

TALLER DE VIDEOARTE PARA ESCUELAS
Material de apoyo para docentes de Enseñanza Media**¿Qué es el Videoarte?**

El videoarte, el video utilizado como medio para la creación artística, nace cuando un grupo de artistas vinculados a las vanguardias de los años sesenta comienza a utilizar la nueva tecnología de la imagen electrónica con fines artísticos.

Cuando en **1965 se lanzan al mercado las primeras cámaras portátiles de video** y, por lo tanto, la tecnología del video se vuelve accesible, una nueva generación de artistas visuales incursiona en el arte de la imagen en movimiento. Un magnetoscopio portátil permite que las imágenes electrónicas se registren sobre una cinta magnética. La cámara de mano aportó movilidad, facilidad y, sobre todo, accesibilidad al arte de la imagen en movimiento. Aunque costosas, estas cámaras eran mucho más económicas que las cámaras de televisión y que las cámaras cinematográficas de 16 mm. -hasta entonces la herramienta utilizada por artistas independientes-. Con las nuevas cámaras portátiles desaparecían las restricciones impuestas por Hollywood y por las productoras de televisión. Rápidamente estas cámaras se convirtieron en un medio autónomo de la industria televisiva en manos de artistas, documentalistas, coreógrafos, que veían en ella una herramienta que les permitiría acceder a los espacios antes reservados a las productoras de televisión.

Los inicios del Videoarte**Las primeras obras**

La historia comienza en marzo de 1963, cuando **Nam June Paik** [Ver Anexo], perteneciente al grupo Fluxus [ver Anexo], realiza la exposición: "Exposition of music electronic televisión" en la Galería Parnass de Wuppertal, Alemania, donde presenta trece televisores con sus imágenes distorsionadas. La distorsión se origina mediante la manipulación de los circuitos de los televisores, creando imágenes abstractas. Más tarde agrega a sus imágenes segmentos de televisión pregrabados, poniendo en evidencia la violenta postura crítica que los artistas adoptaron respecto a la televisión. Veían en la TV al enemigo máximo de la cultura, al más claro exponente de la manipulación ideológica sobre la que se sustentaba la sociedad de masas. En relación a esta postura, poco tiempo después que Paik, en mayo de 1963, **Wolf Vostell**, realiza un evento en Nueva York, en el que entierra un televisor encendido atado con alambre de púas.

Del análisis de estas obras inaugurales de Paik y Vostell se pueden extraer algunas cuestiones centrales que hacen a la definición del Videoarte. En primer lugar, se define principalmente como una experimentación con la imagen electrónica, aunque la tecnología del video esté ausente de las obras –aún no habían salido a la venta las cámaras de mano-. En segundo término, las producciones pioneras se caracterizan por una clara aversión hacia la televisión, lo que ubica a ésta como una referencia inmediata e insoslayable.

En 1965 sale a la venta la primera cámara de video portátil para consumo popular. El primer artista en comprar una es Nam June Paik. Se dice que cuando se dirigía a su taller, después de haberla adquirido, su taxi quedó atrapado en un embotellamiento causado por la visita del Papa Paulo VI a la ciudad de Nueva York. Paik filma el acontecimiento y esa misma noche lo presenta en el café A-Go-Go ante un grupo de amigos. Había nacido así la primera obra de videoarte.

Con el transcurrir del tiempo, los realizadores comenzaron a preocuparse por definir las características específicas del video como medio, aquellas que lo distinguen de otros medios, dando lugar a verdaderas obras experimentales.

- En los años sesenta, artistas vinculados a las vanguardias y, en particular al grupo **Fluxus**, comienzan a utilizar la imagen electrónica y la cámara de video con fines artísticos.
- El artista coreano **Nam June Paik** y el alemán **Wolf Vostell** son los artistas pioneros en este campo; ambos presentan en **1963** las obras inaugurales del videoarte, en Wuppertal (Alemania) y Nueva York respectivamente.

Relación del videoarte con el cine y la televisión

El video, desde el punto de vista de la tecnología y del soporte, es un medio que se diversifica de la industria televisiva. En este sentido, para alcanzar su autonomía y constituirse en objeto y práctica independiente tuvo que cortar ciertas ataduras umbilicales que lo unían a la TV. Este divorcio de la televisión fue necesario para gestar su definición; los artistas visuales hicieron de él un instrumento indagatorio, experimental, para responder al espíritu de creación que comienza por la voluntad de revisar y de reinventar los lenguajes. De hecho, las primeras obras de videoarte, a las que nos referimos previamente, consistieron en manipulaciones de la imagen televisiva, como una crítica al discurso de los medios masivos. En ocasiones crearon señales de transmisión alternativas con propuestas experimentales e innovadoras que tenían un carácter crítico de la TV.

La necesidad de diferenciarse de la televisión y del cine se traduce –durante los primeros años- en la renuncia a la narratividad, en la ausencia de personajes y de actores en los términos que imperan en esos medios. El video rompe desde el principio con los códigos y principios del cine y de la TV en la medida en que no busca imágenes que sean fieles imitaciones del natural. Por el contrario, la creación se orienta a investigar los valores plásticos de la imagen electrónica, su estructura, el tratamiento de la luz y del color, la percepción, etcétera. La imagen lábil, magmática, inestable, de menor definición, ha favorecido y estimulado mayores niveles de manipulación. Los defectos e incluso los errores de las máquinas –imprevistos o provocados- se convierten en materia de creatividad. De por sí, la imagen electrónica, y luego las imágenes producidas digitalmente, son más manejables y versátiles, más moldeables y dóciles a los propósitos del artista que las imágenes producidas con medios analógicos –como las imágenes cinematográficas-.

La tecnología, entonces, favorece esta manipulación de los elementos propios del lenguaje videográfico, las tramas y texturas de la imagen electrónica, las mezclas de colores y de imágenes, la luminosidad, las incrustaciones, la yuxtaposición de imágenes por razones de afinidad estética y no sólo por la sucesión de tiempos. En este sentido, el video cuenta con una ventaja adicional respecto del cine: la posibilidad de controlar, verificar y modificar en tiempo real las características de la obra, del mismo modo que en el proceso de pintar un cuadro.

Estas son algunas de las características que distinguen al videoarte de los otros medios que trabajan con imágenes en movimiento: el cine y la televisión. En la definición de una identidad propia, el videoarte se nutrió de las artes plásticas, el arte minimal, el arte conceptual, la performance [ver Anexo], la música y el teatro. Por eso puede decirse que el videoarte es en sí mismo un arte multimedia, que amalgama los otros medios, y en el que se cruzan las diferentes disciplinas. En este carácter híbrido está su riqueza.

A través de la **renuncia a la narratividad** y orientándose hacia **la investigación de los valores plásticos de la imagen electrónica** y a su manipulación, el videoarte se diferencia del cine y la televisión, para conformar su propio lenguaje.

Lenguaje del videoarte

La ausencia de formatos establecidos hace del video un medio ideal para experimentar formas alternativas de creación audiovisual. En esa experimentación aparece con frecuencia lo que se ha denominado “montaje vertical”. Frente al montaje horizontal que caracteriza al cine, que empalma

tomas de manera lineal y secuencial, en el ámbito del video se desarrolla una serie de formas de montaje interior a la toma, que en general se despliegan de manera simultánea. Mediante incrustaciones, superposiciones, cuadros dentro del cuadro, sobreimpresión de textos que se desplazan por la pantalla de las formas más insólitas, etcétera, se experimentan nuevas miradas y lecturas del flujo audiovisual, que proporcionan un acercamiento inédito a la imagen en movimiento.

Con frecuencia, imágenes, textos y sonidos entran en confrontación. El sentido surge de la confrontación de tales fuentes antes que de su integración. La correspondencia entre esos elementos es algo que el espectador debe construir, obligado a una mirada más atenta y activa. Como en la poesía, el material audiovisual es un disparador para la expansión del sentido. El video investiga la relación entre las dos principales formas de comunicación de los hombres: la palabra y la imagen.

Otro elemento clave en la construcción narrativa del videoarte suele ser el ritmo. Entre los “tiempos muertos” de los registros en tiempo real y la “estética clip”, los artistas han explorado distintas formas para desacostumbrar a los espectadores de los ritmos conocidos de la narrativa fílmica o televisiva.

La digitalización del video –hoy en día una práctica generalizada- posibilita e incentiva un tratamiento mucho más intenso de la imagen y del sonido, el trabajo simultáneo con diferentes capas audiovisuales, la profundización del montaje vertical, así como la apropiación, y el ensamblaje, **de materiales de las más diversas fuentes**: registros de video, películas, televisión, música, fotografías, publicidad, efectos sonoros, textos, íconos y señalizaciones diversas, etcétera.

Dentro de la categoría de *videoarte* se puede encontrar una gran variedad de obras, extremadamente disímiles. Hay videos totalmente experimentales, que no se interesan por construcciones narrativas sino por indagar en el aspecto formal y jugar con las posibilidades que ofrece el lenguaje electrónico. Otros videos buscan desarrollar un contenido, más allá de lo meramente formal del lenguaje. Es el caso de los videos que proponen narraciones o ficciones, o de los documentales, donde la idea y el concepto tienen protagonismo al tiempo que se busca un tratamiento original desde el punto de vista del lenguaje y de la expresión.

Algunas características distintivas del lenguaje del videoarte:

- **montaje vertical**
- **confrontación de imágenes, textos y sonidos**
- **ritmo** diferente al de la narrativa fílmica o televisiva
- **mezcla** de materiales provenientes de diversa fuentes (registros de video, películas, televisión, música, fotografías, publicidad, efectos sonoros, textos, íconos y señalizaciones diversas, etcétera)

Desarrollo y extensión de la práctica del videoarte

Dado que el video ha dependido siempre de la tecnología (cámaras, proyectores, sistemas de alimentación), su desarrollo estuvo, en principio, restringido a los países que disponían de esos medios. Su práctica se extendió a fines de los años 70, al volverse accesible en otras partes del mundo –como Sudamérica o África-.

Hacia 1968, ya hubo muestras de videoarte en Argentina, Austria, Canadá, Dinamarca, Alemania, Gran Bretaña, Japón, España, Suiza y Estados Unidos.

La historia del videoarte –historia relativamente reciente, por otra parte- no puede organizarse como una sucesión de movimientos artísticos porque no se formaron ‘escuelas’ de artistas que se autodenominaran como tales. De hecho, la historia del videoarte está atravesada por todas las ideas y formas más representativas del arte del S XX –Abstracción, Conceptualismo, Minimalismo, Performance y Arte Pop, fotografía y arte digital-. Partiendo de estas categorías artísticas históricas, introdujo un nuevo dominio de lo tecnológico, con su propio lenguaje y sus referencias.

Si bien toma elementos del lenguaje cinematográfico, el videoarte fue desarrollado por artistas provenientes de otras disciplinas artísticas: las artes plásticas, el arte conceptual, la literatura, el teatro, la performance [ver Anexo] y la música. Es un arte multimedia, que se alimenta de varias artes.

Uno de los modos en que los artistas, inclusive los pioneros Paik y Vostell, aprovecharon esta nueva tecnología fue la grabación de actuaciones, performances y happenings [ver Anexo]. Esta función de registro se fue haciendo cada vez más importante en el videoarte, dado que este tipo de obras de *arte de acción* [Ver Anexo]—que a veces inclusive acontecen sin público presente—, dado su carácter efímero, sólo perduran como grabaciones de video o fotografías. Así sucede con las acciones de Richard Serra, Robert Morris, Vito Acconci o Bruce Nauman.

El video ha sido utilizado para extender, repetir, acelerar, desacelerar y parar el tiempo. En las manos de artistas como Vito Acconci, Bill Viola, Gary Hill, Dan Graham y Marina Abramovic, ha explorado el cuerpo del artista, la complejidad de la mente, y las desigualdades generadas por cuestiones políticas y de género.

Muchos artistas abordan las dimensiones plásticas y espaciales de sus proyectos realizando *videoinstalaciones* en las que, a través del uso de monitores, pantallas y de las más diversas superficies de proyección, la obra se proyecta al espacio tridimensional de la sala de exhibición. La videoinstalación cambia radicalmente las relaciones entre el espectador y la imagen electrónica; no se trata ya de ver las imágenes frente a un televisor o pantalla sino de recorrer el espacio e inclusive contemplarlas desde el interior mismo de la obra. Las videoesculturas de Paik, en que el artista creaba diversas formas con televisores, fueron las primeras videoinstalaciones.

Si bien hay artistas que se autodenominan como 'videoartistas' la mayoría concibe al video como un medio más, entre otros. Esta es la actitud que prevalece en los artistas contemporáneos que trabajan con video. Aún así, en sus 40 años de existencia, el videoarte ha pasado de los circuitos alternativos de arte a dominar la escena artística internacional.

Paradójicamente, a pesar de ser el video un medio fácil de manipular y accesible económicamente, la difusión de obras de videoarte es limitada. Se exhibe en circuitos periféricos, festivales especializados y en horarios marginales de la TV.

- La historia del videoarte no puede organizarse como una sucesión de movimientos artísticos; está atravesada por todas las ideas y formas más representativas del arte del S XX
- El videoarte fue desarrollado por artistas provenientes de diversas disciplinas artísticas: las artes plásticas, el arte conceptual, la literatura, el teatro, la performance y la música.
- Si bien hay artistas que se autodenominan como 'videoartistas' la mayoría concibe al video como un medio más, entre otros

Orígenes del Videoarte en Argentina¹

Las primeras obras

La primera obra argentina que incluyó la imagen electrónica fue **La Menesunda**, una ambientación creada en 1965 por Marta Minujín y Rubén Santantonín, con la colaboración de un grupo de artistas, todos ellos ligados al Instituto Di Tella de Buenos Aires, centro de experimentación artística de vanguardia. La obra consistía en un recorrido por diferentes ambientes y situaciones, donde el espectador se encontraba con escenarios insólitos que muchas veces solicitaban su participación: había una habitación con una pareja durmiendo en una cama, un laberinto de espejos donde ventiladores propulsaban una lluvia continua de papel picado, una cabeza gigante en cuyo interior una maquilladora arreglaba a los visitantes, un pasadizo de tubos de neón, etcétera. Entre todos estos ambientes, al final de una escalera, se ubicaban tres televisores, uno de los cuales estaba conectado en circuito cerrado, reproduciendo la imagen del visitante. Esta utilización del circuito cerrado en una obra artística es una de las primeras realizadas en el mundo. Marta Minujín había

¹ Este apartado fue extraído de: Alonso, Rodrigo: "Hazañas y peripecias del video arte en la Argentina", en *Cuadernos de cine argentino: Innovaciones estéticas y narrativas en los textos audiovisuales*. N°3, Buenos Aires, INCAA, 2005. El texto completo, y otros textos del autor, están disponibles on line en www.roalonso.net.

conseguido que un canal de televisión prestara la cámara, y la había incorporado al recorrido como una de las atracciones de la pieza. Pero sin saberlo, estaba dando el puntapié inicial para que un grupo de obras incluyeran la imagen electrónica en nuestro medio.

Al año siguiente, Marta Minujín realizó una experiencia que puede ser considerada como la primera obra de videoarte de nuestro país. Se llamó **Simultaneidad en Simultaneidad**, y formaba parte de una producción conjunta con los artistas Allan Kaprow en Estados Unidos y Wolf Vostell en Alemania. La idea fue que cada uno de los artistas participantes pensara un evento que los otros dos repetirían en sus países, simultáneamente. El evento propuesto por Marta Minujín, debido a sus complicaciones tecnológicas, no pudo ser reproducido por Kaprow ni por Vostell.

Simultaneidad en Simultaneidad fue un acontecimiento artístico en dos partes. En una primera jornada, sesenta personalidades de los medios de comunicación fueron invitadas al auditorio del Instituto di Tella. Allí fueron fotografiadas, filmadas y entrevistadas. Posteriormente, se les ofreció una radio para que escucharan, al mismo tiempo que se los ubicaba frente a un televisor al que debían mirar. Once días más tarde, las mismas personas asistieron al mismo lugar. Allí encontraron que sus imágenes

Este consistía en una serie de entrevistas grabadas a sesenta personalidades de los medios de comunicación, que en la segunda jornada se reproducían a través de monitores, proyecciones en las paredes, radio y altoparlantes. El espacio se convertía en un ambiente mediático, que devolvía a los participantes imágenes y voces fragmentadas y multiplicadas por la intervención de los medios.

Marta Minujín continuó realizando este tipo de obras durante varios años. En la misma época, David Lamelas presentaba **Situación de tiempo**, una sala iluminada por el ruido de diecisiete televisores encendidos en un canal sin programación. Negando el protagonismo de las imágenes, introducía al espectador en una experiencia sensorial que propiciaba una visión diferente sobre el universo de los medios. El grupo Fronteras realiza **Especta**, una experiencia en la que se invitaba al público a responder un cuestionario mientras se lo grababa en un video que posteriormente se reproducía en una sala contigua.

La década del 70

Durante la década del setenta, la producción de obras de videoarte fue escasa, debido a la falta de equipos en el país y a las complejidades de la producción. El promotor del videoarte en esta década fue Jorge Glusberg, entonces director del Centro de Arte y Comunicación (CAYC) y Jaime Davidovich el artista más representativo.

La década del 80

En la década del ochenta, se abarataron los costos de los equipos y comenzó una etapa promisoriosa para la disciplina. Las primeras obras que obtuvieron reconocimiento fueron aquellas que abrevaban en el lenguaje televisivo para satirizarlo o subvertirlo. Es en ésta década cuando empiezan a configurarse los primeros espacios y circuitos de exhibición: el Centro Cultural San Martín, el Instituto de Cooperación Iberoamericana y la muestra Buenos Aires Video.

La década del 90

La experimentación se consolida durante la década del noventa, en la que las exhibiciones se multiplican y se forma un público seguidor de las muestras de videoarte. Aparecen autores destacados que se convirtieron en referentes para los realizadores más jóvenes y que comienzan a llevar sus obras a festivales internacionales. Entre ellos se destacan Luz Zorraquín, el grupo Ar Detroy, Carlos Trilnick, Sara Fried, Jorge La Ferla, Diego Lascano, etc. También los ámbitos oficiales abrieron sus puertas al videoarte a través de ciclos organizados en el Museo Nacional de Bellas Artes y en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.

A mediados de la década del noventa se puede hablar de una "segunda generación" de videoartistas entre los que se puede mencionar a Marcello Mercado, Iván Marino, Silvina Cafici, Arturo Marinho, Pablo Rodríguez Jáuregui, Sabrina Farji y Jorge Castro.

Durante los últimos años se multiplicaron los espacios de exhibición, las muestras competitivas y los premios que estimulan la producción de videoarte. A esto se suma el uso cada vez más frecuente de la computadora como herramienta de tratamiento de las imágenes y de edición que incrementa las posibilidades creativas. Hoy en día estamos en presencia de una nueva generación de videoartistas en la que se destacan entre otros: Gastón Duprat, Mario Chierico, Adrián De Rosa, Federico Mércuri,

Gabriela Golder, Andrés Denegri, Sebastián Zicarello, Camilo Ameijeiras, Ian Kornfeld, Gregorio Ancho, Sebastián Díaz Morales y Gustavo Galuppo.

Si bien las primeras obras representativas del videoarte en la Argentina hacían referencia a la televisión, ésta no agota en ningún sentido la producción posterior. Muchos de los artistas exploran una vertiente poética, generando metáforas audiovisuales a través de la imagen electrónica y alejándose de las formas narrativas clásicas.

La posición histórica del videoarte siempre ha sido ambigua. Si bien comenzó en los espacios destinados a las artes plásticas, hacia la década del ochenta cobró cierta autonomía, ya que se exhibía en lugares específicos. No obstante, sería más preciso decir que su ubicación siempre estuvo a medio camino entre ambos ámbitos, según el vigor que cada uno de ellos pudiera ofrecer.

Durante la década del noventa el video adquiere un protagonismo inusitado en el universo de las artes visuales. Las grandes exposiciones de arte contemporáneo comienzan a preferir las producciones electrónicas por diferentes motivos: por su carácter espectacular, por su lenguaje más accesible al público general –instruido por el cine y la televisión–, por el interés de los jóvenes artistas hacia el medio, por su novedosa aparición en museos y galerías, por las nuevas condiciones de exhibición –la generalización de los proyectores de video, los reproductores de dvd, etcétera–, por su aceptación dentro del circuito comercial, por la influencia de los artistas que trabajaron históricamente con el medio.

Lo cierto es que, hacia los inicios de la década del noventa, ninguna exposición podía considerarse realmente contemporánea si no incluía alguna obra en formato electrónico, y fueron las videoinstalaciones las preferidas por su capacidad para atrapar al espectador en el flujo de las imágenes.

Actualidad del videoarte en Argentina

Con un apoyo institucional renovado, el videoarte ingresa en el nuevo milenio como una de las grandes manifestaciones artísticas del siglo veinte. Legitimado por críticos e historiadores del arte, su presencia en el circuito artístico local es, no obstante, el resultado de una historia concreta que pocas veces ha sido contada. Jóvenes realizadores y un creciente número de artistas plásticos atraídos por el soporte electrónico, dan vida renovada hoy a una manifestación que ya cuenta, en nuestro país, con más de treinta años de existencia.

Bibliografía utilizada para la elaboración del presente material:

ALONSO, Rodrigo. "Hazañas y peripecias del video arte en la Argentina", en *Cuadernos de cine argentino: Innovaciones estéticas y narrativas en los textos audiovisuales*. N°3, Buenos Aires, INCAA, 2005.

ALONSO, Rodrigo. "Temporada de subversiones", en *Arte y Nuevas Tecnologías*. Premio Mamba Fundación Telefónica 2005. Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires, 2006.

BERENGUER, Xavier. "Arte y tecnología: una frontera que se desmorona", en *Artnodes*: <http://uoc.edu/artnodes/esp/art/xberenguer0902.html>

DUBOIS, Philippe. "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general". Del libro: *Video, Cine, Godard*, Philippe Dubois. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000.

PEREZ ORNIA, José Ramón. *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. RTVE y Ediciones del Serbal, Barcelona, 1991.

LA FERLA, Jorge (comp). *La revolución del video*. Buenos Aires, Libros del Rojas, 1996.

MARCHAN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad 'postmoderna'*. Akal, Madrid, 1997.

OLHAGARAY LLANOS, Néstor. *Del video-arte al net-art*. Santiago de Chile, LOM, 2002.

PAUL, Christiane. *Digital Art*. Singapore, Thames & Hudson Ltd, 2003.

RUSH, Michael. *Video art*. China, Thames & Hudson Ltd, 2003.
New Media in Late 20th-Century Art. Singapore, Thames & Hudson,
1999.

Parte de la bibliografía utilizada para la elaboración del presente material, y una amplia selección de material sobre el tema, se encuentra disponible para su consulta en la Mediateca del Espacio Fundación Telefónica, de martes a sábados de 14.00 a 20.30 hs.

ANEXO

Nam June Paik

Nam June Paik es un artista coreano (1932-2006) considerado, junto a Wolf Vostell, el padre del videoarte. Su formación inicial fue en el área de la Música y de la Historia del Arte en la Universidad de Tokio. Para completar su formación viaja a Alemania, allí conoce a John Cage, figura que será clave en su posterior evolución, ya que junto a él entrará en el Movimiento Fluxus.

En 1961 conoce a George Maciunas e interviene junto con Vostell y otros artistas en la fundación del movimiento Fluxus en Europa. En 1963, en Alemania, realiza su primera exposición individual. En ese mismo año, en Japón, construye un robot (Robot K-456), obra que será expuesta en el Festival Avant-Garde de Nueva York en el '64 y que ya muestra su interés por las nuevas tecnologías. Este interés por las nuevas tecnologías y sus posibilidades lo condujo a comprarse una videocámara de mano apenas fueron éstas lanzadas al mercado, en 1965. La noche del día en que compró esa cámara presentó sus primeras grabaciones en un café de Nueva York.

"Paik realiza numerosas performances en las que utiliza pianos preparados y otros instrumentos creadores de sonidos y de ruidos (...) Paik destruye en algunas de sus acciones los pianos y golpea el teclado con la cabeza para extraer de este instrumento otro tipo de sonidos. En One for Violin Solo, una de sus composiciones y performances más conocidas (...) rompe un violín contra una mesa. Esta performance fue interpretada también por Maciunas en 1964, en un concierto Fluxus celebrado en Nueva Cork antes de la llegada de Paik.

La primera exhibición con la imagen electrónica es la Exposition of Music Electronic Televisión de Wuppertal (Alemania, marzo de 1963). La agresión a los instrumentos más representativos de la cultura musical la extiende a la televisión, aunque a diferencia de Vostell, acaba por utilizar los televisores como materia "positiva" y creadora en sus instalaciones y performances. Los televisores son sometidos, igual que los pianos "preparados", a un proceso de disfuncionalidad respecto a los sonidos y usos habituales que los caracterizan.

El inventor del videoarte fue un músico que adornaba sus instrumentos con todo tipo de quincallería, que rompía violines o extraía música de los objetos, que introducía en sus composiciones actos heterodoxos y provocativos, como romper huevos, pintar con la cabeza o cortar la corbata a John Cage (en el estreno de la performance-concierto Etude for Pianoforte, de Paik, 1960)."²

Fluxus

Se trata de un movimiento artístico creado por Josef Maciunas en Estados Unidos hacia 1961. Fluxus intenta romper con los canales habituales de comercialización del arte. Su deseo es llevar el arte a la vida. También inicia la búsqueda del momento efímero y la interacción con el espectador más allá de los 'depósitos' artísticos que son los museos.

"El dadaísmo será redescubierto en la década de los cincuenta (...). Entre los impulsores del neodadaísmo están el pintor Robert Rauschenberg, el músico John Cage –quien celebra el primer happening en el Black Mountain, en 1952-, el coreógrafo Merce Cunningham y otros artistas como Joseph Beuys y Allan Kaprow, vinculados todos ellos de distintas maneras con el video de creación.

² Perez Ornia, J.R. "El videoarte de vanguardia", en La Ferla, Jorge (comp). *La revolución del video*. Buenos Aires, Libros del Rojas, 1996. pag. 25.

Los happenings, la danza moderna y la música de vanguardia son los precedentes inmediatos del video, que nace en el seno de Fluxus.

Beuys, Yoko Ono, La Monte Young, Dick Higgins, Jackson McLow, George Brecht, forman parte, entre otros, de este grupo neodadaísta Fluxus en el que militan los dos pioneros del videoarte, el coreano Nam June Paik y el alemán Wolf Vostell. El grupo se aglutina en torno a la personalidad del lituano George Maciunas en 1961, como una tendencia sin jerarquías, de actitudes anarquistas y antiarte, que propugna la identificación, no exenta de utopía, entre arte y vida.

La principal actividad de Fluxus son las acciones, conciertos o manifestaciones que suelen desarrollarse de forma improvisada y que, a diferencia del happening, permiten un mayor distanciamiento del espectador y son menos espectaculares.

(...) Paik y Vostell se anticipan en dos años a la aparición de los magnetoscopios y realizan las que se consideran primeras manifestaciones prevideográficas. Son dos acciones Fluxus, efectuadas por separado: la Exposition of Music Electronic Televisión, de Paik, celebrada en la galería Parnass, de Wuppertal (Alemania) del 11 al 20 de marzo de 1963 y la acción El entierro de un televisor, de Vostell, celebrada en la granja de George Segal en New Brunswick (New Jersey, Nueva York), el 9 de mayo de 1963."³

Fotografía

Se considera como antecedentes de la fotografía a la cámara oscura –ya utilizada en el Renacimiento– y a diversas investigaciones físico- químicas sobre las reacciones de ciertas sales de plata a la luz.

La historia de la fotografía propiamente dicha comienza a principios del S XIX, cuando en 1816 el físico francés Nicéphore **Niépce** obtuvo las primeras imágenes fotográficas utilizando una cámara oscura y un soporte cubierto con una emulsión química de compuestos de plata que lo hacía sensible a la luz. Niépce bautiza este invento con el nombre de **heliograbados**. En 1839, el pintor francés Louis Jacques Mandé **Daguerre** realizó fotografías en planchas recubiertas con una capa sensible a la luz de yoduro de plata. Este proceso para la obtención de fotografías fue denominado “**daguerrotipo**”, y resolvía algunos problemas técnicos en relación al procedimiento inicial de Niépce, además de reducir los tiempos de exposición necesarios. Casi simultáneamente se desarrollaron métodos diferentes. El ideado en Inglaterra en torno a 1840 por William Henry Fox **Talbot** se basaba en un papel cubierto de cloruro de plata, más similar al de la fotografía actual, ya que producía una imagen en negativo que tenía que ser posteriormente positivada tantas veces como se deseara.

La fotografía es el primer medio mecánico para registrar y conservar la memoria visual de lo vivido. Es un testimonio de lo sucedido y también una interpretación de la realidad. Nos acerca a cosas desconocidas y establece una conexión entre dos tiempos, aquel en que fue tomada y aquel en que es mirada. Principalmente tiene tres utilidades: periodismo gráfico, en el que se incluye la fotografía documental, la fotografía comercial y publicitaria y la fotografía artística.

Arte de Acción

Se denomina ‘arte de acción’ a todas aquellas manifestaciones artísticas en que es precisamente la acción del artista lo que da su especificidad a la obra, sin que sea lo material u objetual, que puede estar ausente, lo que la define. En un primer momento la *acción* aparece como gesto sobre la tela, para luego cobrar autonomía con las *performances*, *happenings* y otro tipo de propuestas activas y participativas.

Los orígenes del arte de acción pueden remontarse a las vanguardias históricas, en relación con uno de sus principales objetivos, el de anular las distancias entre arte y vida, entre ficción y realidad, entre lo estético y lo real, y liberar a las artes plásticas de la representación mimética, del academicismo y de los medios y técnicas tradicionales. En este sentido, algunas experiencias dadaístas pueden considerarse como los antecedentes más lejanos de la performance, por el modo en que acentuaban la implicación física del artista y la soberanía del acto creador, así como por la declaración de la realidad en arte.

Sin embargo, el precedente inmediato y concreto de la performance y, más en general, del arte de acción, se gestó en Estados Unidos entre 1950 y 1958, fundamentalmente a partir del estímulo generado por la obra del músico John Cage, de la *action painting* norteamericana y de la obra de Allan Kaprow.

³ Perez Ornia, J.R. “El videoarte de vanguardia”, en La Ferla, Jorge (comp). *La revolución del video*. Buenos Aires, Libros del Rojas, 1996. pag.17-18.

El surgimiento del arte de acción en Estados Unidos tiene su correlato en Europa, principalmente a partir de la obra de dos artistas, J.J. Lebel y, sobre todo, Wolf **Vostell**. Las experiencias europeas muestran, respecto a las norteamericanas, un mayor interés por el contexto político-social desde una mirada crítica, llevado a las obras a través de la introducción de motivos referidos a acontecimientos sociales y/o políticos, pasados o presentes. Esta particularidad puede observarse en la obra de Vostell, quien de manera casi simultánea a los happenings de Kaprow, iniciaba sus "*décollage/happenings*", en los que recurre, por ejemplo, a motivos vinculados con accidentes automovilísticos o de aviación, elementos publicitarios, etc.

Fuera de los artistas mencionados, otras manifestaciones ligadas a los movimientos de vanguardia que establecieron las premisas determinantes del arte de la performance, fueron el movimiento **Fluxus**, el grupo japonés Gutai y sus acciones públicas, las antropometrías de Yves Klein y el Body Art.⁴

Performance

En inglés 'representación', la performance consiste en 'representar' ante un público y en directo una acción que consta de un argumento, un desarrollo y un final, o en presentar simplemente el evento que constituye esta representación como una obra de arte en sí misma. En el desarrollo de la acción por lo general se integran diferentes formas de expresión (danza, música, teatro o cine) para configurar una puesta en escena compleja. Según la definición de Marchan Fiz la performance, a diferencia del teatro, no es, o no es solamente, la escenificación de una acción, sino más bien la puesta en escena de un material complejo, como '*collage del material*' que incluye el movimiento y la acción humana. "*Su estructura es un 'medio mezclado' (mixed-media), una síntesis interdisciplinar de configuración espacial 'ambiental', arte objetual, sonido, proyecciones filmicas o diapositivas, teatro, acción, etc. (...) es el punto de intersección de tres medios: plástico-visual, musical y teatral, predominando en cada caso una faceta.*"⁵

Si bien puede incluir una cuota de improvisación, el desarrollo de la performance está más o menos preestablecido y el artista actúa ante un público no participativo, a diferencia del *happening*⁶, que -si bien es planificado por el artista en sus líneas básicas- está determinado en gran medida por los condicionantes de la propia situación y la participación activa del espectador, lo que hace que esté más librado al azar y al comportamiento espontáneo de los actores y que sea una forma abierta, sin estructura (un comienzo, un desarrollo y un final) definida.

Un elemento clave de la performance es su carácter efímero, la temporalidad de la acción es la que constituye la obra. Sólo podrán conservarse registros fotográficos, videos o los elementos utilizados. Este carácter efímero, propio del arte de acción, supone un cuestionamiento de la obra de arte tradicional en su dimensión objetual, dado que el estatuto artístico de la obra no reside ya en su materialidad, sino en su temporalidad, en el *aquí y ahora* del acto que la funda.

⁴ Otros artistas destacados dentro del arte de acción son: J. Dine, Oldenburg, Lebel, J. Beuys, G. Brecha, B. Broca, R. Filliou, Yoko Ono, Naum June Paik, R. Rauschenberg, C. Schneemann, R. Wats, etc. Marchan Fiz, Simón. *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad 'postmoderna'*. Akal, Madrid, 1997. p. 196.

⁵ Marchan Fiz, Simón. *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad 'postmoderna'*. Akal, Madrid, 1997. p. 196.

⁶ en inglés, 'suceso' o 'acontecimiento'