno de los creadores hispanos más interesados en las tecnologías modernas, las cuales relacionan al arte con la ciencia y la comunicación.<sup>124</sup> Este artista colombiano es actualmente uno de los personajes más representativos de la escena del arte digital en Latinoamérica.

Su desempeño como matemático e investigador de arte y ciencia, logran que maneje perfectamente las técnicas de comunicación, creación y divulgación, junto con la literatura, espacio digital y arquitectónico, en sus piezas artísticas. La página de internet [www.moebio.com](http://www.moebio.com) es un contenedor, en el que pueden ser observadas obras como *Sphere/Esferas*, *Microcosmos* y *Bacterias Argentinas*, representativas de su trabajo, el cual discierne entre lenguaje, matemáticas, y biología.

Nuestro país no se ha quedado atrás en el intercambio de ideas y experimentos en la red. Un gran número de los artistas que se dedican a realizar video o piezas experimentales multimedia trasladaron sus ideas al espacio virtual. Fernando Llanos, Guillermo Gómez Peña y Arcángel Constantini son algunos de los creadores mexicanos que se adentraron al mundo del internet para posicionar sus obras.

---

<sup>124</sup> Cordero, Patricia. "Pone Ortiz a girar vocablos en la red", en *Reforma*, p. 13.



*Imagen en pantalla de plasma con objeto virtual y escultura real*

La obra de Arcángel Constantini, artista pionero en el uso creativo de la red, ha participado en numerosos festivales y eventos relacionados con la escena digital. Muy sensible a los cambios tecnológicos, Constantini empezó a trabajar con internet a través de su laboratorio de arte online *Unosunosyunosceros*.

Este mexicano estuvo involucrado con el arte en la red desde el comienzo de su trayectoria. Años después inició su labor como colaborador de arte digital en el Museo de Arte Contemporáneo Rufino Tamayo, donde actualmente organiza eventos e iniciativas en el marco del *Cyberlounge*, con el objetivo de divulgar y promover a los artistas locales que trabajan con los medios digitales.

Constantini impregna todas sus obras de una iconografía nostálgica que evoca los primeros microprocesadores. Entre sus obras para la red destaca *123456789px*, una pieza dedicada a los números en la que se cuestionan conceptos como tiempo y espacio.<sup>125</sup>

Cabe destacar que al igual que los primeros trabajos de video, correspondientes a la década de los sesenta y setenta, estas nuevas obras multimedia se caracterizan por la retroalimentación con el público. Los videos que podemos observar en las miles de páginas dedicadas a difundir estas tendencias van más allá de la simple presentación de una imagen. Son piezas interactivas que dependen al cien por ciento de los usuarios.

El ejemplo es la reciente exposición presentada en el museo Arte Alameda, titulada, *Starflight*. Una pieza que recrea un fragmento del universo, a través

<sup>125</sup>“Net.mex”, [www.elpais.es/comunes/2005/arco/net.art/2004Mexico](http://www.elpais.es/comunes/2005/arco/net.art/2004Mexico). Julio, 2006

de una obra interactiva tridimensional, la cual fue posible gracias a colaboración de la Universidad de Chicago y sus investigaciones científicas del espacio exterior. En palabras de la mexicana Brenda López, líder de este proyecto, la obra es “la combinación de una experiencia excitante entre un ambiente de realidad virtual para explorar el espacio en tiempo real, y aprender sobre las constelaciones”.

A través de este proyecto podemos percatarnos de hacia dónde se está moviendo el arte. En movimientos expresivos, cada vez más reales, cuya interactividad y enseñanza se convierten en el ingrediente principal. Como explica Brenda López, la expresión del artista se desprende de la necesidad de llamar la atención del espectador, con obras novedosas pero al mismo tiempo que dejen una enseñanza.

Además, otra de las características esenciales de los proyectos artísticos en el nuevo milenio es su fusión y constante colaboración con la ciencia. *Starflight* es una muestra de ello, pues la pieza es el resultado del trabajo en conjunto con instituciones como el Electric Visualization Laboratory (EVL), un laboratorio de investigación, ubicado en Estados Unidos, que representa la más sólida y formal colaboración entre ingeniería y arte.

Sin embargo, y a pesar de que en México los propios artistas están haciendo un enorme esfuerzo por reposicionarse en la nueva escena artística mundial, todavía se encuentran muchos tropiezos en el camino. Para Edith Medina, el problema con nuestro país es que siempre estamos “desfasados” con lo que pasa en otras partes del mundo. “Las computadoras que empiezan a utilizarse por los años 80, en México se generaliza su uso un poco después”, explica.

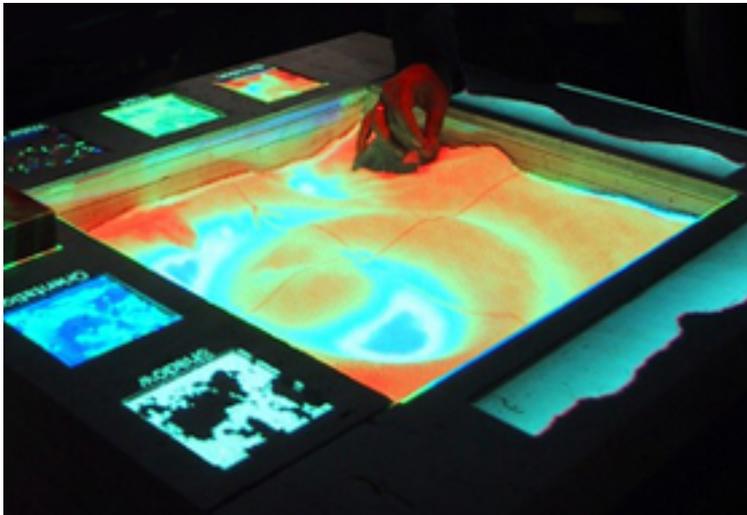
Por ejemplo con el net.art, a pesar de que se encontraron proyecto de este tipo en el país desde principio de los ochenta, éstos fueron aislados o eran trabajos que nadie conocía. “No existe una comunidad agrupada y bien formada de artistas dedicados al net.art, claro que hay personajes destacados en estas cuestiones como Arcángel Constantini, pero un gremio como tal no existe”, lamenta Medina.

El rezago del arte mexicano se hace más evidente en tendencias aún más recientes que el propio net.art. Tal es el caso de la Biotécnia y la Mecatrónica. “En México sólo tenemos a una persona que está utilizando estas cuestiones, él no se califica como bioartista y por eso lo mantendremos en el anonimato”, puntualiza la colaboradora del recinto Ex Teresa.

Las recientes tendencia del arte son tan desconocidas en nuestros país que muchos de nosotros no tenemos aún idea de qué se tratan. La Biotécnia es un nuevo movimiento artístico que tiene qué ver con la transgenia y la genética; con las ciencias químicas y biológicas.

Biotécnia o “arte transgénico” es definido por el artista brasileño, Eduardo Kac, como: “Una forma de creación basada en el uso de las técnicas de la ingeniería genética para transferir material de una especie a otras o para crear singulares organismos vivientes con genes sintéticos”<sup>126</sup>

Esta inusual forma de presentar el arte, que es cuestionada por su carácter científico, radica en la creación de vida, ligada con la naturaleza. A los creadores dedicados a la Biotécnia, no sólo les interesa utilizar formatos como una pantalla de televisión, un mouse o un teclado, sino que se enfocan más a ramas científicas-tecnológicas, en donde un ser vivo pequeño y microscópico se convierte en una pieza de arte. Es así, y por increíble que parezca, como el formato cambia radicalmente. “Ahora una cosa que es diminuta, que se pone en un birreactor, crece y crece y le doy de comer cada semana, y a eso le llaman una pieza de arte”, detalla Medina.



*El arte del siglo XX, una actividad donde se entrelaza la ciencia y la manifestación creativa*

En el extranjero, principalmente en ciudades como Berlín, Barcelona o Nueva York el arte transgénico empieza a ganar terreno rápidamente. Eduardo Kac, en el año 2000 presentó su obra *Alba*, una coneja fluorescente que fue posible gracias a la colaboración con científicos del Instituto Nacional de Investigación Agrónoma de Francia. Otro caso son las piezas de George Gessert, dedicado a alterar las características biológicas de distintas flores para generar híbridos de increíble naturaleza<sup>127</sup>.

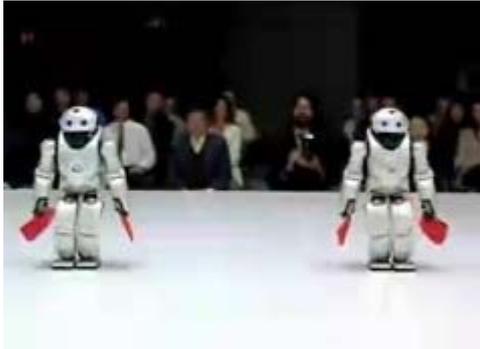
El único trabajo de biotécnia registrado en nuestro país es el de dicho artista “anónimo”. *Jardín de las delicias* es el nombre de su pieza, la cual trata sobre la realización de una serie de pastos de cultivo. Europa es en donde existen más piezas de biotécnia. En México aún nos falta mucho para llegar a eso, concluye Medina.

<sup>126</sup> Cortés, César. “Arte genético: los activistas de la nueva eugenesia”, en *Fahrenheit*,

p. 13

<sup>127</sup> Idem

Por otra parte, la Mecatrónica o Robótica es una corriente que trata sobre la utilización de pequeña maquinaria, como la de un teléfono celular o una licuadora para crear arte. Esta tendencia, ligada a la ingeniería industrial y mecánica, consiste en experimentar con pequeños motores para hacer piezas artísticas experimentales, es decir, al utilizar la maquinaria de una palm, junto con una caja de resonancia y lámparas ultravioletas, se crea una nueva obra artística.



*Robótica y Mecatrónica nuevas esencias del arte actual.*

El ingeniero en electrónica Miguel Grassi se ha desarrollado con plenitud en esta innovadora tendencia artística. Para este creador argentino, la robótica es parte de sus prioridades; sin embargo, la intrínseca relación que hace de esta disciplina con la sociedad es una de las constantes inminentes en su trabajo. Las obras de Grassi, así como sus experimentos científicos y mecánicos, pueden ser consultadas en su página personal: [www.miguelgrassi.com.ar](http://www.miguelgrassi.com.ar).

Como él, miles de creadores se han interesado en estas nuevas tendencias multifacéticas que llevan al arte más allá de un simple concepto o una escueta imagen. Un arte que rebasa los parámetros de lo convencional, al envolverse con la naturaleza, las matemáticas, la comunicación y la sociedad.

A ese ritmo tan sorprendente en que se mueve el mundo, donde a veces se pierde con facilidad el asombro entre tantas cuestiones que día a día vivimos, quizás lo único que tenemos a nuestro alcance es meditar sobre hasta dónde llegaremos y qué sentido tienen todas estas innovaciones en el arte, la tecnología y la ciencia.

## F U E N T E S

### BIBLIOGRÁFICAS

Agustín, José, *La contracultura en México*, Editorial Grijalbo, México, DF., 1996, pp. 168.

Baigorri, Laura, *El video y las vanguardias históricas*  
Ediciones de la Universidad de Barcelona, Barcelona, España, 1997, pp. 82.

Baigorri, Laura. *Video: Primera etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Ediciones, Asociación Cultural Brumanía, Barcelona España, 2004, 2da. Edición, pp. 235.

Bang Larsen, Lars; Blase, Christoph; Ribettes, Jean- Michel; Verwoert, Jan; Wege, Astrid. *Art at the Trun of the Millennium*. Editorial Taschen, Madrid, España, 2001, pp. 108.

Cantú Delgado, Julieta de Jesús y García Martínez Heriberto. *Historia del Arte*. Editorial Trillas. México, 2003, 4ta. Edición, pp. 283.

Autores Varios. *Mujeres Artistas de los siglos XXI*. Editorial Taschen. Madrid, España, 2001, pp. 191.

Clutier, Jean. *La comunicación audio-escrita- visual*, en Ciencias de la Comunicación, compiladores, Roberto Sánchez Rivera y José de la Mora Medina, México, CCH Vallejo- UNAM, UNAM

Del Río Reynaga, Julio. *Periodismo Interpretativo. Reportaje*.  
Editorial Trillas, México, DF., 1994, pp. 195.

Diccionario de la Real Academia de Lengua Española, Tomo I y Tomo II,  
Madrid, España, Vigésima edición, 1984.

Dorfles, Gillo. *Últimas tendencias del arte de hoy*  
Editorial Labor, Barcelona, España, 5ta. Edición, 1976, pp. 277.

Freeland Cynthia. *Pero ¿esto es arte?, Una introducción a la teoría del arte*,  
Editorial Cátedra, Madrid, España, 2004, 2da. Edición, pp. 242.

Iglesias, Francisco, *La televisión dominada*. Editorial Rialp, Madrid, España, 1990, pp. 116.

- Lambert, Rose Mary, *Introducción a la historia del arte. El siglo XX* Editorial, Gustavo Gilli, Barcelona, España, 1987, pp. 92.
- Lucie- Smith, Edgard, *Artes Visuales en el siglo XX*, Editorial Könemann. Colonia, Alemania, 2000, pp. 400.
- García Castro, Mario, *La ficción popular. Una evolución de las series de televisión en España*, Editorial Gedisa, Barcelona, España, 2002, pp. 253.
- Glusberg, Jorge. *El arte de la Performance*, Editorial Gaglianone. Buenos Aires, Argentina, 1986, pp.111.
- Pérez Ornía, José Ramón. *El arte del video*, Editorial Seval, Madrid, España, pp.191.
- Sánchez Blanco, Joaquín. *Conceptos de arte moderno*, Editorial Alianza, Madrid, España, 1989, pp. 335.
- Sturken, Maritia. *La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del video*, Ediciones Siruela, Madrid, España, 1989, pp. 84.
- Schopenhauer, Arthur, *La lectura, los libros y otros ensayos*, traducción Edmundo González Blanco, Editorial EDAF y Morales, 3era. Edición, México, DF., 2001, pp. 203
- Thomas, Karin. *Hasta Hoy. Estilos en las artes plásticas en el siglo XX*, Ediciones del Serbal, Barcelona, España, 1994, pp. 333.
- Villalobos Herrera, Álvaro. Presentación y representación en el Arte contemporáneo. *Ambientes, Instalaciones, Happening y Performance*, Editorial UAEM, México, 2000, pp. 147.
- Villar Movellán, Alberto y González Julián, Inmaculada. *Siglo XX Arte*, Editorial Promolibro, Madrid, España, 2003, pp. 132.
- Tolsoti, Lev. *¿Qué es arte?*, traducción de Teresa Begüiristain, Editorial Península, Barcelona, España, 1992, pp. 265.
- Walter, Benjamín. *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, Editorial Itaca, México, DF, 2003, pp. 127.

## HEMEROGRÁFICAS

- “Arthur Danto: El fin del arte”, Revista *El Paseante*, México, DF., No. 22, Febrero 1995.

“Culturale 2003, Diálogo entre México y Alemania”, *Instituto Goethe y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA)*, México, DF., febrero, 2003.

Exposición Manifiesta II, *Recinto Ex Teresa Arte Actual*, México, DF., (folleto), 1993.

“Los protagonistas del Futurismo italiano”, *Revista Saber ver*, México, DF. No. 18, septiembre, 1994.

“La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997”. *Museo Universitario de Ciencias y Arte, UNAM*, México, DF., (folleto), 2007.

“Memoria documental” *Catálogo II Bienal Internacional de Poesía Visual/Experimental*, México, DF., 1990.

“Pulso de los 90”. *Colección Museo Universitario de Ciencias y Arte, UNAM*. México, DF., (folleto), 2000.

Barney, Alice, “Matthew Barney”, *Revista Origina*. México, DF., No. 1, 2003.

Cordero, Patricia, “Pone Ortiz a girar vocablos en la red”. Periódico *Reforma*. México, DF., sección Cultura, 14 de febrero 2006.

Cortés, César. “Arte genético: los activistas de la nueva eugenesia”, en *Fahrenheit*, No. 20. México, DF., Diciembre- Enero, 2007. p. 13.

García, Adriana, “Abren convocatoria para la cuarta edición de Vidarte”, periódico *El Universal*, México, DF., sección Cultura, 15 de mayo 2002.

Hernández Edgar, “Artista Extremo, retrato hablado”, periódico *Excelsior*, México, DF., sección Comunidad, 9 agosto 2006.

Medina, Cuahutémoc, “De Vuelta al futuro: el cine verdad de Dziga Vertov”, periódico *Reforma*, México, sección Cultura, 24 de octubre 2001.

Orozco, Luís, “La peor pesadilla de Tarzán o calladitas se ven más monas. Entrevista a Guerrilla Girls”. *Revista Código 06140*, No. 24, México, DF., enero 2007.

Rivera, Héctor, “Murió Pola Weiss, y con ella lo mejor del videoarte en México”. *Revista Proceso*, No. 578, México, DF., 26 de mayo 1990.

Solís, Juan, “El video, experiencia de la clase trabajadora”, periódico, *El Universal*, México, DF., sección Cultura, 29 de enero 2003.

Solís, Juan, "Abre Transito para artes electrónicas y video", periódico, *El Universal*, México, DF., sección Cultura, 6 de diciembre 2005.

Tercero, Magali, "Ventana Kurimazunto", Revista *Fahrenheit*, No. 20 México, DF., diciembre- enero 2007.

## TESIS Y TESINAS

Hernández Miranda, Dante Octavio, *Pola Weiss: Pionera del videoarte en México*, UDLA-Puebla, (Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación), México 1997, pp. 84.

## PÁGINAS DE INTERNET

[www.mediatecaonline.net/mediatecaonline](http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline). Enero 2006.

[www.geocities.com/SoHo/Museum](http://www.geocities.com/SoHo/Museum). Enero 2006.

[www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org). Enero, 2005

"La creación audiovisual (El video arte)", [www.tendencias.artenuevo.com](http://www.tendencias.artenuevo.com). Agosto 2005.

"Net.mex", [www.elpais.es/comunes/2005/arco/net.art/2004Mexico](http://www.elpais.es/comunes/2005/arco/net.art/2004Mexico). Julio, 2006.

Baigorri, Laura, "Guerrilla Televisión", [www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org). Enero 2005.

Galindo, Gabriela, "Bas Jan Ander: Una obra en tres caídas", [www.replica21.com](http://www.replica21.com). Enero 2006.

Gasca, Omar, [www.altamiracave.com/ogascav.htm](http://www.altamiracave.com/ogascav.htm). Marzo 2006.

Llanos, Fernando. "Arte en video: antes, ahora y después... aquí", [www.f.com.mx](http://www.f.com.mx). Marzo 2006.

Répoles, Llauradó, Jaime. "Las pasiones clínicas de Bill Viola", [www.elnidodelescorpion.com](http://www.elnidodelescorpion.com). Enero 2006.

Robles, Alberto. [www.torrevisual.com](http://www.torrevisual.com). Marzo 2006.

Romero, Pablo. "Net-Art según Mark Amerika". [www.elmundo.es/navegante.com](http://www.elmundo.es/navegante.com). Enero 2006.

Zúñiga, Araceli. "México ¿Posmodernismo sin vanguardia?", [www.escanercultural.com.mx](http://www.escanercultural.com.mx). Marzo 2006.

Zúñiga, Araceli. "Rosa Chillante" *www.escanercultural.com.mx*. Noviembre 2005.

Zúñiga Araceli, "Un acercamiento a la obra de Juan José Díaz Infante". *www.escanercultural.com.mx*. Marzo 2006.

## ENTREVISTAS

Cappello, Domenico. Videoasta, México, DF. Noviembre 2005

Díaz, Infante, Juan José. Fotógrafo y músico mexicano, México, DF. Octubre 2005

Durán, Nancy. Directora de Difusión Laboratorio Arte Alameda, México DF. Enero 2006

Hernández, Gabriel. Artista visual mexicano, México, DF. Julio 2005

Llanos, Fernando. Videoasta mexicano, México, DF. Febrero 2005

Medina, Edith. Curadora, encargada del Centro de Documentación artística del Ex Teresa Arte Actual, México, DF. Febrero 2006

Zúñiga, Edith. Difusora videoarte en México. México, DF. Abril 2005

## VIDEOGRAFÍA

Para los capítulos II, III y IV se consultó material videográfico proporcionado en el curso "Artes Visuales, examinando 40 años", impartido por la artista mexicana, Graciela Fuentes, en el Centro de la Imagen de la ciudad de México, en el año 2005.

### **Peter Campus:**

- Double Vision, 1971
- Three Transition, 1973
- Four Sided Tape, 1976
- East Ended Tape, 1976

### **Richard Serra:**

- Boomerang, 1974

**Joan Jonas:**

Vertical Roll, 1972  
Volcano Saga, 1989

**Marina Abramovic:**

-Art must be beautiful, 1975  
-Imponderabilia, 1976  
-Relation in Time, 1976  
-Light/ Dark, 1976

**Ana Mendieta:**

-Body Tracks, 1974  
-Grass Breathing, 1975

**Chris Burden:**

-Shoot, 1971  
-Trough the night softly, 1973

**Paul McCarthy**

-The Black and white tapes, 1970

**John Baldessari**

-Baldessari sings Le Witt, 1972  
-I will not make any more boring art, 1971  
-Teaching a Plant the Alphabet, 1972

**Bruce Nauman**

-Stamping in the Studio, 1968  
-Black Balls, 1968  
-Gauze, 1968

**Vito Acconci**

-Theme Song, 1973  
-Three adaptation studies, 1970

**Martha Rosler**

-Semiotics of the kitchen, 1975

**Lynda Beglis**

Female Sensibility, 1973

**Hanna Wilke**

-Gestudes, 1974

**Dara Birnbaum**

-Kiss the girls; make them cry, 1979

**VALIE EXPORT**

-A perfect pair, 1986

**Richard Serra**

-Television Delivers, 1973

**Stan Douglas**

-Monodramas, 1991

-Television spots, 1987

**Maurizio Pellegrin**

-Death wish, 2004

**Garry Hill**

-Electronic linguistics, 1977

-Soundings, 1979

-Happenstance, 1983

-Why do things get in a muddle, 1984

**Bill Viola**

-Migration, 1976

-Sweet Ligth, 1977

-Anthem, 1983

-The passing, 1991

-The Greeting, 1995

**Guillermo Gomez Peña**

-Borderstasis, 1998

**Shapie Calle**

-Double Blind, 1992