

El videoarte, creatividad salvaje y disección social: estudio de caso, loop fear Barcelona 2013

The videoart, wild creativity and social dissection: loop fear Barcelona 2013

Matilde Obradors

*Profesora Contratada-doctora
(Universidad Pompeu Fabra)*

Este texto ha sido elaborado en el marco de los trabajos de investigación del proyecto de I+D+i "Creación y contenido interactivo en la comunicación de información audiovisual: audiencias, diseño, sistemas y formatos". CSO2015-64955-C4-2-R (MINECO/FEDER), Ministerio de Economía y Competitividad (España).

Fecha de recepción: 14 de septiembre de 2018

Fecha de revisión: 7 de diciembre de 2018

Fecha de publicación: 1 de enero de 2019

Para citar este artículo: Obradors, M. (2019). El videoarte, creatividad salvaje y disección social: estudio de caso, loop fear Barcelona 2013, *Icono* 14, 17 (1), 111-132. doi: 10.7195/ri14.v17i1.1245

Resumen

Desde los años 60, la práctica del vídeo evoluciona en continua discordia con el lenguaje televisivo e introduce términos como “composición multimedia”, puesto que aglutina diferentes expresiones contemporáneas. Los videoartistas predijeron la situación de las actuales “autopistas de la información”. El vídeoarte muestra de manera perturbadora una creatividad que podríamos denominar “salvaje” y se le considera pionero del carácter híbrido transmediático. El presente artículo aborda la identidad de la práctica videográfica y analiza el Barcelona Loop Festival, y en concreto, el certamen del año 2013. La metodología se ha basado en la revisión bibliográfica y el posterior análisis de los ejes preponderantes que conforman las narrativas de la muestra. Analizar las piezas de video del Festival Loop que nació en 2003, en Barcelona, como la primera feria a nivel mundial dedicada exclusivamente al videoarte, nos permite tomar el pulso a las tendencias que adopta la imagen en movimiento y conocer los fundamentos creativos que ponen en práctica actualmente los artistas.

Palabras clave: *Videoarte; Imagen en movimiento; Time-based media; Arte contemporáneo; Innovación Social; Creatividad salvaje; Hibridaciones filmicas*

Abstract

Since the 60s, the practice of video evolves in continuous discord with the television language and introduces terms such as “multimedia composition”, since it brings together different contemporary expressions. The video artists predicted the situation of the current “information superhighway.” The video art shows in a disturbing way a creativity that we could call “wild” and is considered a pioneer of the hybrid transmedia character. This article deals with the identity of the videographic practice and analyzes the Barcelona Loop Festival, and in particular, the contest of the year 2013. The methodology has been based on the bibliographic review and the subsequent analysis of the predominant axes that make up the narratives of the sample. Analyzing the video pieces of the Loop Festival that was born in 2003, in Barcelona, as the first worldwide fair dedicated exclusively to video art, allows us to take the pulse of the trends adopted by the moving image and to know the creative fundamentals that artists currently put into practice.

Key Words: *Videoart; Moving image; Time-based media; Contemporary art; Social Innovation; Wild creativity; Filmic hybridizations*

1. Introducción

El origen del videoarte se sitúa hacia 1961 cuando Nam June Paik y Wolf Vostell participan en el movimiento FLUXUS¹. “La televisión nos ha atacado durante toda la vida, es hora de que le devolvamos el golpe”, “Ahora haremos nuestra propia televisión”, declaraba Paik² (como se citó en Youngblood, 2012, p. 326) y en 1965 le da el nombre de videoarte.

La práctica del vídeo, proporcionaba la inmediatez de las imágenes; permitía registrar *performances* y *hapennings* y experimentar con la manipulación, la distorsión y el retoque. El vídeo performativo se desvincula del relato del cine, de la representación y de la mimesis de lo real, en el sentido narrativo. Significó una gran ruptura con la imagen oficial y “evoluciona en constante discordia con el sector televisivo” (Martín, 2006, p.8). Se trataba de una tecnología que posibilitaba crear una nueva televisión que no viniera programada. “La crítica social y política, será una de las primeras funciones que asumirá el video de los 60, constituyéndose cómo arma de la contra-cultura” (Baigorri, 1997, p.22).

La visión de Lischi (2003) es “que el videoarte o arte electrónica o videocreación, como lo llaman los franceses, es a la televisión, lo que el cine de vanguardia y experimental es, y ha estado siendo, al cine hollywoodiense o *mainstream*” (p.105). Sin embargo, para Bellour, (2002), “...el vídeo se encuentra dotado virtualmente de un poder inmenso, mucho más perturbador de lo que jamás pudo ser el cine experimental con respecto al cine” (p.157). Cabría añadir, que el video desempeñó la función de bisagra entre la comunicación audiovisual y el arte, como ya hiciera la pionera Maya Deren (1917-1961)³, conocida como la “*madre del cine underground y experimental estadounidense*” (Martínez, 2015). Deren difunde sus films en universidades, museos, teatros... lugares en los que nunca antes se habían proyectado películas.⁴

De las múltiples manifestaciones artísticas que ha dado como resultado la práctica videográfica, “lo que resulta un cambio global más significativo es que se pasó de la posesión de objetos a la publicación de los proyectos e ideas” (como se citó en Youngblood, 2012, p.315)”. “El vídeo es un pensamiento, un modo de pensar, un estado y no un objeto” (Dubois, 2011, p.99).

La hibridación en las prácticas artísticas de la mano de la imagen electrónica, utilizando sintetizadores, procesando imágenes y sonidos de manera digital, en el entorno del arte conceptual, arte de acción, *body art* y *land art*, hace que las producciones en vídeo pasen a ser conocidas internacionalmente como “nuevos medios”, por la gran variedad de elementos, disciplinas y técnicas que se combinaban en una misma creación audiovisual⁵.

Es lo que nos permite hablar de *creatividad salvaje*⁶, referido a forzar las conexiones entre realidades, dar rienda suelta a la inventiva, vivir el proceso en sí mismo, más que la consecución del objeto final, y desafiar la representación y la imagen preponderante.

Todo ello fue lo que “definió de manera pionera el carácter híbrido transmediático” (La Ferla, 2013, p.158).

Parece que en 1973 Paik⁷ acuña el término “*electronic superhighway*”⁸, prediciendo la situación de las actuales “autopistas de la información”. Paik anticipó cómo funcionaría la red Internet, medio por el que las personas intercambiarían vídeos por todo el mundo. Una forma de arte que se desarrolla dentro de un sistema global que contiene a todos los mass-media. Como anunció Marshal McLuhan.

Siguiendo con la evolución del videoarte, finalmente, en los años 90 llega la red internet y las autopistas de la información. Es la época del crecimiento demográfico y del fenómeno de la migración, con lo que las temáticas giran en torno a la identidad. Se cuestiona la hegemonía del artista como creador, puesto que todos podemos crear; y tiene sentido hablar de creatividad vernácula⁹, que ahora todos podemos desarrollar, puesto que tenemos en nuestras manos las herramientas técnicas para hacerlo. Aparece el net.art con la extrema voluntad de ser visualizado única y exclusivamente en internet¹⁰.

La red internet, en relación al vídeo y la tecnología, plantea un nuevo paradigma. Como expresa Laura Baigorri (2007, p.24): “Si el gran mito compartido del vídeo e internet es la tecnología y el segundo la democratización, el tercero es la interactividad”.

En el 2000, con la idea de democratización del arte, aparece, también el temor de que internet con su carácter de conexión globalizadora, pudiera aniquilar las costumbres locales de los diferentes pueblos. Sin embargo, se dan actividades on-line/off-line que permiten la visualización de las culturas y dibujan un nuevo escenario social¹¹.

De ahí la exigencia de establecer puentes lingüísticos entre componentes narrativos de diferente origen y naturaleza, propiciando la lectura comparada entre obras separadas por la distancia, que Internet introduce en nuestra intimidad cotidiana. Esta lectura así como la narratividad híbrida e inédita del imaginario virtual nos permitirá entender mejor la relación entre global y local. (Gras Balaguer, 2013)

La interculturalidad se concentra en las TIC (Tics para la interculturalidad)¹². Aparece el término *Innovación Social*¹³, ligado a las prácticas digitales y la ciudadanía, en las que el vídeo *storytelling*, juega un papel fundamental para mejorar aspectos de la sociedad y fomentar la participación ciudadana¹⁴. Se pasa de las plataformas virtuales a los medialab como vía de cohesión e integración de la ciudadanía¹⁵. Se populariza el *streaming* y la proyección de acciones a tiempo real.

Contrastando con la explosiva realidad democratizadora, los artistas producen ediciones limitadas de sus obras, haciendo patente la contradicción entre la exclusividad y el producto de masas. A día de hoy, se hace difícil entender que se vendan ediciones limitadas existiendo un entorno abierto como Internet, sin embargo, encontramos coleccionistas que aceptan que una pieza que ellos han comprado esté accesible en Internet:

En el fondo pensamos que lo más importante es apoyar al artista y su producción, el hecho de tener esta edición limitada contribuye a que estos proyectos puedan ser llevados a cabo. Por lo tanto, preferimos mirarlo desde este punto de vista más que pensar que estamos gastando miles de euros cuando lo tienes gratis en internet. (Coleccionistas en la era audiovisual, 2015, p.24)

Por eso, el debate principal en el Loop Festival (Barcelona), gira en torno a la producción, la comercialización y las plataformas de distribución de lo que se denomina videoarte o imagen en movimiento.

Por último, a la práctica videográfica en el Loop, la denominan videoarte o imagen en movimiento, sin embargo, hay que resaltar que ahora tanto el Guggenheim como la Tate¹⁶, definen como trabajos de *Time-based Media*, a las manifestaciones contemporáneas, *artworks*, que incluyen vídeo, film, audio, 35mm, slide, instalaciones, cine, diapositivas y todas las tecnologías computacionales *computer-based*, focalizadas fundamentalmente en instalaciones de artistas, más que en los trabajos mono-canal. Así surge un nuevo término, que se utiliza referido a todos los *artworks* contemporáneos que dependen de la tecnología, y tienen duración y dimensión. La colección Guggenheim contiene varios cientos de *time-based media artworks* de Vito Acconci, Tacita Dean, Bruce Nauman, Nam June Paik, Pipilotti Rist, Bill Viola, Jason Rhoades, Matthew Barney, Bruce Nauman, Marina Abramovic, entre otros muchos. Tras lo planteado sobre el término *Time-Based Media*, podemos concluir que a los trabajos mono-canal, los seguiremos denominando, "videoarte", "vídeo", "videoacreación" o "imagen en movimiento".

2. Material y métodos

2.1. Estudio de caso: Análisis de los vídeos Premiers del Barcelona Loop Fear 2013

2.1.1. Loop Barcelona

LOOP¹⁷ es una plataforma dedicada a la imagen en movimiento en el arte contemporáneo, que nació en 2003 en Barcelona, como la primera feria a nivel mundial dedicada exclusivamente al videoarte. Tras 14 ediciones, la feria es reconocida

internacionalmente como un referente en el arte audiovisual y un indicador de las novedades creativas y discursivas dentro de este ámbito. En el Loop, se dan dos actividades, el Loop Fair y el Loop Festival. El Loop Fair, es una feria que durante tres días, se desarrolla en un hotel de la ciudad de Barcelona, en el que en cada habitación, una galería expone a un artista. Participan alrededor de 40 galerías, invitadas por un comité de especialistas. Es una convocatoria a la que acuden los coleccionistas. Por su parte, el Loop Festival, dura diez días, e implica a los lugares principales de arte de la ciudad que se unen para mostrar las tendencias en el videoarte y presentarlas al gran público. Es un encuentro internacional para videoartistas contemporáneos, un proyecto colectivo de ciudad que se extiende por museos, centros de arte, cines, teatros, galerías de arte, organizaciones no lucrativas, que juntos propician una gran red de *curators* locales e internacionales, *collectors*, artistas, galerías, directores de instituciones, universidades y público.

2.1.2. Muestra

Se han analizado los vídeos del LOOP Fair 2013, que fueron Premier, es decir, que se estrenaron en ese certamen. Se ha escogido el año 2013 como un primera aproximación al Loop, debido a que es la décima edición y presenta unas características de certamen maduro y consolidado. Asimismo, es el primer año en el que el Festival incluye reflexión en la nueva sección Loop Studies. Es decir, el festival ha sentado sus bases y está capacitado para reflexionar, analizar e investigar el medio en el que se desarrolla, su idiosincrasia, su comercialización, su producción y las plataformas de distribución.

La muestra analizada está constituida por los 18 vídeos Premier, que se valoran como representativos de la producción del 2013, puesto que han sido concebidos para el Loop de dicha convocatoria y se estrenan en la misma. Consideramos que dicha muestra define el universo de producción de vídeo del Loop 2013¹⁸.

2.1.3. Metodología y ejes generativos y temáticos analizados

Esta investigación¹⁹ forma parte de un estudio previo del universo videoarte que tiene como objeto el análisis de su evolución y sus manifestaciones en el Loop Barcelona. Tras la revisión bibliográfica sobre videoarte y cine, se ha empleado el método cualitativo de la Teoría Fundamentada para la construcción de los concep-

tos, categorías y propiedades, basado en Glaser y Strauss, 1967. Para la aplicación de la metodología y el posterior análisis de resultados, basamos nuestro punto de partida epistemológico en Durand, 1957, que aborda la interpretación de los símbolos y las imágenes recurrentes que presenta la creación artística. La exploración de la muestra descrita en el apartado anterior, tomando como referencia las categorías establecidas, nos ha posibilitado a detectar los ejes temáticos y narrativos reiterantes, así como las acciones, el uso de recursos tecnológicos, el concepto de abstracción, la ficción, el realismo y la experimentación²⁰.

Los ejes temáticos generales analizados han sido los que gravitan entre los polos de contenido siguientes:

1. Público-Privado.
2. Ficción-Documental.
3. Analógico-Digital, vinculado al eje Experimentación-Conservadurismo.

Al referirnos al eje Público-Privado, entendemos que son dos conceptos analógicos que han sido estudiados en diversos contextos y que admiten diferentes sentidos. En líneas generales podemos decir que mientras lo público tiene que ver con el interés de lo común, lo privado se ocupa del interés particular. En las sinergias entre ambos tópicos, puede darse un conflicto de intereses entre lo que es privado (propio) y lo que es público (colectivo)²¹. Ponemos de relieve que se aborda en muchos casos como una dicotomía, cuando en realidad es una experiencia continuada que inserta al individuo en la sociedad y confiere sentido a su existencia.

Dentro de los vídeos de la muestra seleccionada, que tratan el espacio Público, encontramos problemáticas sociales, injusticias sociales, transformación del territorio, especulación, corrupción, medio ambiente, empatía y solidaridad social

Dentro de los vídeos de la muestra que tratan el espacio Privado, se hace énfasis en las emociones, las relaciones interpersonales, la expresión de los sentimientos, la superación personal, el cuerpo, la desnudez y la relación y la confrontación con el espacio público.

En ambos espacios, Público y Privado se da una reflexión sobre la condición humana.

En el eje Ficción-Documental²², entendemos que el espacio Ficción, es la simulación de la realidad que presenta un mundo imaginario al receptor. El espacio Documental se refiere a contar lo que acontece de forma natural; imágenes tomadas de la realidad aún cuando siempre podemos cuestionar la objetividad del ojo que mira. “En la ficción, el realismo hace que un mundo verosímil parezca real; en el documental, el realismo hace que una argumentación sobre el mundo histórico resulte persuasiva” (Nichols, 1997, p.217). Ambos géneros, actualmente, se fusionan en hibridaciones como el documental de creación, el falso documental o la ficción que simula ser un documental. Es decir, que en el cine ya se han aceptado como manifestaciones que gravitan entre un género y otro. En el caso del videoarte, se mezclan también ambos géneros pero con peculiaridades propias del medio vídeo y de la disciplina del videoarte, que todavía no han sido nombradas puesto que el videoarte es ya desde su concepción una expresión de hibridación.

El eje Documental/Ficción, nos sitúa en la comparativa entre videoarte y cortometraje y las hibridaciones que hemos resaltado. Hay una cuestión que podría marcar la diferencia y es la que tiene que ver con las intenciones de comercialización. Mientras el director de cortometrajes lo quiere exponer en cines, el videoartista quiere hacer una edición limitada para ser vendida. Sin embargo, también se detectan hibridaciones de distribución en los cineastas que presentan sus películas en Ferias de Arte o Museos, como ya hemos mencionado.

En toda la muestra estudiada, aparecen únicamente dos documentales (“Women in Love” y “Nefandus”). También cabe destacar, un vídeo que mezcla ficción y hechos históricos (“Return to Adriaport”) y un vídeo que utiliza imágenes de archivo: se trata de un trabajo multidisciplinar, que incluye fotografía, cine, literatura e instalaciones (“Cartography for earth navigators”).

El eje Analógico-Digital incluye, también, los usos de recursos tecnológicos, la innovación y la experimentación. El espacio analógico que nos remite a los inicios del vídeo, convive con el espacio digital que hace uso de nuevas tecnologías. Am-

bos espacios, se asocian a contenidos de significado diferentes. El eje Analógico/Digital, plantea discusiones por parte de los artistas en relación a cuestiones como la autenticidad del contenido narrativo y el conservadurismo del arte.

Me resisto y me niego, digamos, a barnizar del mundo analógico los trabajos para evitar esa disonancia cognitiva que pienso que tenemos en pensar que lo analógico es más auténtico que lo digital. El mercado del arte es bastante conservador y, todavía, no se ha adaptado a los cambios. Ese conservadurismo, provoca que siga habiéndose mucho arte, y mucho arte, digamos del pasado. (Manu Arregui, 2012)

En relación al eje Analógico – Digital, en general, el uso es exclusivamente digital, pero sí que hay una emulación del formato analógico en algunos casos. En cuanto a la utilización de los recursos tecnológicos, se da, un vídeo de *stop motion animation* (“Sun city”); un vídeo que hace uso de *slow motion* (“Restoration works”); un vídeo que combina paisajes naturales con fragmentos de formas abstractas y sintéticas (“Infinite pursuit”); y un vídeo con proyección en 3D, (“Aristotle’s Brain”). En cuanto a los recursos narrativos, observamos, juegos con sonidos y silencios para enfatizar el mensaje (Antígona. “Las leyes no escritas”) e imágenes y sonidos que no se corresponden entre sí, (“Momentos que marcaron el mundo I, II, III”).

Cabe resaltar en este eje, que según periodistas especializados (Bosco, 2013), “Las piezas más radicales en la experimentación son menos que en otras ediciones y vinieron de la mano de tres grandes: Ignasi Aballi, Gary Hill y Harun Farocki”; y en ninguno de los casos se trata de obras que se estrenaban en éste certamen, es decir, que no corresponden a la muestra analizada: Premiers 2013.

Dedicaremos un apartado, a continuación, al eje Público/Privado, puesto que es en el eje que se dan resultados más significativos.

2.1.3.1. Análisis sobre el eje configurado por los conceptos Público - Privado

El formato abierto de tiempo del videoarte y su desvinculación con la clasificación de géneros, le convierten en un medio propicio para ahondar en temáticas libremente. Tal como afirman los coleccionistas Carlos Vallejo & Wendy Navarro (2015): “El vídeo representa mejor que cualquier medio artístico nuestra realidad global” (p.123). Tanto en las narrativas que abordan el espacio Público como las que abordan el Privado, se da una reflexión sobre la condición humana. Son muy frecuentes los documentos de acciones en su mayor parte creadas especialmente para plasmar una idea precisa. Es decir, que no se hace uso de las pautas del documental sino que se fabula con los contenidos para elaborar un mensaje que nos acerque a una realidad social. Como ya se ha expuesto, en la muestra analizada de estrenos del Loop Fear 2013, sólo hay dos documentales (“Women in Love”) y (“Nefandus”).

El espacio temático Público y el espacio temático Privado, conviven a la vez que se confrontan, y el tema por excelencia es la denuncia social. Hay una recurrencia significativa en los videoarte analizados en tratar las injusticias o problemáticas sociales; y en enfatizar que cualquier tema público, nos afecta directamente a nivel personal. “El videoarte es un medio ideal para focalizar temas de carácter social”. Estas son las palabras del coleccionista Han Nefkens (2015, p.123), cuya colección es la de un activista que busca dar a conocer la causa del SIDA.

Así pues, el videoarte parece un género o manifestación audiovisual de denuncia, no como el cine de guerrilla o el videoactivismo, si no por medio de documentar acciones que evidencian los estereotipos a los que estamos sujetos y las injusticias a las que estamos sometidos. Se toma un aspecto y se desmenuza. El vídeo disecciona al ser humano en sus múltiples excesos. Las historias se focalizan en un mensaje y no se pierden en ficciones ni en tramas secundarias. El videoarte en muchas ocasiones, plantea el ser humano como verdugo de sí mismo.

Otro sub-eje significativo dentro del espacio Publico-Privado es el de Poder/Dominación, que se aprecia como eje temático en gran parte de los vídeos analizados. Podemos observar que toda sociedad está jerarquizada y gravita alrededor de la imagen arquetípica del “jefe”, emperador.

Entra, también, en el concepto Poder/Dominación, la transformación del territorio, la especulación y la corrupción (“Sun City”). Es decir, que el vídeo es una vía de denuncia social que juntamente con el concepto de Poder/Dominación, configuran temáticas tanto sociales como personales.

En las acciones que se recrean en los vídeos estudiados, hay un recurso discursivo que se presenta de forma significativa que es la Dualidad. La fragilidad dentro de la dureza y romper los estereotipos (masculino-femenino), son dos de las dualidades que plantea la pieza, “Two 50 year old white males having emotions”. Dualidad que se da en “Antígona Unwritten Laws”, entre los conceptos: viejos/jóvenes, sociedad/individuo, humano/divino, vida/muerte. Observamos, también la dualidad en “Mexican” de Gaëlle Boucaud, entre juego/realidad, verdad/mentira y dentro/fuera. La dualidad dentro/fuera, también la trabaja Claire Noonan en su vídeo, “Restoration Work”. Y Jnafis Quintero en su vídeo “La Hora Garrobo”, plantea la dualidad dentro/fuera en relación a libertad/esclavitud. El vídeo “Hauptpunkt”, de Amparo Sard, plantea los opuestos real/irreal y antes/ahora, haciendo una crítica de la vida de hoy, en relación a la naturaleza.

“Women in Love”, es un documental de Ferhat Özgür, que plantea la dualidad, tradiciones/ momento actual. Y el vídeo “En puntas”, de Javier Pérez, nos confronta con las dualidades: belleza/crueldad, fragilidad/violencia, cultura/naturaleza y vida/muerte.

En el caso del concepto Privado, se plasma al ser humano en relación a los obstáculos que le impone la vida y, como ya hemos mencionado, ponen en evidencia que el ámbito público, nos afecta a nivel personal. Los artistas insisten en denunciar a los políticos que pretenden hacernos creer que lo colectivo no influye en nuestra vida personal.

Los términos, Público y Privado, también operan en relación a la exploración y disfrute de la naturaleza. El ser humano en relación al entorno y al mundo que le rodea y que habita. En esta temática encontramos Adela Babanova (“Return to Adriaport”) (construir una isla), que mezcla imágenes grabadas actualmente con hechos históricos y a Enrique Ramirez, en su (“Cartography for earth navigators”).

También habla de utopías Elena Asins en “Antígona: Las leyes no escritas”.

La temática del vídeo de Adrian Melis, “Momentos que marcaron el mundo, I, II, III”, es también social; denuncia el poder y la dominación en relación a la esperanza y la buena voluntad, del ser humano; y pone en evidencia las contradicciones entre las palabras y los actos.

Recrear un experimento sobre hipótesis que surgen de una idea ficticia del artista o parcialmente fundamentada en la ciencia; es el caso de la pieza “Leviathan”, de Iñigo Manglano-Ovalle.

En general, el humor no es una figura retórica utilizada en los vídeos analizados, excepto en un caso, “Women in Love”, un documental que utiliza el sarcasmo para crear una visión crítica de la sociedad y plantea, como ya se ha descrito, la dualidad entre tradiciones y momento actual, y la imagen tópica entre muerte y amor. Se remarca aquí el tema del humor para finalizar la exposición puesto que es significativo que en la muestra analizada se denuncien las injusticias sociales, sin hacer uso del humor en ninguna de sus representaciones. Lo cual nos lleva a pensar que los artistas afrontan con gravedad los problemas sociales y podría ser que se sintieran como encomendados (elegidos) a mostrar las injusticias.

3. Resultados y discusión

En la muestra analizada del Loop 2013, no se dan casos claros de experimentación tecnológica y no se hace excesivo uso de recursos tecnológicos, de realización o de montaje. Podríamos definir las piezas analizadas como documentos de acciones en su mayor parte creadas especialmente para plasmar una idea precisa, pero no podemos hablar de narrativa de ficción.

La mayor parte de los vídeos están destinados a cuestionar valores hegemónicos de nuestra sociedad y las narraciones/acciones, se elaboran para poder plasmar dichos cuestionamientos. Parece que el videoartista se ve impelido a denunciar las injusticias sociales. Hemos podido observar que el videoarte disecciona al ser humano en sus múltiples excesos y lo plasma como verdugo de sí mismo.

El reiterado uso de la dualidad como estructura narrativa, en los vídeos analizados, nos hace pensar que el videoarte se erige como “el mediador” que permite la unión de contrarios. El videoarte juega con la fuerza de lo minúsculo. Lo mas grande y lo más fuerte, queda simbolizado por lo más ínfimo (Durand, 1993, p.312).

En este certamen 2013, el vídeo ha pasado de ser un medio que propicia la experimentación y la reflexión sobre la creación artística, a un medio que denuncia las problemáticas sociales, conservando una de las primeras funciones que asumirá el video de los 60. Y la forma de hacer esa crítica social, muestra un elevado grado de creatividad. Son, además, propuestas visuales que estimulan al espectador a vivir su propia experiencia. Podríamos decir, que el videoartista posibilita al espectador a transitar el mundo, sus contradicciones y sus mitos, consiguiendo que haga de todo ello una vivencia propia. El certamen Loop 2013, potencia la identificación y empatía del espectador. La intensidad del tratamiento de las temáticas así como la creatividad de los temas y enfoques, hacen que las piezas sean como programas piloto de narrativas susceptibles de expandirse.

En definitiva el grado de innovación y experimentación ha sido tan extremo en la historia del videoarte y su práctica ha sido precursora de tantas manifestaciones actuales, que revisarla y tomarla como referente es, no solo útil, si no obligado para innovar en las narrativas que se desarrollan en el momento actual.

Notas

[1] A partir de la exposición antológica sobre el dadaísmo en 1958, se forma el grupo Fluxus, un grupo interdisciplinar que será liderado por el lituano George Maciunas. El lema de Fluxus fue el de aproximar el arte a la vida, inventando nuevas conexiones entre cualquier tipo de manifestación artística: música, pintura poesía, escultura, danza, teatro... Desde el dadaísmo se apostó por la fusión de géneros. Los dos pioneros del vídeo, Paik y Vostell se introdujeron en el mundo del arte por la vía de la música, aunque sus actividades evolucionan en el caso de Paik en la tecnología, la experimentación y los mass-media y en el de Vostell, en acciones violentas y comprometidas; las intenciones de ambos, no obstante, estarán siempre orientadas hacia un terreno artístico que contempla la concienciación cultural y social (muy puntualmente política) a través del ludismo. Baigorri, L.,. El vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70, Barcelona, Ediciones de la Universidad de Barcelona, 1997, pp. 18-19.

[2] Martha Rosler (1997, p. 39) interpreta que Paik se erige en mito e instrumentaliza la guerra contra la televisión, para expresar su arte, pero sigue situando al espectador en la pasividad.

Gever, por su parte, examina “les effets hypnotiques de les installations de musées -des effets formalisent le sigal de la télévision et reproduisent la passivité du spectateur, en remplaçant des messages de l’État et du marché par des divertissements esthétisants-”.

- [3] En 1946, Maya Deren recibe el Guggenheim Grant, la primera vez que una persona de cine, recibe este reconocimiento. En 1947, recibe el primer premio del cine de vanguardia en 16mm, en el Festival de cine de Cannes.
- [4] Esta manifestación de Maya Deren, se ve representada en la actualidad por figuras como el director de cine, Albert Serra, por ejemplo, que no solo presenta sus películas en certámenes de cine, sino, también, en museos y Ferias Internacionales de Arte; abriéndose a ámbitos de exposición más artísticos que los propios del circuito cinematográfico. Es decir, que en la actualidad se reproducen modelos innovadores y rupturistas de los años 40 que se presentan como nuevos, cuando no son más que copias de comportamientos anteriores. Puede ser que al tratarse de un caso aislado y de una mujer, no haya trascendido en los estudios históricos llevados a cabo y no goza del merecido reconocimiento como precursora de las hibridaciones y experimentaciones actuales.
- [5] Se hace uso de los juegos con la luz, del efecto espejo y reflejos en todo tipo de superficies, imágenes deformadas, partidas, triples o múltiples, distorsión del sonido que perturba la imagen, la emisión de monitores de televisión y aparatos estropeados, la informática, los objetos cotidianos, la tecnología de vigilancia, *feed-back*, también llamada *closed circuit* installation, que permitía a los artistas reflexionar sobre sí mismos, sobre el papel del observador y el medio electrónico... La reducción extrema de la velocidad en las imágenes constituye otro lenguaje temporal fuera de la concepción cinematográfica, de las elipsis narrativas y del simulado tiempo real. Las *duration pieces* y el *hyper slow motion* sugieren una manipulación de la imagen que consigue tematizar la duración del tiempo. La repetición explícita de las imágenes, una de las características fundamentales del videoarte, tiene por objeto, romper con la narrativa clásica, pero también recrearse en la existencia de una imagen para darle continuidad y proponerle un futuro. También se usa la repetición, para restaurar hechos y pasajes desafortunados y dolorosos. Se retoman imágenes de múltiples realizadores cinematográficos, mezclándolas, yuxtaponiéndolas o dándoles otros enfoques, el *found footage* que cuestiona los códigos culturales y revisita puntos de vista. Se practica el *expanded cinema* (Youngblood, 2012) -deconstrucción de elementos formales y de contenido del código cinematográfico-. Se hace uso del *morphing* y el *compositing*. La técnica del collage en el videoarte hereda la experimentación de los artistas de principios del S XX, y se convierte en un fructuoso medio de expresión. Se hacen videoesculturas y videoinstalaciones...
- [6] Sobre el estudio del proceso de generación de ideas y la creatividad, véase el trabajo de Obradors, M. (2007). Creatividad y generación de ideas. Estudio de la práctica creativa en el cine. Barcelona: Aldea Global.
- [7] Parece ser que existe un ensayo que Paik escribió para la Fundación Rockefeller titulado Educación en una sociedad sin papel, en el que introduce el término “electronic superhighway” (1968).
- [8] Encontramos manifestaciones de la llamada superautopista electrónica en “Talk out” (Douglas Davies, 1973), la televisión con emisiones en directo en las que los espectadores telefonan al artista, quien con una máquina de escribir transfiere los textos a la pantalla mediante un rollo de papel superpuesto a la cámara. Cabe resaltar, también, la exposición en Kassel (1977) de Wull Herzogenrath, presentación que se hizo internacionalmente con la apertura transmi-

- tida por satélite de una videoteca abierta bajo el lema VT≠TV (una cinta de vídeo es diferente de la televisión) (Martín, 2006, p.3). Las imágenes transmitidas en directo por retroacción demostraban la propia estructura y actuaban contra el ilusionismo del cine y la televisión.
- [9] Ver definición e investigación en torno al término, “creatividad vernácula” en Burges, Jean Elisabeth, “Hearing Ordinary Voices: Vernacular creativity and new media”, *Journal of Media & Cultural Studie*, Volume 20, Issue 2, 2006, pp. 201-214.
- [10] WJ-SPOT sobre “15 años de creación en la red”. www.wj-s.org (Fecha de consulta: 21-04-2018).
- [11] Acerca de prácticas relacionadas con actividades off-line/on-line, véase: Obradors M, Da Rocha I, Fernández-Aballí Altamirano A. Videoactivismo en prácticas relacionadas con actividades off-line/on-line: teatro foro intercultural de la Xixa Teatre: caso de estudio. En: Sierra Caballero F, Montero D, editores. *Videoactivismo y movimientos sociales: teoría y praxis de las multitudes conectadas*. Barcelona: Gedisa; 2016. p. 280-97.
- [12] Sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Interculturalidad, ver *Livemedia*: http://www.lab-livemedia.net/2011/tics/intro_2013.html
- [13] Ver Murray, R. Caulier-Grice, J & Mulgan, G. “The Open Book Of Social Innovation”, NESTA, The Young Foundation 2010.
- [14] Véase: <http://storycenter.org/>. Véase, también, análisis de las nuevas videografías que se desarrollan en los Laboratorios de Innovación Social: Obradors, M., & García, B. (Enero de 2014). Analysis of the use of digital storytelling within Social Innovation Labs (SIL). Paper presented at the International Conference MeCCSA, Media School at Bournemouth University. Y Obradors, M., Rocha, I. & Fernández-Aballí, A. (2018). Approach to the new videographies analysis: Case study of immigrant representations in the Social Innovation Laboratory videos (SIL UBIQA) . *Semiotica*, 0(0), pp. -. Retrieved 29 Jul. 2018, from doi:10.1515/sem-2015-0151
- [15] En este sentido, son especialmente relevantes los estudios desarrollados por Ruiz Martín, J.M. y Alcalá Mellado, J.R. (2016): Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab, *Icono 14*, volumen (14), pp. 95-122. doi: 10.7195/ri14.v14i1.904
- [16] Véase la definición del término Time-Bases Media que dan los museos Guggenheim y Tate: <https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media> (Fecha de consulta: 21-04- 2018). <http://www.tate.org.uk/about-us/conservation/time-based-media> (Fecha de consulta: 21-04- 2018).
- [17] <http://loop-barcelona.com/>
- [18] El acceso a la muestra se hizo posible gracias a la Fair Manager del LOOP, Anna Penalva, dado que nos facilitó la visualización del archivo particular del Loop, de las piezas que no están accesibles en Internet.
- [19] Este texto ha sido elaborado en el marco de los trabajos de investigación del proyecto de I+D+i “Creación y contenido interactivo en la comunicación de información audiovisual: audiencias, diseño, sistemas y formatos”. CSO2015-64955-C4-2-R (MINECO/FEDER), Ministerio de Economía y Competitividad (España)] proyecto que dirigen Lluís Codina y Pere Freixa.
- [20] Los resultados de la presente investigación, nos permitieron abordar una nueva muestra representativa de la imagen en movimiento: Los Premios Loop del 2003 al 2015. Los avances de dicho análisis, fueron presentados en el Congreso: *Artistic Interventions in the Virtual Space*. The University of

Birmingham. Birmingham. UK. 2015. Jugar con el tiempo más allá de las "dictaduras de la imagen". Y ahora seguimos con el análisis hasta el 2018. De manera que cada año, a modo de observatorio, iremos analizando los ejes temáticos y visuales de las piezas que se presentan en el Loop Fear.

- [21] Entre los múltiples trabajos sobre los conceptos público y privado, ver: Ariès, P., "Por una historia de la vida privada". En: Ariès, P.; Duby, G. *Historia de la vida privada*. Tomo 3, Del Renacimiento a la Ilustración (volumen dirigido por Roger Chartier). Madrid, Taurus, 1989. Ball, T. y Farr, J. *Political Innovation and Conceptual Change*, Cambridge, 1989. Benn, S. y Gaus, G. (comps.), *Public and Private in Social Life*, Croom Helm, Nueva York, 1983. Bobbio, N. *La gran dicotomía: público/privado*. Bogotá, Editorial Universidad de Antioquia, 2015. Lipovetsky, G. "Espacio privado y espacio público en la era pos-moderna", en *Sociológica*, año 8, núm. 22, 1993. Weintraub J., Kumar, K. (eds.) *Public and Private in Thought and Practice. Perspectives on a grand dichotomy*. Chicago, University of Chicago Press, 1997.
- [22] Ver, Obradors, M. (2005) "Abrazar la existencia. Territorios de "realidad" y territorios de "ficción" en la creación cinematográfica", *Formats: revista de comunicación audiovisual*, n° 4, Universitat Pompeu Fabra, pp.1-13.

Referencias

- Alcalá, J. R. (2014). La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación. *ICONO14, Revista científica de comunicación y tecnologías emergentes*, 12 (2), pp. 113-140. doi: 10.7195/ri14.v12i2.679
- Alcalá, J. R. (2015). El artista y la máquina automática. Un nuevo enfoque para su análisis historiográfico. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, 9. Recuperado de <https://bit.ly/2KcysCA>
- Ariès, P., y Duby, G. (1990). *Historia de la vida privada*. Madrid: Taurus.
- Baigorri, L. (1997). *El vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70*. Barcelona: Ediciones de la Universidad de Barcelona.
- Baigorri, L. (2007). Net.art y vídeo. Arte y comunicación en la era de la mitificación tecnológica. *Exit Express, Arte y Tecnología. La era de la imagen electrónica*, (31), 20-25.
- Ball, T., y Farr, J. (1989). *Political Innovation and Conceptual Change*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bellour, R. (2009). *Entre imágenes: foto, cine, video*. Buenos Aires: ColihueS.R.L.
- Belting, H., y Viola, B. (2004). Conversación. En Fundación "La Caixa". (Ed.) Bill Viola, las pasiones (pp. 151-184). Barcelona: Fundación "La Caixa".
- Benn, S., y Gaus, G. (comps.) (1983). *Public and Private in Social Life*. Nueva York: Croom Helm.

- Bobbio, N. (2015). *La gran dicotomía: público/privado*. Bogotá: Editorial Universidad de Antioquia.
- Bosco, R. (24 de Mayo de 2013). Vuelta a la realidad. El cuerpo humano se multiplica en las pantallas de la feria de videoarte Loop, que reúne 44 galerías y 18 estrenos mundiales. *EL PAÍS*. Recuperado de <https://bit.ly/2J7rZfH>
- Burguess, J. E. (2006). Hearing Ordinary Voices: Vernacular creativity and new media. *Journal of Media & Cultural Studies*. Volume 20, Issue 2, p: 201-214.
- CeuMedia Televisión. *Punto de encuentro*. (Productor). (2012). Manu Arregui. Artista. Recuperado de <https://bit.ly/2AoLWeR>
- Dubois, P. (2011). *La question vidéo, entre cinéma et art contemporani*. Paris: Yellow Now - Côte cinéma.
- Durand, G. (1957). *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos.
- García López, S., y Gómez Vaquero, L. (Ed). (2009). *Piedra, papel y tijera. El collage en el cine documental*. Madrid: Ocho y medio, Libros de cine.
- González Sebastian, A. (2006). Videotape is not televisión. Aproximación a una estética del videoarte. *Cuadernos. Música. Artes Visuales. Artes Escénicas*. Bogotá, D.C. (Colombia), 2 (2), pp. 250–269: Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de <http://tiny.cc/vw16vy>
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of Grounded theory: Strategies for qualitative research*. New York: Aldine Publishing.
- Gras Balaguer, M. (Ed). (2013). *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Subdirección General de Promoción de Bellas Artes. Casa Asia. Madrid: Episteme.
- Hall, D., y Jo Fifer, S. (ed.). (1990). *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture/BAVC.
- La Ferla, J. (2013). Las relaciones peligrosas. En Mercader, A. y Suárez, R. (Ed.), *Puntos de encuentro en la Iconosfera. Interacciones en el Audiovisual*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Lipovetsky, G. (1993). Espacio privado y espacio público en la era posmoderna. *Sociológica*, año 8, núm. 22.
- Lischi, S. (2003). Antico come il video: appunti sul dialogo fra cinema e immagine elettronica. En Valentini, V. (Ed.), *Le storie del video*. Roma: Bulzoni.

- Marcheschi, E. (2015). Deterritorialized Images: Future Visions, Past Memories. *Cinema & Cie.* vol XV, (25), pp.75-83.
- Martín, S. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen.
- Martín Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Editorial Gustavo Gili S.A.
- Martín Barbero, J. (2002). Pistas para entre-ver medios y mediaciones. *Signo y pensamiento*, XXI (41). pp.13-20. Recuperado de <https://bit.ly/20yjV7w>
- Martínez, C. (ed.). (2015). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Cuenca: Altea. Universidad de Castilla - La Mancha.
- Mercader, A. y Suárez, R. (Eds.). (2013). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual*. Barcelona: Comunicación activa audiovisual. UB.
- Morales Gutierrez, A. C. (2012). Innovación y Cooperativas: Convergencias y Sinergias. *Ekonomiaz*, (79) 1er cuatrimestre.
- Murray, R., Caulien-Grice, J. & Mulgan, G. (2010). The Open Book Of Social Innovation. NESTA, The Young Foundation. Recuperado de <https://bit.ly/2FfPIVb>
- Nichols, B. (1997). *La Representación de la realidad*. Barcelona: Paidós.
- Obradors, M. (2005). Abrazar la existencia. Territorios de "realidad" y territorios de "ficción" en la creación cinematográfica. *Formats: revista de comunicación audiovisual*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra (nº 4), 1-13.
- Obradors, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas. Estudio de la práctica creativa en el cine*. Barcelona: Aldea Global.
- Obradors, M., & García, B. (Enero de 2014). Analysis of the use of digital storytelling within Social Innovation Labs (SIL). Paper presented at the International Conference MeCCSA, Media School at Bournemouth University.
- Obradors, M. (Julio de 2015). Jugar con el tiempo más allá de las "dictaduras de la imagen". Los Premios Loop 2003-2015. E. Marcer (Presidencia), *Artistic Interventions in the Virtual Space*. The University of Birmingham y Institut Ramon LLull, Birmingham, UK.
- Obradors M., Da Rocha I., y Fernández-Aballí Altamirano A. (2016). Videoactivismo en prácticas relacionadas con actividades off-line/on-line: teatro foro intercultural de la Xixa Teatre: caso de estudio. En Sierra Caballero F, y Montero D. (Ed.), *Videoactivismo y movimientos sociales: teoría y praxis de las multitudes conectadas*. (pp.280-297). Barcelona: Gedisa.

- Obradors, M., Rocha, I. & Fernández-Aballí, A. (2018). Approach to the new videographies analysis: Case study of immigrant representations in the Social Innovation Laboratory videos (SIL UBIQA). *Semiotica*, 2018(224), pp. 85-110. Retrieved 14 Dec. 2018, from doi:10.1515/sem-2015-0151
- Pitkin, H. (1981). Justice: On Relating Private and Public. *Political Theory*, Vol. 9, (3) (Aug.). Sage Publications.
- Roncillo, S. (2005). El Video(arte) o el grado lego de la imagen. *Signo y Pensamiento*, julio-diciembre, año/vol.XXIV, (n. 47). Bogotá, Colombia, Pontificia Universidad Javeriana, 135-149. Recuperado de <https://bit.ly/2x7vsDS>
- Rosler, M. (1997). Vidéo: la dissipation du moment utopique. En Magnant, N. (Ed.), *La vidéo entre art et communication* (pp.17-47). París, Francia: École National Supérieure des Beaux Arts.
- Ruiz Martín, J.M., y Alcalá Mellado, J.R. (2016). Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab, *Icono 14*, volumen (14), pp. 95-122. doi: 10.7195/ri14.v14i1.904
- Sellers, P. (2004). Corpus de luz. En Fundación "La Caixa". (Ed.) Bill Viola, las pasiones. pp. (128-147). Barcelona, España: Fundación "La Caixa",
- Sierra Caballero, F. y Montero Sánchez, D. (coord.). (2015). *Videoactivismo y movimientos sociales. Teoría y praxis de las multitudes conectadas*. Barcelona: Gedisa.
- Sturken, M. (1990). Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History. En Hall, D., y Jo Fifer, S. (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art* (pp. 101-121) p.102. New York (N.Y.), E.U.: Aperture/BAVC,
- Valentini, V. (ed.). (2003). *Le storie del video*. Roma: Bulzoni.
- VV.AA. (2015). Coleccionistas en la era audiovisual. Vídeo Régimen. Barcelona: Loop.
- Wager E & Kleinert S. (2011). Responsible research publication: international standards for authors. A position statement developed at the 2nd World Conference on Research Integrity, Singapore, July 22-24, 2010. Chapter 50 in: Mayer T & Steneck N (eds) *Promoting Research Integrity in a Global Environment*. Imperial College Press / World Scientific Publishing, Singapore (pp 309-16). (ISBN 978-981-4340-97-7)
- Walsh, J. (2004). Emociones en tiempos extremos. En Fundación "La Caixa". (Ed.) Bill Viola, las pasiones. pp. (128-147). Barcelona, España: Fundación "La Caixa".

- Weintraub J., y Kumar, K. (eds.). (1997). *Public and Private in Thought and Practice. Perspectives on a grand dichotomy*. Chicago, E.U.: University of Chicago Press.
- Youngblood, G. (2012). *Cine expandido*, Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.
- Zunzunegui, S. (2000). Espacio del sentido y escritura narrativa en el vídeo de creación. En *Telos*. n. 9. Recuperado de <https://bit.ly/2IOvI2H>

Anexo

Muestra e información de los vídeos analizados. Loop Festival. Premiers 2013

- Ivan Argote: *"Two 50 years old white males having emotions"*: <https://vimeo.com/116669725>
- Elena Asins: *Antígona: "Las Leyes No Escritas"*: <https://bit.ly/20kpmGL>
- Adela Babanova: *Return to Adriaport*: <https://bit.ly/2Qu2t5b>
- Gaëlle Boucaud: *Mexian*: <https://bit.ly/2MwEtLI> (Not found. 14-9-2018)
- Willi Bucher: *Aristotle's Brain*: <https://bit.ly/2CZywHH>
- Rob Carter: *Sun City*: <https://vimeo.com/67469835>
- Arnaud Dezoteux: *Infinite Pursuit*: <https://bit.ly/2p62aB0>
- Iñigo Manglano-ovalle: *LeviathaN*: <https://vimeo.com/45757937>
- Adrian Melis: *Momentos que marcaron el mundo I, II, III*: <https://bit.ly/2Nh4dRD>
- Carlos Motta: *Nefandus*: <https://vimeo.com/66318757>
- Clare Noonan: *Restoration Work*: <https://bit.ly/2CX6AUC>
- Ferhat Özgür: *Women in Love*: <https://bit.ly/2MwjTen>
- Javier Pérez: *En Puntas*: <https://bit.ly/2xcVsgm>
- Heather Phillipson: *Immediately and for a short time balloons weapons to too-tight clothing worries of all kinds*: <https://bit.ly/2NIFC7p>
- Jhafis Quintero: *La Hora Garrobo*: <https://bit.ly/2MwVqWh>
- Enrique Ramirez: *Cartography for Earth Navigators*: <https://bit.ly/2xbGkR8>
- La Ribot: *Les Exposés*: <https://bit.ly/2CZRUnY>
- Amparo Sard: *Hauptpunkt*: <https://bit.ly/2p7D6tx>

NOTA: En el caso de los vídeos que no están accesibles en Internet y que han sido visualizados para su análisis en el archivo del LOOP Festival, se añaden links de páginas que ofrecen información de la pieza.

Agradecimientos

El acceso a la muestra ha sido posible gracias a la Fair Manager del LOOP, Anna Penalva, dado que me facilitó el acceso y visualización del archivo particular del Loop, de las piezas que no están accesibles en Internet.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).