

## *Prólogo*

Han pasado casi cincuenta años desde que Wolf Vostell en la Galería Parnass de Wuppertal (Alemania) y Nam June Paik en Nueva York sembraran la semilla de lo que más tarde se llamó videoarte. Durante este tiempo la manifestación artística se ha mantenido en un delicado equilibrio entre los diferentes campos artísticos y un medio —el electrónico— en continuo cambio. Nacido a la sombra de la vanguardia, del cine experimental y de la televisión —con la que mantiene una soterrada posición enfrentada— este advenedizo invadió desde el principio territorios ajenos y se mezcló con ellas creando híbridos o subgéneros como la videoescultura, la videoperformance, la videodanza o la videoinstalación.

El vídeo de creación comprende todas las prácticas experimentales que utilizan el vídeo como material plástico, un extenso conjunto de acciones y tipos de obras artísticas entre las que se encuentran las modalidades mencionadas (y en general, cualquier tipo de dispositivo vídeo en combinación con cualquier práctica artística), así como también se podría incluir el vídeo musical. El videoarte es una disciplina artística que participa de toda una trayectoria artística anterior pero que incorpora el mundo de la televisión y con ella todas las artes del espectáculo: teatro, cine, música y fotografía. Tras varios años de luchas territoriales, este formato artístico está ya suficientemente asentado...

Esta nueva manifestación artística surgió en una época, los años sesenta, de grandes transformaciones sociales, políticas y culturales, en la que el arte pop revive todo un repertorio iconográfico que presta especial atención a los productos de la sociedad de con-

sumo, el mundo publicitario y los medios de comunicación de masas. Desde sus inicios, la principal preocupación del videoarte se centró en una intensa innovación del lenguaje de la imagen, en la experimentación formal y en la profundización en las características creativas del medio electrónico, como el manejo creativo del espacio y el tiempo y su percepción por el espectador. Lo que afirmaba Nam June Paik respecto al videoarte sigue teniendo vigencia respecto a su empleo como «creación activa», frente a la recepción pasiva propia de la televisión.

Lo que se ha denominado videoarte y vídeo de creación y en inglés *experimental video*, *independent video*, *avant-garde video*, *post video-art video/television (PVAV-TV)* o *alternative TV (ATV)*, *artists' video*,... se mantiene en plena forma a juzgar por las hibridaciones posteriores, que han dado lugar a aportaciones como el arte en la red o net.art y las prácticas generadas de la aplicación de los nuevos softwares de generación y composición de imagen, por ejemplo. Todo ello está revolucionando no sólo las fórmulas de creación de imagen sino también las formas de distribuirla y de llegar al espectador que, antes fuera de los circuitos artísticos o los museos, puede acceder a cualquier creación videográfica en la red.

El texto que tiene en sus manos es fruto de la jornada «Historia y estética del videoarte» celebrada en Málaga el 6 de abril de 2010, un intento por dignificar esta manifestación artística, escondida a nivel social, tras el brillo de otros fenómenos como el cinematográfico o el tirón de la televisión, y, a nivel académico, tras otras disciplinas menos versátiles y movilizadas, por tanto, más consolidadas y rentables. Se aboga en estos textos por una revisión que abarca desde los históricos, los artistas más destacados de otros países, aunque haciendo hincapié en lo propio, en lo identitario de la videocreación española y andaluza.

Para comenzar, el videoartista José Vicente Iranzo comienza este recorrido con *Video-arte: orígenes y fundamentos*, donde expone tanto los precedentes artísticos e ideológicos del videoarte, como intenta explicar las modalidades y especificidades que han convertido al videoarte en un rico fenómeno multidisciplinar. Nacido en 1966, se traslada a Madrid en 1983 para cursar estu-

dios de comunicación audiovisual. Allí entra en contacto con el mundo del videoarte, participando en su primera exposición en el Círculo de Bellas Artes de Madrid en 1987. En 1990 es becado para la Escuela Superior de Artes Aplicadas de Viena. Posteriormente, se incorpora como profesor asistente y supervisor de proyectos de nuevos medios audiovisuales a la Academia de Bellas Artes de Viena. A través de estas actividades entra en contacto con relevantes artistas que ejercen una significativa influencia en su obra, entre los que merece citarse a Bill Viola, Peter Weibel, Rebeca Allen, Silvie&Cherif Defraoui, Arnulf Reiner, Michelangelo Pistoletto, Peter Kubelka, entre otros. Ha participado en exposiciones y en proyectos de investigación y aplicación de nuevos medios audiovisuales, y sus trabajos se han mostrado en instituciones y certámenes internacionales tales como Akademie der Bildende Künste (Austria), Audiovisuals Experimental Festival (Holanda), Palais Thurn&Taxis (Austria), Festival Bandits-Mages (Francia), Short Film and Video Festival (Turquía), World Wide Video Festival (Holanda), Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid).

Con *El videoarte en España y Andalucía: historia, contexto y artistas más destacados* se pretende realizar una cartografía genérica de las prácticas de vídeo de creación en España desde sus comienzos hasta nuestros días, para centrarse en la segunda parte del texto en lo específico del videoarte andaluz, no sin antes acudir a los precedentes de la década de los ochenta. En este capítulo se obvia intencionadamente la creación de no ficción más experimental, la relacionada con el arte sonoro y la cercana o encuadrada dentro del net art o arte electrónico en ambos territorios, por ser el tema explícito de otros textos. Por otro lado, se es consciente del riesgo que tiene parcelar la creación audiovisual en nuestros días, caracterizada, por la interdisciplinaridad, en la que los artistas realizan constantemente prácticas de re-mediación (adaptación de las obras a las necesidades técnicas del medio o el soporte).

Como quien busca una aguja en un pajar, *Creación musical y videoarte en España*, de Araceli Campos y Diana Pérez, traza unos complicados meandros en torno a la creación sonora de estrecha relación con la imagen en movimiento, tratando de establecer

y nombrar sus características y los artistas más interesantes en nuestro país. Araceli Campos Luque nació en Málaga en 1957 y actualmente ejerce como Profesora de Historia de la Música y Pensamiento Musical del Conservatorio Profesional «Manuel Carrá» de Málaga. Su trabajo artístico se ha desempeñado en torno al mundo del teatro siendo integrante del grupo teatral «Teatro del Gato» y presidenta de la Asociación Amigos del Teatro y las Artes Escénicas de Málaga (ATAEM). Además, colabora con la Diputación de Málaga en Lecturas Escenificadas de Poetas de la Generación del 27. Por su parte, Diana Pérez Custodio nació en Algeciras (Cádiz), en 1970 y, actualmente, es Profesora de Composición en el Conservatorio Superior de Málaga. Tras un breve periodo de actividad concertística en el terreno de la música de cámara se entrega a la composición, poniendo especial interés en la voz humana y en la mezcla entre distintas artes. Como compositora, ha recibido encargos del CDMC, Radio Clásica, la Junta de Andalucía, la UIMP, el Parlamento Andaluz, el Centro Gallego de Arte Contemporáneo y el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, además de numerosos grupos y solistas como Esperanza Abad, Jean Pierre Dupuy, Ensemble Neoars o el Grupo TEM. Sus obras han sido estrenadas en diversos Ciclos y Festivales Internacionales, entre los que se encuentran el Festival Internacional des Musiques et Créations Electroniques de Bourges, el Festival Internacional de Música y Danza de Granada, el Festival Aujourd'hui Musiques de Perpignan, el Festival Música Viva de Portugal y el Festival Internacional de Música Contemporánea de Alicante.

Alejandro Alvarado y Concha Barquero escriben sobre las relaciones entre videoarte y cine de no ficción. Son licenciados en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga y Másteres en Teoría y Práctica del Documental Creativo por la Universidad Autónoma de Madrid. Desde 2001 trabajan en la productora Cedecom como realizadores del programa Tesis y Tesis en la Internacional, de Canal Sur 2 Andalucía, lo que compaginan con realizaciones de producciones independientes. Sus trabajos audiovisuales más recientes son *La chimenea* (2004), *Mi hermana* y *El reverso de la realidad* (2007), documental que consiguió el Premio del Público al Mejor Documental en el X Festival de Málaga,

Cine español y el 1º Premio del Festival Internacional de Cine y Discapacidad de Collado Villalba, Madrid. Con *Experimentación y no ficción: aproximación al panorama español actual*, reflexionan sobre cómo muchas de las premisas del cine experimental y el videoarte de la última mitad del siglo XX encuentran sus herederos en la producción independiente de no ficción de esta primera década del XXI. Así, podríamos recorrer en diversas obras del caso español los aspectos estéticos, políticos y de distribución que las emparentan con esta tradición de las vanguardias. Todo ello con los principales autores de no ficción que han creado tanto obras destinadas para el museo o la red como para salas o distribución videográfica (y en algunos casos son las mismas obras las que se presentan por diversos canales) como Lluís Escartín, Andrés Duque, Isaki Lacuesta, Virginia García del Pino o Jorge Tur.

La vertiente más novedosa del videoarte en España es el tema del texto *El arte electrónico en España hoy* de Blanca Montalvo, doctora en Bellas Artes en 2003 por la Universidad Politécnica de Valencia y profesora de Bellas Artes de la Universidad de Málaga desde 2005. Sus investigaciones se orientan hacia el concepto de narratividad en el arte mediante vídeo e instalaciones interactivas, los documentales audiovisuales y la fotografía, siendo colaboradora del grupo de investigación Laboratorio de Luz desde 1996 hasta 2007.

Luis Amavisca ha accedido a una entrevista sobre su trabajo con la que nos permite reflexionar sobre las lógicas del videoartista contemporáneo. *Reflexiones en torno a mi trabajo* supone una revisión de la forma en que el artista se enfrenta a su inspiración, a sus ideas y cómo las materializa en diferentes soportes artísticos (práctica conocida como re-mediación), entre ellos el videográfico. Tras un Bienio de formación en l'Università dell'Immagine —escuela de los sentidos— fotografía y vídeo en Milán, Italia. Algunas de sus exposiciones son *Fragments of innocence*, (Rotterdam, 2010), *S/T*, (Madrid, 2009), *Lingua franca: Agresión, conflicto y accidente*, (Huelva, 2009), *Expanded drawing* (DNA Gallery Berlín, 2009), *Artoffashion/fashionpolitics* (Sabadell, 2009), *Candor* (Galería Isabel Hurley, Málaga, 2009), *Beauty Lost, Dignity Gone*, exposición individual con Isabella Rosa (Santander, 2004) y *Objeto emotivo* (Milán, 2004).

Por último, es necesario agradecer a todos aquellos que han hecho posible esta publicación y han apoyado la iniciativa, tanto desde un punto de vista particular en la organización de la jornada referida, como institucional, en especial a la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa de la Junta de Andalucía.

Ana Sedeño Valdellós

## *Videoarte: orígenes y fundamentos*

*José Vicente Iranzo*

Es comúnmente aceptado que el inicio del videoarte se fecha en el año 1963 con las exposiciones realizadas por Nam June Paik en la galería Parnass de Wuppertal bajo el título *Music Electronic Television*, y por Wolf Vostell en la Smollin Gallery de Nueva York, aunque Vostell llevaba desde 1958 incorporando televisores en algunas de sus piezas (*La mirada Alemana*) y en 1959 realiza su primer *TV Décollage*. Se trata de obras que incorporan televisores manipulados como objetos artísticos o como parte de instalaciones, con una intención más claramente política en el caso de Vostell. Dos años después aparece el *Portapak* de Sony, la primera cámara con magnetoscopio portátil, que inicia la posibilidad de crear obras grabadas (videotapes) como formato artístico. En 1982 surge el formato U-Matic, con cintas de casete de  $\frac{3}{4}$  de pulgada y se extiende la edición y posproducción de cintas a partir de entonces. Hasta este momento, las piezas de videoarte se caracterizan por una escasa edición, ausencia de posproducción, uso del circuito cerrado, manipulación electrónica y efectos generados en tiempo real.

### *1.1. Fuentes*

A pesar del carácter innovador y transgresor de la introducción del vídeo en las prácticas artísticas, podemos reconocer prácticas anteriores que influyen en la forma en que se va a desarrollar este nuevo medio y que ayudan a entenderlo en su contexto histórico:

### 1.1.1. *El cine experimental*

Aunque los video-artistas de las primeras décadas se aplican en incidir en la especificidad del vídeo como imagen electrónica y rechazan toda similitud o referencia con el cine experimental, desde la perspectiva actual es imposible no relacionarlos y contemplar dentro de una historia común ambos campos.

La invención del cinematógrafo supone un hito en la historia de las representaciones al aparecer un sistema de representación espacio-temporal por vez primera, y que es contemporánea de la Teoría de la Relatividad de Einstein (1905) y de las obras de Bergson *Materia y Memoria* (1896) y *La Evolución Creadora* (1907), que cambian la conceptualización de la realidad desde una perspectiva espacial a una temporal.

El vídeo comparte con el cinematógrafo su esencia espacio-temporal y continúa la profundización en el uso del tiempo como material plástico-expresivo.

Pero podemos destacar influencias mucho más concretas, como por ejemplo el uso de imaginiería electrónica por parte de cineastas de animación abstracta como Mary Ellen Bute o Norman McLaren, las animaciones gráficas por ordenador de los hermanos Whitney y Larry Cuba, el uso de las duraciones puras que a partir de Warhol desarrollan los cineastas estructurales como Michael Snow, Ernie Gehr, Malcom Legrice, Georg Landow, etc.

Más aún, Bill Viola siempre ha reconocido la influencia en su obra de Stan Brakhage, y los miembros del grupo Fluxus considerados los pioneros de video-arte, hicieron primero películas, como *Zen for Film* (Paik, 1962-64), *Sun in your head* (Vostell, 1963), *Eye Blink* (Yoko Ono, 1966) y muchos otros como Peter Weibel, Valie Export o Carolee Schneemann.

### 1.1.2. *La televisión*

Con la televisión el video-arte mantiene una compleja relación de amor-odio. Por un lado, comparte su misma base tecnológica y gran parte de sus herramientas; por otro, rechaza su papel media-

tizador y alienador como medio hegemónico de comunicación de masas, su papel político como factoría de conciencias al servicio de los poderes sociales, su iconografía, su lenguaje...

Desde Vostell, enemigo acérrimo de la televisión a la que agrede brutalmente en sus obras, son muchos los artistas que han optado por un posicionamiento combativo contra la televisión, en algunos casos como denuncia y en otros como análisis de sus mecanismos, lenguaje y efectos. Podemos citar entre otros a Ant Farm, Dara Birnbaum, Max Almy, Antoni Muntadas, Fransec Torres, General Idea...

Sin embargo, durante los años ochenta, son las televisiones y los centros de producción los que poseen la tecnología que los artistas ansían, y se extiende el nuevo paradigma de que al «sistema se le combate desde dentro», lo que propicia un acercamiento a las televisiones públicas primero en Estados Unidos (allí son televisiones pequeñas y locales) y más tarde en Europa. Muchas cintas se producen en estos centros e incluso se introducen en la programación, aunque aisladamente. Se llegan a producir programas de financiación importantes como el *Time Code* (coproducción de televisiones públicas europeas con un programa anual), *Wrap around the World* (1980), de Nam June Paik retransmitido en directo vía satélite a once países, o la serie *El Arte del Video* de RTVE (1990).

A lo largo de los noventa estas relaciones se fueron diluyendo hasta desaparecer. Podemos definir las siguientes causas: la creciente competencia entre las televisiones por el enorme aumento de canales, que provoca una lucha por las audiencias y por los anunciantes; el desencanto de los artistas por los resultados obtenidos; el efecto en todos los ámbitos de la vida pública del rearme ideológico de las políticas neoconservadoras; la aparición de las tecnologías digitales eliminando la dependencia de una maquinaria extremadamente cara; y el comienzo de la aceptación del vídeo por el mercado del arte como material mercantilizable, que aunque todavía tímido en esta época, resulta mucho más rentable que los pequeños réditos obtenidos de las televisiones.

### 1.1.3. La música electrónica

Los métodos de la música contemporánea y la tecnología de la música electrónica tienen una enorme influencia en los primeros años del videoarte. Por un lado, la figura y las ideas del músico John Cage influyen no sólo en los miembros del grupo Fluxus, si no también en muchos autores por sus ideas sobre la composición de la duraciones, la percepción contemplativa y la indeterminación. También Karlheinz Stockhausen ejerce gran influencia sobre Vostell y Paik. Éste último tenía formación de pianista y trabajó también en piezas musicales.

La tecnología de la música electrónica sirvió como base para desarrollar aparatos electrónicos de efectos y manipulación de la imagen vídeo. El sintetizador que Roger Moog diseñó en 1964, el *Modular Audio Synthesizer*, sirvió de modelo para el desarrollo de video-sintetizadores, que proporcionaron una estética marcadamente electrónica a las obras de vídeo, que muchos artistas buscaban. El primero de ellos fue el *Vidium*, desarrollado por Bill Hearn en 1969, al que siguieron una larga lista, de la que podemos destacar algunos tales como el *EVS Electronic Video Synthesizer* (Eric Siegel, 1970); *Direct Video Synthesizer* (Stephen Beck 1970), *Paik/Abe Video Synthesizer* (Shuya Abe y Nam June Paik, 1970); *Rutt/Etra Scan Processor* (Bill Etra y Steve Rutt, 1973). Hablaremos de obras realizadas con estos aparatos más adelante.

### 1.1.4. El arte efímero

El videoarte nace en un contexto histórico de gran contestación a las instituciones artísticas, a las tradiciones y los mercados, y se pone en tela de juicio el valor de la obra de arte y su papel en la sociedad. Así se extienden nuevas disciplinas artísticas como el happening, la performance, la instalación, el *action painting*, el *body art*, etc. Al principio, antes de que aparecieran los magnetoscopios portátiles, el mayor uso del vídeo se hace con sistemas de circuito cerrado, usado principalmente en performances e instalaciones, sin que quede registro de imágenes. Cuando aparece el