

ANEXOS

Anexo I.	Los inicios del video arte	III
Anexo II.	<i>Glitch Studies Manifesto</i>	VII
Anexo III.	<i>el error \supset la voz</i>	IX

Los inicios del videoarte

Las primeras piezas que pueden considerarse videoocreaciones, surgieron como rechazo a la hegemonía televisiva desde mediados del siglo XX en adelante. Estos primeros creadores, estaban en contra del uso que se le daba a este medio y fueron conscientes de que con la misma técnica que empleaba la televisión: el video, podían realizar una crítica social y estética de los valores promovidos por los medios de comunicación. Esta generación de artistas aprovechó las posibilidades que ofrecía la transferencia electrónica de datos. Ejemplo de ello serán las obras de Nam June Paik en las salas de la Galerie Parnass en Wuppertal (1963), se trataba de instalaciones de televisores que distorsionaban la imagen emitida mediante intervenciones técnicas.

En este clima se desarrolló la primera fase del videoarte, una época cuyos impulsos tanto utópicos como de crítica experimental llegaron hasta la década de 1970.

Algunos de los aspectos que les resultaron atractivos a estos primeros impulsores del medio serían: la forma tosca que supone la falta de definición en la imagen y la traducción directa del material audiovisual a un código analógico y digital donde la grabación y el almacenamiento de datos transcurren sincronizados. Los artistas se sirvieron del uso modular y material de la televisión para convertirla en una pieza instrumental, y también se interesaron en la posibilidad de ver la imagen mientras está siendo grabada, junto con técnicas como el *feedback*, que permite la retransmisión inmediata de las imágenes captadas con la videocámara en un monitor.

Mientras tanto, Paik se centró en la combinación de la capacidad expresiva y el poder conceptual de la performance con las posibilidades asociadas a las nuevas tecnologías y la imagen en movimiento. Empleando televisores y señal de vídeo monocal¹ dentro de esculturas e instalaciones que le daban un nuevo significado a la imagen transmitida de esta forma. Se encargó de presentar la televisión como un concepto diferente al impuesto. Ya no era tanto un instrumento de dominio social al servicio del poder, sino que podían crear trabajo para la televisión como un espacio alternativo.

¹ El video es emitido mediante una sola vía y la imagen en movimiento resultante es una sola.

Pero su interés, no queda exclusivamente relegado a lo visual, también se interesaría por la composición musical, más concretamente por las composiciones atonales de Arnold Schönberg y posteriormente por John Cage, cuyos intereses en torno al Budismo Zen, una visión antimaterialista del mundo y el encontrar dentro de lo cotidiano la simplicidad que pueda ayudar a la realización personal, influyeron en las ideas y *performances* que realizaría Paik durante los años 50.

En torno a 1963 comenzaría a centrarse en la investigación del video y la televisión; y también, sobre cómo alterarlos y generar imágenes totalmente diferentes a las que habitualmente se televisaban, como en sus piezas interactivas en las que mediante la conexión de la televisión a un aparato de radio, subir o bajar el volumen de este último provocaba una modificación en la imagen del televisor².

Paik veía el tubo de rayos catódicos del televisor como un recurso compositivo. Se aprovechó de sus propiedades para crear un instrumento que generase imágenes únicas. En sus experimentos televisivos era incapaz de tener una imagen previa de lo que estaba creando, todo iba surgiendo conforme modificaba el aparato³.

Un caso paradigmático del uso del tiempo real es la instalación de Bruce Nauman *Live/Taped Video Corridor* (1970). En ella, situó dos monitores en el interior de un pasillo hecho con tablas de madera. Una de las pantallas mostraba una cinta grabada con anterioridad, en la que se observaba el espacio vacío mientras que la otra pantalla retransmitía la imagen del observador en el corredor. A medida que el visitante se aproximaba al aparato, la imagen se reducía a su vez en la pantalla porque la cámara que en ese momento estaba grabando se encontraba enfrente de la pantalla, sobre la entrada al espacio. Con este método, Nauman potenciaba la sensación de opresión corporal motivada por la estrechez del espacio e inquieta al sentido de la orientación y a la seguridad mental del espectador.

Estos primeros creadores, estaban en contra del uso que se le daba a este medio y fueron conscientes de que con la misma técnica que empleaba la televisión: el video, podían realizar una crítica social y estética de los valores promovidos por los medios de

² *Point of light* (1968), *For Kuba TV* (1963)

³ «First I seek the “WAY”, of which I cannot foresee where it leads to. The “WAY,”,,,,, that means, to study the circuit, to try various “FEED BACKS”, to cut some places and feed the different waves there, to change the phase of waves, etc.» HANHARDT, John G. *The worlds of Nam June Paik*, Guggenheim Museum Publications, New York, 2006, p.75

[Primero busco el “camino”, que no se a dónde conduce. El “camino”, que significa, estudiar el circuito, intentar varias “retroalimentaciones”, cortar de algunos lugares y alimentar las diferentes ondas, cambiarles la fase, etc.”

comunicación. Esta generación de artistas aprovechó las posibilidades que ofrecía la transferencia electrónica de datos.

Mientras tanto, Paik se centró en la combinación de la capacidad expresiva y el poder conceptual de la performance con las posibilidades asociadas a las nuevas tecnologías y la imagen en movimiento. Empleando televisores y señal de vídeo monocanal⁴ dentro de esculturas e instalaciones que le daban un nuevo significado a la imagen transmitida de esta forma. Se encargó de presentar la televisión como un concepto diferente al impuesto. Ya no era tanto un instrumento de dominio social al servicio del poder, sino que podían crear trabajo para la televisión como un espacio alternativo.

El video, por tanto, comenzó a erigirse como un sistema gracias al que los artistas podían reflexionar sobre sí mismos, sobre la posición del observador y del propio medio electrónico. Se convirtió en el medio de comunicación del que se servían creadores que hasta entonces se habían expresado en los más variados lenguajes artísticos: pintores, escultores, músicos, bailarines... Supuso la aparición de algo nuevo en una época en la que podía considerarse que todo estaba prácticamente inventado. Aunque la presentación oficial del video como medio artístico se produciría en la Documenta 6 del año 1977, celebrada en Kassel; con una transmisión por satélite a cargo de Wulf Herzogenrath de una videoteca abierta bajo el lema VT ≠ TV (una cinta de video es diferente a una televisión).

A partir de entonces, el interés por el cuerpo humano fue un leitmotiv en la obra de la mayor parte de los videocreadores, convirtiéndose en un material artístico.

Consideraban al individuo como un material estético empleándolo como una superficie de proyección y como un indicador de los estados mentales del individuo. Era el elemento fundamental dentro de las acciones (*performance* y *happening*); y la grabación en cinta servía, en algunos casos, para documentarla. Con la grabación, desmaterializaban el cuerpo real y lo presentaban de nuevo como imagen.

De este modo, equiparaban el cuerpo a la cámara colocándolo como centro de su discurso artístico.

Pero a lo largo de la década de 1980, los artistas, con Paul McCarthy a la cabeza, se fueron desentendiendo de esta forma reducida del arte de acción, relacionada con el

⁴ El video es emitido mediante una sola vía y la imagen en movimiento resultante es una sola.

cuerpo, y comenzaron a crear diferentes escenificaciones en sus vídeos que recordaban a platós del ámbito televisivo y cinematográfico.

En esta década, los monitores creaban una nueva forma semántica al ser apilados y distribuidos en hileras o introducidos en la escena de tal manera que el conjunto de los aparatos se correspondía con el contenido de las cintas. Se rompe así con las perspectivas convencionales cinematográficas; las videoinstalaciones, proyecciones múltiples, *splitscreens* o pantallas individuales en las que el video puede ser proyectado tanto en su parte anterior como posterior y que no se identifican con la visión de la cámara utilizada en el televisor o en el cine.

La madurez alcanzada por el video a principio de los noventa se manifestó en la Documenta IX, celebrada en 1991 en Kassel, Alemania. Las propuestas videográficas estaban en plena igualdad con la pintura, la escultura y las instalaciones; fueron incluidos en trabajos en video de artistas europeos, asiáticos, norte y latinoamericanos. En el edificio principal estuvieron instalaciones de Gary Hill, Tony Oursler, Stan Douglas y Bill Viola.⁵

La gran innovación fue: el uso creativo del espacio y el establecimiento de una variante videoartística concebida para espacios públicos, con la cual se replantean las relaciones entre la escultura y la arquitectura dentro del campo de la instalación.

En la actualidad, Nam June Paik trabaja con la tecnología láser denominando su instalación más reciente como *post-video project*. Continúa la articulación de la imagen en movimiento mediante el uso de un láser proyectado sobre cascadas de agua, gasas o esculturas de humo mostrándonos como el video y el cine se funden con los medios electrónicos y digitales dentro de las innovadoras formas de expresión de las nuevas tecnologías. La mayoría de videoartistas emplean este medio de forma digital y lo modifican directamente desde el ordenador. Tanto en *Incomunicados* como en *Interferente* el medio es el video digital y para su posterior montaje Adobe Premiere CS3; aunque, en el segundo caso, también se ha empleado un editor hexadecimal para provocar la modificación en la imagen.

⁵ Gary Hill (1951 -) realiza obras que versan sobre la relación entre la imagen, el texto y el sonido.
Stan Douglas (1960 -) centrado en la Historia del cine, música y literatura, y la “utopía fallida” de las tecnologías obsoletas.
Bill Viola (1951 -) centrado en representaciones oníricas y en el ciclo vital del ser humano.

La modificación, la aparición del error en la imagen que provoca la corrupción de los datos nos conduce hacia algunos escritos sobre el *glitch art* y la deconstrucción de Jacques Derrida.

Glitch Studies Manifesto. Rosa Menkman.

En MENKMAN, Rosa, *The Glitch Moment(um)*, Network Notebooks, Amsterdam, 2011

1. The dominant, continuing search for a noiseless channel has been – and will always be – no more than a regrettable, ill-fated dogma.

Acknowledge that although the constant search for complete transparency brings newer, ‘better’ media, every one of these improved techniques will always possess their own inherent fingerprints of imperfection.

2. Dispute the operating templates of creative practice. Fight genres, interfaces and expectations!

Refuse to stay locked into one medium or between contradictions like real vs. virtual, obsolete vs. up-to-date, open vs. proprietary or digital vs. analog. Surf the vortex of technology, the in-between, the art of artifacts!

3. Get away from the established action scripts and join the avant-garde of the unknown. Become a nomad of noise artifacts!

The static, linear notion of information-transmission can be interrupted on three occasions: during encoding-decoding (compression), feedback or when a glitch (an unexpected break within the flow of technology) occurs. Noise artists must exploit these noise artifacts and explore the new opportunities they provide.

4. Employ bends and breaks as metaphors for différance. Use the glitch as an exoskeleton for progress.

Find catharsis in disintegration, ruptures and cracks; manipulate, bend and break any medium towards the point where it becomes something new; create *glitch art*.

5. Realize that the gospel of glitch art also tells about new standards implemented by corruption.

Not all glitch art is progressive or *something new*. The popularization and cultivation of the avant-garde of mishaps has become predestined and unavoidable. Be aware of easily reproducible *glitch effects* automated by softwares and plug-ins. What is now a glitch will become a fashion.

6. Force the audience to voyage through the acousmatic videoscape.

Create conceptually synaesthetic artworks that exploit both visual and aural glitch (or other noise) artifacts at the same time. Employ these noise artifacts as a nebula to shroud the technology and its inner workings and to compel an audience to listen and watch more exhaustively.

7. Rejoice in the critical trans-media aesthetics of glitch artifacts.

Utilize glitches to bring any medium into a critical state of hypertrophy, to (subsequently) criticize its inherent politics.

8. Employ Glitchspeak (as opposed to Newspeak) and study what is outside of knowledge. Glitch theory is what you can just get away with!

Flow cannot be understood without interruption, nor function without glitching. This why glitch studies is necessary.

el error \supset la voz

A través de estas palabras, de su movimiento horizontal, de una a otra; desde el movimiento que les es propio como significado y significante; o el movimiento redondo, de propagación de las ondas intuitas; la exposición *el error \supset la voz* ha presentado las diferentes piezas que, a lo largo de estas páginas y, antes, los meses del proyecto, han ido surgiendo como respuesta buscada e ineludible a las inquietudes planteadas en *Interferencias: la (in)comunicación humana y la alteridad*.

En *el error \supset la voz* se ha puesto de manifiesto la relación que guardan entre sí las obras que la componen. Verlas, recorrerlas, en un espacio común, pone en evidencia las conexiones conceptuales y visuales que se han ido reflexionando en este trabajo, donde finalmente el diálogo, la comunicación, sí es posible.

Las características de la Sala Polivalente del CMU Pablo Serrano, su dimensión y estructura triangular, la luz natural y los colores neutros de sus materiales, fueron determinantes para una lectura global de las obras. A la vez que cada pieza disponía de su espacio de contemplación individual. Dándose diferentes tiempos y ritmos en la visita: los videos, por ejemplo, a pesar de su brevedad, necesitan la detención del espectador; sin embargo, el recorrido por las piezas bidimensionales y el vestido permitía un movimiento lento y pausado.

Pese a que la sala no contaba con una iluminación artificial adecuada, la luz disponible durante el día, gracias a la cristalera, era suficiente para la exposición y podía regularse mediante unos estores.

Las piezas se colocaron según las dimensiones de las paredes, buscando un equilibrio entre ellas y el espacio en el que se encontraban para que no se molestaran entre sí y el espectador pudiese relacionarlas. Constaba de las cuatro piezas que componen el proyecto y el vestido complementando *Autorretrato*.

Para finalizar, un apunte respecto al título. Se ha considerado que debía ser diferente al del trabajo teórico, al ser una puesta en escena de las conclusiones materializadas. Por

ello, consideramos que debía ser más directo y breve. *el error entonces la voz* fue elegido al representar una proposición condicional directa, en la que el *error* es directamente la causa de la consecuencia *voz*. Pone de relieve la importancia y el valor positivo que el fallo adquiere en este trabajo, a la vez que el empleo del símbolo lógico, como nexos entre ambos enunciados, introduce al espectador hacia el trasfondo sobre el que reposan las piezas que podrá visualizar.

Ficha técnica de la exposición

el error \supset la voz

Marta Pérez Campos

Exposición individual celebrada en la Sala Polivalente del CMU Pablo Serrano de Teruel, entre los días 11 y 15 de mayo 2012, con motivo del Trabajo Fin de Grado en Bellas Artes

Relación de obras expuestas:

Incomunicados, 2011. Video.

Autorretrato, 2012. Fotografía sobre aluminio.

Aullido, 2012. Dibujo.

Interferente, 2012. Video.