

# BREVE HISTORIA DEL VIDEOARTE

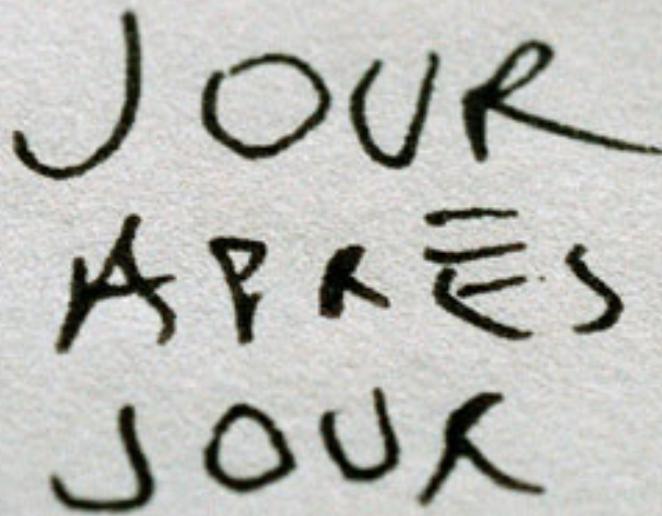
VIDEOARTE EN CONTEXTOS EDUCATIVOS:  
LAS NUEVAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES  
COMO PRÁXIS METODOLÓGICA EN LA  
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN ARTES DESDE  
UNA PERSPECTIVA A/R/TOGRÁFICA.

Ángel García Roldán

Para citar este texto:

(García Roldán, 2012: 21-29)

García Roldán, A. (2012): *Videoarte en contextos educativos. Las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de Educación Artística desde una perspectiva A/R/Tográfica*. Tesis. Universidad de Granada. pp. 21-29



JOUR  
APRÈS  
JOUR

Fargier, J.-P. (1979) *Jour après jour*. Fotografía

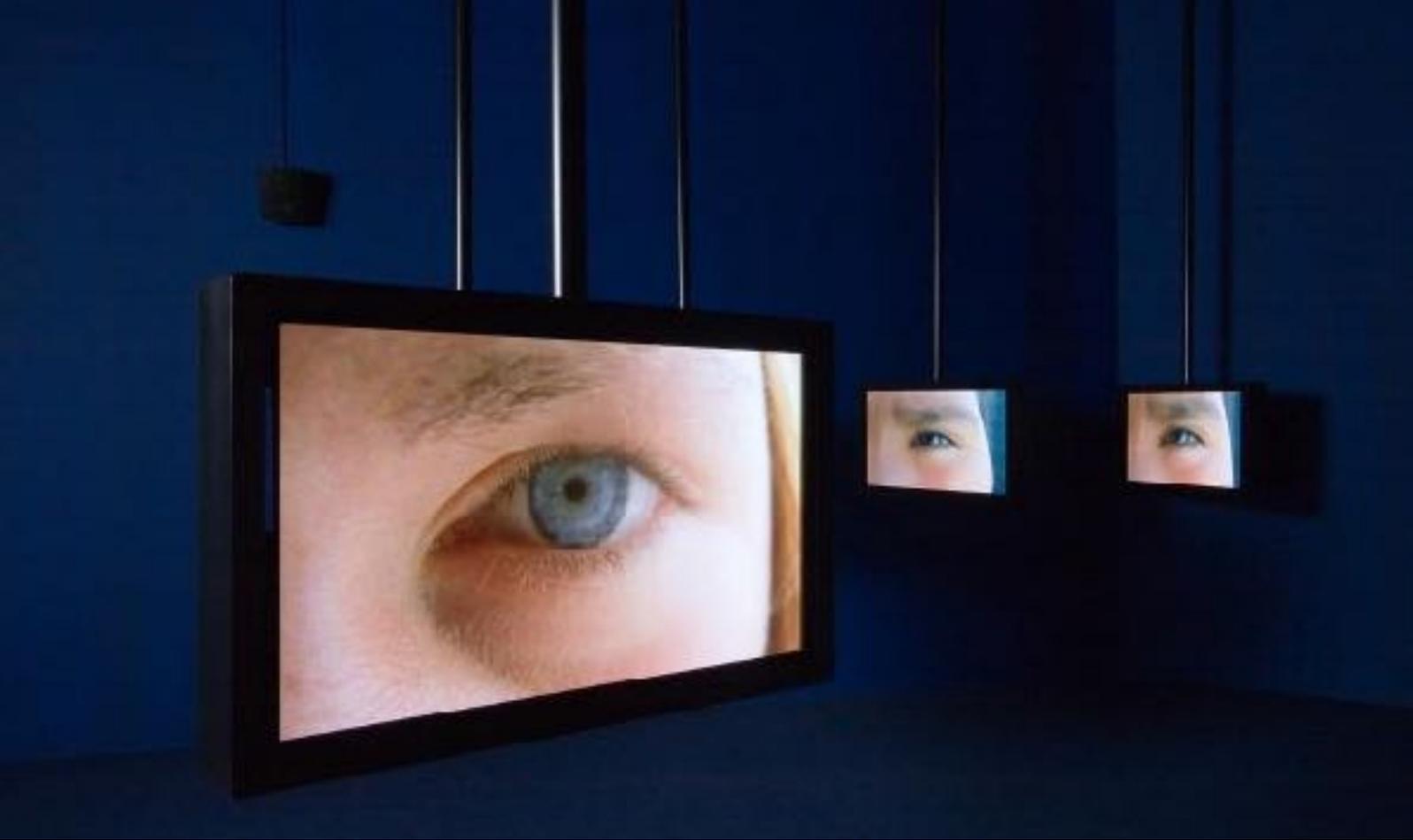
## Breve historia del Videoarte

*«El vídeo no es una forma que tenga la realidad de estar ahí,  
es mil maneras que tienen las imágenes de estar en otra parte».*

Jean Paul Fargier (2000)

Existe un consenso general en entender como *Videoarte* toda obra en la que total o parcialmente se utiliza la tecnología del vídeo, bien sea en formato electromagnético o digital y cuya creación audiovisual presente una intencionalidad claramente artística. Entendiendo por intención artística, toda aquella que añade un contenido experimental, formal, poético, filosófico, etc..., extra a la creación audiovisual en sí, mediante la utilización de recursos técnicos, narrativos, estéticos y conceptuales, no meramente comunicativos o informativos. Del mismo modo, se puede hablar de Videocreación o creación audiovisual, subrayando el sentido creativo de la actividad que se dirige principalmente a los sentidos de la vista y del oído, destacando siempre el interés artístico que sustentan sus autores.

La generalización en los últimos años del término Videoarte aparece unido también al intenso debate en torno a su autoría que desplaza la consideración tradicional del artista como autor único e incluye nuevas formas y estructuras como: el arte colectivo, participativo, colaborativo y educativo. Estos son también escenarios activos de generación de propuestas y proyectos de enorme calado e importancia en el mundo de la cultura, incluidos en el ámbito de las Artes.



Aitken, D. (2010). *The Moment*. Videoinstalación.

Así pues, al igual que las acciones artísticas no son exclusivas del entorno tradicional de las Bellas Artes, sus artífices tampoco han de ser limitados a la figura convencional del "artista" –aunque por consenso nos dirijamos con este término para identificar a sus creadores–. Uno de los primeros debates planteados en los años 80 se centra en torno a las impugnaciones relativas del término Videoarte. ¿Cuál es el origen de la palabra vídeo? ¿Qué connotaciones trae consigo que puedan esclarecer parte de su naturaleza?

Para responder a esta pregunta básica, es interesante detenernos en la raíz etimológica del término, ya que la palabra "vídeo" corresponde a la primera persona del presente de indicativo del verbo latino, "video", es decir "yo veo". Nos encontramos por lo tanto ante la idea de dicho medio como vehículo de una visión en primera persona, al contrario que el concepto de "televisión" cuyo significado es "visión a distancia" denominación que lo sitúa más próximo a comprenderse como medio de masas.

Rodriguez Mattalia plantea su comprensión como una tecnología capaz no sólo de grabar imágenes, sino también de tratarlas y difundirlas, al margen de la vía televisiva, como un medio similar al cine. El término plantea el problema de sus múltiples acepciones que designan, al mismo tiempo, desde una técnica –vídeo– a un producto acabado –un vídeo–, además de poder ser utilizado para caracterizar una forma artística, es decir: "el video" como Videoarte.

# VIDEO ARTE



Videarte. Gráfica.

La autora plantea que la consideración de esta amplitud de funciones proviene del conjunto de prácticas domésticas, artísticas, documentales, publicitarias, de vigilancia, etc, que el medio puede vehicular. Como ella misma apunta: «estas múltiples acepciones ponen sobre la mesa la pregunta de sí el vídeo es un medio, un soporte, una estética, una práctica artística, etc». (Rodríguez Mattalia, 2008: 139)

El término Videarte [*Videoart*] fuese acuñado en la línea de otros términos surgidos en la misma época como *body-art*, *land-art*, *conceptual-art*, etc. con el fin de nombrar las actividades videográficas que en el campo del arte comenzaron a tomar fuerza en los años 70. Inicialmente la expresión, *vídeo-tapes*, identificó este tipo de creaciones –en alusión a los dispositivos de cintas magnéticas donde quedaban registradas las grabaciones–, ampliándose al poco tiempo por otros términos como los de vídeo-esculturas, vídeo-performances o autorretratos videográficos, que intentaban concretar a través de estas combinaciones, definir el conjunto de acciones o intervenciones artísticas realizadas en soporte videográfico. Finalmente, el término anglosajón *Videoart* resultó ser la convención más extendida con adaptaciones en diferentes idiomas como *Videarte* en español o *Art video* en francés.

No es hasta la década de los 80, con la incorporación de un buen número de realizadores y teóricos que venían de otros ámbitos profesionales distintos al de las Bellas Artes, que se adopta el término *Videocreación* o *Vídeo de creación* para referirse a este tipo de producciones audiovisuales artísticas, abandonando el original de *Videoart* por lo controvertido del término, que no respondía adecuadamente –según la nueva generación de autores– al verdadero sentido de estas construcciones artísticas audiovisuales, abriendo con ello, un largo debate terminológico aun no concluido. (Rodríguez Mattalia, 2008: 140)

Podemos constatar, por ejemplo, como en países donde el videoarte despuntó más tarde – España y la mayor parte de países de Latinoamérica– el término de videocreación tuvo una mayor acogida y mantuvo su influencia hasta la actualidad, probablemente por la coincidencia cronológica de la irrupción del género en estos países y del debate creado –en los países donde si estaba consolidado como práctica artística– generando una particularidad dentro del arte realizado en vídeo de estas áreas periféricas.

Algunos artistas e investigadores del Videoarte en España, como Juan Crego, incidirán nuevamente a mediados de la década de los 90 sobre la problemática de la adjetivación del término, planteando que dicha indeterminación no sería más que un rasgo de la marginalidad del vídeo como forma artística ante la cambiante y omnipresente televisión que reduce a testimonial cualquier otro empleo creativo del medio videográfico. Mientras que la Pintura no se reduce a la redundancia terminológica “Pintura-arte” y la Escultura mantiene su consideración, sin necesidad de aclaraciones contextuales, el predominio de lo televisivo como medio de la imagen electrónica considerada “no artística” obligará a su adjetivación porque los escenarios que ocupan presentan una simbiosis entre lo tecnológico, lo identitario y lo natural. (Rodríguez Mattalia, 2008: 140-141)

Numerosos estudios que han revisado la evolución de este género artístico han concluido en retomar el inicial de *Videoarte* o *Videoart* como el término más apropiado para hacer alusión a esta forma de arte. En el texto dossier: *Primera generación. Arte e imagen en movimiento del Museo Reina Sofía se aclara*: «...en los años ochenta, en el contexto europeo particularmente, brotaron otros sintagmas sustitutivos como vídeo de creación o de autor, esquivando la ampulosidad de una disidencia artística de la que han prescindido por lo general otros medios, otras prácticas (implícitamente artísticas o no). A su vez, algunos artistas que han utilizado con regularidad el vídeo han manifestado sus distancias respecto a unos términos con los que prefieren no verse encorsetados. Incluso, en su lugar, asoma a veces una concepción sucedánea del medio, una práctica se diría que vergonzante que aspira a trepar a las plantas nobles de los museos, sorteando los recodos menos reverenciados y cotizados de las mediatecas». (Bonet, 2006:142)

Pero, ¿por qué se impugnó dicho término proponiendo expresiones alternativas que aun mantienen su vigencia y coexisten con el término videoarte? Dicha cuestión, puede responderse apuntando a dos causas entrelazadas. Por un lado, las polémicas abiertas en el seno de los creadores, comisarios, críticos e instituciones artísticas, ante la institucionalización de parte de las prácticas videográficas, incluyéndolas al campo del arte, lo que las arrinconaba al territorio restringido de museos y galerías. Por otro, la reivindicaciones de heterogeneidad e hibridez dentro del territorio vídeo, al que debían de sumarse otras prácticas estéticas, tradicionalmente consideradas “no artísticas”, como el clip publicitario o el *videoclip*, pero que formaban parte y adquirirían un mayor peso en la creación videográfica universal.

# FLUXUS FESTIVAL

THEATRE COMPOSITIONS  
STREET COMPOSITIONS  
EXHIBITS  
ELECTRONIC MUSIC

George Maciunas, Nam June Paik, Tomas Schmit, Emmett Williams, Robert Watts, Dick Higgins, Alison Knowles, Daniel Spoerri, George Brecht, Arthur Koepcke, Gyorgy Ligeti, Toshi Ishiyana, Jackson Mac Low, Benjamin Patterson, La Monte Young, Richard Maxfield, Ben Vautier, John Cage, Walter de Maria, Bernt Reissmann, Peter Brötzmann, Manfred Laurens Montwé, Willem de Ridder

Slechts 2 manifestaties in Nederland

ZONDAG 23 JUNI 1963 - AANVANG 8 UUR

**Amsterdam - Hypokriterion Theater** Roeterstraat (lijn 10)

VRIJDAG 28 JUNI 1963 - AANVANG 8 UUR

**Den Haag - Bleijenburg 16** (achter Stadsschouwburg) (Lancelot Samson)

Ridder, de W. (1963). Advertising poster for the festival at Hypokriterion Theater, Amsterdam, June 23, 1963 and Bleijenburg 16, Den Haag, June 28, 1963. Artistic organisers: G. Maciunas and T. Schmit. Poster.

Josu Rekalde en *Euskonews & Media 89.zbk* justificará la génesis de la transformación terminológica en España casi desde los primeros momentos de su aparición: «...en 1972 en Pamplona se celebran los Encuentros de Arte Contemporáneo, en los que además del propio Muntadas, varios autores entre los que se encuentra Juan Downey, participan con proyectos videográficos y con Vídeo Instalaciones. Pero no es esto lo que más caracterizó a estos encuentros, ya que siendo uno de los organizadores el músico Luis de Pablo, ese vídeo-arte español aún incipiente coincide con uno de sus padres ideológicos, John Cage. Sin embargo en la España de los setenta, paradójicamente, las actitudes musicales contemporáneas y el movimiento videoartístico tomaron caminos diferentes. Así mientras las primeras se organizan en torno a conciertos y performances de grupos como *Zaj*, en conexión directa con el también mítico grupo *Fluxus*; las segundas se organizaran en torno a muestras específicas de Vídeo o en exposiciones de artes plásticas. Más tarde, en los ochenta algunos autores intentarían retomar esas dos vías pero ya comienza la institucionalización del vídeo, son nuevas las perspectivas, e incluso el término videoarte se cambia y se amplía por el de Vídeo de Creación». (Rekalde, 2000)

El caso es que hoy en día aun son numerosos los ejemplos de textos sobre prácticas artísticas videográficas donde algunos autores consideran más adecuado utilizar otras expresiones como *arte electrónico*, *producciones videográficas en el campo del arte contemporáneo* o *producciones artísticas electrónicas*. Sobre las sustitución del término más extendido *videoarte* por el más general de *vídeo*, Guy Millard (1986, Ob. cit., Rodríguez Mattalia, 2008: 143) advierte que al

utilizarlo nos encontraríamos nuevamente ante una indeterminación pues el término *vídeo* tendería a ser interpretado como la técnica de registro audiovisual o incluso como el instrumento que lo permite y no como la forma artística que representa. Nosotros creemos, sumándonos a la opinión de Rodríguez Mattalia, que ciertamente, el término de Videoarte, puede no ser todo lo exacto que se quisiera, incluso mostrarse escurridizo y plantear inconvenientes a la hora de utilizarlo para catalogar una obra o producción videográfica, pero de todas las anteriores es la que más se ajusta a la realidad de la creación videográfica artística actual. El resto de términos –*vídeocreación, vídeo de creación, vídeo...*–, incorporan elementos importantes que debemos de tener en cuenta, incluso como observamos pueden cohabitar en una suerte de convención terminológica internacional, esto es, se utilizan los distintos términos como posibles pero teniendo en cuenta que todos se refieren a la misma realidad.

La solución aportada por Rodríguez Mattalia subraya una graduación de lo general a lo particular. El *vídeo* como medio de todas las prácticas incluye al *vídeo de creación* de productos videográficos como el *video-clip* -publicitario o musical– y el *videoarte* cuyo circuito de difusión son las instituciones artísticas públicas y privadas. (Rodríguez Mattalia, 2008: 143)

Esta propuesta, aunque aporte una solución al controvertido debate, no deja, en nuestra opinión, de plantear nuevas disyuntivas a la hora de considerar algunas obras que desde el Videoarte plantean procesos como el de la vídeo-vigilancia, o recuperan materiales como el vídeo doméstico asumiendo el poder de la imagen mediática como materia de trabajo, o simplemente estructurándose desde la videodifusión colectiva, despreciando cualquier tipo de estética o asumiendo el valor de la propia imagen espontánea, familiar y cotidiana como una disposición artística dentro de un todo colectivo, público, político, frecuentemente contestatario.

Otra cuestión, no menos controvertida y que también ha avivado el debate sobre la terminología empleada, ha sido el replanteamiento técnico que el territorio-vídeo ha sufrido con la expansión definitiva hacia lo digital. ¿Porqué llamarlo videoarte si la tecnología digital ha sustituido el aparato electrónico con el que se reproducía y se realizaba? Wyver, autor de *La imagen en movimiento. Aproximación a una historia de los medios audiovisuales* (1991), argumenta que el término audiovisual incorpora una visión más amplia de la *cultura de la imagen*<sup>1</sup> impuesta tras la homogenización de los medios digitales sobre el mundo de las imágenes videográficas. Por audiovisual podemos entender muchas cosas, entre otras; cualquier documento alojado en los servidores de internet como *Youtube, Vimeo, Internet Archive, Veoh, Dailymotion*, etc. Aunque, no por ello consideramos que la práctica artística designada como videoarte haya desaparecido en esta transmutación digital. Otra cosa, bien distinta, es plantear una categorización del audiovisual contemporáneo en la que el videoarte, dadas sus nuevas características digitales, haya desarrollado nuevas formas que requieran términos actualizados en su definición, como por ejemplo: el *vídeo-ataque, el vídeo-ambiente* o la *vídeo-acción*.

---

<sup>1</sup>Los nuevos conceptos asociados a la imagen digital han favorecido la aparición de nuevas terminologías como *iconosfera, cultura de la imagen* o *audiovisual*.

Como conclusión, debemos de destacar en este capítulo, que el carácter inestable del territorio videográfico ha trazado un campo de estudio que participa igualmente de esta inestabilidad y mixtura. En este sentido, la imagen-vídeo está en continua metamorfosis y evolución, haciendo compleja la construcción de un estudio estable sobre sus límites, concreciones y contenidos propios. Nuestra investigación viene a adherir un nuevo punto de vista y una decidida apuesta por incorporar nuevas posibilidades al hecho videográfico dentro del territorio del videoarte y la educación. Nos encontramos ante una serie de teorías abiertas, incompletas, encadenadas, que se responden y niegan unas a otras, aunque no es óbice para dejar de insistir en señalar nuevos caminos y territorios dentro de este territorio inestable caracterizado por la multiplicidad de manifestaciones, la variabilidad e inestabilidad de sus formatos y por último, la hibridez del lenguaje, permeable a otros medios y formas artísticas. De hecho, la necesidad de integrar el Videoarte a los ámbitos escolares y trazar a través de él una Educación Artística y Audiovisual que reporte una enseñanza más amplia y adaptada a las nuevas formas de la cultura visual contemporánea, pueda ser vista por algunos como una pretensión llena de imprecisiones en relación a los problemas de indeterminación del propio Videoarte. Consideramos que quizás sea la falta de una perspectiva más amplia, o la necesidad de preparación de los profesionales de la educación en este ámbito, el mayor escollo en nuestro empeño, pero no por ello lo convierten en un deseo imposible o utópico de alcanzar.

Las continuas fluctuaciones a las que se ha visto sometido el videoarte, suponen una apertura general y una flexibilidad del mismo que otras prácticas artísticas no poseen, permaneciendo más herméticas y lejanas tanto para el profesorado como para su alumnado. Desde nuestro punto de vista, es precisamente esta circunstancia la que hace más probable su inclusión y la que genera mayor interés en ciertos colectivos educativos preocupados por la creación artística contemporánea. No nos encontramos ante un tipo de expresión alejada de la realidad actual: el vídeo y la utilización de sus instrumentos es tan común que las narrativas que genera son universales.

Consideramos que parte de la distancia, en lo que se refiere al acercamiento y comprensión desde los contextos educativos al audiovisual contemporáneo, ya ha sido recorrida. El entorno cotidiano en el que nos movemos, nos informamos y nos comunicamos es audiovisual y los procesos de creación de imágenes ya no son exclusivos del mundo profesional. El acceso a las nuevas tecnologías es hoy un hecho y el universo de productos audiovisuales con los que interaccionamos inundan nuestro entorno. Por lo tanto, los procesos de comprensión relacionados con su creación y reconocimiento, y la interpretación de sus imágenes y códigos, pueden plantearse como un principio "latente" que permite pensar en un planteamiento de estas formas del audiovisual contemporáneo en los contextos educativos. Además estas creaciones audiovisuales mantienen las mismas posibilidades expresivas y la capacidad de desarrollar idénticos procesos conceptuales que cualquier otra forma de arte. Esto no quiere decir que desde aquí planteemos una Educación Artística que valore más unas formas y medios en



Beuys, J. (1974). *I like America and America likes me*. Fotografía del happening.

detrimento de otros, tan sólo exponemos la potencialidad de estos lenguajes para aproximarnos al arte de nuestros días, y cómo no; para releer y reconstruir los del pasado.

El videoarte, dado su carácter híbrido, permeable y su relativa juventud, es un ámbito de las Artes que no ha sacralizado, en exceso, ni la figura de su creador, el videoartista, ni la de la propia creación videográfica. Al contrario y siguiendo los postulados de Beuys (1972) podríamos proclamar que "todo individuo es un videoartista en potencia"<sup>2</sup>, máxima que nosotros hemos tratado de seguir dentro del aula y desde la que enfrentamos esta investigación.

Desde nuestra praxis, observamos como docentes y alumnado son más receptivos a entender lo que significa el arte de nuestros días y analizar el arte en su conjunto, desde una enseñanza artística basada en el videoarte. Y esto se debe, en parte, porque somos capaces de plantearnos un recorrido creativo a través de sus imágenes. Porque sus propias iconografías son altamente motivadoras y porque nos acercan a un ideario común, reconocido, que enlaza la amplitud cultural mass-mediática con las formas ocultas del propio arte universal. Estas imágenes son más cercanas que otras a nuestra experiencia vital, porque el individuo comprende de dónde surgen, cómo se relacionan y qué puede significar en su conjunto, abordando la controvertida intencionalidad con la que fueron creadas. El videoarte en la educación nos permite pensar con

---

<sup>2</sup> En relación a: Cada hombre, un artista: Conversaciones en Documenta 5 (1972). Clara Bondenman-Ritter y Joseph Beuys



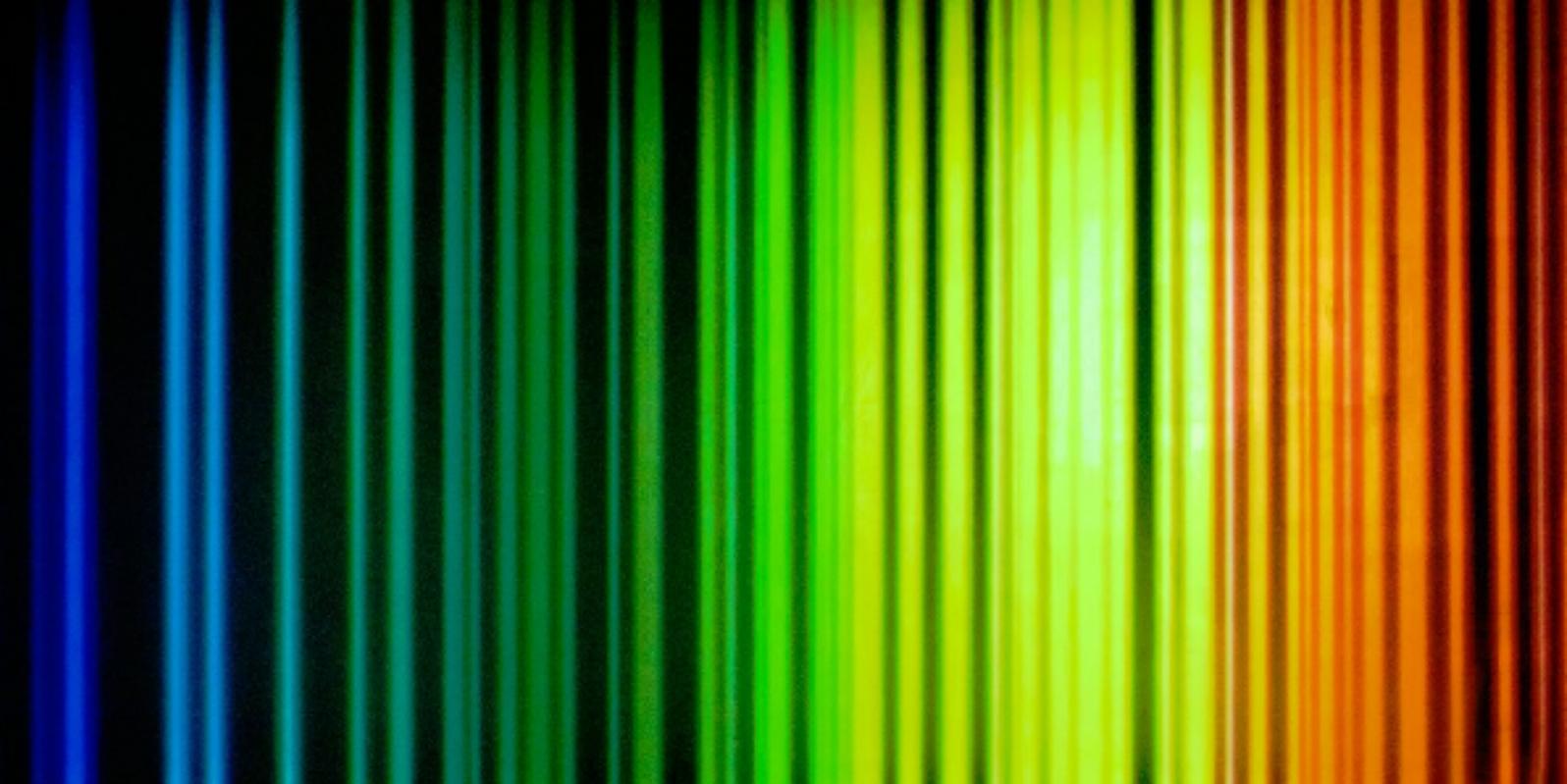
Rovner, M. (1974). *The Space Between*. Videoproyección.

imágenes casi de una forma intuitiva y educar la mirada para enriquecerla. Sin duda, estas afirmaciones, suponen un nuevo elemento que desdibujará en el futuro lo que significa el vídeo en el arte, quién lo elabora y que cuestiones aborda y definir los nuevos lugares y espacios en los que se difunde.

Queda de esta manera justificado nuestro decidido empeño por demostrar que el videoarte puede asumirse como proceso constructivo y evaluativo dentro de los procesos de indagación y aprendizaje. Como señalaba Jean Luc Godard: «Siempre he pensado que el cine es un instrumento del pensamiento». (Godard, 1995) El medio audiovisual es una potente herramienta de investigación, más aun, puede convertirse en un proyecto de investigación e indagación en el terreno de las Ciencias Humanas, y porque no, también en la propia exploración científica. El videoarte, es una forma potencial del medio videográfico para reconceptualizar y exhibir los distintos planteamientos del pensamiento artístico audiovisual. Podemos citar algunos creadores<sup>3</sup> –cuyos discursos audiovisuales desarrollan líneas de indagación interesadas en cuestiones sociales, políticas, marginales, etc...–, por ejemplo: Anri Sala, Michael Rovner, Candice Breitz, Klaus Vom Bruch, Sebastian Díaz Morales, Harum Farocki, Emily Jacir, Aernout Mik y Antoni Muntadas, entre otros. Estos autores plantean formas de ver y entender la realidad desde lo audiovisual, más allá del género documental o del film etnográfico, convirtiendo sus

---

<sup>3</sup> Consultar autores en el apartado 3.5.1. En clave de construcción audiovisual. (García Roldan, 2012: 372)



Balcells, E. (1912). *Años Luz*. Videoproyección.

observaciones e interacciones en una forma de arte audiovisual. Debemos de incluir, además, el uso del videoarte como exploración técnica y física en las producciones de Michael Snow, Jennifer Steinkamp, Eugenia Balcells, Sergio Prego, Jannet Cardiff & Georges Bures, Marcel-li Antúnez, etc, que abordan, entre otras cuestiones: las imágenes de síntesis, la cibernética o la robótica, y a los que sumaremos aquellos proyectos desarrollados por grupos, colectivos, docentes, etc., preocupados por una educación audiovisual y por la inclusión-difusión del videoarte en estos ámbitos como forma de entender e interactuar con el mundo; de acceder al conocimiento y de generarlo; de conocernos y relacionarnos con los demás; y definitivamente, de construir una identidad personal y cultural.

### **Génesis, historia y repercusión.**

Como adelantábamos en el apartado anterior: debido al corto pasado de la práctica y teoría videográfica y a las disyuntivas teóricas –que aun se mantienen– sobre los límites de lo que puede considerarse o no como videoarte, apoyadas por las polémicas etimológicas y las diferentes concepciones derivada de ésta, resulta compleja cualquier intención de definir de forma precisa los límites del medio. Si a esto le sumamos sus características propias que lo definen como un género inestable, variable, mutante e híbrido, además de reconocer la enorme variedad de sus manifestaciones realizadas hasta la fecha y la multiplicidad de medios y soportes desde donde se ha desarrollado, nos encontraremos en una situación que hace difícil hablar de una única historia del videoarte. Además, al menos en los momentos iniciales del género, la rápida transformación de los medios técnicos de grabación y reproducción, como la modernización constante de sus soportes influyeron en la desaparición de muchas de las primeras obras que valoraban más la inmediatez y la fugacidad de la acción en el medio, que su propia conservación.



El presidente Lyndon B. Johnson saluda al Papa Pablo VI en Nueva York. (1965).

Indudablemente el vídeo está en proceso de evolución por su carácter multi-formato y por ser un producto híbrido e intertextual que mezcla y adopta todos los lenguajes visuales y sonoros, pero además, por hacer compleja la descripción del contexto en el que se desarrollan sus propias prácticas creativas. La idea de vídeo como alternativa radical a la cinematografía incide aun más en generar este escenario de extrema complejidad que se resiste a cualquier tratamiento que aborde su historia y repercusión. Aun así, consideramos necesario, desde nuestra posición realizar un breve recorrido por algunos de los hitos que han marcado de forma decisiva al medio y sus producciones, para entender y valorar su propio desarrollo y considerar futuras intervenciones en los contextos educativos en los que vamos a trabajar.

El primer magnetoscopio<sup>4</sup> que registraba la señal de vídeo es anterior a 1956, pero no será hasta 1965 –otros autores datan este fenómeno en 1967– cuando el conocido *Portapak* de *Sony* irrumpe en el mercado. Con su aparición, el ciudadano de a pie pudo acceder a la creación audiovisual, sólo permitida hasta el momento a través del extendido *Super8* –el más pequeño de los formatos de cine, mucho más costoso y lento en la producción, que requería un proceso de revelado de la película y un proyector de cine apropiado para su posterior reproducción–. La introducción del *Portapak* en los hogares provocó inmediatamente un deseo de grabar todos los eventos familiares gracias a la retransmisión analógica realizada en el televisor doméstico, ayudando a difundir sus ventajas y aumentar la demanda de su mercado. Estos acontecimientos en cadena, obligaron a la creciente industria del sector audiovisual a evolucionar rápidamente,

---

<sup>4</sup> En 1958 aparece en Estados Unidos el primer magnetoscopio de vídeo profesional de la marca Ampex.



Nan June Paik trabajando en "Exposition of Music – Electronic Television". (1963).

mejorando las características de los primeros magnetoscopios que, además, incrementaron la duración de las cintas, mejoraron la facilidad de su uso y ofreciendo evoluciones significativas en cuanto a su portabilidad. Este hecho no fue pasado por alto por los artistas que vieron en este novedoso instrumento una posibilidad de experimentar con el medio audiovisual. Los artistas veían en este medio cualidades que no poseían los formatos tradicionales. Tal vez la economía y el automatismo de ver en el momento lo filmado, hacía mucho más viable cualquier proyecto realizado en este nuevo medio. Además, la experimentación con la edición de la señal capturada, posibilitaba también que los creadores pudieran explorar con un amplio abanico de efectos, incluso generarlos, ofreciendo cierta "plasticidad" a la creación audiovisual experimental. Se introduce así el vídeo en el panorama de la creación plástica y audiovisual contemporánea.

Wolf Vostell y Nam June Paik plantearon un nuevo camino para la imagen audiovisual en el arte<sup>5</sup>. Primero el alemán Vostell a través de sus alteraciones televisivas que evidenciaban la tensa relación entre el arte y la televisión (Colonia, 1959) y años después con su conocida obra *Decollage*<sup>6</sup> (1963). En 1965 el músico electrónico coreano Nam June Paik<sup>7</sup> comprará su primera

---

<sup>5</sup> Surgen en torno al grupo multidisciplinar Fluxus. Estos creadores con sus obras, tomando como herencia o nutriéndose de *ismos* como *Dada* o bebiendo del surrealismo y otras corrientes artísticas, tomarán el pulso al mundo artístico, a la televisión, al sistema y a los medios de comunicación de masas que ya empezaban a prosperar.

<sup>6</sup> Presente en la colección del Museo Reina Sofía.

<sup>7</sup> Este dato no deja de ser polémico en tanto que algunos autores fechan su aparición en el mercado en 1967.



Wolf Vostell. Fotografía Interview. (s.f).

*Portapack*, grabando el 4 de noviembre en las calles de Nueva York la comitiva de la visita Papal<sup>8</sup> que supuso la primera grabación con una finalidad claramente estética que captaba una realidad subjetiva exhibida horas después en el conocido Café à Go-Go, de Bleecker Street, en el Greenwich Village de Nueva York. No obstante, estos considerados “pioneros” del videoarte no son los únicos que se interesaron por la imagen-vídeo aunque si son los primeros en destacarse en el panorama internacional<sup>9</sup>. El inusitado interés por otorgar una paternidad al Videoarte, responde más a una voluntad de autolegitimación –paralela a su proceso de institucionalización en el mercado del arte–, que a una necesidad genésica para entenderlo. Como apunta Josu Rekalde: «Releyendo la historia del vídeo-arte, tanto más en la internacional pero también en la española, he tenido la sensación de que existe una gran necesidad de buscar la paternidad del movimiento. Necesidad que a veces raya la obsesión en algunos autores por demostrar cuál de los tres o cuatro primeros fue realmente el primero en gestar el vídeo-arte». (Rekalde, 2000)

A finales de los 80, Marita Sturken señala el deseo de crear una historia del vídeo en paralelo a su evolución, determinando el primero de todos los desarrollos y sus héroes como si se tratara de la creación de una nueva mitología. En esta dirección los autores Marcelo Expósito y Gabriel Villota,

---

<sup>8</sup> Visita del Papa Pablo VI a Nueva York en 1965.

<sup>9</sup> Desde el año 1955, algunos artistas plásticos se interesan por el vídeo y lo utilizan en su forma de aparato televisor (alterado-tratado) y como objeto plástico o ensamblaje. A principio de los 50 Ernie Kovacs realiza los primeros trabajos videográficos de alteración de imágenes televisivas, continuando el interés artístico por el medio en los trabajos de Karl Otto Götz, Nicolas Schöffer, Jean-Christophe Averty, Lucio Fontana o Les Levine –uno de los primeros en usar el *Portapack* junto con Paik en 1965–.

manifiestan la necesidad de cuestionar las orientaciones seminales del nacimiento del videoarte por parte de Paik y Vostell. Pese a ser un dato objetivo y cierto, podríamos igualmente interpretarlo como anecdótico. Igual ocurre con la herencia en torno a Fluxus, cuando se habla del origen del videoarte la referencia fundamental es la herencia de este grupo, despreciando la actividad de otros artistas y grupos coetáneos que usaron sistemáticamente diversos medios de realización reproducción mecánica de imágenes –no necesariamente de vídeo–, compartiendo idénticas posiciones teóricas e interdisciplinarias dirigidas prioritariamente a la deconstrucción de los sistemas de representación, fundamentalmente de aquellas imágenes procedentes de los medios de comunicación de masas y de la llamada sociedad del espectáculo. (Expósito y Villota, 2007: 179)<sup>10</sup>

Para Rodríguez Mattalia dos podrían ser las razones asociadas a este hecho. En primer lugar habría una razón tecnológica planteada por la desaparición de numerosas obras cuyos formatos resultaban rápidamente incompatibles ante la modificación y sustitución de los soportes magnetoscópicos. En segundo lugar, la rápida inclusión en los entornos museísticos del vídeo provocaría una necesidad de legitimación por parte de los artistas y una compartimentación por parte de las instituciones, que obligaría a una historia oficial dotando de cierta autonomía al campo videográfico. Por esta razón, la rápida definición y difusión de una historia oficial del videoarte, prácticamente institucional, provocó la extremada individualización en la búsqueda de ciertos “héroes”, que supuestamente estaban en el origen del medio y que desde ese momento son referidos como los “pioneros” del videoarte. (Rodríguez Mattalia, 2008: 21-22)

Dejando de lado los mitos alrededor de las primeras obras seminales, lo que si resulta una realidad es que los primeros videoartistas sentían desconfianza, no por el medio en sí sino por los media, acercándose a la nueva tecnología para atacar a la institución televisiva. Vostell enterró un monitor en 1963; Beuys puso otro de cara a la pared en 1968. Más curioso es el caso del denominado “profeta” Nam June Paik, que antes de realizar su mítica videografía también construyó su conocida instalación con trece monitores alterados (1962).

El periodo comprendido entre 1963 a 1969, se caracterizó por ser una etapa productiva tecnológicamente –tanto en Estados Unidos como en Europa– en el que se consolidan las técnicas para la obtención y manipulación de la imagen electrónica y en el que surgen nuevos conceptos y actitudes que irrumpen dentro del arte proyectándolo hacia nuevos territorios, como el creciente interés por las nuevas formas de creación audiovisuales.

---

<sup>10</sup> Publicado en DESACUERDOS 4. Proyecto de Investigación coproducido por Arteleku, La Diputación Foral de Guipuzkoa, el Centro José Guerrero, la Diputación de Granada. el Museu d’Art Contemporani de Barcelona y la Universidad Internacional de Andalucía.



Warhol, A. (1964) *Empire*. Fotograma.

Pese a surgir en los 60, el Videoarte sólo empieza a ser reconocido museológicamente una década más tarde en los países originarios –Alemania<sup>11</sup>, Francia y Estados Unidos, Japón y Canadá– que contaban con mayor infraestructura tecnológica, mayor desarrollo industrial y una mejor disposición cultural. Esta absorción institucional, producirá la mitigación del carácter contracultural y reivindicativo de sus inicios. Aun así, la inclusión de estas nuevas prácticas en eventos de enorme calado en el panorama artístico como la *Documenta VI* o en espacios museísticos de renombre como el MOMA, durante los primeros años de su andadura, no consiguieron provocar una aceptación mayor en el público habitual del arte contemporáneo.

Mientras tanto, en los entornos próximos al cine experimental se habían desarrollado algunos precedentes de artistas plásticos que rodaban películas como complemento a alguna exposición suya. Algunos ejemplo como Joseph Cornell con *Rose Hóbarth* (1939) o Bruce Conner en *A Movie* (1959), o los cineastas *underground* americanos que disponían en Nueva York de su propia sala diseñada por Peter Kubelka –con “orejeras” en las butacas para evitar toda distracción a la hora de ver los films–. Pero el verdadero cambio en la percepción de la experiencia cinematográfica vendrá a través de las imágenes y experimentaciones de otro artista plástico, Andy Warhol, convertido en cineasta. Sus ocho horas de *Empire* (1964), en la que sólo se contempla un plano único del rascacielos neoyorquino, o *The 24 Hour Movie* (1967), un *film omnibus* compuesto de segmentos de treinta minutos, vueltos a separar tras una primera y única proyección, cancelaban o al menos ponían en cuestión de forma radical la noción de asistir a su

---

<sup>11</sup> El término de Videoarte, se acuñó en 1963 en la galería alemana de Wuppertal por primera vez. Aunque en 1959 Karl Otto Gotz realizó sus primeras pinturas kinéticas alterando la señal de los televisores.



Snow, M. (1970) *The Central Region Fotograma*.

proyección de forma continuada. No era *cine para ver* sino *cine para hacer* mientras la película se proyectaba en el espacio –un antecedente de las vídeo-proyecciones que los *Vídeo-Jokeys* realizan en grandes eventos y fiestas actuales, con la diferencia de que estos últimos desarrollan un tipo de vídeo realizado en directo–.

Los artistas de este periodo están motivados por las actitudes *anti-sistema* y son fuertemente influenciados por los textos de Marshall McLuhan (1967) o Gene Youngblood (1970), que acuñará el concepto de *Expanded Cinema*<sup>12</sup>. A través de su lectura un buen número de artistas plásticos se acercase a la nueva creación videográfica. Más pronto o más tarde, los cineastas también acabaron cumpliendo la profecía democratizadora que rompía la unidireccionalidad de la emisión planteada por Youngblood. Entre otros, el canadiense Michael Snow, un artista llegado al cine desde terreno de la música y la plástica que rehizo en un mismo año su película *Region Centrale*

---

<sup>12</sup> En 1970, inspirado por la utilización del video por parte de Paik, pero también de cineastas como Scátt Bardett, el periodista Gene Youngblood publicó su influyente libro: *Expanded Cinema*, en dónde exploraba, más bien profetizaba la expansión de las posibilidades del cine experimental gracias a las nuevas tecnologías. El cine, profetizaría Youngblood en 1986 en *Millenium*, la biblia del cine underground (USA), se «puede practicar en tres medios: el celuloide, el vídeo, el ordenador de igual modo que la música se puede practicar con distintos instrumentos». El nuevo trabajo de la vanguardia, proseguía Youngblood, no era crear nuevos contenidos pues ya no quedaban, sino nuevos contextos para la recepción, lo que llamaba “metadiseño”. Abría de esta manera al cine hacia caminos como la interactividad –el cine expandido–, que hasta entonces sólo habían sido dominio exclusivo del videoarte.



*Videofreex (1973). David Cort, Bart Friedman y Parry Teasdale. Fotografía*

(1971) para convertirla en una videoinstalación retitulada que mostraba más preocupación por los procesos que por los resultados<sup>13</sup>.

Por otra parte, el contexto mundial caracterizado por un *inconformismo* tras los hechos de Mayo del 68, el establecimiento de jerarquías en la comunicación de masas, los movimientos activistas, etc. introducirán un compromiso social, político y crítico que motivará la generación de posturas en torno al vídeo como el *videoactivismo*. Aparecen en la escena artística, política y social proyectos colaborativos como los de *la guerrilla electrónica* o *guerrilla Tv*, el *vídeo comunitario*, etc., todos ellos exponentes de la *contra- información* caracterizada por perseguir una función social de la TV radicalmente opuesta a la asignada por los medios de masas y que volcarán su interés directamente en la *expresión artística* y en la atención a *determinados grupos sociales*. Muchos de estos grupos tuvieron un escaso desarrollo y sólo algunos lograron la creación de proyectos marginales fieles a sus líneas de trabajo.

En 1968 surge en San Francisco el grupo de artistas *Ant Farm*, compuesto por Chip Lord, Doug Michels y Curtis Schreier, que hacen uso activista del vídeo y que participarán activamente en la

---

<sup>13</sup> Las diferencias de ver esta película en proyección o a través de cuatro monitores instalados en una galería de arte obligaron a reconsiderar la idea de registro en tiempo real.



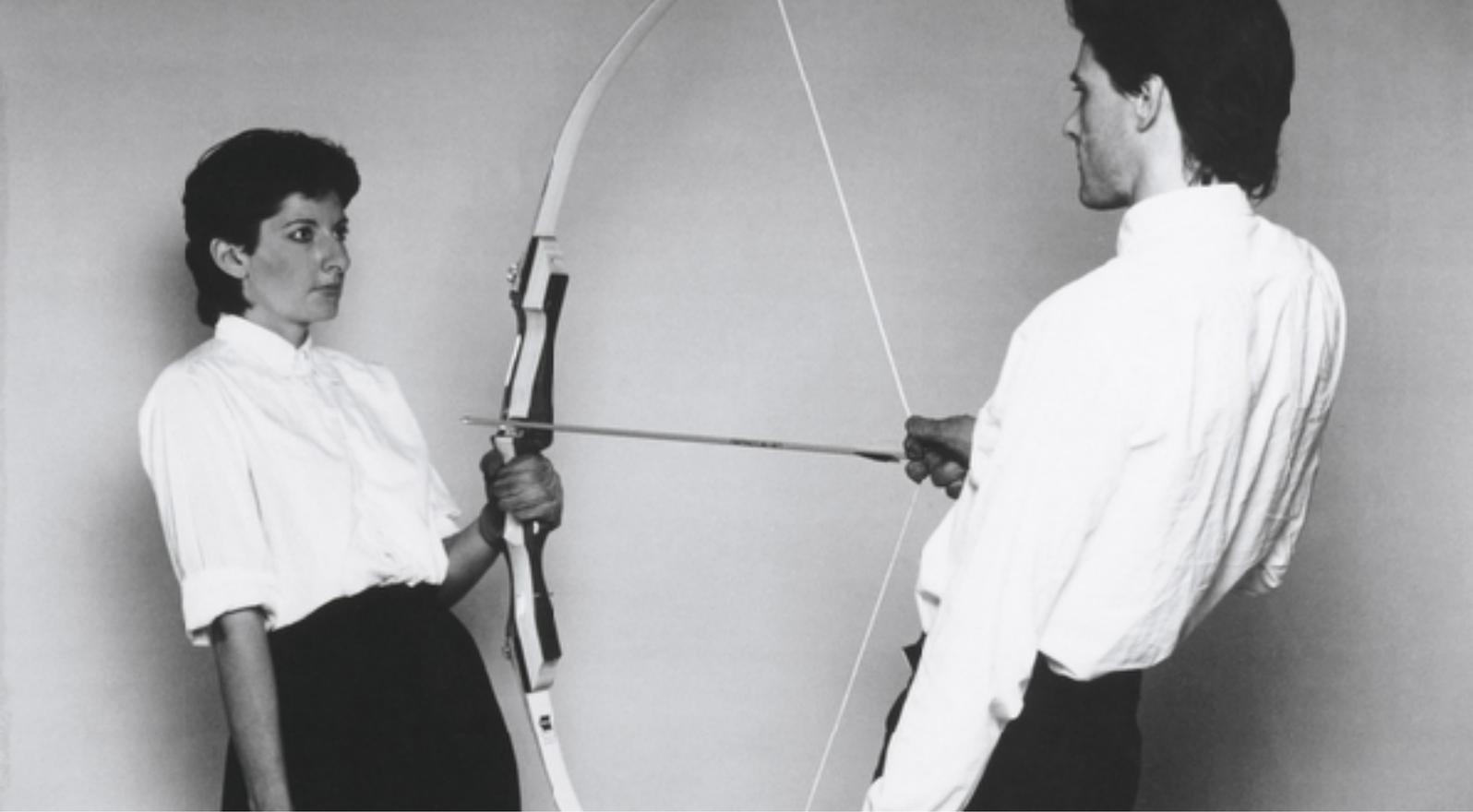
Ant Farm (1975). "Media Burn". video and media event by Ant Farm at the Cow Palace in San Francisco.

revista *Radical Software*, origen sintomático de *Guerrilla Television*. Posteriormente a este grupo se unirán otros como *Global Village*, *Vídeo Freex* y *Paper Tiger T.V.*

En 1968 aparecen las primeras galerías especializadas en videoarte. Uno de estos primeros galeristas, J. Neuman, crea *Dilexi Foundationy*, y G. Shum, inaugura la *Vídeo Galey Shum*. A partir de entonces el videoarte se introduce, con nombre propio, en los circuitos artísticos habituales y empieza a ser aceptado dentro del panorama artístico contemporáneo. (Rekalde, 2001: 72)

El primer vídeo que se emite por una televisión pública es la pieza de Paik: *Vídeo Electronic Opera #1* (1969) y en ese mismo año se crean diversos colectivos de videocreadores, grupos de acción y talleres de experimentación –*Televisionary Associated*, *Alternate Media Center*, *Open Channel* y *Media Bus*– en las ciudades de Nueva York y San Francisco. Podemos sumar, además, el surgimiento de otras organizaciones militantes y de reivindicación social como *Viet Nam Veterans Against the War*, *Gay Activist Alliance*, *Environmental Protection Administration*, entre otras, que también harán un uso creativo del vídeo como medio de comunicación. Paralelamente, en Francia, Italia, Alemania y Japón discurren numerosos eventos relacionados con el videoarte (instalaciones, exposiciones, creación de colectivos, etc.).

Desde 1970 y hasta 1974, la imagen que proviene del vídeo y de la televisión irá paulatinamente depurándose, perfeccionando los sistemas de grabación y disminuyendo el precio de los equipos. Aparece el sistema *U-matic* de tres cuartos de pulgada que rápidamente será adoptado por los videocreadores. En 1972, la tecnología hace posible el traspaso de los formatos no televisivos a los formatos de gran audiencia o *broadcast*. *Global Groove* (1973), de Nam June



Abramovich M., Ulay (1980). "Rest Energy". Videoperformance.

Paik, se convierte en la pieza de videoarte por excelencia proponiendo una Tv artística, propia del arte y de los artistas. La obra se muestra como una clave para entender el primer periodo de la manipulación artística en la señal de vídeo, y se convierte en una indiscutible influencia para el resto de videocreadores.

En los siguientes años, el gusto e interés por la imagen electrónica se van a ir extendiendo y dejarán de ser una novedad para normalizándose en las diferentes prácticas y disciplinas artísticas, así como en otras áreas del conocimiento. El vídeo comienza a ser utilizado como soporte documental de la propia obra, en el caso sobretodo de artistas que trabajan la acción y la performance, algunos ejemplo son: Joseph Beuys, Marina Abramovich y Ulay, John Baldessari, Vito Accoci, Bruce Nauman, David hall, Ulrike Rosembach, etc. Aparecen, además, las primeras ediciones de revistas de vídeo y aumentan las exposiciones dedicadas al nuevo género en las galerías de arte que comienzan a incluir en su nómina a videocreadores. En ese momento se emiten las primeras producciones artísticas realizadas por videoartistas para la televisión<sup>14</sup>, rompiendo la dinámica anterior de confrontación directa con el medio y aparecen los primeros talleres de Videoarte dirigidos por algunos de estos autores<sup>15</sup>. Paik, Vostell, Godard, Miéville, Viola, Orlán, Beuys, Abramovic, Acconci, Baldessari, Weibel, Graham, Kahlen, Kubota y Muntadas entre otros, son ya referentes dentro del videoarte internacional y sus producciones son vistas en

---

<sup>14</sup> La cadena de televisión WGBH de Boston crea un programa, producido por Fred Barzyck y el Public Broadcasting Laboratory, en el que presenta trabajos de Allan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlocks y Aldo Tambellini. Entre esos trabajos se encuentra la famosa obra *The Medium is the Medium* de Paik

<sup>15</sup> Al igual que sucede en la actualidad con los *Workshops* y *Master Class*, Paik realizó numerosos talleres para profesionales del vídeo durante varios meses entre 1978 y 1979.



Akerman, C. (1971). "In the Mirror". Video.

las galerías y museos de todo el mundo. Mientras tanto, en España, el *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía* abre sus puertas (1986) y lo hace con la exposición *Processors* que presenta, entre otras obras, las vídeo-instalaciones de Antoni Muntadas, Paloma Navares y Nam June Paik.

Aparece un nuevo término dentro de las prácticas audiovisuales contemporáneas: el *screen art*<sup>16</sup>, que reúne a artistas que usan imágenes en movimiento y cineastas que no temen salir de la sala oscura.

Chantal Akerman, por ejemplo –al igual que hiciera Michel Snow unas décadas antes–, también convirtió su película *D'Est* (1993) en una instalación que combinaba la proyección continua del filme con monitores de vídeo que mostraban secuencias aisladas y otro monitor que sólo emitía la voz de cineasta. Similar camino han seguido otros directores que se han alejado de la institución cinematográfica para acercarse al videoarte –género más adecuado para el tipo de trabajo que les interesaba hacer–. Es el caso del veterano documentalista Chris Marker, cuyos últimos trabajos alternan cine, instalación y Cdrom<sup>17</sup>, o las numerosas obras multimedia de Peter Greenaway<sup>18</sup>,

---

<sup>16</sup> Ligado a la idea de Gene Youngblood en *Expanded Cinema, cine expandido*.

<sup>17</sup> *Immemory* (MARKER, 1997)

<sup>18</sup> Una de sus propuestas más ambiciosa es, *The Tulse Luper Suitcase*. Ver web en: <http://www.tulselupernetnetwork.com/basis.html>



Greenaway, P. (1971). "Peopling the Palaces". Film-instalación

hastiado de las restricciones del cine convencional y precursor de otros formatos como el de *Cine de exposición*<sup>19</sup>.

Un hecho sustancialmente importante en el transcurso de la historia del Videoarte ha sido la irrupción de la informática a nivel de usuario a partir de finales de los años 70. Aunque inicialmente no permitía trabajar con contenidos videográficos, poco a poco se fue creando el software para su tratamiento y edición, lo que ha posibilitado la aparición paulatina de nuevos formatos digitales de vídeo, de mayor estabilidad y calidad, hasta conseguir la plena digitalización de los sistemas de edición a mediados de la década de los 90.

Es a principios de los 80 cuando se crean los primeros canales y programas exclusivos de TV en torno a la música y los videoclips. Aparece el canal MTV<sup>20</sup> que contribuye a un cambio radical en las formas de concebir la propia televisión, transformando sus productos culturales y la estética de los mismos fuertemente influida por los descubrimientos y desarrollos experimentales realizados en el videoarte.

Con la llegada del vídeo digital<sup>21</sup>, se multiplican los soportes y las aplicaciones que permiten modificar cualquier documento audiovisual. Las videocámaras ofrecen calidades profesionales

---

<sup>19</sup> Hoy la noción de un cine expandido continúa en iniciativas como las apropiaciones de películas por parte de artistas: *24 hour Psycho* (1993) de Douglas Gordon –apropiación de la conocida *Psicosis* de Hitchcock, ralentizada hasta durar un día entero–, o el dispositivo ideado por Dan Graham en la Documenta de 1997 para la exhibición múltiple de la ya de por sí densa *Histoire du cinéma* de Godard. Todo ello ha dado lugar a lo que Jean-Christophe Royoux describía hace ya un par de años como "Cine de exposición".

<sup>20</sup> El portal de la MTV, en internet está editado en múltiples idiomas, cuenta con secciones históricas, con eventos programados, con los contenidos que aluden a la propia televisión, a sus protagonistas y a las famosas *Toplist* de vídeos, y por supuesto de *PopStars*.

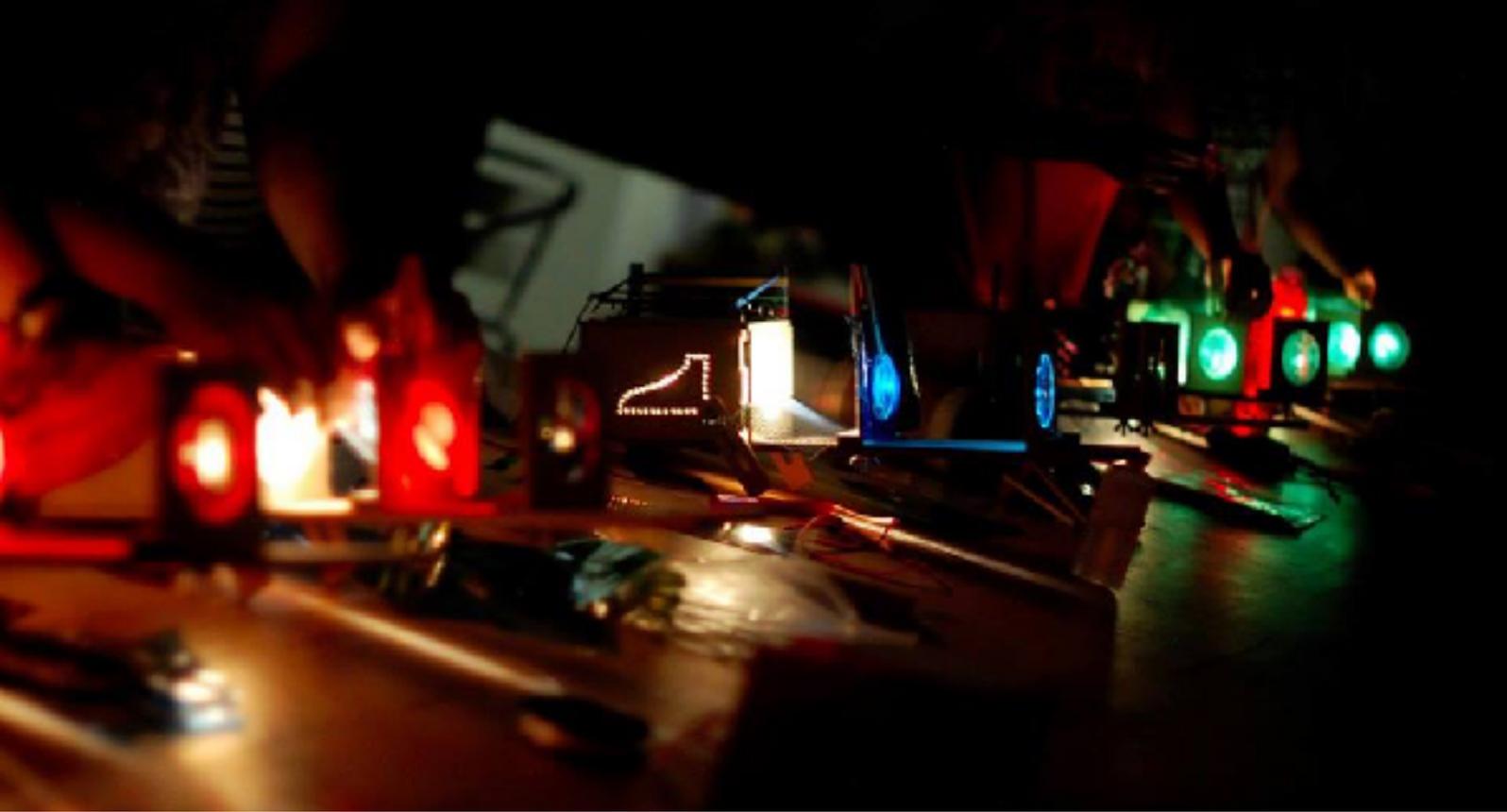
<sup>21</sup> Digitalización vendría a ser un proceso técnico de compresión del sonido y de la imagen que se aplica en la captura, transmisión, conservación para una posterior reproducción.

tanto en los registros como en su archivo y se pasa en un corto espacio de tiempo de las convencionales cintas analógicas a otros soportes digitales como el *miniDVD*, las *Memory Cards* o directamente los *Hard Drive*, que hacen posible la digitalización automática de la imagen. El vídeo deja de ser vídeo en su trasunto digital y con ello se abren nuevos debates en el seno de creadores, críticos y comisarios, que ven en este nuevo arte digital la necesidad de distinguir los nuevos productos. Nosotros consideramos que no se trata de una cuestión tecnológica o instrumental la que nos obliga a compartimentar la producción del arte electrónico de nuestros días y en la que ha de incluirse también el videoarte. Creemos, en todo caso, que se trata de una cuestión que concierne sólo al propio lenguaje, con sus alteraciones e influencias provocadas por los avances de la ciencia y la tecnología, que no logran modificar sustancialmente el sentido de estas producciones, ni la semántica de su mensaje.

Indiscutiblemente la revolución digital en la que nos encontramos ha hecho posible nuevos avances en el arte y sus productos, algunos tan específicos, que nos obligan a plantear si las nuevas tecnologías acaso no estén engendrando nuevos lenguajes. No obstante consideramos que estas transformaciones son sólo superficiales y que la forma se mantiene intacta a pesar de que los creadores accedan ahora a un nuevo mundo de efectos o a la sofisticación de sus herramientas de trabajo. La reducción de costes, la innovación tecnológica y las nuevas formas de comunicación guían a lo audiovisual hacia nuevas formas de comprensión y difusión pero el Videoarte como forma artística y lenguaje se mantendrá intacto, eso sí, ampliándose, transformándose, revolucionándose y proyectándose para mostrarse de una manera nunca antes descrita.

### **La transformación del público: nuevas controversias.**

Hasta aquí una breve historia del Videoarte que nos permite ver su desarrollo en apenas 50 años. A partir de ahora, debemos preguntarnos por su futuro, cuestión que suscita una nueva controversia y que nos hace plantearnos tanto el panorama productivo como las posiciones de sus espectadores. Lo digital ha transformado las tradicionales maneras de entender y acceder a lo audiovisual y todo lo que se refiere al arte, al igual que en su día ya lo hicieron los nuevos inventos de los medios de comunicación de masas. Bertold Brecht (1927/1932) en su conocida *Teoría sobre la Radio planteaba que*: «La cuestión de cómo se puede utilizar el arte para la radio y la cuestión de cómo se puede utilizar la radio para el arte –dos cuestiones muy distintas– tienen que subordinarse siempre a la cuestión, de hecho mucho más importante, de cómo se pueden utilizar el arte y la radio en general» adelantando seguidamente: «Esta cuestión se contestará, si tenemos razón o nos la dan, de la siguiente manera: arte y radio tienen que ponerse a la disposición de fines pedagógicos» (Brecht, 2003: 8).



*Colectivo Luz y Fuerza (2013). Muestra de cinema expandido. San Pablo del Monte Tlaxcala.*

Como consumidores culturales tenemos acceso a nuevas formas de consumo a través de la red: bases de datos, catálogos digitales o distribuidoras, son los nuevos escenarios que nos permiten acceder libremente a los contenidos audiovisuales del ámbito artístico. Pero no son los únicos; a estos se le suman las webs creadas para muestras específicas y exhibiciones, las generadas por festivales internacionales, los blogs sobre videoarte y aquellos dedicados a la cultura audiovisual en general, además de los nuevos espacios generados por las redes sociales que recoge todas las prácticas contemporáneas y los distintos proyectos relacionados con el videoarte. Con lo digital hemos cambiado la forma de entender la cultura a través de la red. Gracias a la propia tecnología y a su universalización se ha desarrollado un nuevo individuo social "conectado" que desea experimentar, de la misma forma que los creadores a los que tiene acceso a través del ciberespacio. La tecnología se individualiza cada vez más; el acceso de los móviles a internet y la posibilidad de entrar en línea con cualquier parte del mundo, hacen posible la generación y publicación de imágenes a través de la red.

Estas acciones, hoy cotidianas, nos acercan a la tecnología y la introducen en nuestras vidas, haciéndola imprescindible –como si siempre hubiese estado ahí–.

En los últimos días observamos como revoluciones sociales capaces de transformar regímenes autoritarios hacen uso del poder de convocatoria y difusión de redes sociales como *Twitter* o *Facebook*. La información audiovisual, en muchos casos, no proviene del entorno periodístico – debido a los bloqueos informativos o la instantaneidad de los

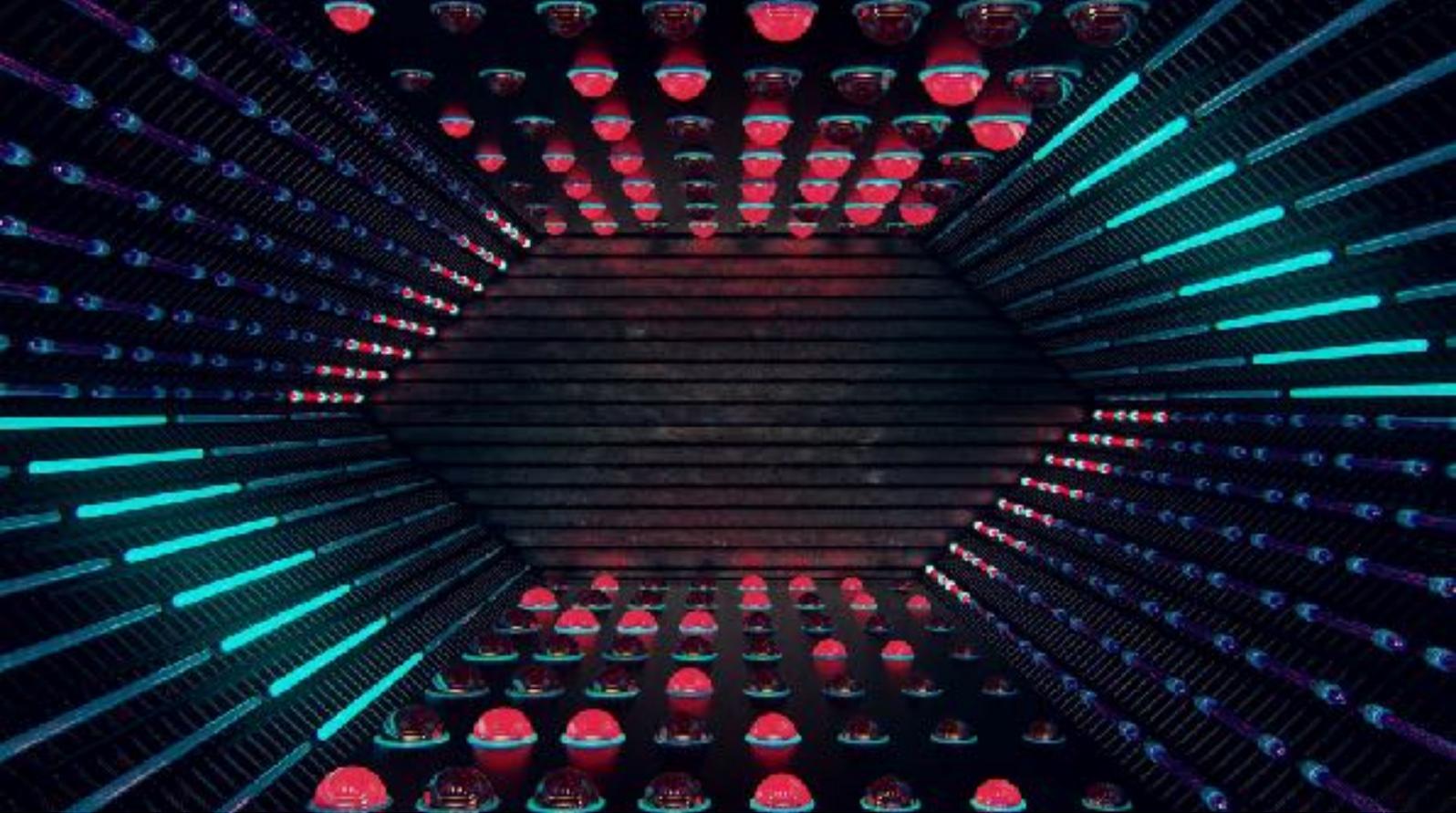


Caldini, C. (2010). *Muestra*. Fundación Lebensohn, Buenos Aires.

hechos–; los reporteros son ahora los propios ciudadanos que nos muestran sus imágenes “colgadas” en la red.

Podemos afirmar que el acceso al lenguaje audiovisual ya no es exclusivo de los mundos profesionales; se abren numerosas escuelas en todo el mundo dedicadas a la producción y al diseño audiovisual, las universidades reestructuran sus títulos oficiales para dar cabida a la nueva demanda y los profesionales adoptan las nuevas tecnologías digitales en los campos que van desde el diseño, la informática, la fotografía, la comunicación, o la publicidad, repercutiendo en una nueva concepción de la creación artística que es multiplicada, transmitida e intercambiada por la red, tanto en portales específicos, como en *Workshops*. Por ejemplo, los Vjs aprovechan este escenario para configurar un sistema de reciprocidad – de trueque informativo–, de sus nuevas creaciones generadas en la red. Este mundo virtual que surge como consecuencia de la crisis de lo real y al que accedemos a través del ordenador, influye en las posibilidades del vídeo que se multiplican de forma inimaginable. Tal vez debamos de dejar de hablar de videoarte –*videoart*– para hacerlo del su trasunto en la red –*videoart on the Net*–, incorporando nuevos parámetros, hasta ahora no planteados, como por ejemplo, el libre acceso del espectador.

Otra cuestión, que sin duda esta transformando la idea del audiovisual, es la referida al mercado de sus obras. El audiovisual en su conjunto y el videoarte en particular, se están



Docoptic (2010). VJ Loops.

viendo influidos por la "crisis"<sup>22</sup> que internet ha provocado en los sistemas de mercado y sobretodo en los derechos de exhibición de sus autores y productores. Sin duda, el debate se plantea complejo y delicado. No existen dos, sino varias posturas en relación a este tema. Es ilustrativo, por ejemplo, el discurso realizado por el entonces, Director de la *Academia de Cine Española*, Alex de la Iglesia, en la gala de los Goya de 2011<sup>23</sup>, en el que suscitaba una vez más el debate y la necesidad de acercar las posturas en torno a la defensa del cine pero teniendo en cuenta que la nueva realidad a la que este se enfrentaba era a la

---

<sup>22</sup> La música, la literatura y el cine sobretodo, son los grades perjudicados de un sistema de mercado que ya no puede controlar el libre acceso a sus propios contenidos porque fluyen libremente por internet. Acceder a ella y utilizar sus medios, implica una serie de contraprestaciones que los implicados aun no han asumido o no sabido transformar. Paradójicamente lo que en su día fue un beneficio hoy es el centro de la disputa: el libre acceso e intercambio de información a través de sus redes.

<sup>23</sup> Transcripción de un fragmento del discurso del director de cine Alex de la Iglesia: «No podemos olvidar lo más importante, el meollo del asunto. Somos parte de un Todo y no somos NADIE sin ese Todo. Una película no es película hasta que alguien se sienta delante y la ve. La esencia del cine se define por dos conceptos: una pantalla, y una gente que la disfruta. Sin público esto no tiene sentido. No podemos olvidar eso JAMÁS. Dicen que he provocado una crisis. Crisis, en griego, significa "cambio". Y el cambio es ACCION. Estamos en un punto de no retorno y es el momento de actuar. No hay marcha atrás. De las decisiones que se tomen ahora dependerá todo. Nada de lo que valía antes, vale ya. Las reglas del juego han cambiado. Hace 25 años, quienes se dedicaban a nuestro oficio jamás hubieran imaginado que algo llamado INTERNET revolucionaría el mercado del cine de esta forma y que el que se vieran o no nuestras películas no iba a ser sólo cuestión de llevar al público a las salas. Internet no es el futuro, como algunos creen. Internet es el presente. Internet es la manera de comunicarse, de compartir información, entretenimiento y cultura que utilizan cientos de millones de personas. Internet es parte de nuestras vidas y la nueva ventana que nos abre la mente al mundo... Sólo ganaremos al futuro SI SOMOS NOSOTROS LOS QUE CAMBIAMOS, los que innovamos, adelantándonos con propuestas imaginativas, creativas, aportando un NUEVO MODELO DE MERCADO que tenga en cuenta a TODOS los implicados: Autores, productores, distribuidores, exhibidores, páginas web, servidores, y usuarios. Se necesita una crisis, un cambio, para poder avanzar hacia un nueva manera de entender el negocio del cine».



Cañas, M. (2007). *Kiss The fire*.

de un público que había traspasado los límites de la sala. Y es que la idea de "Cine Expandido" adelantada por Youngblood ya no sólo se refiere a los aspectos físicos del cine, también sirve para describir un nuevo tipo de público "expandido" a través de los nuevos espacios virtuales dentro de una cultura visual global.

Es cierto que la circunstancia que nos ocupa difieren en muchos sentidos de la problemática del cine. El videoarte como producto cultural no responde exactamente a las mismas estructuras, ni en los costes de producción, ni en su exhibición, ni en las previsiones de beneficio. De hecho, no podemos considerar que sean productos semejantes, a pesar de tratarse de narrativas audiovisuales. Al contrario que en la industria del cine, los videoartistas no ven con tanto recelo la difusión de su trabajo a través de la red, incluso son muchos de ellos los que alojan sus producciones, ya sea a través de servidores gratuitos o bien en sus propias paginas web con una función clara: difundir su trabajo al mayor número posible de espectadores con un coste cero.

No obstante, comprobamos una notable disparidad entre los autores a la hora de tomar decisiones relacionadas con esta difusión a través de internet: existen autores que evitan alojar sus trabajos en servidores públicos, otros que al contrario, buscan una mayor difusión



(s.f) Imagen de *video mapping* sobre fachada de una iglesia

a través de ellos. Incluso, notamos diferencias entre unos servidores y otros, por ejemplo, en España en cuestiones de videoarte el servidor de *Vimeo* es el más frecuentado y utilizado por los profesionales, mientras que *Youtube*, el más conocido, también es el que tiene el nivel de aprobación menor entre todos los autores. Otros, como *Internet Archive*, que ofrecen mejores estándares de reproducción, son apenas conocidos por los artistas nacionales. A pesar de todo esto, nos parece paradójico que en ninguno de ellos aparezca la categoría descriptiva de Videoarte. Es más, no existe un canal diferenciado dedicado a éste, o un servidor que haya surgido con esta vocación compiladora, a pesar de que significaría una importante aportación en el estudio de este arte y lenguaje audiovisual. La posibilidad de centralizar puntos de referencia para visualizar las nuevas aportaciones, el conocimiento de los nuevos artistas, la posibilidad de acceder a documentación audiovisual y datos de todo tipo de otras instituciones que pudieran anunciarse o ser enlazadas, el acceso a todos los eventos que en cualquier parte del mundo se desarrollen en relación al videoarte, en definitiva; un universo de posibilidades tanto para autores como para consumidores<sup>24</sup> que por ahora se encuentra disperso y que complica cualquier tarea de investigación. Existen algunas aportaciones en este sentido, que plantean esta necesidad

---

<sup>24</sup> Por consumidores nos referimos a cualquier internauta que quiera acceder a esa información.

pero surgen como compromiso de algunas instituciones dedicadas a la difusión y estudio del Videoarte y sus creadores más importantes, por ejemplo: Video Data Bank, Encyclopedie Nouveaux Medias, Videoart World, IMAI Inter Media Art Institute, etc<sup>25</sup>–, pero lo que planteamos es otro tipo de apuesta relacionada con el videoarte emergente, los creadores menos conocidos, incluso un espacio abierto para los que ya gozan del reconocimiento en el mercado.

Ciertamente, nos encontramos en un ámbito difícil, en el que no existe un consenso general entre autores y donde tampoco están marcadas las pautas a seguir desde las instituciones. Acabamos de comentar como algunos no prestan mayor importancia al medio – normalmente porque están ya incluidos en los circuitos de galerías e instituciones museísticas–, mientras otros si ofrecen sus contenidos a través de la red, respaldados en muchos casos por licencias *Creative Commons*<sup>26</sup>, y apostando, con ello, por un pensamiento de vanguardia y una cultura libre a través de estos nuevos medios de difusión que transformarán inevitablemente el valor económico de la obra. Al alojar una obra en Internet no se cobra por ella, no se prima que alguien se la lleve a su casa a cambio de dinero. Parece que la tesis de W. Benjamin, vuelven a estar de actualidad y son incluidas en el debate en relación del apoyo institucional a las producciones contemporáneas: cómo subsisten sus autores, qué significa la profesionalización del arte y cómo el mercado es transformado ante los nuevos canales de difusión.

Para finalizar, es necesario aclarar que el videoarte, ante su formato y especificidad tecnológica, no goza del mismo interés que pueden suscitar, la pintura, la escultura, la fotografía o la instalación, entre otras, en el contexto internacional. Su coleccionismo se reduce a un pequeño porcentaje del total referido al ámbito contemporáneo, entre los que encontramos mayormente instituciones de tipo privado y público, que en España, desde hace más de una década, apuestan con iniciativas como la creación y financiación de Centros de Investigación y Producción, a las que se le suma la adquisición de un número importante de producciones representativas –de carácter nacional como internacional– para formar parte de sus colecciones. En España son reconocidas las mediatecas y centros de documentación de videoarte y arte mediático del MACBA (*Museu d'Art Contemporani de Barcelona*) inaugurado desde 1988, que incluye una videoteca abierta al público, bien documentada en cuanto al videoarte realizado en España. También es destacable la *Mediateca CaixaForun* que ofrece desde 1994 un amplio fondo documental y desde 2002, un servicio en red que promueve las búsquedas relacionales y transversales, constituyendo un buen ejemplo de la heterogeneidad del campo expandido del vídeo hacia lo digital en todas sus formas. Así mismo, han tenido su importancia instituciones como es el caso del

---

<sup>25</sup> Ver referencias de estos bancos de videarte y enlaces en: Bases de datos, catálogos digitales y distribuidoras de Videoarte.

<sup>26</sup> Creative Commons. Sitio web en: <http://es.creativecommons.org/licencia/> (Consultado el 7 de abril de 2011)

Departamento de Obras Audiovisuales del *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía* y el centro de producción, difusión e investigación artística, *Arteleku*, que funciona desde 1987 y que ofrece espacios para el trabajo artístico, organiza talleres, seminarios o exposiciones, incorporando en los últimos años el campo de las tecnologías en expansión.

### **Videoarte y Net.art. Primeros pasos hacia la comunidad global.**

El avance masivo de las tecnologías de la comunicación en este último siglo ha provocado la eliminación de las fronteras físicas en provecho de un acercamiento de las relaciones interpersonales. Los medios de comunicación son ahora medios participativos, como desearía Brecht en su *Teorías de la radio (1927-32)*, y la cuestión de las relaciones interpersonales acaparan hoy mayor interés que la potencialidad instrumental dispuesta por las "nuevas tecnologías" o la capacidad de poner en circulación una cantidad inabarcable de información. Nunca, hasta este momento, habíamos constatado una socialización tan dinámica en el marco de los medios de comunicación: Por un lado, la capacidad de acceder sin restricciones a sus contenidos y por otro, su uso generalizado, han generado un nuevo modelo de "libertad" en el marco cognitivo de la comunicación apoyada por la proximidad de los medios que sustituye lo físico y su realidad por lo virtual y su ficción. Ahora somos capaces de sentirnos más unidos sin vernos ni sabernos, obligándonos a redimensionar nuestra propia identidad y la relación metafórica con el otro. Por un lado está nuestro yo *virtual* y por otro un *cuerpo* que no puede olvidarse de su realidad. De esta forma, como indica Bourriaud, el espacio de la obra es el de la interacción, el de la apertura que promueve e inicia el diálogo. Las obras favorecen la relación y las experiencias interhumanas tratando de liberarse de las obligaciones de la ideología de la comunicación de masas. Son, en cierta medida, esquemas sociales alternativos e intersticios sociales. Y es que lo que existe entre el sujeto y la imagen, no puede ser entendido como totalidad, sino como un espacio común de apertura hacia un "espacio intersticial" definido por Bourriaud como el «...espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema, integrado de manera más o menos armoniosa y abierta en el sistema global». (Bourriaud, 2006: 16)

El ciberartista Roy Ascott<sup>27</sup> a favor de una "arquitectura de la cibercepción", explica cómo las ideas de la cibernética, la teoría de sistemas y la percepción se reorganizan en el

---

<sup>27</sup> Roy Ascott, especialista en cibernética y telemática, lleva dedicado a cuestiones vinculadas al arte, la tecnología y la conciencia desde la década de 1960 y se muestra favorable de una "arquitectura de la cibercepción" en la que se ponen en juego tanto las ideas de la cibernética y la teoría de sistemas, como la investigación de la inteligencia artificial y las teorías de la percepción. Según Ascott: «la cibercepción no sólo implica la existencia de un cuerpo y una conciencia nuevos, sino también la redefinición de un modo en que podamos vivir juntos en el interesespacio entre lo virtual y lo real»; en el que tienen lugar nuestras interacciones cotidianas sociales, culturales y educativas.

intercambio entre la tecnología y el mundo, tal y como hoy lo conocemos. Según Ascott, podemos comprobar la existencia de «un arte que es inestable, en flujo cambiante, un arte con vida paralela, no a través de representación o narrativa, sino en su proceso de emergencia, incertidumbre y transformación que favorece la ontología del porvenir más que la aserción del ser, un arte moviéndose a través de re-materialización postbiológica<sup>28</sup>, un arte de representación, sin audiencia. Un arte íntimo, flujo libre resultante de la interacción entre espectadores participantes dentro de las redes de transformación. Un arte, en resumen, que reencuadra el conocimiento, articulado como instrumento físico, explorando los misterios de la mente». Esta "nueva facultad" concretada a través de la cibercepción favorece la intensificación de las interacciones perceptivas y cognitivas en las redes de los medios cibernéticos, lo que nos conduce a construir una arquitectura global coleccionista de "nuevos mundos" que nos capacita «...para la distinción de nuevas formas de conocimiento, nuevas cualidades mentales, nuevas formas de cognición y percepción "ciberpercepción"». (Ascott, 2002)

La cibercepción no sólo implica la existencia de un cuerpo y una conciencia nuevos, también la redefinición de un modo en que podamos vivir juntos en el interespacio entre lo virtual y lo real, cuyo resultado, según Ascott, es una "interrealidad": un estado borroso entre lo virtual y lo real en el que tienen lugar nuestras interacciones cotidianas sociales, culturales y educativas.

Andre Michelsen recupera las palabras de Cornelius Castoriadis en su obra *Les carrefours du labyrinthe* advirtiéndole que: «Toda sociedad se halla en un medio al que se enfrenta. El interior de la sociedad también está impregnado de dicho medio. La resistencia que presenta el medio no es, por consiguiente, ni indefinida ni absoluta. No es absoluta porque lo real no-trabajado no es inamovible, no está fosilizado. En lo real se dan enormes "inter-espacios" que pueden desplazarse, unirse, cambiarse, dividirse e insertarse como efectos causales en la marea de lo real. Así, no sólo la tecnología, sino cualquier actividad, se torna imposible... Lo mismo que cualquier actividad, todo conocimiento, incluso la mera observación, la tecnología está apoyada por este carácter "racional de lo real". Es más, la tecnología explora, descubre e impulsa lo puramente virtual a través de sus actividades. Gracias a la tecnología, el mundo se divide en ámbitos fundamentales: uno es el equivalente a la actividad humana en su forma abstracta, el otro es un modo concreto, una forma concreta. Gracias a la tecnología se erige una diferencia en lo real, "intocable", en un vis a vis entre una parte que nos considera faltos de poder, y otra que puede lograrse. La tecnología es creación en el sentido de un libre uso tanto de la interpretación racional del mundo y de sus interespacios indeterminados» (Castoriadis 1978. Ob. cit., Michelsen, 1999)

---

<sup>28</sup> Las tecnologías postbiológicas nos permiten implicarnos directamente en nuestra propia transformación y están contribuyendo a un cambio cualitativo de nuestro yo.

Ciertamente ninguna manifestación artística desde el Videoarte, ha llamado tanto la atención como el net.art o web.art. Encontramos dos realidades dentro del mundo creativo: o bien se siente atraídos por esta nueva forma de arte o bien rechazan directamente sus pretensiones artísticas. Circunstancia que recuerda los primeros momentos del videoarte. Eran tiempos en los que los videoartistas solamente tenían poder sobre la producción de sus obras, pero no podían generar una relación verdadera y de valor con sus espectadores. Algunos proyectos iniciados en esos días –la televisión por cable, por ejemplo–, pronosticaban un futuro prometedor que revolucionaría el mundo de la comunicación audiovisual gracias a una nueva estructura que garantizaría el acceso a la tecnología de los medios de difusión, monopolizados hasta la fecha por intereses corporativos. Y es que en esos días, nadie pensaba en la idea de construir comunidades y redes que usaran la tecnología de manera más o menos libre.

Los cineastas vieron en el Videoarte un medio de gran potencial y su reacción inicial fue hostil; se criticó de desagradable, desenfocado y lleno de “grano”. Todas estas consideraciones no influyeron en sus creadores, que se sentían satisfechos de mostrar su trabajo a un reducido número de curiosos y profesionales del arte, renegando a la idea de crear una red de distribución institucional, que por otra parte tampoco estaban interesados

Pero el desarrollo de los tiempos ha reservado un lugar muy importante a los artistas multimedia. El desarrollo de Internet –BBS<sup>29</sup> y navegadores web– tiene un fin primordial: comunicarse. Lo que hace treinta años parecía imposible, hoy es una moneda de cambio que sigue desarrollándose sorprendentemente dentro de una interrelación de tecnologías que crece a una velocidad incesante y cuyas repercusiones son imprevisibles. Nos encontramos ante una forma de arte que se manifiesta dentro de un sistema global –quizás el sueño de Marshall McLuhan<sup>30</sup>– y que es afín a todos los mass-media .

Unos años antes de las conocidas tesis del teórico W. Benjamin sobre *La obra de arte en la era de su reproductividad técnica* (1936), Berttold Brecht criticaba a los poderes que controlaban la radio –ese nuevo y revolucionario instrumento de los media–, tachándolos de fascistas por promover un uso esencialmente pasivo y unilateral del mismo: «Y para ser ahora positivos, es decir, para descubrir lo positivo de la radiodifusión, una propuesta para

---

<sup>29</sup> La mayoría pensamos que el módem solo sirve para conectarnos a Internet, pero no es de todo así, hace mucho tiempo, cuando Internet todavía era una red militar-universitaria americana aparecieron los primeros módems, de 300 bps, y como los informáticos de “a pie” no tenían acceso a la por aquel entonces aun llamada ARPANET, se conectaban a unos lugares que se llamaban *Bulletin Board System*, (BBS). Estos BBS eran ordenadores dedicados conectados a una línea de teléfono también dedicada donde empresas ofrecían soporte a sus clientes y trabajadores, dando servicios gratuitos de ficheros y correo, y tiendas virtuales que mostraban sus catálogos en las que se podían hacer también pedidos a distancia. De hecho, los BBS aun existen, mas evolucionados pero con el mismo espíritu, aunque la dinámica de as empresas haya sido la de migrar a Internet y cerrar sus BBS.

<sup>30</sup> «El medio es el mensaje» es la frase que inmortalizó a Marshall McLuhan y cuya clarividencia alcanzó tal magnitud que terminó transformándola en el anatema para todos los que se refieran a los escenarios que enfrenta la comunicación actual.

cambiar el funcionamiento de la radio: hay que transformar la radio, convertirla de aparato de distribución en aparato de comunicación. La radio sería el más fabuloso aparato de comunicación imaginable de la vida pública, un sistema de canalización fantástico, es decir, lo sería si supiera no solamente transmitir, sino también recibir, por tanto, no solamente oír al radioescucha, sino también hacerle hablar, y no aislarle, sino ponerse en comunicación con él». (Brecht, 1932)<sup>31</sup> Décadas después artistas como B. Kerow, Schneider y Nam June Paik, afectados por estos planteamientos orientaron sus proyectos de Videoarte a la investigación de lo que llamaron: *Las comunicaciones de ida y vuelta* [two-way communications]. Estas experimentaciones condujeron a realizar actividades sincrónicas que se complementarían con la realización de *happenings* y conciertos, entre las que destacarón las realizadas en torno al colectivo *Fluxus*, abriendo una verdadera brecha interactiva con el público asistente.

En 1973, Paik escribe un ensayo para la Fundación Rockefeller titulado: *Educación en una sociedad sin papel*, donde acuña el término compuesto *Superautopista Electrónica* [Electronic Superhighway], anticipándose a las actuales "autopistas de la información" de internet. Podemos preguntarnos qué cualidades tiene este nuevo medio que lo han hecho tan extraordinario y cómo ha influido en las maneras de entender lo cotidiano. Fundamentalmente, es un sistema de nexos libres que permiten la elección del receptor y promueve el continuo cambio entre autor, observador y lector.

Pero, es sin duda, el net.art o web.art, el fenómeno creativo vinculado a la red que más repercusiones en el ámbito del arte ha tenido: algunas de las características definitorias del net.art están en la base de su éxito actual y de sus futuras posibilidades. Se trata de un medio capaz de movilizar y reunir audiencias que participan o tienen la posibilidad de participar en el proceso creativo como si fuesen un elemento más de la paleta. Por lo tanto, se difumina la línea de separación entre creador y receptor en aras de un diálogo interactivo que propugna la idea de una autoría repartida basada en la participación activa y colectiva. El net.art se basa en una economía de los recursos de producción y distribución y en una nueva forma o manifestación artística que no se ve restringida al espacio de una sala o museo.

Por otra parte, la red permite la producción de un trabajo opuesto al convencionalismo y su mercantilización. El net.art como producto es efímero gira en torno a posturas encontradas: por un lado su brevedad poética, y por otro, su eternidad cibernética, que resumen la conciencia colectiva. Su existencia depende exclusivamente del manejo de herramientas digitales que transforman y generan imágenes y sonidos virtuales en un espacio de

---

<sup>31</sup> Fragmento del texto *Discurso sobre la función de la radiodifusión* (1932) de Bertold Brecht incluido en *Teorías de la radio* –recopilación de diversos textos realizados desde el 1927 al 1932– Recogido en el *El Compromiso Social en Literatura y Arte*, ed. Península, Barcelona, 1973, traducido por J. Fontcuberta de la edición original preparada por Werner Hecht y publicada por Suhrkamp Verlag, de Frankfurt am Main, con el título *Schriften zur Literatur und Kunst*, en 1967.

exploración e investigación puramente formal. La interactividad, como en cualquier otro producto de la red, es clave y permite el contacto entre autor y receptor.

Estas características del net.art influyen en la nueva concepción del videoarte, interesado por las nuevas imágenes virtuales, por sus experimentos narrativos, y en definitiva, por generar nuevas formas de interacción con el espectador.

Finalmente, se trata de una experiencia sumergida de lleno en la anarquía en la que parece moverse todo lo que tiene que ver con Internet; cada usuario puede hacerse coleccionista de obras audiovisuales en las que la idea de copia o ilustración desaparecen porque ya no existe un origen real o la idea de un original, sino un "multiverso" de presentaciones de la forma visual en un *tiempo expandido y constante*, infiriendo importantes transformaciones en el sentir de la experiencia artística dentro del contexto de una cultura de masas.

Es cierto que los tanto medios, como los dispositivos convencionales de distribución pública del arte –galerías, museos, centros de arte y otros espacios– permanecen recelosos del modo de exhibición de estas obras que usan decididamente los propios medios de comunicación y como consecuencia, deberemos de hablar de un arte que busca autenticarse a través de las audiencias y de una institución museística –y sus derivados–, que mantienen sus espacios tradicionales como auténticas industrias culturales orientadas a la confluencia física del público, aunque ya no tienen la exclusividad del original, ni son las únicas que legitiman al autor, ni a sus obras.

Para citar este texto:

(García Roldán, 2012: 77-96)

García Roldán, A. (2012): *Videoarte en contextos educativos. Las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de Educación Artística desde una perspectiva A/R/Tográfica*. Tesis. Universidad de Granada. pp. 77-96

## Referencias Bibliográficas

- Ascott, R. (2002): El web Chamántico. Arte y conciencia emergente. *Aleph-arts.org*. <https://es.scribd.com/document/202404/Arte-y-conciencia-emergente> [11, enero de 2018]
- Bonet, E. (2006): La vía europea al video: una recapitulación. En *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963 -1986]*. Madrid: Centro de Arte reina Sofía. Ministerio de Cultura. [https://issuu.com/elvivero/docs/pgaim\\_lowres](https://issuu.com/elvivero/docs/pgaim_lowres) [11, enero de 2018]
- Brecht, B. (2003) [1927-1932]: Teoría de la radio. *Eptic. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación*. Vol. V, No 2, Mayo/Ago. [http://www.vivalaradio.org/medios-comunicacion/PDFs/MEDIOS\\_reflex2\\_brecht.pdf](http://www.vivalaradio.org/medios-comunicacion/PDFs/MEDIOS_reflex2_brecht.pdf) [11, enero de 2018]
- Bourriaud, N. (2006)[1998]: *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo. [*Esthétique relationnelle*. Presses du Réel].
- Expósito, M. y Villota, G. (2007): Usos de la imagen, límites de la imagen. *Desacuerdos* No 4. 179-191. [http://ayp.unia.es/dmdocuments/des\\_c04.pdf](http://ayp.unia.es/dmdocuments/des_c04.pdf) [11, enero de 2018]
- Fargier, J. P. (1987): Polvo en los ojos. *Telos. Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*. No 9. 52-56.
- Godard, J. L. (1995): *Autoportrait de décembre. Rueda de prensa celebrada el 15 de febrero de 1995 para presentar la película JLG/JLG, [Vincent Vatrican. Cahiers du Cinéma, no 490, abril 1995. Traducido del francés por Javier Sáez.]* <http://www.hartza.com/godard.html> [11, enero de 2018]
- Lamarche-Vadel, B. (1994): *Joseph Beuys*. Madrid: Siruela.
- Mcluhan, M. (1997)[1967]: *El medio es el mensaje – Un inventario de efectos*. Buenos Aires: Paidós.
- Michelsen, A. (1999): ¿La vida en la pantalla? Ordenadores, cultura y tecnología. *Atlántica*. No23. CAAM. Las Palmas. <http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/atlantica/id/606/rec/11> [11, enero de 2018]
- Rodríguez Mattalia., L. (2008): *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: *Universidad Politécnica de Valencia*.
- Rekalde, J. (2000): La creación audiovisual (Vídeo). *Euskonews & Media* 89.zb. 7-28 /9-8. En laboratorio de Luz. Debates 9.3. Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. UPV. <http://www.upv.es/laboluz/2222/textos/rekalde.htm> [11, enero de 2018]
- Wyver, J. (1991) *La imagen en movimiento. Aproximación a una historia de los medios audiovisuales*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana
- Youngblood, G. (1970): *Expanded Cinema*. New York: E.P.Dutton & Co., Inc.