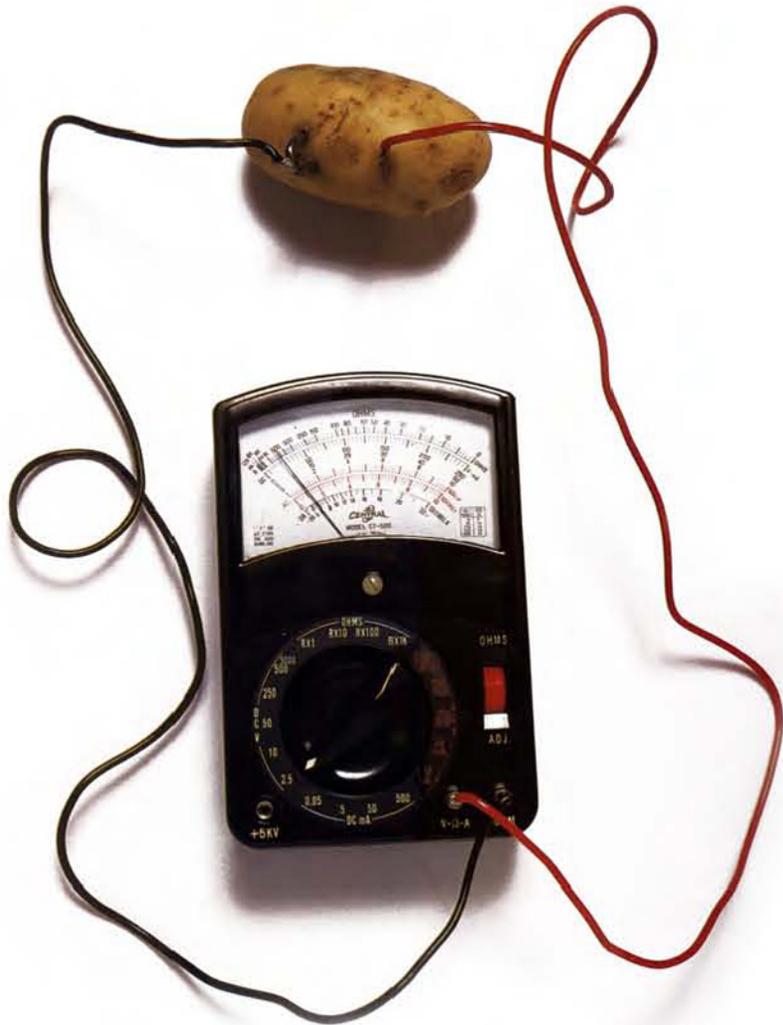


Rodrigo Alonso

ELOGIO DE LA LOW-TECH

Historia y estética de las
artes electrónicas
en América Latina



Rodrigo Alonso

ELOGIO DE LA LOW-TECH

CONTINENTE



Fundación PROA
PROA

CRÉDITOS

Edición y selección de textos:
RODRIGO ALONSO

Diseño gráfico:
FABIÁN MUGGERI

Corrección de textos:
JUAN FERNANDO GARCÍA

Traducciones:
BRENDA BANDA
JANE BRODIE
LAURA FRYD
RAFAELA GUNNER
DAVID JACOBSON
JESSICA MELAMUD
VICTORIA MESSI
CECILIA MIZRAJI
TAMARA STUBY

© de los textos, Rodrigo Alonso
© de las imágenes, sus autores

Se autoriza la reproducción de los textos de este libro citando la fuente
Bajo licencia Creative Commons 4.0 / No comercial / Sin obras derivadas



Hecho el depósito que establece la ley 11.723
Impreso en la Argentina / Printed in Argentina

LUNA EDITORES Constitución 1458 dpto 12 (1151) Buenos Aires, Argentina

Alonso, Rodrigo
Elogio de la Low-Tech. Historia y estética de las artes electrónicas
en América Latina. 1ª edición.
Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Luna Editores, 2015
400 pág.; 22,5 x 16 cm

ISBN 978-987-45732-1-6

1. Arte Electrónico. 2. Arte Latinoamericano. I. Título
CDD

Fecha de catalogación: 20/12/2015

INDICE

08 Presentación

I. Las artes electrónicas en América Latina

- 10 Boceto para una historia del arte tecnológico en América Latina
- 30 El arte argentino y las nuevas tecnologías
- 80 Hacia una genealogía del videoarte argentino
- 100 El videoarte en la Argentina. Estéticas. Poéticas. Prácticas
- 122 Videoarte y videodanza en una (in)cierta América Latina

II. Estética de las artes electrónicas

- 132 Elogio de la *low-tech*
- 144 Entre documento y espectáculo. El videoarte contemporáneo
- 154 Performance, fotografía y video. La dialéctica entre el acto y el registro
- 160 Videodanza. Otro bastardo en la familia
- 164 Nota sobre la hibridez de los nuevos medios
- 172 La navegación como paradigma narrativo

III. Textos críticos. Política de las artes tecnológicas en América Latina

- 182 Mitología y crítica. El arte tecnológico y su exhibición
- 194 Resistencias, usos y desvíos. Escuelas de la subversión
- 200 Tu computadora es un campo de batalla. Tensiones tecnológico-político-culturales en la era de las TICs

IV. El arte tecnológico y su exhibición

- 212 Curaduría y arte electrónico
- 226 Tácticas curatoriales para el arte tecnológico
- 232 Museos sin paredes

- 251 Procedencia de los textos
- 252 Listado de imágenes

- 256 ENGLISH TEXTS

Los textos contenidos en esta publicación conforman una ajustada selección de ensayos de investigación, teoría y divulgación, elaborados en los últimos veinte años. Se focalizan en una de las áreas de trabajo en las que me especializo y que de alguna manera me identifica como investigador y ensayista: las artes tecnológicas, electrónicas, mediáticas. Un terreno que todavía no ha sido definido por completo, pero que sin embargo, es uno de los más atractivos para la teoría estética de los últimos años.

En efecto, las transformaciones sociales, políticas y culturales que inducen las tecnologías actuales han determinado el interés por comprender en profundidad la historia y el presente de la singular relación entre arte y tecnología. Aunque ésta no es reciente, lo cierto es que su estudio sistemático comienza hacia la década de 1990, cuando las computadoras (y luego la Internet) comienzan a poner de manifiesto el rol ineludible que la tecnología aspira a tener en todas las áreas de la vida humana. Desde ese momento, se verifica una explosión en la aparición de bibliografía sobre este ámbito de la creación artística que se sostiene hasta el día de hoy. Sin embargo, todavía existen experiencias, producciones y artistas claves en la historia del arte tecnológico que no han sido suficientemente estudiados, o que permanecen ocultos en un pasado aún por revisar.

Este hecho se agrava en el ámbito latinoamericano debido a la escasez de centros de investigación que sustenten estas pesquisas. La mayoría de los teóricos que nos ocupamos de estos temas en la región, hemos trabajado de manera independiente, con apoyos circunstanciales y fuera de los espacios institucionales. A estas dificultades se suman la poca disponibilidad de archivos sobre la historia del arte en nuestros países, y la desaparición de gran parte de las obras tecnológicas pioneras debido a su naturaleza inusual, precaria o efímera.

Los ensayos que integran este libro buscan paliar en parte esta situación ofreciendo un panorama sobre la producción tecnológica pasada y presente en la Argentina y la América Latina. Se trata de una recopilación de textos publicados con anterioridad, que en la mayoría de los casos fueron revisados, corregidos y ampliados. Su organización sigue cuatro ejes temáticos que plantean cuatro áreas de reflexión y discusión como vía de aproximación a su objeto de estudio. En los largos años en los que me dediqué a elaborar estos textos, he recibido la ayuda de numerosas personas a las que me sería imposible agradecer en detalle. No obstante, algunas menciones son importantes. En primer lugar, agradezco a Graciela Taquini por haberme introducido al universo de las artes tecnológicas, y a Jorge La Ferla, Laura Buccellato, Silvina Szperling y Jorge Glusberg por impulsarme a seguir por ese camino. Adriana Rosenberg, Mariano Sardón, Alejandrina D'Elía, Pancho Marchiaro, José-Carlos Mariátegui, Andrés Burbano, Laura Baigorri, Karla Jasso, Enrique Rivera, Tania Aedo, Muntadas, cada uno desde su lugar personal o institucional, también fueron claves en este trayecto. Asimismo, agradezco profundamente a los artistas y a mis colegas por la generosidad de compartir sus trabajos e interesarse y comentar los míos. Sin este ámbito de diálogo y discusión permanente ninguno de los textos que componen esta publicación habría visto la luz.

C.1 / 01

BOCETO PARA UNA HISTORIA DEL ARTE TECNOLÓGICO EN AMÉRICA LATINA



Jacobo Borges.
Imagen de Caracas, 1968

Como en el resto del mundo, el desarrollo tecnológico produce consecuencias decisivas en América Latina. Animados por sus posibilidades, los artistas e intelectuales de la región plantean la necesidad de transformar la producción cultural en función de los profundos cambios que se evidencian en la vida cotidiana. Así, la tecnología asesta su primer impacto sobre el imaginario social, alimentando utopías artísticas y políticas en los espíritus modernos y vanguardistas.

Pero su influencia concreta comenzará con la incorporación de nuevos materiales (plásticos, luz eléctrica, neón) y métodos de elaboración industriales, a los que sigue la inclusión de medios y soportes tecnológicos (motores, video, computadoras). Al mismo tiempo, algunos conceptos fundamentales para este arte (simultaneidad, participación, multimedia, interacción) se van erigiendo lentamente. Desde la década de 1920 se suceden una serie de experiencias pioneras que perfilan el futuro del arte tecnológico en América Latina. Esas primeras manifestaciones se producen de manera aislada; por este motivo, muchas no tienen continuidad y quedan como antecedentes – a veces ignorados, y otras, curiosos – de una historia todavía por escribir.

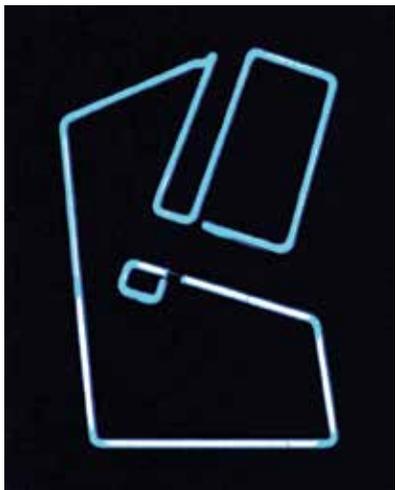
Lo que sigue es una aproximación, voluntariamente esquemática, al complejo panorama de las manifestaciones pioneras del arte tecnológico en América Latina. Como tal, no pretende ser completa ni exhaustiva. Simplemente, propone un recorrido a través de algunos conceptos, producciones y prácticas claves, desde la perspectiva que nos otorga nuestra posición contemporánea. Esta constelación de experiencias no posee un orden particular. Se la presenta aquí como la configuración instantánea de una cartografía cambiante y todavía incierta. Los casos relevados son anteriores a la década de 1980. La elección de este límite temporal toma en cuenta la difusión generalizada del video en esa época. Para entonces, la producción tecnológica ya no es un hecho esporádico sino una vertiente explorada asiduamente en toda la región.

Utopía

A comienzos del siglo XX, la tecnología encarna el motor del cambio social. Debido a esto, para algunos países latinoamericanos no sólo representa la posibilidad de progreso sino también de emancipación. Muchos discursos políticos – José Carlos Mariátegui en Perú – y artísticos – el *Manifiesto Antropofágico* en Brasil, el *Movimiento Arte Concreto Invención* en Argentina, el *Universalismo Constructivo* en Uruguay, el *Estridentismo* en México –, claves de este momento, surgen al calor de las transformaciones industriales y técnicas. Al mismo tiempo, el imaginario tecnológico impregna la obra de artistas como Xul Solar, Joaquín Torres García o Tarsila do Amaral, en las que aparecen ciudades modernas, máquinas y fábricas. Por su parte, los poetas estridentistas del México postrevolucionario saludan la aparición de la radio y su potencialidad artística y social, creando poemas destinados a la transmisión a través de las ondas invisibles del nuevo medio.

Nuevos Materiales

El crecimiento industrial introduce nuevos materiales en el mercado y los artistas experimentan con ellos. Los plásticos en general, y el plexiglás en particular, comienzan a aparecer con asiduidad en las obras hacia 1940. En Buenos



Gyula Kosice.
Estructura lumínica MADI, 1946

Aires, Gyula Kosice realiza sus primeras piezas con neón en 1946, y poco después, crea hidroesculturas: dispositivos con agua, movimiento y luz. Más tarde diseña un hábitat urbano con el mismo principio: la *Ciudad Hidroespacial* (1947-1960). En Venezuela, Gego y Jesús Soto crean ambientaciones con alambres de acero inoxidable y tubos de nailon. Abraham Palatnik utiliza motores, luces y telas sintéticas en sus producciones cinéticas. El científico chileno Carlos Martinoya se aproxima al arte con sus experimentos con luz polarizada, mientras en Buenos Aires, el arquitecto Gregorio Dujovny ensaya las propiedades estéticas de los rayos láser. La peruana Teresa Burga proyecta estructuras de aire comprimido (*Estructuras de aire*, 1970); por su parte, Marcello Nitsche (Brasil) y Agus-

tín Alaman (Uruguay) presentan objetos inflables en la X Bienal de San Pablo. El suizo-peruano Francesco Mariotti y la argentina Geny Dignac realizan esculturas de fuego. Durante los setentas, diversos artistas trabajan con proyecciones de filmes y diapositivas, video, sensores y computadoras.

Investigación Óptica / Cromatismo

El arte óptico (*op art*) posee un desarrollo extendido en América Latina. En sus manifestaciones, el desplazamiento de los observadores frente a las obras induce la ilusión de transformación y movimiento. Este efecto se logra por un estudio preciso de las propiedades cromáticas, la composición plástica y la percepción humana. Entre muchos otros, investigan en esta línea: Luis Molinari y Estuardo Maldonado (Ecuador), Omar Rayo (Colombia), Luis Humberto Díaz (Guatemala), Iván Freitas, Antônio Maluf, Yutaka Toyota y Mauricio Nogueira Lima (Brasil), Rudy Ayoroa (Bolivia), Rogelio Polesello, Ary Brizzi, Eduardo Mac Entyre, Miguel Ángel Vidal y Carlos Silva (Argentina), Alberto Dávila, Ciro Palacios y Jesús Ruiz Durand (Perú), Ernesto Mallard, Feliciano Béja y el Grupo Arte Otro (México), Carlos Ortúzar (Chile), Juvenal Ravelo, Alejandro Otero, Marcel Floris, Omar Carreño, Jesús Soto y Carlos Cruz Diez (Venezuela). Este último explora los influjos del color sobre el espectador en una serie de instalaciones cromáticas monumentales. De manera simultánea, Carlos Montoya y Nahum

Joel en Santiago de Chile, y Leonor Rigau en Mendoza (Argentina), construyen máquinas productoras de efectos lumínicos: los primeros a partir de la difracción de la luz polarizada (*Abstractoscopio cromático*, 1960); la segunda, mediante la composición de rayos de luz coloreada (*Máquina de color-luz*, 1959-1965).

Cinetismo / Ambientes Lumínicos

El arte cinético incorpora el movimiento real como material estético. Mediante motores y otros mecanismos móviles, los artistas enrolados en esta vertiente exploran los efectos del movimiento sobre el espectador en piezas que van adquiriendo el formato de instalaciones y ambientaciones. En Brasil, Abraham Palatnik crea pequeñas máquinas y cuadros de tela elástica y traslúcida que permiten percibir un juego de luces, color y movilidad en su interior. La chilena Matilde Pérez y el cubano Sandú Darié diseñan obras articuladas y móviles: la primera incorpora luego la iluminación y el sonido en notables instalaciones lumínicas; el segundo, crea dispositivos simples productores de luz para que los manipulen los espectadores. En París, los argentinos Julio Le Parc y Horacio García Rossi fundan el GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel) junto a un



Abraham Palatnik.
Objeto cinético C, 1969

grupo de colegas europeos. Esta agrupación se orienta hacia las investigaciones cinéticas y lumínicas desarrollando obras de carácter ambiental y lúdico. En la misma ciudad, el paraguayo Enrique Careaga, y los argentinos Martha Boto, Gregorio Vardánega y Hugo Demarco, elaboran objetos e instalaciones en esta misma dirección. Por su parte, Feliza Bursztyn expone *Las histéricas*, un conjunto de esculturas metálicas que se mueven con motores de tocadiscos, en la muestra *Espacios Ambientales* (Bogotá, 1968). Ese mismo año, en

México, Lorraine Pinto exhibe *Quinta dimensión* (1968), una escultura cinética con luz y sonido; su coterráneo Federico Silva explora estas mismas propiedades en sus obras. El chileno Alejandro Siña, en trabajo conjunto con su esposa Moira, construye exquisitos espacios poblados por líneas de luz obtenidas por el uso de tubos de neón muy delgados.

Creación Colectiva

Los artistas tecnológicos trabajan frecuentemente en colaboración. A veces debido a la complejidad de sus investigaciones (Francesco Mariotti); otras, por-



Hélio Oiticica.
Edén, 1969

que descreen del arte basado en la inspiración individual (GRAV). Romper con la idea romántica del genio creador tiene un sentido político, al igual que la confianza en las posibilidades de un trabajo colectivo que considere al público como un verdadero autor (Lygia Clark, Hélio Oiticica, Marta Minujín). Las obras participativas ponen el énfasis en este aspecto. Ellas son el resultado de la colaboración entre quienes proponen una posible experiencia y quienes efectivamente la ejecutan.

Participación / Ludicidad

Las propuestas participativas ponen a prueba la creatividad de los espectadores, que se transforman en verdaderos coautores. El recurso al juego es una manera de incentivar esa creatividad, que no suele dirigirse al saber especializado sino a las formas de la invención cotidiana. La brasileña Lygia Clark construye dispositivos, objetos y trajes que convierten al público en usuario. Los *Parangolés* (1964-1965) de su compatriota Hélio Oiticica son vestimentas inspiradas en el carnaval que el espectador debe usar. Marta Minujín y Jesús Soto crean ambientaciones sensoriales que sólo se completan con la presencia de las personas que las habitan. Los artistas cinéticos desarrollan una protointeractividad al solicitar al público que ponga en funcionamiento sus obras mediante botones y otros dispositivos manuales. En Brasil, Mareines Sulamita realiza pinturas con un dispositivo sonoro en su interior que se activa cuando el espectador pasa su mano por los bordes de la tela. Los trabajos de Enrique Careaga invitan a los visitantes a participar de juegos conocidos con el fin de activar los efectos lumínicos de sus instalaciones de pintura fluorescente y luz negra (*Proposición*

lumínico-cinética para un partido de ping-pong, 1968). Para muchos de estos artistas, el juego posee un potencial liberador, crítico de la autonomía del arte tradicional y formador de ciudadanos activos.

Sensorialidad

La activación de los sentidos y la superación de la exclusividad de la visión son objetivos claves para algunos artistas durante la década de 1960. Con sus *Objetos relacionales*, Lygia Clark opera sobre toda la superficie del cuerpo del espectador mediante elementos que ejercen distintos tipos de sensaciones: presión, temperatura, textura, etc. Su compatriota Lygia Pape trabaja con los aromas y el sabor (*Ronda de los placeres*, 1968). En *Violetas de Parma* (1968), un collage con calcomanías de violetas que incluye aromas de esta flor, un ventilador y luz, Francesco Mariotti inicia sus trabajos con el olor, que continúa en otras obras. Marta Minujín crea ambientes blandos para que el público experimente su corporeidad (*La chambre d'amour*, 1963; *Revuélquese y viva*, 1964). Los espacios cromáticos de Carlos Cruz Diez indagan sobre los efectos sensoriales del color, mientras las instalaciones de Hélio Oiticica proponen recorridos a través de diferentes materiales (como arena, agua, plantas, telas) en la búsqueda de lo que el artista denominó lo *suprasensorial* (*Tropicalia*, *Edén*, ambas de 1969).

Inmersión

En el deseo por capturar al espectador, las obras van adquiriendo características ambientales. Ya no son objetos para contemplar sino espacios que rodean y contienen al visitante, verdaderas experiencias inmersivas. En los *penetrables* de Jesús Soto, el público atraviesa volúmenes de hilos plásticos y otros materiales abriéndose paso con su cuerpo. El mexicano Hersúa construye territorios cromáticos transitables, mientras en las ambientaciones lumínicas de los artistas cinéticos, las personas son inundadas con efectos de luz. En 1967, Marta Minujín

realiza *Minuphone*, una cabina telefónica que descarga sobre su ocupante diferentes efectos sensoriales de acuerdo al número discado en su teléfono. En la X Bienal de San Pablo, Francesco Mariotti presenta un domo luminoso habitable que reacciona al paso del tiempo y al volumen sonoro de su interior; y que simultáneamente genera un entorno térmico y olfativo (*El movimiento circular de la luz*, 1969). El uso de proyecciones cinematográficas,



Francesco Mariotti.
El movimiento circular de la luz, 1969

diapositivas y sonido aumenta los alcances de la inmersión: ahora los espectadores forman parte de un universo multimedia, expansivo y sensorial.

Multimedia / Hibridación

Hacia la década de 1960, los artistas comienzan a integrar diferentes materiales y medios en la realización de sus obras generando productos híbridos. El uso de dispositivos tecnológicos expande las posibilidades de la imagen y el sonido. Marta Minujín indaga las consecuencias de las sociedades mediáticas en ambientaciones que incluyen proyecciones cinematográficas, diapositivas, televisores, telefonía, emisiones radiales (*Simultaneidad en simultaneidad*, 1966; *Circuito*, 1967; *Minucode*, 1968). Jacobo Borges utiliza numerosos proyectores de cine y diapositivas, pantallas gigantes y parlantes en su mega-espectáculo *Imagen de Caracas* (1967), una mirada crítica a la realidad venezolana que causa malestar en el gobierno de la época. En cambio, en sus *Cosmococas* (1973), Hélio Oiticica y Neville D'Almeida construyen espacios lúdicos con música y proyecciones de imágenes. Luis Urías utiliza proyecciones de diapositivas modificadas en tiempo real para erigir los ámbitos de los espectáculos-pánico que desarrolla junto a Alejandro Jodorowsky en México. Francesco Mariotti, junto a Klaus Geldmacher, exhibe un espacio interactivo de luz y sonido en Documenta IV (*Proyecto Geldmacher-Mariotti*, 1968), que permite la intervención de los visitantes a través de teclados y otros dispositivos de control. Juan Downey diseña ambientes, esculturas y performances que integran proyecciones, video, luces y equipos de sonido. Por su parte, el brasileño-sueco Öyvind Fahlström participa del evento *9 Evenings: Theatre & Engineering* (1966), organizado por Robert Rauschenberg y Billy Klüver, con una pieza que combina proyecciones, circuito cerrado de televisión y esculturas de espuma.

Simultaneidad

Las piezas multimedia suelen dirigirse al mismo tiempo a todos los sentidos, con imágenes, sonidos, textos, movimientos y otros estímulos que se presentan de manera sincrónica. En Buenos Aires, Marta Minujín realiza *Simultaneidad en simultaneidad* (1966), un complejo evento tecnológico en el que se filma, fotografía y entrevista a los participantes, para luego devolverles sus imágenes y palabras reproducidas en televisores, radios y altavoces. Con su *Movimiento Pánico* (1962), el chileno Alejandro Jodorowsky apunta a una renovación de las artes a través del terror, el humor y la simultaneidad; esto se evidencia en sus películas realizadas en México. La simultaneidad es una propiedad del mundo contemporáneo que se infiltra en el arte y la cultura de estos años.

Indeterminación

Al incentivar la participación de los espectadores, los resultados de la experiencia artística son cada vez más indeterminados. Continuamente interviene el

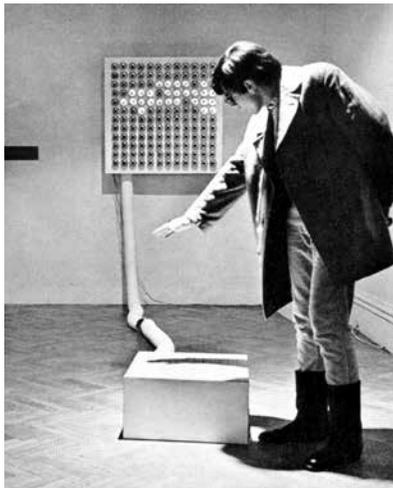


Marta Minujín
Simultaneidad en simultaneidad, 1966

azar, lo involuntario, lo impredecible, atributos que pasan a formar parte de los valores estéticos de las obras. Esto sucede en las acciones y propuestas participativas de Diego Barboza en Venezuela, Lygia Pape, Lygia Clark y Hélio Oiticica en Brasil, o Alejandro Jodorowsky en México. Las primeras manifestaciones interactivas de Juan Downey, Francesco Mariotti y el GRAV dependen, en gran medida, de las acciones y decisiones de los participantes. Las obras no poseen una forma definitiva, sino que permanecen abiertas y cambiantes en función de los estímulos del entorno.

Desmaterialización

Desde finales de la década de 1950, la conclusión material u objetual de una obra artística pasa a ser menos importante que su capacidad para activar experiencias y procesos. Se produce un viraje hacia las obras efímeras que desaparecen en el momento mismo de su fruición; todo el arte participativo se orienta hacia la experiencia momentánea antes que a la duración material. La desmaterialización tiene, en muchos artistas (como Clark, Oiticica o Le Parc) un sentido político: evita que la obra se mercantilece e ingrese a las instituciones artísticas para el disfrute de un grupo selecto de espectadores. Pero también se desarrollan prácticas efímeras que apuntan a una autocrítica del propio sistema artístico. En Lima, Yvonne von Mollendorff anuncia un espectáculo de danza, pero cuando el público llega se niega a bailar y en cambio reproduce grabaciones de audio que describen la danza ausente (*Sin título [Ballet verbal]*, 1970). En la misma ciudad, Teresa Burga proyecta la construcción de una cabina fotográfica que tome una imagen del espectador pero que la revele sin fijador, haciendo que éste contemple la lenta desaparición de su rostro (*Pictures with a Limited Time*, 1970). En 1968, Margarita Paksa presenta en el Instituto Di Tella de Buenos Aires, una instalación compuesta por la huella de dos cuerpos sobre arena (hombre/mujer) y un disco de vinilo con los sonidos de una pareja haciendo el amor (*Comunicaciones*).



Juan Downey.
Against Shadows, 1968

Reacción / Interacción

La tecnología brinda la posibilidad de establecer un diálogo dinámico entre las obras y los espectadores. Los artistas cinéticos acuden a este recurso: el uso de botones, palancas y otros dispositivos mecánicos produce la activación y variación de las piezas. Juan Downey y Margarita Paksa trabajan con células fotoeléctricas que permiten sensar los desplazamientos del público y hacer que las obras respondan a sus movi-

mientos: en el primer caso, con variaciones lumínicas (*Against Shadows*, 1968); en el segundo, con la creación de una composición sonora en tiempo real (*500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C*, 1967). En la *Expo/Internacional de Novísima Poesía* realizada en el Instituto Di Tella (Buenos Aires, 1969), Ana María Gatti presenta la instalación *A propósito de Mallarmé*, compuesta por cuatro cabinas de acrílico que contienen cuatro reproductores de audio conectados a un dispositivo fotoeléctrico. El movimiento del público a su alrededor activa secuencias de palabras en cuatro idiomas diferentes (español, francés, danés y japonés). Por su parte, Francesco Mariotti experimenta con múltiples sistemas de interacción.

Arte Informático

Las computadoras aparecen en las obras de los artistas latinoamericanos de formas muy diversas. Marta Minujín utiliza una para seleccionar a los participantes de su evento hipermedia *Circuito* (1967), a partir de cuestionarios publicados en los periódicos. Juan Downey fantasea con la inseminación artificial al diseñar un proyecto de combinación informática de óvulos y semen, basado en el análisis de las expresiones fonéticas de los dadores (*Selectramate 2*, 1968). En Buenos Aires, el Centro de Arte y Comunicación (CAYC) organiza la exposición *Arte y cibernética* (1969), e invita a seis artistas locales a realizar sus primeras obras con computadoras. En La Plata, Omar Gancedo realiza poemas a partir de las tarjetas perforadas de una IBM. Pero es Waldemar Cordeiro, en Brasil, quien investiga de manera sistemática las posibilidades estéticas del ordenador, produciendo piezas basadas en la binarización de imágenes fotográficas (*A mulher que não é B.B.*, 1971, entre otras). En 1971 bautiza *arteônica* (arte + eletrônica) a este tipo de producción.

Sistemas

La influencia de las ciencias y la tecnología se pone en evidencia en una serie de conceptos adoptados por los artistas. Entre ellos, la noción de *sistema* adquiere relevancia. En México, Miguel Felguérez propone una creación visual sistemática basada en la sintaxis combinatoria de un vocabulario de formas propias con la ayuda de una computadora. Su compatriota Ulises Carrión plantea las bases de una poesía sistemática en el ensayo *Textos y Poemas* (1973), en el cual asegura que “todo lo que existe son estructuras” y que la metáfora es “el punto de encuentro de dos estructuras”. Algunos años antes, el brasileño Wladimir Dias-Pino da vida al *Poema-Proceso* (1967), derivación “matemático-espacial” de la poesía concreta, que Edgardo Antonio Vigo toma como punto de partida para sus *Poemas para y/o a realizar* (1969), en los cuales, a través de una actividad lúdica, el público es invitado a construir su propia obra poética. En Buenos Aires, el Centro de Arte y Comunicación organiza las exposiciones *Arte de Sistemas I y II* (1971 y 1972, respectivamente), de las cuales participan numerosos artistas de la América Latina, entre otros, Bernardo Salcedo (Colombia),



Miguel Felguérez.
La montaña sagrada, 1972

Antonio Dias (Brasil), Rafael Hastings (Perú), Haroldo González (Uruguay) y una decena de argentinos.

Interfases

Las primeras obras interactivas utilizan dispositivos mecánicos como interfases. Pero a lo largo de la década de 1960 se desarrollan sistemas más sofisticados. En *500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C* (1967), de Margarita Paksa, un haz de luz atraviesa una habitación e incide en una célula fotoeléctrica conectada a un dispositivo creador de sonido; el cuerpo de los espectadores, convertido en interfaz, produce música al interferir el trayecto luminoso. En varias piezas, Juan Downey utiliza medidores de radiación, vibraciones sísmicas, ondas de radar y de radio para modificar osciladores eléctricos; éstos producen sonidos en cintas de audio que son interpretados por bailarines en tiempo real (*Invisible Energy Dictates a Dance Concert*, 1969; *Electronic Urban Environment*, 1969). En Lugano, Suiza, Francesco Mariotti presenta unos dispositivos electrónicos que responden con luces al ruido ambiente; también pueden, incluso, activarse con los sonidos corporales del espectador, amplificadas por una computadora convenientemente conectada (*Be-In alla Flaviana*, 1969).

Experimentación electrónica

La aparición de la televisión y el video estimula la investigación de la imagen electrónica. Si bien el uso de estos medios no siempre tiene un carácter ex-



Kay, Parra, Zurita, Balbontín, García.
Signometría: Tentativa Artaud, 1974

perimental, sus primeras manifestaciones en la Argentina a mediados de la década de 1960 se orientan definitivamente en ese sentido. Marta Minujín utiliza un circuito cerrado de televisión en una obra de 1965 (*La menesunda*, realizada junto a Rubén Santantonín), y luego realiza varias piezas con televisores. David Lamelas los usa en la ambientación *Situación de tiempo* (1967), en la cual exalta las propiedades sensoriales del ruido electrónico. Ronald Kay, Catalina Parra, Raúl Zurita, Juan Balbontín y Eugenio García exploran la obra de Antonin Artaud entre televisores, gra-

badoras, reproductores de audio y micrófonos inspirados en los trabajos de Wolf Vostell (*Signometría: Tentativa Artaud*, 1974). La mexicana Pola Weiss y el peruano Rafael Hastings exploran los efectos y las distorsiones visuales del video. En Brasil, Letícia Parente y Anna Bella Geiger se inclinan por la videoperformance, un camino que también siguen los colombianos Raúl Marroquin y Jonier Marin. Hacia 1980 este soporte se populariza en gran parte del continente.

Redes

En la década de 1970, existe un fuerte circuito de arte-correo en América Latina, que en algunos casos surge como alternativa a las censuras de las dictaduras de la época. Clemente Padín en Uruguay, Ulises Carrión en México y Edgardo Antonio Vigo en Argentina se cuentan entre sus principales referentes. La correspondencia crea una gran red de intercambios donde se pone en práctica la creación colectiva, al intervenir algunos artistas sobre las obras de otros. Hacia 1972 comienza a desarrollarse en Chile el *Proyecto Cybersyn* (sinergia cibernética), un modelo de gestión de la información económica nacional a través de una red tecnológica interconectada. Si bien no se trata de un proyecto artístico, constituye un antecedente importante de las redes informáticas como Internet, y un referente para la producción artística tecnológica contemporánea chilena.

Información

En las sociedades mediáticas, la información no sólo describe la realidad: también la construye. Con esta idea en la cabeza, Roberto Jacoby, Raúl Escari y Eduardo Costa redactan *Un arte de los medios de comunicación [manifiesto]* (1966), y para ponerlo en práctica, envían la descripción de un happening inexistente a diferentes diarios y revistas; cuando éstos la publican, se concreta la obra

artística que consiste *únicamente* en la información circulante. En Nueva York, Juan Downey realiza encuestas sobre el mundo del arte y exhibe la información en una instalación interactiva: sin darse cuenta, el público acciona las respuestas grabadas y gráficos con los resultados se iluminan en un panel (*Information Center*, 1970). Este mismo año, el Museo de Arte Moderno de Nueva York inaugura la exposición *Information* (1970), que incluye trabajos de Gilherme Magalhães Vaz, Hélio Oiticica y Cildo Meireles (Brasil), Jorge Carballa, Carlos D'Alessio, David Lamelas, Marta Minujín, Alejandro Puente y el Grupo Frontera (Argentina). Esta última agrupación presenta la instalación *Especta* (1969), compuesta por una cabina dentro de la cual los espectadores son grabados mientras responden a preguntas de un cuestionario; al finalizar, las grabaciones se exhiben de inmediato y públicamente en el exterior. En Santiago de Chile, Lea Lublin realiza *Dentro y fuera del museo* (1971), un proyecto de intercambio informacional: dentro de la institución se exponen gráficos con datos sociales; fuera de ella, se proyectan películas sobre el arte y sus protagonistas. En *4 mensajes* (1974), Teresa Burga toma fragmentos de programación de la televisión nacional y los traspone en filmes, diapositivas, grabaciones y textos que los descontextualizan. David Lamelas realiza una operación similar sobre un



Cildo Meireles.
Inserções em circuitos ideológicos, 1970

filme propio en *Film Script* (1972): confronta la unidad de la película original con fotogramas transformados en diapositivas que tres proyectores exhiben en diferente orden.

Espacio Público

Los medios de comunicación y la información que vehiculan no pertenecen al ámbito privado ni a las instituciones artísticas, sino a la esfera pública. Hacia allí se dirigen también los artistas, movidos por el interés de salir de las institucio-



GRAV.
Une Journée dans la Rue, 1966

nes y alcanzar la vida cotidiana. El mexicano Felipe Ehrenberg y el argentino Alberto Greco señalan objetos, personas y procesos del espacio urbano y los declaran "arte". Artur Barrio denuncia la dictadura brasileña interviniendo la ciudad con objetos ensangrentados; Cildo Meireles inserta mensajes contraculturales en objetos de circulación masiva, como billetes de dinero y envases de Coca-Cola (*Inserções em circuitos ideológicos*, 1970). Otros artistas salen a la ciudad con intenciones lúdicas aunque no menos críticas, como Hélio

Oiticica, Lygia Clark, Marta Minujín, Alejandro Jodorowsky, Juan Downey, Paulo Bruscky, entre otros. En París, el GRAV instala sus obras en la calle con el fin de llegar al público general y aprender de las reacciones de éstos a sus propuestas artísticas (*Une Journée dans la Rue*, 1966). Carlos Cruz Diez interviene esa misma ciudad con sus *Cromosaturaciones* (1969), cabinas iluminadas por colores puros que el transeúnte puede habitar momentáneamente.

Telemática

Los medios que permiten conectar distancias, como la radio, la televisión, el teléfono y la comunicación vía satélite, alimentan la imaginación de los artistas. Hacia la década de 1920, los poetas estridentistas diseñan obras para ser escuchadas exclusivamente a través de un emisor radial. Muchas experiencias pioneras del videoarte son motivadas por el objetivo de forjar una contra-televisión, como es el caso de los programas del argentino Jaime Davidovich para SoHo TV en Nueva York. En Ámsterdam, el colombiano Raúl Marroquín realiza una de las primeras conexiones interactivas en vivo de dos cadenas de televisión por cable a través de un satélite. Juan Downey trabaja profusamente

con radio, televisión y medios de comunicación: en *Communication* (1968), reproduce una cinta de audio y pide a los oyentes que tomen notas; luego, éstos viajan tan lejos como pueden y a través de walkie-talkies y teléfonos comunican lo que entendieron al autor. En *Three Country Happening* (1966), Marta Minujín planifica un happening simultáneo con Allan Kaprow en Nueva York y Wolf Vostell en Berlín, unificado a través del satélite *Early Bird*.

Control

Además de promover el intercambio, las tecnologías de la comunicación están asociadas con frecuencia a tareas de vigilancia y control. En *Circuito* (1967), Marta Minujín conforma tres grupos de personas que se vigilan entre sí a través de un sistema de radio y circuitos cerrados de televisión. En otras ocasiones, el control aparece arraigado en el sistema social como poder disciplinario, según lo estableciera Michel Foucault. Algunos artistas latinoamericanos abordarán este tema tanto directa como indirectamente, y a veces, en relación con los gobiernos militares imperantes. En la obra del argentino Luis Fernando Bedit, los laberintos para ratas, hormigas y otros animales metaforizan el funcionamiento del orden social. En 1971, Bedit presenta *Control electrónico. Laberinto invisible*, un laberinto para personas conformado por haces de luz que rebotan en espejos; cada vez que una de ellas atraviesa el umbral de luz, un dispositivo lumínico y sonoro le indica que debe volver al inicio y probar otro camino, como en las típicas experiencias conductistas para animales.

Ambientes Artificiales

Las instalaciones y ambientaciones de los años 1960s preanuncian las investigaciones sobre hábitaculos artificiales que se desarrollan en los años posteriores. A la *Ciudad Hidroespacial* de Gyula Kosice, siguen las arquitecturas para animales y plantas de Luis Fernando Bedit. Este artista construye ecosistemas artificiales dotados de todo lo necesario para que abejas, caracoles, hormigas y otras especies crezcan y se desarrollen alejados de la naturaleza. Cuando expone *Biotrón* (1970) en la Bienal de Venecia, las abejas que ocupan su interior, habilitadas para salir, prefirieron el néctar sintético que emana de las flores electrónicas del microsistema tecnológico a la seducción de las que crecen en los *giardini*.

Máquinas / Robótica

Los dispositivos mecánicos se encuentran en las artes latinoamericanas desde su incorporación al arte cinético, pero sólo algunos artistas, como Abraham Palatnik, les otorgan una existencia autónoma. En San Pablo, Waldemar Cordeiro construye un curioso mecanismo con la imagen de una boca que se abre para dar un beso (*Beijo*, 1967). El chileno Enrique Castro Cid se orienta decidida-



Luis F. Bedit.
Biotrón, 1970

mente hacia la robótica cuando crea autómatas impulsados por motores; en su influyente libro, *Beyond Modern Sculpture*, el teórico Jack Burnham los califica de “seres humanos desprovistos de forma corporal”. Posteriormente, Castro Cid realiza figuras de aire comprimido motorizadas. En *Respiración Circulación [Autorretrato]* (1968), Juan Downey construye un par de globos que laten al ritmo de su respiración y pulso, los cuales se transmiten al espectador cuando éste apoya sus manos sobre aquéllos.

Bio Arte

Para muchos artistas de la década de 1960, el arte es un organismo vivo que se confunde con el resto de la existencia. En estos años también, comienzan a aparecer las primeras obras que incorporan elementos efectivamente vivos. Marta Minujín incluye conejos y abejas en *El Batacazo* (1966); Luis Fernando Bedit trabaja con animales y plantas. Víctor Grippo realiza instalaciones con papas conectadas a electrodos que permiten medir la energía contenida en ellas, como una forma de poner de manifiesto el potencial contenido de América Latina. Además de su proyecto de inseminación artificial no ejecutado,

Juan Downey realiza un conjunto de piezas que involucran plantas abonadas con Nitrato de Sodio y Potasio o Nitrato de Chile (*Chilean Nitrate of Soda Potash*, 1971), y un ambiente artificial para vegetales y abejas donde reproduce el ciclo vital de la polinización y la miel (*Life Cycle: Electric Light + Water + Soil → Flowers → Bees → Honey*, 1971).

Todas estas experiencias constituyen verdaderos hitos de la producción tecnológica en América Latina. Cada una a su manera marca un rumbo, aun si su influencia debe esperar varios años para ser reconocida. Las creaciones electrónicas y digitales actuales abrevan en este legado, directa o indirectamente. A nuestro presente corresponde la tarea de restituir los lazos entre estas creaciones históricas y las contemporáneas.



Juan Downey.
A Clean New Race, 1970

Referencias sobre los artistas y las obras

Este ensayo ha sido pensado como un boceto, una suerte de guía para la construcción de una historia de las artes tecnológicas en América Latina. Por este motivo, no desarrolla la producción de cada uno de los artistas mencionados ni las características de cada una de las obras citadas. Para facilitar la lectura, se listan a continuación una serie de referencias que pueden servir para subsanar este hecho, aunque en algunos casos el material bibliográfico es muy escaso o difícil de conseguir. Las referencias están ordenadas siguiendo la organización del texto.

José-Carlos Mariátegui:

Mariátegui, José-Carlos. *Mariátegui total*. Lima: Empresa Editora Amauta, 1994 (dos tomos).

Manifiesto Antropofágico:

Andrade, Oswald de. "Manifiesto Antropofágico", *Revista de Antropofagia*, Año 1, N° 1, mayo 1928.

<http://www.tanto.com.br/manifestoantropofago.htm>

Movimiento Arte Concreto Invención y el Arte Concreto en la Argentina:

Lauría, Adriana. *Arte concreto en Argentina* [en línea]. Buenos Aires: Centro Virtual de Arte Argentino

http://cvaa.com.ar/02dossiers/concretos/03_definicion.php

Universalismo Constructivo:

Torres García, Joaquín. *Universalismo Constructivo*. Madrid: Alianza, 1984.

Estridentismo:

Gallo, Rubén. *Mexican Modernity. The Avant-Garde and the Technological Revolution*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 2005.

Gyula Kosice:

Squirru, Rafael. *Kosice*. Buenos Aires: Gaglianone, 1990.

<http://www.kosice.com.ar/>

Gego:

Gego. *Desafiando estructuras* (cat.exp.). Barcelona: MACBA, 2006.

Jesús Rafael Soto:

Jesús Soto (cat.exp.). Madrid: Centro Cultural del Conde Duque, 1998.

Carlos Martínoya, Nahum Joel, Abstractoscopio cromático, 1960:

Martinoya, Carlos; Jöel, Nahum, "The Chromatic Abstractoscope: An Application of Polarized Light", *Leonardo*. Vol. 1, N° 2, April 1968, pp. 171-173.

Maulen de los Reyes, David. "Precursores del arte cinético en Chile", *Escáner cultural*, N° 161, 2013.

http://www.escaner.cl/pdf/Precursores_del_Arte_Cinetico_en_Chile_por_David_F_Maulen_De_los_Reyes.pdf

Gregorio Dujovny:

Dujovny, Gregorio. *Experiencias con rayos láser*. Buenos Aires: CAYC, 1971.

Teresa Burga:

López, Miguel. "As near as possible to fate: a dialogue with Teresa Burga", *Manifesta Journal* [en línea]:

<http://www.manifestajournal.org/online-residencies/miguel-lopez/near-possible-fate-dialogue-teresa-burga>

Marcello Nitsche:

<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10447/marcello-nitsche>

Francesco Mariotti:

<http://www.mariotti.ch/>

Geny Dignac:

<http://www.genydignac.com/>

Arte cinético:

Lo[s] cinético[s] (cat.exp.). Madrid: MNCARS, 2007.

Leonor Rigau:

Quiroga, Wustavo. *C/temp. Arte contemporáneo mendocino*. Mendoza: Fundación del interior, 2008.

Abraham Palatnik:

Osorio, Luiz Camillo. *Abraham Palatnik*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

Matilde Pérez:

Pérez Cerda, Matilde. *Visiones geométricas*. Santiago de Chile: Salviat, 2004.

Sandú Darié:

<http://www.encaribe.org/es/article/sandu-darie-laver/1179>

GRAV:

Stratégies de participation. grav – groupe de recherche d'art visuel. 1960-1968 (cat.exp.).

Grenoble: Le Magasin. Centre National d'Art Contemporain, 1998.

Enrique Careaga:

Valeria Gallarini Sienna, "Enrique Careaga: Más allá de la pura visualidad" (entrevista)

<http://flordecamalote.blogspot.com.ar/2013/03/enrique-careaga-mas-alla-de-la-pura.html>

Feliza Bursztyn:

Uribe de Urdinola, Maritza. "Feliza «baila» en Cali", *El País*, Suplemento dominical, Cali, 18/11/1979.

<http://icaadocs.mfah.org/icaadocs/ELARCHIVO/RegistroCompleto/tabid/99/doc/858174/language/es-MX/Default.aspx>

Lorraine Pinto:

<http://cynthiarvide.com/lorraine-pintoy-el-cinetismo/>

Alejandro & Moira Siña:

<http://www.revista.escaner.cl/node/6455>

Lygia Clark:

Lygia Clark (cat.exp.). Barcelona: Fundación Antoni Tàpies, 1998.

Hélio Oiticica:

Hélio Oiticica (cat.exp.). Barcelona: Fundación Antoni Tàpies, 1992.

Hélio Oiticica, Neville D'Almeida, Cosmococas, 1973:

Hélio Oiticica, Neville D'Almeida. CC - Programa in Progress (cat.exp.). Buenos Aires: MALBA, 2006.

Marta Minujín:

Marta Minujín. Obras 1959-1989 (cat.exp.). Buenos Aires: MALBA, 2010.

Marta Minujín, Minuphone, 1967:

Longoni, Ana; Carbajal, Fernanda (ed.). *Minuphone 1967-2010*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2010.

<http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/wp-content/uploads/descargas/1368105666-Minuphone%20PARTE%20I.pdf>

Lygia Pape:

Lygia Pape. Espacio imantado (cat.exp.). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2011.

<http://www.lygiapape.org.br/>

Carlos Cruz Diez:

Carlos Cruz Diez. El color sucede (cat.exp.). Madrid: Fundación Juan March, 2009.

<http://www.cruz-diez.com/es/>

Hersúa:

<http://hersua.mx/>

"Hersúa: Ambientes urbanos", en Debroise, Olivier (ed.). *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997* (cat.exp.). México: UNAM, 2006.

Jacobo Borges, Imagen de Caracas, 1967:

Rangel, Gabriela. "An Art of Nooks: Notes on Non-Objectual Experiences in Venezuela", en *Arte ≠ Vida. Actions by Artists of the Americas 1960-2000* (cat.exp.). New York: El Museo del Barrio, 2008.

Juan Downey:

Juan Downey. Con energía más allá de estos muros (cat.exp.). Valencia: IVAM, 1998

Alejandro Jodorowsky:

"Alejandro Jodorowsky: las fábulas pánicas", en Debroise, Olivier (ed.), *op.cit.*

Öyvind Fahlström, Kisses Sweeter than Wine, 1966:

<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1792>

Diego Barboza:

<http://diegobarboza.com/>

Margarita Paksa:

Margarita Paksa (cat.exp.). Buenos Aires: Museo de Arte Moderno, 2012.

Centro de Arte y Comunicación (CAYC):

Sarti, Graciela. Grupo CAYC [en línea]. Buenos Aires: Centro Virtual de Arte Argentino

http://cvaa.com.ar/02dossiers/cayc/03_intro.php

Waldemar Cordeiro:

Cordeiro, Waldemar. *Arteónica*. Selección de textos

<http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf>

Miguel Felguérez:

"Miguel Felguérez: La máquina estética", en Debroise, Olivier (ed.), *op.cit.*

Ulises Carrión:

Conwell, Donna. "Personal Worlds or Cultural Strategies?". *E-Flux Projects* [en línea] http://www.e-flux.com/projects/do_it/notes/essay/e003_text.html

Wladimir Dias-Pino, Poema/Proceso, 1967:

Padín, Clemente. *Poemas/Proceso: 40 años*. Sitio de investigaciones y publicaciones [en línea]

http://www.expoesia.com/j07_padin

Edgardo Antonio Vigo:

Vigo, Edgardo Antonio. *De la poesía/proceso a la poesía para y/o a realizar*. La Plata: Diagonal Cero, 1970.

Arte de Sistemas:

Alonso, Rodrigo. *Sistemas, acciones y procesos* (cat.exp.). Buenos Aires: Fundación Proa, 2011.

David Lamelas:

David Lamelas. A New Refutation of Time (cat.exp.). Rotterdam: Witte de With, 1997.

Pola Weiss:

<http://polaweiss.mx/>

Rafael Hastings:

Rafael Hastings. El futuro es nuestro y/o por un pasado mejor 1983-1967 (cat.exp.). Lima: ICPNA, 2014.

Clemente Padín:

Clemente Padín (cat.exp.). Montevideo: Banco Central del Uruguay, 2006.

Proyecto Cybersyn:

<http://www.cybersyn.cl/>

Jacoby, Escari, Costa, Un arte de los medios de comunicación (manifiesto), 1966:

<http://icaadocs.mfah.org/icaadocs/ELARCHIVO/RegistroCompleto/tabid/99/doc/750362/language/es-MX/Default.aspx>

Information, The Museum of Modern Art, 1970:

Staniszewsky, Mary Anne. "A Shift in Responsibilities: The Information Show and Conceptual Art at MoMA". en *The Power of Display. A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 1998.

Lea Lublin:

Léa Lublin. Mémoire des lieux, mémoire du corps (cat.exp.). Quimper: Le Quartier Centre d'Art Contemporain, 1995.

Felipe Ehrenberg:

Ehrenberg, Felipe. *Manchuria. Visión Periférica*. México: Diamantina, 2007

Alberto Greco:

Greco (cat.exp.). Valencia: IVAM, 1992

Artur Barrio:

Artur Barrio (cat.exp.). México: Museo Rufino Tamayo, 2008.

Cildo Meireles:

Cildo Meireles (cat.exp.). Barcelona: MACBA, 2008.

Raúl Marroquín:

<https://raulmarroquin.wordpress.com/>

Luis Fernando Bedit:

Luis F. Bedit en el Museo Nacional de Bellas Artes (cat.exp.). Buenos Aires: MNBA, 1996.

Enrique Castro Cid:

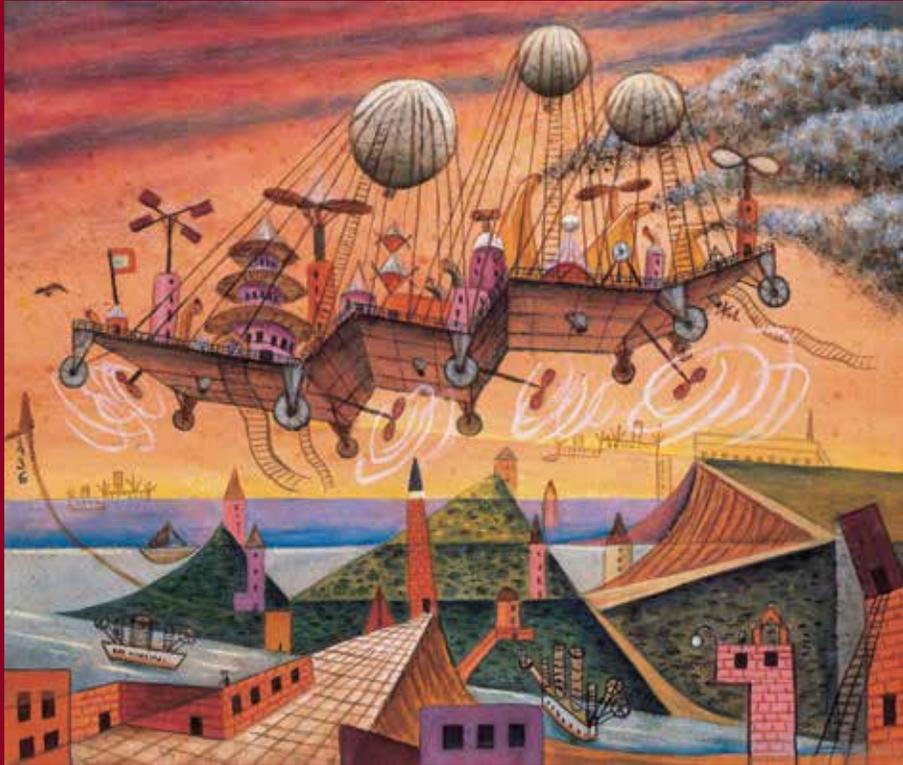
Burnham, Jack. "Robot and Cyborg Art", en *Beyond Modern Sculpture*. New York: Braziller, 1968.

Victor Grippo:

Grippo. Una retrospectiva. Obras 1971-2001 (cat.exp.). Buenos Aires: MALBA, 2004.

C.1 / 02

EL ARTE ARGENTINO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS



Xul Solar.
Vuelo Villa, 1936

Los primeros cruces del arte argentino, la ciencia y la tecnología

A comienzos del siglo veinte la plástica argentina vive un momento singular. Un importante flujo migratorio propicia el contacto continuo con el mundo, y en particular, con el continente europeo. Ese contacto se constituye rápidamente en un verdadero diálogo. A la cada vez más importante presencia de los pintores inmigrantes, que vienen con su oficio aprendido en el extranjero a encontrarse con los estímulos de una nueva tierra – con sus personajes, escenas y costumbres diferentes, enmarcados en otra luz y otros colores – se confronta la mirada sorprendida de los artistas argentinos que van a completar sus estudios a Europa, y que descubren en aquellas latitudes todo un ámbito de planteos estéticos que se van permeando en sus obras, dotándolas de un impulso renovador forjado en el espíritu de las vanguardias.

Emilio Petorutti y Xul Solar conmocionan el ambiente artístico porteño cuando muestran en Buenos Aires los resultados de sus investigaciones en Europa. El primero incorpora a su pintura algunos elementos del futurismo y el cubismo, estéticas con las que está en contacto más o menos directo durante su viaje. Si bien sus imágenes tienden a ser estáticas y las referencias al mundo maquínico – caras al futurismo – suelen estar ausentes, su composición se revela como el resultado de una mirada analítica, propia de un acercamiento racional antes que intuitivo al mundo. Las obras de Xul Solar, por el contrario, prefieren la perspectiva lírica. Pero en ellas, ciertas arquitecturas, máquinas voladoras y complejas estructuras mecánicas hablan de un universo forjado al calor del avance tecnológico.

Estas referencias a los ámbitos científicos y técnicos son ciertamente tímidas en sus obras. En cambio, no lo son en el pensamiento del grupo de artistas concretos que hacen su aparición hacia mediados de la década del cuarenta. El *Manifiesto Inventionista* que firman en 1946 establece con claridad: “La estética científica reemplazará a la milenaria estética especulativa e idealista. Las consideraciones en torno a la naturaleza de lo Bello ya no tienen razón de ser. La metafísica de lo Bello ha muerto por agostamiento. Se impone ahora la física de la belleza”.¹

Las referencias a la ciencia – y a la física, en particular – en el programa del grupo se traducen formalmente en una exaltación de las estructuras geométricas y matemáticas. Como en sus pares europeos, el recurso a una estética científica intenta drenar de las obras toda marca individual, en pos de una producción de pretendida proyección social. Esta base científica/matemática se mantiene en las agrupaciones que surgen pocos años después con un espíritu similar: el perceptismo y el arte Madí. Dentro de esta última nacen las primeras experiencias específicas de arte tecnológico.

En el *Manifiesto Madí* se establece: “Se reconocerá por Arte Madí la organización de los elementos propios de cada arte en su continuo. En ello está contenida la presencia, la ordenación dinámica y móvil, el desarrollo del tema propio, la ludicidad y la pluralidad como valores absolutos, quedando por lo



Gyula Kosice.
Royi, 1944

tanto abolida toda injerencia de los fenómenos de expresión, representación y significación”.²

Con estas palabras se declara la intención de producir un arte de “ordenación dinámica y móvil” independiente de la “expresión y representación”, es decir, un arte que incorpore el movimiento, no ya como imagen sino como realidad concreta. Así se aclara en los párrafos siguientes del mismo texto: “La *escultura madí*, tridimensional, no color. Forma total y sólidos con ámbito, con movimiento de articulación, rotación, traslación, etc. La *arquitectura madí*, ambiente y forma móviles, desplazables”.³

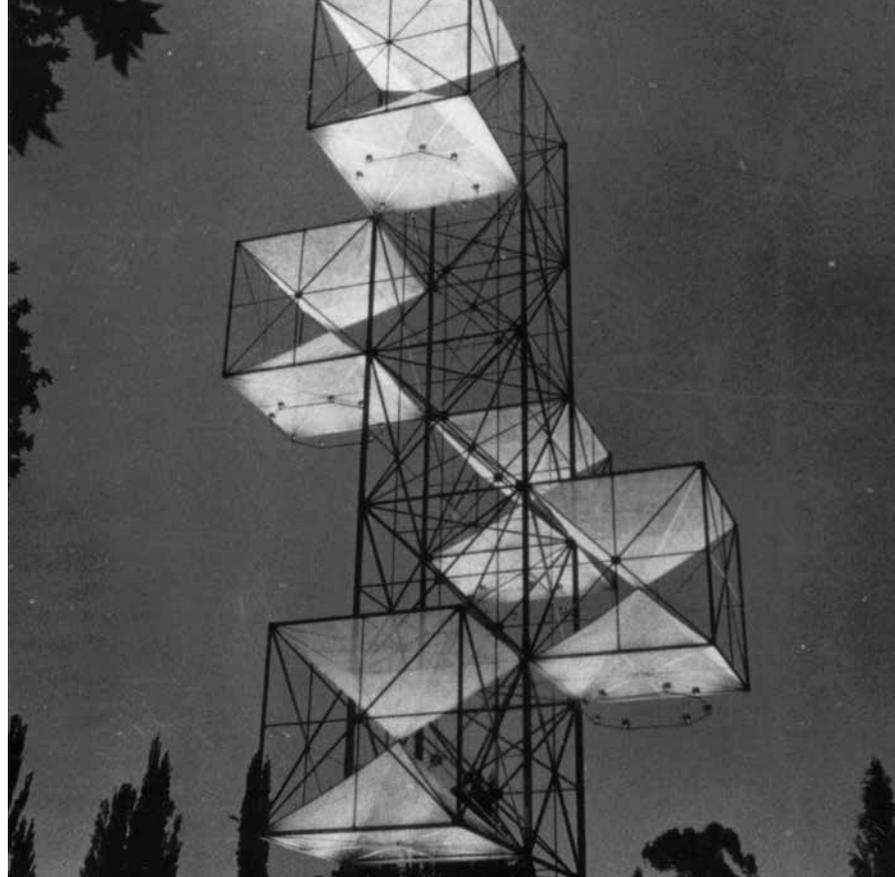
Un ejemplo de estas premisas se encuentra en la escultura manipulable *Royi* (1944) de

Gyula Kosice, pieza que no sólo permite una serie de variaciones formales sino que además propicia la participación activa de los espectadores en la construcción de la forma final, siguiendo las directivas de un arte lúdico anticipadas en el manifiesto. También realizan obras articuladas Roth Rothfuss, Rodolfo Uricchio, Aníbal Biedma y Diyi Laañ; Carmelo Arden Quin, en cambio, se inclina por las estructuras colgantes que se mueven por las influencias del entorno.

Para la presentación del grupo, la artista Grete Stern realiza un fotomontaje donde se muestra a la ciudad de Buenos Aires intervenida por un enorme cartel de tipo publicitario con la palabra MADI armada en letras metálicas rodeadas de neones. Según Kosice, esta imagen es clave para la aparición de las primeras esculturas de neón que el artista produce hacia mediados de la década de 1940, y que han sido reconocidas internacionalmente como las primeras en utilizar ese material industrial.⁴ Con estas esculturas se inicia el arte tecnológico en la Argentina. En esta misma época, Kosice diseña también una estructura metálica que incorpora tubos fluorescentes, aunque aparentemente lo hace con fines utilitarios.

Poco tiempo después, Lucio Fontana realiza su primera escultura de neón, *Concetto Spaziale*, que presenta en la IX Trienal de Milán de 1951. Con esta obra comienza una serie de investigaciones lumínicas que lo llevan a trabajar también con pintura fluorescente y luz negra. Al año siguiente redacta, junto a sus compañeros espacialistas, el *Manifiesto del movimiento espacial para la televisión*, que el propio Fontana lee ante las cámaras de la emisora televisiva RAI, y que se constituye en uno de los antecedentes más importantes para el futuro desarrollo del videoarte.

La incorporación de estos materiales industriales a la producción artística obedece a dos motivos principales: por un lado, a sus innovadoras e inexploradas propiedades que estimulan la imaginación y la experimentación; por otro, al



César Janello, Gerardo Clusellas.
Torre de América, 1953-1954

propio desarrollo de los procedimientos artísticos, que desde el collage cubista y el *readymade* duchampiano autorizan la adopción de cualquier materia o elemento como genuino recurso plástico.

Asimismo, esa incorporación se lleva a cabo en el marco de un contexto socio-político singular: el del enorme desarrollo tecnológico que se verifica desde la finalización de la Segunda Guerra Mundial – y en parte como consecuencia de ella –, principalmente en las áreas de los metales, los plásticos, las fuentes de energía y los medios de comunicación. Este contexto se potencia en nuestro país debido al lugar central que ocupa la industrialización en los planes del gobierno peronista. La bonanza económica que favorece a las naciones productoras de alimentos como la Argentina durante la recuperación europea permite financiar este proyecto, que impulsa el crecimiento de la industria local de manera inédita.

En medio de este panorama, algunos artistas ligados al concretismo se orientan hacia el diseño – una forma de alianza entre estética e industria – convencidos de que en él puede realizarse la disolución del arte en la vida cotidiana que persiguen las vanguardias; es el camino emprendido, por ejemplo, por Tomás Maldonado, quien se torna un referente internacional en este terreno.

Otros deciden acoger los recursos que provee la industria pero sin abandonar el campo artístico, como lo hace Gregorio Vardánega, quien hacia 1950 inicia las esculturas luminosas que lo llevarán posteriormente al cinetismo. Otros se posicionan de manera crítica o lúdica ante el progreso tecnológico y su imaginario maquínico; es el caso de Edgardo Vigo, que a lo largo de la década del cincuenta realiza un conjunto de collages con referencias técnicas, y proyecta máquinas inútiles, algunas de las cuales llegan a materializarse.



Gyula Kosice.
Ciudad hidroespacial, 1946-1960

Un caso singular de alianza de arte e industria lo constituye la *Torre de América* (Mendoza, 1953-1954)⁵, ejecutada como emblema de la *Feria de América* que el gobierno de Juan Domingo Perón lleva adelante para impulsar las relaciones comerciales con los países del continente. La torre está conformada por una estructura central vertical de cincuenta metros de altura construida con tubos metálicos, sólida pero al mismo tiempo ligera y transparente, rodeada por cinco cubos de iguales características dispuestos en forma de espiral. Dentro de los cubos se encuentran una serie de prismas triangulares unidos por los vértices, realizados en malla metálica pintada de blanco y rojo, e inspirados en el diseño de la comunicación gráfica creada por Tomás Maldonado para la feria. Los prismas están dotados de un sistema de luces con cinco posibilidades de variación, que les permite iluminarse de manera independiente siguiendo un patrón preestablecido. Durante la inauguración del evento, Mauricio Kagel la transforma en una suerte de instrumento que ejecuta una pieza de música electroacústica conocida con el nombre de *Música para la torre* (1953), que se sincroniza con las luces de los prismas, está compuesta por pasajes instrumentales y sonidos industriales, y es la primera obra de ese tipo realizada en el país.⁶

Durante esa misma década, Gyula Kosice produce sus primeras hidroesculturas. Éstas tienen por antecedentes, en su propia obra, a una pequeña escultura móvil, *Una gota de agua acunada a toda velocidad* (1948), y un conjunto de piezas de plexiglás que ya habían comenzado a incorporar al agua como material plástico. Las primeras hidroesculturas se presentan en la Galería Denise René de París en 1960, y son seguidas por el manifiesto *La arquitectura del agua en la escultura*, que se publica en el catálogo del *Premio Internacional de Escultura* (1962) del Instituto Torcuato Di Tella.

Las hidroesculturas utilizan mecanismos cada vez más complejos, que incluyen motores, dispositivos con baterías, bombas y otras fuentes de movimiento y energía. Se basan en verdaderas investigaciones tecnológicas, si bien su re-

sultado persigue un efecto estético y no el conocimiento científico. En todo momento, Kosice pone a la tecnología al servicio de la creación artística y de las concepciones utópicas que alimentan su pensamiento. En sus escritos se revelan sus preocupaciones en torno al futuro de la humanidad, que con el tiempo dan lugar a propuestas concretas para las cuales la tecnología continúa siendo un instrumento indispensable. Esta confianza en las posibilidades de la técnica para transformar el destino del mundo alimenta sin cesar su espíritu experimental.

En paralelo con su trabajo hidrocínético, Kosice desarrolla el proyecto *La ciudad hidroespacial* que presenta en sociedad hacia finales de la década del sesenta. Según el artista, su germen se encuentra en el texto que publica en la revista *Arturo* (1944), que concluye con la frase “el hombre no ha de terminar en la Tierra”.⁷ La pieza está compuesta por una serie de maquetas, planos, descripciones técnicas y textos programáticos en los que se especula sobre la construcción de una ciudad flotante sustentada por la energía obtenida por fisión nuclear del agua, y sus incontestables beneficios para el planeta y la humanidad.⁸

El auge de la experimentación en los años sesenta

La década del sesenta se caracteriza por una inusitada expansión de los medios de producción artística que tiene su correlato en una amplia profusión de propuestas estéticas, formas híbridas y trabajos de experimentación. Esta efervescencia se da en el contexto de un circuito artístico pujante del que participan galerías, museos y otras instituciones artísticas, que sustentan la visibilidad de la producción local y extranjera, y propician un diálogo renovado entre la Argentina y el mundo.

Los artistas argentinos participan de este diálogo tanto desde nuestro país como desde afuera de sus fronteras. Siguiendo un camino construido sobre las posibilidades de producción efectiva, muchos emigran para desarrollar sus ideas en contextos más propicios. Sin embargo, en Buenos Aires, existen condiciones inmejorables para la creación de obras basadas en las innovaciones técnicas o materiales, y el arte de la década da cuenta de este estado particular. Como había sucedido antes, el interés por la ciencia y la tecnología no deriva necesariamente en propuestas tecnológicas. Incluso en el ámbito de la pintura – en particular, el de la abstracta – se encuentra la necesidad de plasmar las profundas influencias que el desarrollo industrial propicia en el nivel de la vida material.

Este interés se verifica tanto en la producción artística como en la discursiva. En la primera línea pueden ubicarse una serie de tendencias neoabstractas ligadas a lo que posteriormente se denomina *op-art* (arte óptico), que en muchos casos hacen uso de materiales industriales de actualidad – como el neón o el acrílico – connotando la innovación tecnológica desde la propia materialidad de las obras. En esta vertiente se ubican los trabajos de Rogelio Polesello, Ary Brizzi, Jorge Gamarra, Miguel Ángel Vidal y Perla Benveniste, entre otros.

En la segunda línea pueden situarse algunos escritos programáticos, como el

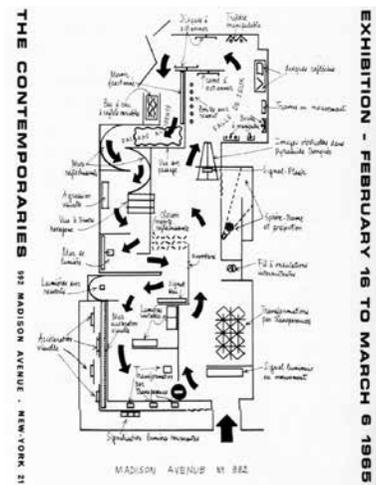
Manifiesto del arte generativo (1960) de Eduardo Mac Entyre y Miguel Ángel Vidal, y otros de reflexión, como el libro inédito de Luis Felipe Noé, *El arte entre la tecnología y la rebelión* (1968), donde el artista medita sobre el impacto social de los medios de comunicación masiva y de la tecnología industrial. Este tema se encuentra también en muchas publicaciones de la época. A modo de ejemplo se pueden mencionar el ensayo ¿Un futuro tecnológico para el arte?, de Giulio Carlo Argán, publicado en el catálogo del *Premio Internacional del Instituto Torcuato Di Tella 1965*, o “Situación de la poesía en la era tecnológica”, de Jorge López Anaya, incluido en el catálogo de la exposición *Novísima Poesía/69* realizada en el Museo Provincial de Bellas Artes de La Plata.

Sin embargo, existe una corriente importante de artistas que investigan de lleno las posibilidades que le brindan las tecnologías mecánicas y electrónicas, el uso de la luz, los nuevos materiales, las proyecciones fotográficas y cinematográficas, los sistemas sonoros, el video y las computadoras, y que irrumpen con fuerza a mediados de la década del sesenta.

Dentro de ella se destaca, por su producción y proyección internacional, el arte cinético, que para los argentinos tuvo como ejes principales las ciudades de Buenos Aires y París. En esta última surge el *Groupe de Recherche d'Art Visuel* (GRAV), que en 1960 conforman los artistas de nuestro país Julio Le Parc, Horacio García Rossi y Francisco Sobrino⁹, y los franceses François Molleret, Joël Stein e Yvaral (nombre artístico de Jean-Pierre Vasarely, hijo de Victor Vasarely). También en esa ciudad trabajan algunos artistas argentinos independientes, como Gregorio Vardánega, Martha Boto y Hugo Demarco. Entretanto, en Buenos Aires, el arte cinético florece de la mano de Eduardo Rodríguez, Perla Benveniste, César Ariel Fioravanti, Davite, Fioravanti Bangardini y Armando Durante, entre otros.

El *Groupe de Recherche d'Art Visuel* toma su nombre del Centre de Recherche d'Art Visuel fundado en París en 1960. Si bien son once los artistas que firman el acta que lo funda – entre los cuales figuran además los argentinos Hugo Demarco, Francisco García Miranda y Sergio Moyano –, los seis mencionados con anterioridad son quienes forman el grupo que desarrolla sus actividades entre 1960 y 1968, año en que deciden disolverse frente a la relevancia que cobran sus integrantes de manera individual.

Como programa, el GRAV plantea la necesidad de abolir la concepción del artista como genio individual en pos de una caracterización de la creación artística como construcción colectiva, en la que la actividad del grupo es superior a la de la suma de sus partes. Sostiene que “la colabora-



GRAV.
Laberinto 3, 1965

ción de los artistas con la ayuda de las disciplinas científicas y técnicas dará vida a los creadores del futuro”. Adoptando la producción de múltiples en reemplazo de la tradicional obra única e individual, y embarcándose en la creación colectiva y anónima, ingresa en el circuito de lo que en los sesenta se conoce como la *nouvelle tendance* francesa, desarrollando con éxito una variedad de eventos públicos que denomina *Laberintos*.

Como método de creación adopta el principio de discutir grupalmente las propuestas de sus integrantes en función de objetivos programáticos. Hacia 1961 plantea que “la realidad plástica se genera en la relación constante entre el objeto plástico y el ojo humano”.¹⁰ Otorgan, de este modo, un rol fundamental al contexto de exhibición y al lugar del espectador en la configuración de la experiencia final.

Esta convicción lo lleva a experimentar con un amplio espectro de efectos ópticos, lumínicos y cinéticos, empleando diferentes tipos de movimientos basados en mecanismos motores y en la luz artificial, en vistas a producir composiciones dinámicas que generan movimientos aparentes o “virtuales”.

Con motivo de la Bienal de París de 1961, el GRAV publica el manifiesto *Assez de mystifications* (Basta de mistificaciones), en el que conecta su esfuerzo por comprometer el “ojo humano” con una denuncia al elitismo del arte tradicional, que apela al “ojo cultivado, al ojo intelectual”.¹¹ De esta forma, expresa su confianza en las posibilidades de democratizar la experiencia estética convocando al ser humano en sus cualidades sensoriales básicas, objetivo que se alcanza mediante el recurso a producciones tecnológicas que apelan a la cotidianidad de las personas. Coincidiendo con el espíritu del momento, el grupo encuentra en el uso de la tecnología reciente una de las vías hacia la erosión de los límites entre el arte y la vida.

Los artistas cinéticos de Buenos Aires no poseen una cohesión tan marcada; son, más bien, figuras individuales interesadas en indagar las aportaciones que los nuevos materiales y las tecnologías pueden ofrecer a la práctica artística. Su presencia en las exposiciones se incrementa a lo largo de la década en paralelo con el creciente interés por este tipo de producciones.

De hecho, el circuito artístico de estos años reconoce e incentiva esta línea de trabajos. En 1966, el Museo Nacional de Bellas Artes inaugura *Plástica con plásticos*, una exposición organizada por la Cámara Argentina de la Industria Plástica que no sólo financia sus gastos sino que además provee a los artistas de los materiales necesarios para la realización de las obras y los adiestra en su uso. Dos años más tarde se presenta *Materiales, nuevas técnicas, nuevas expresiones* (1968) en el mismo museo, con el patrocinio de la Unión Industrial Argentina. En su introducción al catálogo, Basilio Uribe asegura que “El concepto actual del arte se genera paralelamente con la noción de industria”, entendiendo a esta última como “instrumento pleno de un nuevo humanismo” por sus indiscutibles aportes a la sociedad.¹²

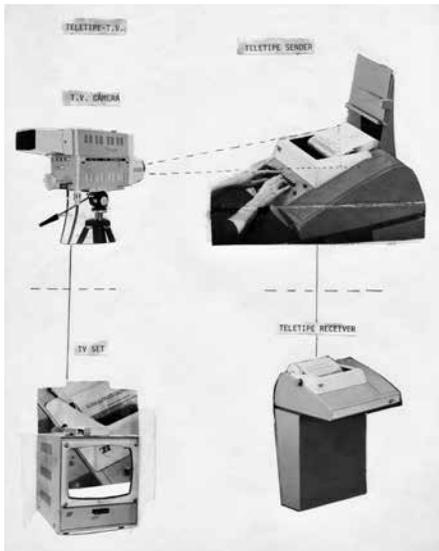
Múltiples exhibiciones dan cuenta de la importancia del cinetismo hacia finales de los sesenta; entre ellas pueden mencionarse la antología *100 obras de Ko-*

sice. *Un precursor* (1968), en el Instituto Torcuato Di Tella; *Luz, color, reflejo, sonido y movimiento. Nuevas expresiones del arte cinético en Buenos Aires* (1969) en la misma institución; y *Espacio y Vibración* (1969), organizada por la Dirección General de Relaciones Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto con el fin de mostrar la excelencia del arte cinético y óptico argentino en el mundo. Para dar cuenta de esa importancia, en 1968 el Salón Nacional introduce la sección Investigaciones Visuales con el fin de acoger a estas producciones que no encajan en las categorías plásticas tradicionales.¹³ Ese año el premio es otorgado a la pieza *Generador de imágenes* de Eduardo Giusiano y Jorge Schneider, una máquina compuesta por luces, lupas, espejos, música y movimientos mecánicos, que genera una ambientación audiovisual colorida e hipnótica (poco después, se exhibe también en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires). Davite y Juan Carlos Romero son los premiados al año siguiente.

En 1970, la sección se independiza con el nombre de Certamen Nacional de Investigaciones Visuales pero sólo sobrevive dos ediciones. Un año más tarde, la Fundación Lorenzutti recoge la intensa producción de este período en su *Panorama de las experiencias visuales argentinas* que se presenta en el Museo de Arte Moderno, y la galería Lirolay dedica una muestra al cinetismo contemporáneo que lleva el título de *Espacio real, movimiento y luz real* (1971). Aunque la alianza de arte e industria decae durante la década del setenta, cabe destacar la importancia del premio *Artistas con Acrílicopaolini* realizado entre 1970 y 1974 (que se transforma luego en un premio de diseño hasta 1980).

La era de los medios de comunicación

En agosto de 1966, Eduardo Costa, Raúl Escari y Roberto Jacoby diseñan una obra destinada a poner a prueba el poder “realizante” de los medios de comunicación masiva. Guiados por este fin, redactan una nota de prensa con la descripción de un happening inventado, a la que adjuntan fotografías de protagonistas de la escena artística local tomadas en diferentes contextos. Algunas publicaciones reproducen esta falsa noticia dando vida a una pieza que se conoce con el nombre de *Participación total* o *Happening para un jabalí difunto* (1966). Si el pop-art había recurrido a los *mass-media* como fuente de inspiración, estos artistas proponen albergar una obra en el interior mismo de los medios; una obra



Roberto Jacoby.
Circuitos informacionales, 1967

que sea pura información y que se “realice” en el momento de su lectura. En forma simultánea, redactan el manifiesto *Un arte de los medios de comunicación* (1966), en el que explican los alcances de su proyecto: “En el modo de transmitir la información, en el modo de «realizar» el acontecimiento inexistente, en las diferencias que surjan de las distintas versiones que del mismo suceso haga cada emisor, aparecerá el sentido de la obra”.¹⁴

Las formas en que los medios de comunicación inciden sobre la realidad es uno de los tópicos más discutidos en el arte argentino de la segunda mitad de los sesenta. En el Instituto Torcuato Di Tella, Oscar Masotta dicta seminarios de teoría de los medios basados en los trabajos de Marshall McLuhan, Roland Barthes y Umberto Eco (1966). Entre sus alumnos se encuentran los autores del manifiesto de los medios de comunicación y otros artistas ligados a esa institución, como Marta Minujín, Pablo Suárez y Oscar Bony. A partir de este seminario, se gestan numerosos proyectos que toman a los medios y las tecnologías de la comunicación como herramientas para explorar la cultura y la sociedad de la época.

Ese mismo año, Eduardo Costa, Roberto Jacoby y Juan Risuleo realizan grabaciones sonoras de personajes callejeros que presentan como “literatura oral” en el auditorio del Instituto Di Tella. Su intención es exponer el lenguaje cotidiano, incluyendo las marcas que la literatura tradicional elimina.¹⁵ Las grabaciones se presentan con su sonido distribuido en el espacio, gracias a los aportes de Fernando Von Reichenbach, ingeniero del instituto. En 1967, dos piezas utilizan grabaciones sonoras de manera peculiar. En *Mensaje fantasma* (1967), Oscar Masotta pega carteles en la ciudad con la leyenda: “Este afiche aparecerá proyectado por Canal 11 de Televisión el día 20 de julio”. Ese día aparece el cartel en el lugar indicado, con una voz en *off* que agrega: “Este medio anuncia la aparición de un afiche cuyo texto es el que proyectamos”.¹⁶ Poco tiempo antes, Roberto Jacoby realiza una experiencia similar (*Circuito automático*, marzo de 1967): empapela diferentes lugares públicos con un cartel que reproduce un número telefónico entre los rostros de un hombre y una mujer. Cuando alguien llama, un contestador telefónico le responde: “Usted ha cerrado así un circuito comunicacional que empezó cuando leyó los carteles y termina ahora... este circuito no informa sobre nada, sólo habla de sí mismo y usted puede seguir escuchando o cortar la comunicación”.¹⁷ Tras un viaje a Nueva York, Jacoby diseña numerosos proyectos que involucran monitores, cámaras de video y televisión, teletipos. Muchos no llegan a materializarse, aunque sí realiza una conferencia en homenaje a John Cage que se transmite por circuito cerrado de televisión al auditorio del Instituto Di Tella (*Parámetros*, 1967), y la obra *Mensaje en el Di Tella* (1968), una instalación que incluye una máquina de teletipo que transmite los acontecimientos del mayo francés al centro cultural de Buenos Aires en el mismo momento en que estaban sucediendo.

Las primeras aproximaciones artísticas a los *mass media* están inspiradas en la concepción macluhaniana que considera al medio como mensaje. Sin embargo, el golpe de Estado que ubica en el gobierno a Juan Carlos Onganía otorga

una orientación política a la cuestión, que se desarrollará con fuerza en los años posteriores.

En 1968, dos producciones abordan la relación entre los medios de comunicación y la realidad a la que hacen referencia desde perspectivas bien diferentes. En Rosario, un grupo de artistas lleva adelante el proyecto *Tucumán Arde*, una experiencia multimedia de contrainformación que denuncia la grave situación socioeconómica de la provincia de Tucumán como consecuencia de las políticas liberales del gobierno militar¹⁸. Esta pieza emplea fotografía, cine y grabaciones sonoras para construir una mirada sobre la realidad social del área que investiga, que contradice a la versión oficial: allí donde el gobierno asegura que el cierre de los ingenios azucareros de la provincia responde a un plan progresista y modernizador, los artistas demuestran el desequilibrio económico y el sufrimiento que genera en sus pobladores.

Su trabajo responde al proyecto de un arte revolucionario: “Los artistas debemos contribuir a crear una verdadera red de información y comunicación por abajo que se oponga a la red de difusión del sistema [...] Serán obras que al régimen le costará reprimir porque se fundirán con el pueblo [...] Nosotros queremos restituir las palabras, las acciones dramáticas, las imágenes, a los lugares donde puedan cumplir un papel revolucionario, donde sean útiles, donde se conviertan en «armas para la lucha»”.¹⁹

En La Plata, Edgardo Antonio Vigo utiliza la radio y el correo postal como herramientas para convocar a la gente a descubrir una extraña aglomeración de señales de tránsito ubicada en el corazón de la vida urbana (*Manojo de semáforos*, 1968). Con esta invitación comienza sus *señalamientos*, acciones que potencian lugares o promueven otras acciones, y que se desarrollan en espacios no institucionales – muchas veces, en la intimidad – o a través de la red de intercambio postal, medio que Vigo explota temprana y profusamente, y que lo lleva a convertirse en uno de los referentes del mail-art.

En ambos casos, los artistas superan el estatuto meramente informativo del medio de comunicación que utilizan, para descubrirlo como dispositivo de exaltación y construcción de realidades alternativas. Frente a las teorías apocalípticas que ven a los mass-media como agentes de atontamiento y paralización de las masas, ellos los conciben como vehículos de concienciación y movilización.

Los medios de comunicación como materia estética

La penetración alcanzada por los medios de comunicación masiva hacia mediados de la década del sesenta, y en particular, su capacidad para integrarse al entorno cotidiano, sitúa en un lugar inédito a las imágenes técnicas. La generalización de la televisión en los hogares promueve el contacto habitual con las producciones audiovisuales, y en alguna medida, “desritualiza” la situación cinematográfica donde éstas eran protagonistas. La gente se habitúa a los entornos mediales dejando de lado la relación distanciada que antes la vinculaba con la proyección fílmica o las fotografías de diarios y revistas. Las imágenes

de los *mass-media* se multiplican y comienzan a invadirlo todo, generando una suerte de ambientación mediática generalizada.

Paralelamente, las artes plásticas cruzan las fronteras de la tela, el papel y el bloque escultórico para expandirse hacia el espacio. Las instalaciones ocupan museos y galerías de arte con propuestas que se hacen eco de esta sensibilidad abierta y deslimitada. La confluencia de esta práctica con el interés de algunos artistas jóvenes por los medios de comunicación masiva da origen a las primeras experiencias que integran la imagen técnica al espacio, conocidas – según cierta terminología más o menos establecida – como *cine expandido*, que son los antecedentes inmediatos de las ambientaciones audiovisuales que popularizarán luego las videoinstalaciones.

Estas obras pioneras oscilan entre dos polos diferentes, derivados de las preocupaciones particulares de sus autores. Por un lado, hay quienes exaltan el aspecto sensorial de la relación entre imagen y espectador, influenciados por la recuperación de la sensibilidad que promueve el movimiento *hippie*. En el extremo opuesto, artistas enrolados en la incipiente tendencia conceptual destacan el valor informativo de las imágenes, su capacidad para constituirse en comentario sobre la realidad, y su rol mediador entre ésta y el público. Desde ya, entre ambos polos existen posiciones intermedias. Pero el eje que va desde lo sensorial a lo conceptual, desde lo inmediato a lo mediato permite caracterizar a estas obras, de otro modo, extremadamente diversas e incompatibles entre sí. El desplazamiento de la imagen fílmica desde la sala cinematográfica hacia el espacio físico produce una modificación en las relaciones sensoriales entre aquélla y el espectador. Efectivamente, el cuerpo de éste debe acomodarse ahora a la nueva situación estableciendo, desde su propia psicomotricidad, la aproximación y el grado de integración deseados. Así, estas piezas inducen a la participación activa, actitud que atraviesa a gran parte de la producción artística de estos años. Una de las artistas que se interna con mayor profundidad en este camino es Marta Minujín. Ya en los albores de la década de 1960 abandona su interés por el informalismo y comienza a trabajar con colchones

y cajas de cartón que la lanzan hacia el espacio. En 1963 realiza, junto a Mark Brusse, su primera arquitectura de colchones multicolores, *La casa del amor*, que puede ser habitada por el público. Al año siguiente gana el Premio Nacional del Instituto Torcuato Di Tella con un conjunto de colchones colgantes (*Eróticos en technicolor*, 1964) y la ambientación *Revuélquese y viva* (1964), dos obras lúdicas y participativas.



Grupo de Artistas de Vanguardia.
Tucumán Arde, 1968



Marta Minujín.
Circuito, 1967

En marzo de 1965, Marta Minujín y Rubén Santantonín realizan *La Menesunda*, con la colaboración de Pablo Suárez, David Lamelas, Rodolfo Prayón, Floreal Amor y Leopoldo Maler. La obra propone un recorrido a través de diferentes ambientes y situaciones que ubican al espectador en escenarios insólitos, en los cuales, con frecuencia, debe actuar: hay una habitación con una pareja durmiendo en una cama, un laberinto de espejos donde ventiladores propulsan una lluvia continua de papel picado, una sala giratoria que desestabiliza a su ocupante, una cabeza gigante en cuyo interior una maquilladora ofrece masajes y maquillaje, un pasadizo de tubos de neón, un recinto helado, una habitación con “olor a dentista” de la que se sale adivinando un número que debe marcarse en un enorme dial telefónico. Cerca del inicio del recorrido, al final de una escalera, se ubican tres televisores, uno de los cuales está conectado en circuito cerrado reproduciendo la imagen del visitante. Esta utilización de un circuito cerrado en una obra artística es una de las primeras realizadas en el mundo. Minujín consigue que un canal de televisión le preste la cámara y la incorpora al recorrido como una de sus atracciones, sin saber que está dando el puntapié inicial a un grupo de obras que utilizarán la imagen electrónica en los años venideros.

Ese mismo año, Marta Minujín realiza otra pieza transitable pero de escala menor, *El batacazo* (1965), que incorpora figuras de neón titilantes, una gran variedad de muñecos plásticos y animales vivos. Al siguiente, tras haberse empapado de la cultura *hippie* y de las teorías de Marshall McLuhan en los Estados Unidos, comienza una serie de obras en las que busca poner de manifiesto la creciente mediatización de la experiencia cotidiana producida por los *mass-media*, a través de ambientes de imágenes tecnológicas que sumergen al espectador.

La primera de estas obras, *Simultaneidad en Simultaneidad* (1966), forma parte



Marta Minujín.
Minucode, 1968

del *Three Country Happening* (Happening de tres países), evento que la artista planea junto a Allan Kaprow y Wolf Vostell, y que consiste en la realización conjunta de tres happenings en tres países diferentes. Su contribución al proyecto colectivo es la mencionada *Simultaneidad en Simultaneidad*. Para su realización, Marta Minujín convoca a sesenta personalidades de los medios al auditorio del Instituto Di Tella, donde son filmados, fotografiados y entrevistados antes de ocupar el lugar que cada uno tiene reservado frente a un televisor, al que deben mirar al mismo tiempo que escuchan un receptor radial. Once días más tarde, las mismas personas distribuidas en los mismos lugares, ven proyectadas en las paredes las fotografías y filmes tomados el primer día y escuchan sus entrevistas en los altoparlantes de la sala, al tiempo que los televisores les devuelven las imágenes de la primera jornada y los receptores radiales transmiten un programa especial referido al suceso. La invasión audiovisual genera una ambientación extremadamente sensorial, donde se privilegian los aspectos físicos de los medios antes que su contenido informativo, su “pura presencia” antes que su valor comunicacional.²⁰

Un año más tarde, Minujín presenta una experiencia similar en la Expo '67 de Montreal con el nombre de *Circuit - Super-Heterodyne*, una ambientación bastante más compleja pero en la que se siguen privilegiando los aspectos sensoriales de la imagen y el sonido en la creación de espacios que invaden audiovisualmente al espectador. Sin embargo, esta pieza introduce algunas variaciones significativas. Los participantes son elegidos por una computadora que selecciona personas con características afines, a partir de encuestas publicadas en un periódico que los interesados en participar deben completar y remitir a la organización del evento. Entre las imágenes que envuelven a los espectadores, algunas introducen datos sobre los participantes, mientras circuitos cerrados

de televisión permiten a algunos grupos vigilar el comportamiento de los otros durante el acontecimiento. En esta obra comienza a aparecer un interés por el valor comunicativo e informacional de la imagen. Al hacer que los grupos se observen entre sí, Minujín promueve también la posibilidad de una participación crítica basada en la identificación con el grupo observado – que realiza las mismas acciones que el grupo observador ha realizado o realizará – y en el distanciamiento que habilita el medio.

Este mismo año, la artista vuelve a utilizar un circuito cerrado de televisión para su *Minuphone* (1967), presentado en la Galería Howard Wise de Nueva York. La pieza está compuesta por una cabina telefónica que se modifica cuando se discan los números del teléfono. Uno de ellos cambia el color de los cristales, otro llena la cabina de humo, otro disparaba una cámara fotográfica, otro activa un circuito cerrado de televisión que transporta la imagen del espectador al piso de la cabina. El resultado es una suerte de happening individual de un par de minutos de duración.²¹

En *Minucode* (Center for Inter-American Relations, Nueva York, 1968), en cambio, Minujín vuelve a fijarse en los comportamientos grupales. Para ello, realiza cuatro cócteles en diferentes días y con diferentes conjuntos de personas –empresarios, políticos, gente de la moda, artistas– que registra en celuloide con seis cámaras ocultas. Días más tarde proyecta una selección de diez minutos de los registros de cada día como una ambientación audiovisual en la línea de las presentaciones de cine expandido de la época.²²

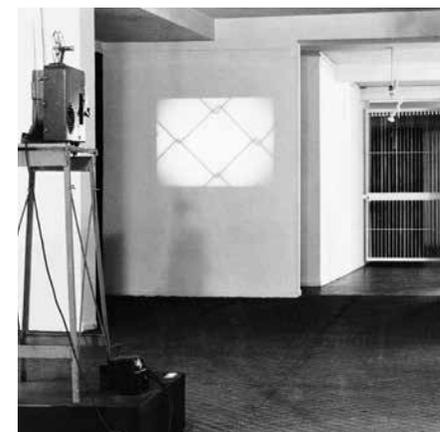
En 1971, Minujín realiza una experiencia similar junto a Eduardo Pla con el nombre de *Buenos Aires hoy ya!*, pero con participantes vernáculos. En lugar de organizar cócteles, un grupo de artistas interviene en fiestas que se realizan en las casas de diferentes personalidades. Tres cámaras registran las acciones de este grupo. Las filmaciones se proyectan posteriormente de manera simultánea en la Escuela Panamericana de Arte, con la intervención en vivo de los mismos artistas, que mezclan sus cuerpos con el flujo de las proyecciones.

Esta introducción de los cuerpos dentro de las imágenes tiene antecedentes en algunas obras teatrales y coreográficas realizadas en el Instituto Torcuato Di Tella, donde los escenarios son reemplazados con frecuencia por proyecciones de filmes o diapositivas que encuadran los cuerpos de actores y bailarines. Esta integración se potencia particularmente en *Symphonia* (1969), de Oscar Araiz, donde los cuerpos de los bailarines son utilizados como pantallas receptoras de proyecciones cinematográficas que los transforman en espectros danzantes, produciendo una conmoción perceptual en el espectador.

Aunque no utiliza imágenes propiamente dichas, no puede dejar de destacarse la importancia de la instalación *500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C* (1967), que Margarita Paksa presenta en las *Experiencias Visuales* de 1967 del Instituto Torcuato Di Tella. La pieza está compuesta por un haz de luz que impacta sobre una célula fotoeléctrica conectada a un sistema sonoro. Cuando el público atraviesa el trazo lumínico, produce distorsiones en el ambiente que se traducen en una composición musical interactiva generada en tiempo real.



Margarita Paksa.
500 Watts, 1967



Oscar Bony.
60 metros cuadrados, 1967

Con una orientación marcadamente diferente, algunos artistas que comienzan a incursionar en el conceptualismo dirigen su mirada hacia la imagen cinematográfica para indagar en sus mecanismos de construcción de sentido y en el conocimiento derivado de su particular traducción de la realidad.

Oscar Bony inicia este camino con cuatro cortometrajes realizados en 1965, que presenta al año siguiente en el auditorio del Instituto Torcuato Di Tella con el nombre de *Fuera de las formas del cine*. Si bien son exhibidos en una sala cinematográfica, el artista intenta superar la recepción fílmica tradicional desplazando sus propiedades narrativas. Cada película es, en realidad, el resultado de una investigación particular sobre el tiempo que encuentra en el celuloide su medio más adecuado de realización, aunque al mismo tiempo busque superar su especificidad y restricciones.

En 1967, Bony participa de las *Experiencias Visuales* del Instituto Torcuato Di Tella con *Sesenta metros cuadrados de alambre tejido y su información*, una instalación donde la imagen fílmica se desprende claramente de la situación cinematográfica. La obra, formada por la cantidad de alambre tejido mencionada en el título dispuesto sobre el piso de una sala y un proyector que exhibe un fragmento del mismo alambre sobre la pared, confronta la experiencia sensorial del tejido metálico que el espectador debe pisar para ingresar a la sala con la imagen del alambre transformado en información visual, como paso hacia la instauración final de un concepto, objetivo de la experiencia. La imagen es despojada de todos sus atributos estéticos y transformada en simple representación de la realidad; su relación con ésta es tautológica.

La vinculación tautológica del objeto con su información se vuelve metonímica en la obra de Leopoldo Maler, *Silencio* (Londres, 1971). Aquí, la imagen proyectada de una mujer enferma ocupa la cama que una enfermera vigila. La pieza articula una performance con lo que hoy consideraríamos una videoins-



Leopoldo Maler.
Silencio, 1971

talación, debido a la ubicación horizontal de la imagen, ajena a la proyección cinematográfica habitual. Esta imagen reemplaza al *partener* de la performance con su información, extrañando una situación que de otro modo constituiría una performance en su sentido más tradicional.

Lea Lublin utiliza la imagen fílmica como fuente de información en *Dentro y fuera del museo* (Santiago de Chile, 1971), una obra que intenta producir un flujo retroactivo de información entre los acontecimientos políticos, sociales y culturales que afectan a la sociedad, y el desarrollo artístico concomitante. Para esto, instala pantallas cinematográficas en las calles adyacentes al Museo de Bellas Artes de Santiago de Chile – lugar donde se presenta la experiencia – en las cuales se proyectan documentales sobre el arte, y llena las paredes del museo con cuadros sinópticos que informan sobre los acontecimientos históricos más destacados del último siglo y su relación con las modificaciones del ámbito artístico en el mismo período. Para Lublin, el cine no es sólo un medio informativo sino que, además, es el medio más adecuado para llegar a un público ajeno a lo que sucede dentro del museo. La imagen fílmica le permite superar la barrera institucional en un intento por lograr una interacción más fluida entre dos espacios de escasa integración en la vida cotidiana.

Así como Lublin recurre a la imagen fílmica para aprehender conceptualmente el espacio institucionalizado del museo, David Lamelas la utiliza para analizar por igual el entorno de una galería de arte y el propio modelo narrativo cinematográfico en *Film Script* (Londres, 1972). La obra está compuesta por un cortometraje proyectado sobre una pared que registra las acciones de la asistente de la galería, y tres proyectores de diapositivas que varían la secuencia narrativa del film: el primero, siguiendo la continuidad de la película con



Lea Lublin.
Dentro y fuera del museo, 1970



David Lamelas.
Film Script, 1972

fotos fijas seleccionadas; el segundo, variando la continuidad de la secuencia al modificar el orden de dos escenas; el tercero, al dejar sólo los momentos más importantes de las acciones y eliminar una de las escenas.²³

Lamelas basa la recepción de su trabajo en una serie de confrontaciones: por un lado, la que se establece entre las acciones registradas en el filme y las que la asistente efectivamente realiza durante la exhibición; por otro, las que surgen de comparar la continuidad narrativa del cortometraje con las series de diapositivas que la manipulan. La confrontación induce a un análisis simultáneo de las relaciones de la imagen con la realidad y de las normas narrativas que traducen esa realidad, manipulando su sentido.

Los orígenes del videoarte en la Argentina

En un manifiesto futurista de 1931, Filippo Tommaso Marinetti imagina la incorporación de pantallas de televisión a un espectáculo teatral aéreo como parte de un nuevo arte donde la tecnología ocupa un lugar central. Su visión optimista de los incipientes medios de comunicación masiva contrasta con la que un año más tarde Bertolt Brecht forjaría en relación a la radio, considerada por este autor un aparato de mera distribución en lugar de un real medio de comunicación.

Los análisis marxistas de la década de 1960 desalientan definitivamente la fascinación de los intelectuales por la televisión al enfatizar su carácter medular en la propagación de la ideología dominante. Por otra parte, la imagen televisiva representa para los artistas de la época la perpetuación de la representación figurativa transformada en objeto de consumo masivo.

Esta actitud crítica hacia la televisión determina el surgimiento del videoarte a comienzos de 1963. Tanto los *Distorted TV Sets* de Nam June Paik como los *6 TV Dé-coll/ages* de Wolf Vostell presentados ese año, buscan atacar de manera frontal al medio haciendo gala de la ironía propia del grupo Fluxus al que ambos artistas pertenecen. Simultáneamente, otros creadores realizan performances basadas en la destrucción de monitores de TV. El fin de la década ve nacer a los primeros grupos de Guerrilla TV preocupados por generar un discurso con-

tracultural desde el propio medio, que atente contra su lógica unidireccional. En el Instituto Di Tella de Buenos Aires, donde las primeras manifestaciones de lo que hoy llamamos videoarte tienen lugar, las obras evidencian un carácter diferente: menos políticas y agresivas que las extranjeras, apuntan en cambio a una indagación sobre los elementos constitutivos del medio, sus modos de producción, su relación con el espectador, e incluso, sobre sus condiciones de posibilidad.

La historia del videoarte en la Argentina comienza en 1966 con el mencionado evento multimedia *Simultaneidad en Simultaneidad* de Marta Minujín. Sin embargo, *La Menesunda* debe considerarse un antecedente importante, en la medida en que incluye uno de los primeros circuitos cerrados de televisión de la historia del arte, hecho para nada anecdótico si tenemos en cuenta que este dispositivo será una de las principales estrategias del videoarte desde finales de la década del sesenta, haciéndose tan común que la crítica norteamericana Rosalind Krauss llega a caracterizar al video como “la estética del narcisismo” en gran medida por su causa.²⁴

En el contexto de *La Menesunda*, el circuito cerrado de televisión está dispuesto en un corredor que posee tres monitores encendidos: dos transmiten la programación habitual y uno la imagen del espectador. El visitante es confrontado así con su propio reflejo mediatizado formando parte del discurso fragmentado de la televisión. No obstante la importancia de la incursión de la imagen electrónica en esta obra, no puede considerársela la iniciadora del videoarte en nuestro país. Su recorrido consta de múltiples ambientes entre los cuales el corredor de monitores es sólo uno más, ni siquiera el más importante. Es recién en *Simultaneidad en Simultaneidad* donde la imagen electrónica cumple un rol verdaderamente central.

En 1967, David Lamelas presenta en las *Experiencias Visuales* del Instituto Di Tella su pieza *Situación de tiempo*, una sala iluminada por televisores que transmiten ruido de señal y sonidos vagos e indeterminados. La situación a la que alude el título está claramente fundada en la naturaleza temporal del medio electrónico que utiliza como soporte. Su operación es simple: de un medio productor de imagen-tiempo sustrae la imagen – o mejor, la imagen figurativa – poniendo en evidencia el otro componente. Aquí importa menos cuestionar a la imagen televisiva en tanto forma de imposición ideológica – como hacen los iniciadores internacionales del videoarte – que crear una situación estética que ponga en evidencia la naturaleza temporal del medio elegido, una de sus condiciones de posibilidad. Esa operación liga esta obra a otra presentada en las *Experiencias 1968* de la misma institución, donde Lamelas dispone en una sala vacía dos proyectores de diapositivas con sus haces lumínicos contrapuestos: uno apuntando hacia la puerta por la que ingresa el público (que produce sombra al entrar), el otro iluminando una pared lejana.

No puede pasarse por alto que en ambos casos hay una referencia a dos medios que reproducen la realidad (la televisión, la fotografía). Lamelas elimina la imagen pero al mismo tiempo pone en evidencia el ámbito de realidad que ro-

dea al espectador, confrontando la traducción de la experiencia que los medios operan con una experiencia inmediata: la sala iluminada por los televisores y éstos en tanto objetos, en el primer caso; las paredes iluminadas por los haces de luz y los proyectores, en el segundo. Esta deconstrucción de los medios se hace más profunda en su obra posterior. Por otra parte, el recurso a la inmediatez de la experiencia acerca a estas obras a las propuestas que en parte surgen como reacción a una sociedad cada vez más mediatizada, como el happening o la performance.

En 1969, dos obras vuelven a poner al espectador en el centro de la imagen: *Especta*, que el Grupo Frontera (Adolfo Bronowski, Carlos Espartaco, Mercedes



Grupo Frontera.
Especta, 1969

Esteves, Inés Gross) presenta en las *Experiencias I* del Instituto Torcuato Di Tella, y *Fluvio Subtunal*, realizada por Lea Lublin en un galpón de la provincia de Santa Fe con motivo de la inauguración del Túnel Subfluvial. Ambas se basan en la participación del público aunque ésta difiere en cada caso.

Especta es una experiencia comunicacional conformada por un miniestudio de grabación y un panel con seis televisores a su salida. Los espectadores son invitados a contestar un cuestionario mientras son registrados en video; al salir, pueden ver sus

respuestas en los monitores junto a las de otros participantes. Los televisores están en un espacio abierto, con lo cual, las opiniones son contempladas no sólo por los participantes sino también por la eventual concurrencia que pasa por el lugar. De esta manera, el entrevistado es testigo tanto de su conducta al contestar las preguntas como de la reacción del público a su alrededor. La experiencia se repite luego en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, en el marco de la famosa exposición *Information* (1970).

Fluvio Subtunal es, en cambio, un recorrido en nueve etapas o “zonas”, de las cuales una, la “zona tecnológica”, incluye quince televisores en circuito cerrado que muestran lo que ocurre en las demás. El espectador es aquí consciente de la magnitud de la obra y de su participación en ella al ver a otros realizar lo que él mismo ha ejecutado minutos antes o lo que realizará momentos después. La “zona tecnológica” completa la significación de las restantes ocho, ya que permite que el público reflexione sobre el carácter creador que debe poner a prueba en las diferentes etapas: la “zona de producción” donde maquinarias similares a las usadas en la realización del túnel y materiales de construcción

esperan su actividad creativa; la “zona de descarga” con formas de polietileno inflado para que golpee; la “zona del ocio y la participación creadora”, donde lo esperan stands de tiro al cuadro – dardos contra réplicas de cuadros y esculturas tradicionales – o un concurso a la mejor idea.

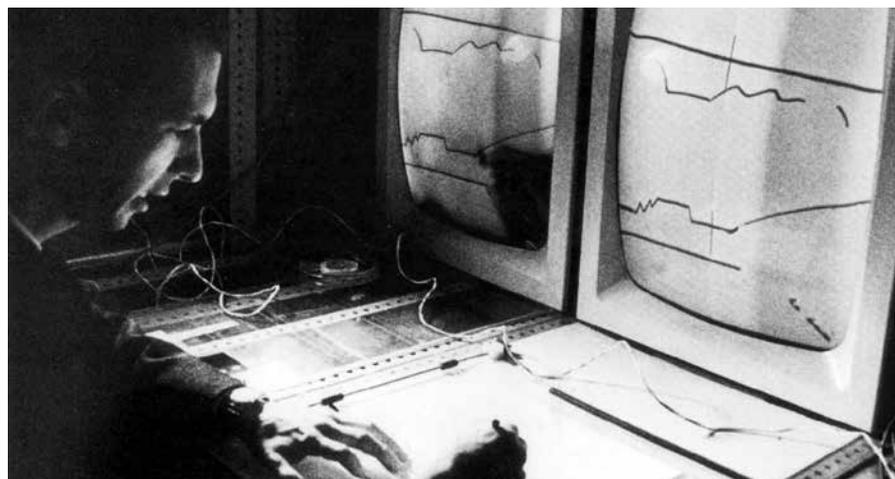
Lublin deposita en la “zona tecnológica” el elemento que permite al espectador trascender la instancia lúdica del recorrido a través de la reflexión sobre su accionar, elemento central en sus obras; a su vez, reaparece la identificación arte = vida que había llevado al extremo el año anterior cuando reprodujo el cuarto de su hijo recién nacido en el Museo de Arte Moderno de la Ville de Paris y se fue a vivir allí con él durante el período de una exhibición. Sin embargo, la artista exige además la participación intelectual del visitante, obligado de manera permanente a reflexionar sobre sus actos y el mundo que lo rodea. En este mismo sentido vuelve a utilizar el circuito cerrado de televisión en *Dentro y fuera del museo*.

Las últimas actividades del Instituto Torcuato Di Tella

Hacia 1968, un número creciente de artistas comienza a dar cuenta en sus trabajos de la asfixiante situación política del momento. La asunción de Juan Carlos Onganía mediante un golpe de Estado en 1966, el crecimiento de la censura y del control social, y algunos acontecimientos internacionales – como la Guerra de Vietnam y el asesinato del Che Guevara – inducen el posicionamiento de algunos creadores que empiezan a hacer referencia a estos hechos en las obras que presentan en salones, premios y otras exposiciones.

En mayo de ese año, la censura de una de las obras presentadas en las *Experiencias 1968* del Instituto Torcuato Di Tella – por la aparición de insultos al presidente Onganía – provoca la reacción de los artistas participantes, que deciden romper sus trabajos en la calle. Tras el incidente, el núcleo de autores más próximos a la institución se desintegra. Algunos participan en *Tucumán arde* (Roberto Jacoby, Pablo Suárez, Margarita Paksa); otros siguen su carrera en el exterior (Delia Cancela y Pablo Mesejean, Alfredo Rodríguez Arias, Juan Stoppani, Antonio Trotta, David Lamelas); otros abandonan la práctica artística (Oscar Bony). Jorge Romero Brest no adscribe a la politización como nuevo rumbo para el arte, pero comprende que es necesario repensar su función a la luz de los acontecimientos recientes y las transformaciones del mundo. Su pensamiento se orienta ahora a la investigación con los medios de comunicación y la incentivación de la participación del público como ejes de una estética que abandone el encierro institucional y alcance al sistema social.

Se pone en marcha, entonces, una nueva forma de participación a través de entrevistas, encuestas y la expresión escrita de ideas, sensaciones y percepciones. Su banco de pruebas es un happening realizado por un grupo de investigadores del Instituto (*2 mil*) con el fin de indagar las impresiones y fantasías de la gente acerca del primer año del tercer milenio. La experiencia se lleva a cabo en junio de 1968. Se trata de una ambientación audiovisual con imágenes de



Fernando von Reichenbach
Convertidor gráfico analógico, 1969

de *mass-media* que el público debe seleccionar de acuerdo con su afinidad o preferencia; un estudio posterior permitiría dilucidar si éste se enfrenta al futuro de manera positiva o negativa. La convocatoria tiene una amplia aceptación pero los estudios subsiguientes no llegan a concluirse.²⁵

Al año siguiente, el Instituto organiza otras dos ediciones de las *Experiencias*. Sus integrantes son, principalmente, grupos de trabajo que diseñan proyectos con énfasis en los procesos de comunicación y en la participación de los asistentes.

La mayoría de las piezas presentadas en las *Experiencias I* (1969) solicitan una respuesta por parte del espectador. En *Atrakate* (1969), de Pablo Menicucci, un hombre y una mujer del público se sientan frente a frente y escuchan un texto que les sugiere la posibilidad del amor: a la salida se les solicita que escriban sus impresiones sobre lo que han vivido. En *Liberación, encuentro y aproximación* (1969), de Hugo Álvarez, sucede algo similar. Los visitantes son invitados a acostarse sobre una superficie acolchada y escuchar un texto que los incita a buscar un camino en la vida; a la salida se les solicita plasmar por escrito sus reflexiones.

Los medios de comunicación vuelven a ser protagonistas en estas *Experiencias*. Aquí, el Grupo Frontera presenta la mencionada *Especta*, que incorpora la tecnología del video. Por su parte, *Señores, pasen y vean* (1969), de Luis Pazos y Jorge Luján Gutiérrez, es una ambientación audiovisual construida con proyectores de diapositivas sincronizados y un equipo de sonido, donde se caracteriza al arte como un estado de libertad para compartir.

Las *Experiencias II* (1969) se llevan a cabo en coincidencia con el Congreso Mundial de Arquitectos que se realiza en Buenos Aires, y tiene por protagonistas a grupos de profesionales de esta disciplina. La mayoría de las piezas utilizan los medios de comunicación y diferentes tipos de tecnologías para poner de manifiesto las transformaciones sociales producidas por estos dispositivos.

Nuevamente se hace hincapié en la participación de los visitantes y sus respuestas a preguntas y encuestas, que buscan incentivar la conciencia, la atención y la reflexión.

Al respecto, en un ensayo periodístico, Edgardo Antonio Vigo escribe: “Las [Experiencias] de 1967 impactaron por negar el carácter de expansión para convertirse en «presentaciones» [...] En 1968 las características fueron poco comunes para el arte argentino: un escándalo de proporciones generado por el «baño» de Plate [...] En 1969 se conjuga la «calma». Un hecho nuevo, porque no se usa la vía *material-lúdica* de la participación, sino que ésta toma formas de acción a nivel del pensamiento. Las encuestas que la mayoría de los trabajos proponen, obligan a pensar cada situación. El espectador es activado por interrogatorios constantes. La contemplación ha sido descartada y si aparece no tiene razón de ser”.²⁶

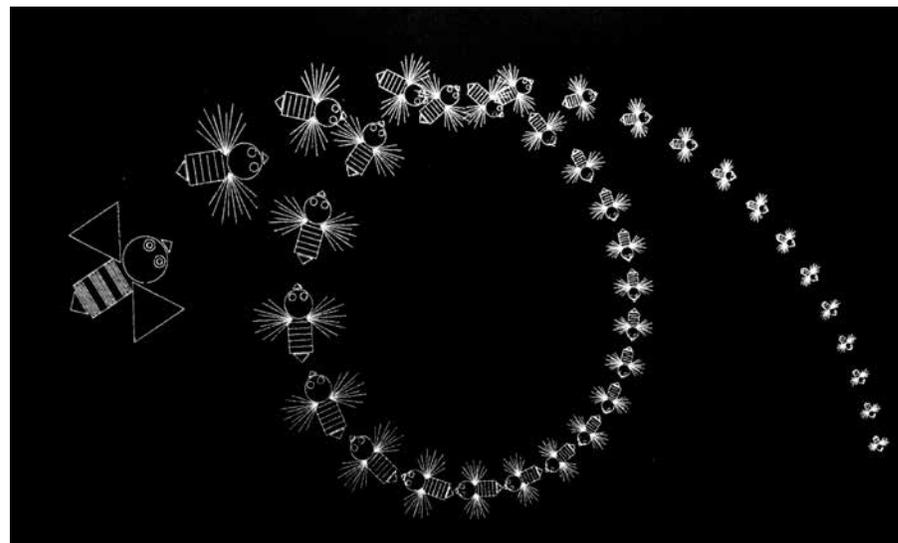
Al año siguiente, aduciendo razones presupuestarias, el Instituto Torcuato Di Tella cierra sus puertas y disuelve lentamente sus centros de arte. La clausura definitiva se produce el 16 de mayo de 1970.

Los primeros pasos hacia la era digital

Como sucede en la mayoría de los países del mundo, la historia del arte digital en la Argentina está atravesada por factores que no son sólo estéticos o culturales sino también socioeconómicos. Las dificultades de acceso a las tecnologías más avanzadas en los inicios de la era informática determinan que el arte ligado a las computadoras tenga que esperar hasta tiempos muy recientes – la última década del siglo veinte – para cobrar el impulso definitivo que lo instale entre las opciones de los artistas contemporáneos argentinos.

Por supuesto, existen antecedentes, pioneros, predecesores. Como se mencionó, en 1967 Marta Minujín utiliza una computadora para seleccionar a los participantes de *Circuit - Super-Heterodyne*, que son agrupados por una flamante IBM según rasgos característicos comunes. Asimismo, hacia finales de la década existe en el Instituto Torcuato Di Tella de Buenos Aires un laboratorio de sonido dotado de tecnología muy sofisticada que produce obras de destacada importancia en el campo de la experimentación sonora.

Pero los auténticos orígenes de la relación entre arte e informática en nuestro país se producen en 1969, cuando Jorge Glusberg organiza la muestra *Arte y cibernética* en la Galería Bonino de Buenos Aires. Aquí, seis artistas argentinos (Luis Bedit, Antonio Berni, Ernesto Deira, Eduardo Mac Entyre, Osvaldo Romberg y Miguel Ángel Vidal) exponen obras realizadas con el auxilio de una computadora en el Centro de Cálculo de la Escuela ORT, junto a otras de artistas norteamericanos, ingleses y japoneses. En la propuesta de la exhibición existe la voluntad concreta de experimentar en el terreno de la reciente imagen computacional, aventurándose en las posibilidades estéticas de una herramienta que en aquel momento es considerada un mero sistema de almacenamiento sofisticado.



Luis F. Bedit.
Abejas, 1969

Este ímpetu experimental se continúa ese mismo año en el evento *Argentina Inter-medios*, realizado en el Teatro Ópera de Buenos Aires en adhesión al X Congreso Mundial de Arquitectos. En su catálogo, Jorge Glusberg expresa: “En *Argentina Inter-medios* el uso de la música electrónica, filmes experimentales, poesía, proyecciones, danza, esculturas neumáticas y cinéticas, constituye un environment total donde los diferentes estímulos, en un intercambio dinámico, ponen los medios al servicio de la percepción audiovisual. Con espectáculos de este tipo se intenta llamar la atención de especialistas y científicos en disciplinas sociales y al público avisado, para plantear una integración interdisciplinaria que mejore y amplíe el escenario de las inquietudes humanas”.²⁷ Los objetivos planteados se distancian de los que impulsan las actividades del GRAV unos años antes, ya que aquí se apela a los especialistas y al “público avisado”, y no a la gente común. No obstante, persisten las intenciones de impactar con la producción artística en el espacio social en su conjunto.

Los inconvenientes para acceder a la tecnología informática en los años siguientes, sumados al desinterés por la imagen pregonado por los artistas de finales de los sesenta, desalientan la producción nacional de este tipo de obras por algunos años. El fenómeno se produce en medio del auge de las teorías de la información y de las propuestas lingüísticas del conceptualismo, que ponen el énfasis en la elaboración de ideas relegando la producción de imágenes a un momento secundario de la creación. A todo esto debe agregarse la siempre urticante relación entre la obra de arte única y la reproducible. La incapacidad del mercado artístico para absorber realizaciones repetibles ha sido, y continúa siendo, un motivo para el desaliento de la creación digital.

El paradigma científico en el conceptualismo de los setenta

En el programa de fundación del Centro de Arte y Comunicación (CEAC, luego CAYC), su mentor, Jorge Glusberg, declara que se trata de una institución con vocación interdisciplinaria, cuyo objetivo es promover toda clase de proyectos donde “el arte, los medios tecnológicos y los intereses de la comunidad se conjuguen en un intercambio eficaz que ponga en evidencia la nueva unidad del arte, la ciencia y el entorno social en que vivimos”. Desde entonces, las actividades del centro apuntan tanto a la producción artística como a la teoría. En sus orígenes, el CAYC se inspira en la organización *Experiments in Art and Technology* (EAT) fundada por Billy Klüver, Fred Waldhauser, Robert Rauschenberg y Robert Withman en 1966, con el objeto de propiciar las relaciones entre arte y tecnología a partir del trabajo conjunto de artistas e ingenieros y técnicos de todo tipo. Sin embargo, esa influencia va desdibujándose en las actividades efectivas del centro que rápidamente se vuelca hacia el desarrollo y la promoción de las vertientes conceptuales de la producción local y latinoamericana.

De todas formas, no son pocas las experiencias inspiradas en la ciencia y la tecnología que ven la luz bajo el auspicio de la institución. De hecho, el CAYC favorece particularmente la producción de obras de arte tecnológico y dispone de algunos recursos ausentes en otros espacios. Por ejemplo, la presencia de equipamiento de video y de un sistema de circuito cerrado de televisión permanente en sus instalaciones permite que varios creadores experimenten con la imagen electrónica a la par de los desarrollos que se llevan adelante en otras partes del mundo.

El CAYC es, asimismo, una institución convocante que aglutina a su alrededor a una gran cantidad de artistas y teóricos internacionales, que hacen presentaciones en Buenos Aires y en otros eventos organizados por la institución en el mundo. También mantiene contactos fluidos con argentinos radicados en el exterior incorporándolos a sus actividades. En sus eventos – por lo general, grandes exposiciones colectivas – se propicia el diálogo multidisciplinar de los creadores locales y de todo el planeta.

En octubre de 1970, se inaugura la sede definitiva de la institución en la calle Viamonte al 400, con la exposición *Nueva Fotografía: USA*, organizada por el Museo de Arte Moderno de Nueva York. Ese mismo año, teóricos invitados dictan numerosas conferencias y cursos sobre arte, ciencia y tecnología. En noviembre, el CAYC organiza la muestra de intervenciones en la Plaza Rubén Darío, *Escultura, follaje y ruidos*, en coincidencia con la Semana de Buenos Aires, que incluye además un premio otorgado por la empresa de acrílicos Norenplast.

De manera simultánea, Jorge Glusberg comienza a dar forma a un concepto que es el eje de gran parte de sus exposiciones durante esta década: el *arte de sistemas*. El término aparece por primera vez en la Argentina en una muestra realizada en el Museo Emilio Caraffa de Córdoba, *De la figuración al arte de sistemas* (1970), con obras de Luis Fernando Benedit, Nicolás García Urriburu y Edgardo Antonio Vigo.

Su origen proviene de las ciencias, y más específicamente, de la cibernética.

En los Estados Unidos, Jack Burnham estudia las relaciones entre el arte y esta teoría en su libro *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century* (Más allá de la escultura moderna. Los efectos de la ciencia y la tecnología sobre la escultura de este siglo, 1968),²⁸ donde vaticina un futuro tecnológico para la creación artística. Pero su prédica se hace aún más influyente cuando ese mismo año publica el ensayo *Systems Aesthetics* (Estética de sistemas)²⁹ en las páginas de la revista *Artforum*.³⁰

En julio de 1971, Jorge Glusberg inaugura la exposición *Arte de sistemas* en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Aquí reúne trabajos de autores provenientes de una amplia variedad de países, con el fin de ofrecer un panorama internacional de los nuevos senderos del arte. En su comunicación de prensa,³¹ se declara: “El arte de sistemas incluye las últimas tendencias del arte de la segunda mitad de este siglo. Arte como idea, arte ecológico, arte pobre, arte cibernético, arte de propuestas, arte político, se agruparán bajo el término de arte de sistemas; son las inquietudes aparentemente distintas de diferentes artistas de avanzada que se aprestan a investigar la entrada del hombre en el siglo XXI, donde el arte – como consecuencia del cambio social y la automatización que aumentará el ocio – podrá no llamarse así, pero se convertirá seguramente en uno de los ejercicios espirituales básicos de las nuevas comunidades”.

En los años siguientes, muestras similares a ésta aparecen organizadas por el CAYC en todo el mundo. Todas incluyen piezas de arte tecnológico, junto a proyectos, documentación de procesos, declaraciones de los artistas, fotografías, performances, videos y obras enmarcadas en la corriente del arte conceptual.

En 1972, Glusberg organiza la muestra *Hacia un perfil del arte latinoamericano* mediante una convocatoria internacional. Consciente de las limitaciones del contexto en el cual trabaja, propone a los artistas que envíen una propuesta gráfica en un formato estandarizado (Normas IRAM 4504/4508) que permita su reproducción posterior a través de procedimientos heliográficos. De esta forma, realiza numerosas copias de la exposición que viajan y se exhiben en distintas instituciones del planeta. Aquí, el sistema se traslada a la propia organización de la muestra y la tecnología es el medio que permite su rápida y económica distribución a lo largo del mundo.

Arte, ciencia y tecnología en los artistas del CAYC

Entre las múltiples visitas internacionales que pasan por el CAYC en los albores de la década de 1970, una deja un rastro singular: es la del director teatral polaco Jerzy Grotowski, teórico y fundador del *teatro pobre*. Inspirado por su trabajo de laboratorio, Jorge Glusberg invita a un conjunto de artistas a conformar una agrupación con el fin de investigar nuevas vías de desarrollo de la creación contemporánea. Así surge el *Grupo de los 13*, integrado por Jacques Bedel, Luis Fernando Benedit, Gregorio Dujovny, Carlos Ginzburg, Jorge Glusberg, Víctor Grippo, Jorge González Mir, Vicente Marotta, Luis Pazos, Alfredo Portillos, Juan Carlos Romero, Julio Teich y Horacio Zabala. Pocos años después, su



Víctor Grippo.
Analogía I, 1970

composición se modifica con ingresos y egresos. Finalmente queda constituido el *Grupo CAYC* con Bedel, Benedit, Glusberg, Grippo, González Mir, Marotta, Pazos, Portillos, y los recién llegados, Leopoldo Maler y Clorindo Testa.

Algunos de ellos desarrollan una labor constante de reflexión sobre las múltiples relaciones entre arte, ciencia, tecnología y vida. De particular importancia en esta línea resultan las obras de Luis Fernando Benedit, Víctor Grippo y Leopoldo Maler, aun cuando sus motivaciones sean de lo más diversas: desde los estudios del comportamiento animal a los espectáculos performáticos, desde los procesos de transformación energética a la reflexión tecnológica.

Luis Fernando Benedit investiga el comportamiento animal a través de la producción de ambientes artificiales. Su obra conjuga proyectos arquitectónicos y de ingeniería con el pensamiento científico, para generar instancias donde la producción de información y conocimiento a partir de la observación es la base de la experiencia estética. Sus primeros hábitats para animales se presentan en la muestra *Microzoo* (Galería Rubbers, 1968) y en *Materiales, nuevas técnicas, nuevas expresiones* (donde exhibe *Tuttovetro* y *los pescados*, 1968). A lo largo de los setenta, sus ambientes de acrílico, vidrio, y especies animales y vegetales se multiplican. En 1970 es seleccionado para representar a la República Argentina en la *XXXV Bienal de Venecia*, cuyo tema es Arte y Ciencia. Allí presenta su *Biotrón* (1970), una estructura de acrílico que contiene un panal con cuatro mil abejas conectado a los jardines de la bienal a través de una pradera de flores artificiales que supuran néctar. Las abejas podían alimentarse tanto de las flores naturales como de las artificiales. La pieza es el resultado de un experimento científico del que participan también Antonio Bratto (investigador en inteligencia artificial del Conicet), José Núñez (etólogo) y Jorge Glusberg (asesor teórico del proyecto).

Dos años más tarde, Benedit es el primer artista latinoamericano que expone en el *Project Room* del Museo de Arte Moderno de Nueva York. Lo hace con las obras *Labyrinth para ratones* (1972), y *Fitotrón* (1972), un ambiente hidropónico de acrílico que mantiene una colonia de repollos japoneses cultivada sobre roca volcánica. En los años siguientes realiza laberintos para hormigas, ratones, hámsters y otras especies, antes de volcar su atención sobre el campo y las tareas de la vida rural.

Víctor Grippo investiga los procesos de generación energética mediante recursos técnicos muy simples. Sus trabajos más conocidos son los que involucran a las papas, el alimento latinoamericano que da de comer al mundo, y que utiliza como metáfora del poder transformador y espiritual contenido en esta región del planeta. Mediante electrodos y sistemas de medición, el artista pone de manifiesto la potencia latente en la vida vegetal. Con ellos formula instalaciones que son al mismo tiempo espacios de energía liberada que se proyectan imaginariamente sobre el espectador. Detrás de estas obras se encuentra también una referencia a la alquimia y sus esfuerzos por transfigurar el mundo material.

En 1971 presenta *Analogía I* en la exposición *Arte de sistemas*: cuarenta papas ordenadas en una grilla de madera conectadas mediante electrodos a un medidor de voltaje que evidencia la electricidad que circula entre ellas. Al año siguiente realiza *Analogía IV* (1972), una mesa con un mantel en blanco y negro que enfrenta dos platos, uno con papas naturales y otro con papas de acrílico con la misma forma. Pero la más memorable es su contribución a la XIV Bienal de San Pablo de 1977 (*Analogía I, segunda versión*), donde exhibe una gran instalación de papas dispuestas sobre una mesa con mantel blanco y sobre el piso, interconectadas por electrodos y cables a un medidor de electricidad. Esta pieza forma parte de la presentación del Grupo CAYC que es reconocida con el Premio Itamaraty en el mencionado evento.

En contraposición con la simplicidad de las obras de Grippo, las puestas en escena de Leopoldo Maler suelen ser espectaculares y recurren a dispositivos tecnológicos complejos. En 1969 presenta *X-IT* en el teatro The Place de Londres, una coreografía para bailarines y motoelevadores, que se encargan también de ubicar a los espectadores en sus lugares. Al año siguiente repite la experiencia pero con el agregado de esculturas inflables a la escenografía (*X-IT 2*, 1970).



Leopoldo Maler.
Ballet de grúas, 1971

En 1971 realiza *Ballet de grúas* para el Camden Art Festival de Londres. Aquí, tres acróbatas son desplazados por sendas grúas mientras quince bailarines en tierra ejecutan una coreografía en contrapunto con los movimientos mecánicos; Maler dirige el conjunto vestido de director de orquesta y con una batuta. Este mismo año presenta *Silencio* (1971) en el Camden Art Center.

Sin abandonar esta vertiente espectacular, Maler realiza también piezas de tono más intimista. En 1974 presenta *Homenaje*, una máquina de escribir que lanza fuego desde el carro que porta el papel, en conmemoración de un tío periodista

asesinado en un confuso episodio entre la policía y la guerrilla. Tres años más tarde inaugura la exposición *Mortal Issues* (1977) en la Whitechapel de Londres, compuesta por siete esculturas plásticas con forma humana que respiran y la silueta de un hombre que emite fuego. En *Pre-sense* (Hayward Gallery, Londres, 1978), exhibe una camilla con un cuerpo inerte cuya cabeza ha sido reemplazada por un televisor que incorpora el rostro del espectador mediante un circuito cerrado de video. En *H₂O Hombre* (Center for Inter-American Relations, Nueva York, 1977), expone un calco de su cuerpo en hielo que, al derretirse, alimenta una máquina que produce té para el público.

En la obra de estos tres artistas, como en la de la mayoría de los de este período, el uso de la tecnología va adquiriendo un sentido diferente al otorgado por los precursores de esta corriente. En líneas generales, las connotaciones científicas de sus obras ya no hablan del poder transformador de la tecnología para reformular la vida de las personas, sino más bien de su articulación como instrumento de pensamiento. Las visiones utópicas son reemplazadas por los estudios sistemáticos que permiten indagar la realidad desde una perspectiva distanciada, enfatizando aspectos de la producción artística desatendidos por las corrientes empáticas o vitalistas. Con los instrumentos que provee la tecnología, el artista es ahora un escrutador de la realidad, un analista de los sistemas, medios y procesos que la constituyen, un exégeta de construcciones discursivas, materiales e ideológicas. Este nuevo rol traza el punto final del arco en el que arte y tecnología se confrontan en los treinta años que median entre las producciones de los cuarenta y de los setenta.

La consolidación del video como medio

La tecnología del video se incorpora a las herramientas artísticas a mediados de la década de 1960, cuando aparecen las primeras cámaras portátiles Sony Portapack. Sin embargo, durante la década del setenta, la creación videográfica en nuestro país es en general escasa. No hay muchos equipos de grabación en la Argentina y su producción es cara y engorrosa, razones que alejan a los artistas de este medio.

No obstante, Jorge Glusberg promueve la realización de videoarte facilitando los recursos a los artistas interesados en incursionar en este soporte. De esos videos no ha sobrevivido prácticamente ninguno, pero por las descripciones que figuran en los catálogos de las muestras donde fueron presentados puede deducirse que se tratan más bien de piezas de corte testimonial o documental, no experimentales. De todas formas, en tanto obras realizadas por artistas,³² son consideradas dentro de la vertiente del video de creación y presentadas como tales en los festivales internacionales. Glusberg es igualmente el promotor de una serie de encuentros internacionales de video realizados en diferentes ciudades del mundo.³³ En ellos se concentra lo mejor de la producción mundial, los nombres más destacados y las realizaciones más prominentes.

En la mayoría de estos festivales participa un autor argentino que vive en Nueva York y que es protagonista de la videocreación de estos años: Jaime Davidovich. Su producción se orienta tanto al video monocal como a las videoinstalaciones, es decir, a propuestas que incorporan la imagen electrónica a un ámbito espacial que el espectador debe explorar. En la década de 1980, Davidovich se transforma en un pionero de la televisión de autor con dos programas que se emiten en el cable norteamericano: *SoHo Television* y *The Live! Show*; el primero está compuesto principalmente por entrevistas a reconocidos artistas; el segundo, es una gran sátira hacia la televisión comercial.

A pesar de estos importantes antecedentes, es recién en la década del ochenta cuando se desarrolla plenamente la producción en cinta magnética en la Argentina. La bonanza económica de la "plata dulce" permite la introducción al país de un gran número de cámaras de video portátiles y de fácil uso, que promueven la creación electrónica. Entre los primeros autores se encuentran algunos artistas visuales y gran cantidad de realizadores del cine y los medios interesados en generar una televisión alternativa y de autor. Las puertas de los canales están cerradas para este tipo de productos, por lo que es el circuito del video uno de los ámbitos preferidos para su exhibición.

Lentamente se configura lo que Graciela Taquini denomina "la generación videasta".³⁴ Con poca información sobre el videoarte internacional, los realizadores locales comienzan a explorar las posibilidades narrativas de la nueva tecnología. Las primeras producciones que obtienen reconocimiento son piezas que beben en el lenguaje televisivo para satirizarlo o subvertirlo. Entre ellas, una de las más sorprendentes y premiadas es *The Man of the Week* (1988), de Boy Olmi y Luis María Hermida, basada en el programa de televisión *Yo Fui Testigo*. Olmi y Hermida crean una sátira desopilante siguiendo los pasos de una investigación sobre un hecho absurdo, que nunca termina de dilucidarse a

pesar de la continua recopilación de datos, las muchas entrevistas y las supuestas explicaciones científicas. De este mismo año es *Roles*, de Graciela Taquini, una videoperformance en la cual la artista explora temas como el cuerpo, la memoria y la identidad.

Los ochenta es también la década de otras producciones pioneras: los primeros videoclips, las primeras videoinstalaciones. De igual forma, comienzan a configurarse espacios y circuitos de exhibición: el Centro Cultural San Martín, a través de ciclos dedicados a la creación electrónica promovidos por Graciela Taquini, y posteriormente, el Instituto de Cooperación Iberoamericana, de la mano de Laura Buccellato y Carlos Trilnick, que en 1989 inicia la muestra *Buenos Aires Video*, un ámbito central en el panorama del videoarte nacional.

Los años dorados de la videocreación

El video adquiere su mayoría de edad durante la década del noventa. La experimentación se consolida entre los artistas, las muestras se multiplican y el público responde entusiasta. A *Buenos Aires Video* se suman otras exhibiciones de gran importancia, como el *Festival Franco Latinoamericano de Videoarte* que organiza Jorge La Ferla en el Centro Cultural Ricardo Rojas – que luego se transforma en la *Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital* –, el *Festival Internacional de Video* organizado por Carlos Trilnick, y el *Festival Internacional de Videodanza*, dirigido por Silvina Szperling, y especializado en un tipo de producción especial: la videodanza o danza para la cámara, es decir, piezas de video con coreografías realizadas especialmente para ser registradas en ese soporte. La producción electrónica adquiere así una gran vitalidad. Aparecen autores destacados y con una obra sólida, que se convierten en referentes de los realizadores más jóvenes y comienzan a viajar con sus trabajos a los festivales internacionales, obteniendo premios y atención. Los ámbitos oficiales también abren sus puertas a estas producciones: el Museo Nacional de Bellas Artes realiza ciclos permanentes de video experimental, organizados por Rubén Guzmán, y el Museo de Arte Moderno hace lo propio a través de los *Ciclos de Arte Electrónico* curados por Graciela Taquini. A través de los artistas reconocidos, el videoarte ingresa a las escuelas de cine y video, prolongándose en la labor de jóvenes creadores que comienzan a tener una destacada participación en el circuito local e internacional.

En el inicio mismo de la década una obra concita la atención. Se trata de *Reconstruyen Crimen de la Modelo* (1990), de Andrés Di Tella y Fabián Hofman, una pieza que, como la mayoría de su época, formula una mirada crítica hacia la televisión. El video está realizado a partir de una noticia emitida por *Nueve*, el legendario noticiero de Canal Nueve. El material es manipulado por los artistas, a través de un cambio en los ritmos del registro visual y una distorsión sonora que desvían la atención del hecho referido – la reconstrucción policial del crimen de una modelo – hacia la plasticidad del soporte audiovisual. El tratamiento pone en cuestión la integridad de la noticia. Pero fundamental-



Jaime Davidovich.
Dr. Videovich, 1988



BA Video, 1989

mente, pone en crisis la relación del medio con la realidad, al proponer a toda mediatización como la construcción de un simulacro sin fin. La cinta funciona como un juego de muñecas rusas: los artistas realizan una reconstrucción – artística – del evento a partir del noticiero; éste realiza una reconstrucción – informativa – de las actuaciones policiales; éstas son una reconstrucción – judicial – del crimen... Cada simulacro se construye sobre otro, porque en definitiva hay un punto central al que no se puede llegar: la reconstrucción – real – del crimen de la modelo. La pieza da lugar a profundos debates sobre la naturaleza de los medios y su relación con el mundo. Como sucede también en la comentada *The Man of the Week* y en otras producciones similares – como *El Círculo Xenético* (1989) de Luis María Hermida y Boy Olmi, o *La Era del Ñandú* (1987) de Carlos Sorín – la crítica se prolonga a todo género documental inserto en la lógica del espectáculo televisivo.

Sin embargo, las referencias a la televisión no agotan la producción del video experimental de estos años. A los primeros realizadores, que provienen de ese campo o aspiran a trabajar en él, se suman ahora un gran número de artistas plásticos cuyo horizonte es el videoarte y que se constituyen en autores dedicados específicamente a su producción.

Algunos de ellos exploran una vertiente poética. Utilizan la imagen electrónica para generar metáforas audiovisuales, ensayando formas narrativas que se apartan de las líneas clásicas del cine. La ausencia de un lenguaje o de formatos establecidos hace del video un medio ideal para probar formas alternativas de construc-

ción audiovisual. En éstas aparece con frecuencia lo que se denomina *montaje vertical*: frente al montaje horizontal que caracteriza al cine – que empalma tomas de manera lineal y secuencial – en el ámbito del video se desarrollan formas de montaje al interior a la toma – que en general se despliegan de manera simultánea. Mediante incrustaciones, superposiciones, cuadros dentro del cuadro, sobrepresión de textos que se desplazan por la pantalla de los modos más insólitos, etcétera, se experimentan nuevas miradas y lecturas del flujo audiovisual que proporcionan un acercamiento inédito a la imagen en movimiento. Frecuentemente, imágenes, textos y sonidos entran en confrontación. El sentido surge de la colisión de tales fuentes antes que de su integración. La correspondencia entre esos elementos es algo que el espectador debe construir desde una mirada atenta y activa. Como en la poesía, el material audiovisual es un disparador para la expansión del sentido. Otro elemento clave en la construcción narrativa del videoarte suele ser el ritmo. Entre los “tiempos muertos” de los registros en tiempo real y la “estética clip”, los artistas exploran múltiples formas para desacostumbrar a los espectadores de los ritmos más o menos constantes de la narrativa fílmica o televisiva.

Tango: El Narrador (1991), de Luz Zorraquín, explora la vía poética de manera magistral. Sobre las imágenes de un *traveling* interminable, los textos de un diálogo entre dos seres anónimos quiebran la monotonía del registro. Existen otras imágenes, pero éstas poseen el mismo carácter ambiguo respecto del texto. Al mismo tiempo, hay una relación íntima que se va develando; las palabras son, quizás, el prólogo de un viaje, tal vez el viaje que registra la cámara.

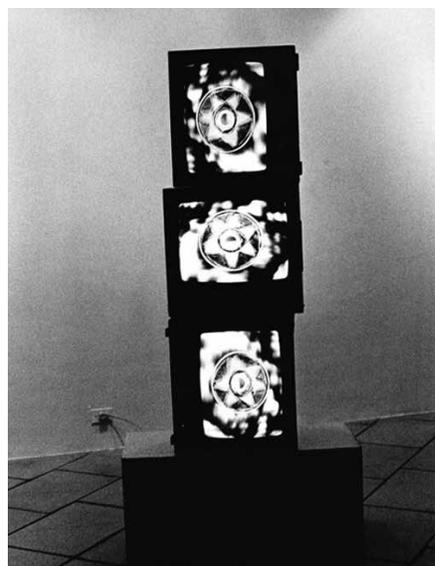
El grupo Ar Detroy comienza por estas fechas su prolífica carrera dentro del campo del video de creación. En 1990 realiza *Diez Hombres Solos*, una obra que muestra el pasaje de un grupo de personajes a través de la pantalla; éstos parecen monjes que atraviesan un mar a un paso lento y constante. Su lejanía, sumada a la escasa definición de la imagen de video, hace que las figuras se confundan con las líneas del barrido electrónico, mientras la ausencia de color favorece su integración al entorno natural. Como la mayoría de los videos de Ar Detroy, *Diez Hombres Solos* es una pieza de cámara – en el sentido musical – que apunta a transmitir una atmósfera, un estado de ánimo antes que una narrativa. Con un poco de atención, se descubre que los personajes que atraviesan la pantalla son en realidad nueve. El décimo hombre solo es, quizás, el espectador.



Luz Zorraquín
Tango. El narrador (detalle), 1991

En poco tiempo la cantidad de autores dedicados al videoarte se multiplica. Éstos encuentran espacios de difusión conformados, a diferencia de la generación anterior que tiene que construir sus lugares. Hacia 1992 aparece una segunda generación de realizadores, artistas que se mueven en circuitos específicos, que tienen más información sobre la producción nacional e internacional, y que conocen más cabalmente las características del medio.

Los artistas de la primera generación, por su parte, abren espacios y canales de difusión, organizan muestras en el país y en festivales internacionales. Carlos Trilnick, Sara Fried, Jorge La Ferla, Diego Lascano son algunos de ellos, autores embarcados en la doble tarea de la producción y la gestión.

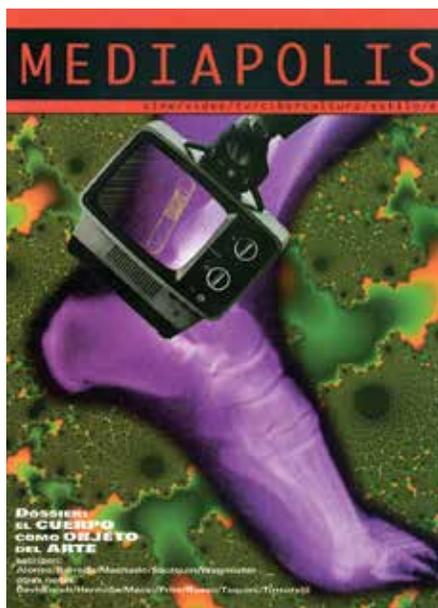


Carlos Trilnick
Viajando por América, 1989

Carlos Trilnick es un pionero indiscutible del videoarte argentino. Su trabajo comienza en los albores de los ochenta y se consolida claramente hacia mediados de la década. A diferencia de otros realizadores cuyo referente es la televisión, Trilnick entiende al video como medio artístico en toda su dimensión, y explora vías plásticas de tratamiento del audiovisual. Muy temprano realiza videoinstalaciones, cuando este formato artístico es casi desconocido en el país. Su diálogo constante con los artistas visuales y su perseverante labor gestora fomenta la permeabilidad entre el circuito de las artes plásticas y el del video, cuando el primero todavía observa con desconfianza al segundo. Su obra se desplaza con facilidad entre una visión poética de la realidad – incluso si ésta incluye toques dramáticos – y la

necesidad de formular una mirada local y americanista, de cara a los desafíos que plantea el mundo globalizado. Este último interés se percibe en obras como *Celada* (1990), *Viajando por América* (1989) y *Qosco. La Cabeza del Tigre* (1994), las dos últimas inspiradas por un viaje a Perú. El tema reaparece en obras más recientes, como *Geometrías de Turbulencia* (1999), donde el artista configura una mirada personal al siglo veinte desde el final del milenio, en imágenes de inquietante belleza matizadas por acentos sombríos.

Trilnick trabaja frecuentemente con artistas plásticos. Una de sus alianzas más fructíferas lo acerca a Remo Bianchedi, con quien realiza tres videos: *La noche de los cristales* (1993), *De niño* (1995) y *Danza de niño* (1995).³⁵ El primero surge de una exposición homónima de Bianchedi; parte del registro de la muestra, pero en su tratamiento audiovisual, en el ritmo de sus imágenes y la potencia de su sonido, se separa rotundamente de la mera descripción documental, eri-



Portada de la Revista Mediapolis, 1998

Fatal, fatal mirada, 1990), y un vívido retrato de la relación filial entre dos hermanas (*Hermanas video home*, 1991), llama la atención del circuito local con *Imágenes alteradas* (1993), la trasposición del monólogo interior de una mujer que espera a un hombre en una multiplicidad de secuencias audiovisuales manipuladas que plasman su historia, sus estados de ánimo y pensamientos. Alejada momentáneamente de la producción hacia finales de los noventa, Fried impulsa una revista sobre arte y nuevas tendencias, *Mediapolis*, que en los comienzos del siglo XXI cobra nuevo impulso en formato electrónico a través de la Universidad de Tres de Febrero.

Jorge La Ferla también realiza una producción espaciada. Gran parte de ella se articula alrededor de un personaje, Richard Key Valdez, su alter-ego mediático, cronista del mundo contemporáneo posicionado en el fuego cruzado entre el pensamiento político occidental y sus contrapartes. Sus viajes lo llevan a la puna del norte argentino (*Video en la Puna. El viaje de Valdez*, 1994), a la Cuba castrista (*Valdez habanero*, 1997) y al Japón contemporáneo (*Valdezen*, 2001).

Con un estilo personal inmediatamente reconocible, Diego Lascano desarrolla la mayor parte de su producción en el campo de la animación bidimensional. En este terreno es un verdadero pionero, siendo uno de los primeros artistas del videoarte argentino en incorporar imágenes digitales. Hasta su abandono del circuito artístico y su emigración a Uruguay, su trabajo es constante y prolífico. En su haber figuran obras claves de la videocreación nacional, como *Arde Gardel* (1991) – una especulación sobre las causas de la muerte del cantante en

giéndose como una obra autónoma. Los otros dos parten de otra exposición del pintor, *De niño mi padre me comía las uñas*, realizada también en el Centro Cultural Recoleta. *Danza de Niño* utiliza la muestra como escenario para una danza a cargo de Miguel Robles. Es una pieza de cámara, muy breve y de gran impacto visual, por el tenor de la danza y la iluminación de marcado corte expresionista. *De Niño* deja prácticamente de lado la exposición que le sirve como base y se interna en el problemático mundo contemporáneo, a través de imágenes en contrapunto con textos que evocan la historia, la memoria, los hechos y conflictos cotidianos y universales, con una mirada inquietante sobre el presente.

Sara Fried explora la mirada femenina. Tras alguna producción testimonial (*Del Bronx a Valentín Alsina*, 1988;



Margarita Paksa. Comunicaciones, 1968

clave de humor –, *Flight 101: To No Man's Land* (1992) – una poética mirada al mundo de la aviación, tema recurrente en su obra –, y *Saint-Ex* (1993) – basada en la vida del poeta y aviador Antoine de Saint-Exupéry.

Junto a estas figuras que alcanzan protagonismo y visibilidad durante los primeros años de la década del noventa, son también importantes otras, cuya labor es fundamental para el establecimiento y la evolución del medio: Fabio Guzmán, Anna-Lisa Marjak, María Cristina Civalé, Mariano Galperin, Eduardo Milewicz, Martín Groisman, Nicolás Sarudiansky y Eduardo Yedlin, por sólo nombrar algunos. Igualmente destacable es la producción del Grupo Paleta E – de carácter testimonial–, el pasaje de Eduardo Sapir antes de dedicarse al cine independiente, la obra de Claudio Caldini – que proyecta sobre el video todo el bagaje de su paso por el cine experimental –, y la actuación de Graciela Taquini en el ámbito de la programación y la promoción de obras y artistas a través de diferentes espacios.

Por varios motivos, la obra de Margarita Paksa es fundamental en este recuento. En primer lugar, porque el video argentino más antiguo que se conserva le pertenece: se trata de *Tiempo de descuento - Cuenta regresiva - La hora cero* (1978), una cinta realizada para una instalación en la que una persona corre a la par de una figura humana registrada en video y manipulada electrónicamente. Luego, porque a lo largo de su carrera, Paksa experimenta profusamente con el arte tecnológico y no deja de hacerlo hasta la actualidad. Ya en la época del Instituto Torcuato Di Tella realiza la mencionada instalación sonora interactiva *500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C*, y edita un disco de vinilo para la instalación *Comu-*

nicaciones (1968), incluida en las *Experiencias 1968*. En 1992, Paksa presenta *El descanso de Loretta*, una obra abstracta y psicodélica basada en la estética de los protectores de pantalla de las computadoras. En *Tenis* (1997) retoma la imagen figurativa para formular una crítica a las relaciones de poder desde el eje de la competitividad.

Coronando esta reseña histórica, cabría destacar un video como *La brutalidad de los hombres* (1992) de Anna-Lisa Marjak. Sus imágenes en blanco y negro muestran la contienda entre dos individuos transformada en símbolo de la competencia, el egoísmo y la mezquindad. Escenas de gran despojamiento formal transforman la lucha entre estos seres en una imagen de las relaciones de poder, con una síntesis pocas veces lograda en las obras de este período.

La segunda generación de videoartistas

Hacia 1992 comienza a hacerse evidente la aparición de un nuevo grupo de realizadores. Éstos encuentran su camino allanado, accediendo con facilidad a los circuitos de exhibición, premios, becas y subsidios. No todos comienzan en estos años; algunos ya habían incursionado en el video, pero es a partir de este momento que adquieren notoriedad o su producción evidencia un impulso renovado. Entre ellos se puede mencionar a Marcello Mercado, Iván Marino, Silvina Cafici, Arturo Marinho, Pablo Rodríguez Jáuregui, Sabrina Farji, Jorge Castro, Julio Real y la dupla conformada por David Oubiña y Jorge Macchi.

A pesar de su escasa producción, Julio Real es autor de una de las piezas fundamentales del videoarte argentino, *Primero lo nuestro* (1994). La obra toma su nombre de una conocida campaña turística y se basa en imágenes de la naturaleza sepultadas violentamente por ruido electrónico. A través de este simple proceder, Real pone en cuestionamiento la perspectiva oficial de una identidad basada en clichés turísticos y el descuido de aquella naturaleza sobre la que se predica tal identidad.

Marcello Mercado es autor de una obra singular. En sus videos, la referencia constante a cuerpos mutilados, trastornos psíquicos y diversas formas de violencia física y moral, hablan de una sociedad enferma y perversa, fundada en discursos sociales represivos. Una de sus obras más recordadas, *El vacío* (1994), confronta las imágenes de una operación quirúrgica, el registro de cuerpos anónimos en una morgue, el sermón exaltado de un predicador, y varios símbolos religiosos, denunciando un vacío existencial que golpea con fuerza al cuerpo individual y social. En 1996 comienza un proyecto ambicioso que continúa hasta entrado el siglo XXI: trasponer *El Capital* de Karl Marx a la imagen electrónica.

Iván Marino siente una atracción similar por los trastornos psíquicos, aunque su obra es menos exaltada. Su preferencia por los registros documentales – generalmente en blanco y negro –, el tiempo real y la ralentización de las imágenes, hace de sus obras piezas contemplativas y meditativas aun si la realidad que retratan no es tan agradable de ver. En *Un día Bravo* (1994), exhibe la indefensión del estado senil a través del acoso a su anciana tía con la cámara, hasta



Gabriela Golder, Silvina Cafici.
Heróica, 1999

penetrar en sus rincones más íntimos. *Uber Die Kolonie* (1997) posa su mirada sobre los niños internados en un reformatorio penal, en tanto *Letanias* (2000) y *En el reino del sueño de la muerte* (2002), parten de situaciones registradas en un manicomio para mujeres.

Con *Algunas mujeres* (1992), Sabrina Farji adquiere notoriedad en el círculo del videoarte argentino. La pieza está basada en las vivencias de un grupo de personas durante la dictadura militar interpretadas por reconocidas actrices. Su apuesta es más política que experimental, aunque explora formas de descenramiento del relato. Su producción se prolonga intermitentemente, aunque mantiene la vía de la reflexión política como una constante.

La producción de Silvina Cafici es por momentos algo más hermética, debido quizás a sus referencias literarias, filosóficas y artísticas. En *Perder (el) tiempo* (1996) todos estos factores confluyen de manera precisa, formulando una poética reflexión sobre el tiempo y su devenir. En *Heroica* (1999), correalizada con Gabriela Golder, su interés es social y antropológico. El video está basado en las historias de cuatro mujeres peruanas que trabajan como empleadas domésticas en nuestro país. Con una coreografía muy simple, en la terraza de un edificio, las trabajadoras se apropian simbólicamente de su entorno, conjugando su historia personal con la del territorio en el que eventualmente les toca vivir.

Trasatlántico (1992), de Arturo Marinho, es un video de instantes fugaces. Registrado en rutas desiertas y en tiempo real, está compuesto por una concatenación de imágenes prácticamente fijas donde nada parece suceder hasta que un sonido lejano, una sombra o un rastro imperceptible, modifican la estaticidad de la toma. En otras piezas, Marinho explora la construcción de relatos fragmentados a partir de imágenes de diferente procedencia. Las narraciones son



Pablo Rodríguez Jáuregui.
Capitán Cardozo, 1995

simbólicas, aunque en una obra premiada, *Perdido y encontrado* (1998), parte de un episodio real – una catástrofe aérea – para plantear una visión personal sobre los últimos instantes de una vida.

Pablo Rodríguez Jáuregui es uno de los artistas más destacados en el campo de la animación en la Argentina. Sus producciones circulan por los festivales de videoarte hasta que ingresa en la televisión. Sus primeras obras son animaciones en formatos más o menos tradicionales, basadas en historias breves. Al incorporar la digitalización, Jáuregui explora el collage electrónico, apropiándose de imágenes y fragmentos audiovisuales, con preferencia, de películas y series televisivas de clase B. En su serie *Capitán Cardozo* (1995) elabora una saga sobre un par de héroes algo torpes, en la cual se acumulan las citas a los clásicos paladines del cine y la TV en clave de humor.

Desde la ciudad de Córdoba, Jorge Castro se abre paso a través de cintas donde combinaba la manipulación de la imagen electrónica – distorsiones, repeticiones, colorización – con música repetitiva y performance o danza (*Instalaciones circulares mercurio*, 1994; *Tabla esmeralda*, 1995). Al volcarse a la imagen digital, sus videos comienzan a aumentar el grado de manipulación hasta casi anular la imagen, llegando a los límites de la abstracción. En los Estados Unidos, Castro se perfecciona en la elaboración y manipulación de softwares, explorando el tratamiento conjunto de imagen y sonido en tiempo real.

Este grupo de artistas es acompañado por un caudal de nuevos realizadores cuya labor toma rumbos diversos. Camilo Ameijeiras, además de realizador, es

un destacado promotor del videoarte argentino, primero a través del ciclo *Zoo Video* – organizado junto a Aldo Consiglio en el Centro Cultural Recoleta – y luego con *Amianto Video* – un nuevo ciclo instituido con Fabio Guzmán en el mismo lugar.

Tras alguna producción documental, Luis Campos se orienta plenamente al videoarte con *Boleto multa* (1993), el relato de una violación en un colectivo filtrado por la estética del cine de Sergei Eisenstein. Sus trabajos derivan rápidamente hacia la videoinstalación, siendo uno de los artistas más destacados en este rubro, junto a Carlos Trilnick y Gustavo Romano. Otros protagonistas del circuito en estos años son Leonardo Ayala, Alejandro Sáenz y Flavio Nardini.

La institucionalización. Los nuevos realizadores de videoarte

En 1994, *Buenos Aires Video* se transforma en una muestra competitiva, con premios en dinero que fomentan la producción. Este incentivo se suma al que otorgan el Fondo Nacional de las Artes y la Fundación Antorchas, a través de subsidios para la creación artística y becas para realizar residencias en importantes instituciones internacionales. Así, los jóvenes realizadores encuentran multiplicadas sus vías de producción y las posibilidades de circulación de sus obras. Comienzan a viajar, acumulan becas y trabajos que aumentan su prestigio, y adquieren reconocimiento en el medio. Al mismo tiempo, el Museo Nacional de Bellas Artes comienza su colección de videoarte argentino (1997), y varias instituciones se preocupan por incrementar sus mediatecas con realizaciones en video nacionales. Los artistas más prestigiosos exponen en galerías e incluso llegan a vender sus obras a coleccionistas, aunque este privilegio suele estar reservado a los creadores de videoinstalaciones.

Algunos cambios en los sistemas de realización impactan en los trabajos de estos años. El uso cada vez más frecuente de la computadora como herramienta de tratamiento de las imágenes y de edición incrementa las posibilidades creativas, e independiza a los realizadores experimentales del uso de islas de edición diseñadas para labores más tradicionales (publicidad, televisión, documental), donde la exploración experimental consume largas horas y gruesas cantidades de dinero. Con una computadora en casa, muchos creadores invertirán más tiempo en su labor, obteniendo mejores resultados a un costo mucho más bajo.

La digitalización del video incentiva un tratamiento más intenso de la imagen y el sonido, el trabajo simultáneo con diferentes capas audiovisuales, la profundización del montaje vertical, la apropiación de materiales de las más diversas fuentes – registros, películas, televisión, música, fotografías, publicidad, efectos sonoros, textos, íconos y señalizaciones diversas, la historia del arte, y un largo etcétera –. No obstante, muchos realizadores mantienen su estilo, e incluso destacan las propiedades de la producción analógica, a veces con un dejo de nostalgia. A mediados de los noventa hay un resurgimiento del interés por el cine Super-8 y algunos realizadores lo utilizan como material de base para sus videos.

Pero la introducción de la computadora tiene un efecto contradictorio. Si por un lado incentiva la producción independiente, por otro tienta a los artistas a explorar sus propias cualidades estéticas, haciendo que muchos abandonen el video para dedicarse de lleno al arte digital, al cd-rom de autor o al net.art (obras artísticas realizadas para la Internet). Esta vertiente se profundiza hacia el final del milenio, aunque no reemplaza por completo a la producción en video, ya que ésta posee un circuito de distribución más amplio y aceitado, mientras la producción digital todavía se mantiene algo marginal.

Otra particularidad de este período es que muchos realizadores provienen de las escuelas de cine y video que se multiplican en Buenos Aires. En varias enseñan artistas reconocidos (La Ferla, Fried, Lascano, Groisman, Trilnick) que incentivan el acceso experimental al universo audiovisual. Entre las figuras más destacadas de esta extracción se cuentan Gabriela Golder, Andrés Denegri, Sebastián Ziccarello, Camilo Ameijeiras, Ian Kornfeld, Gregorio Anchoy y Sebastián Díaz Morales. En La Plata surge un grupo de autores que no están ligados a una institución, pero que llegan a construir un movimiento local de destacada relevancia: Gastón Duprat, Mario Chierico, Adrián De Rosa, Federico Mércuri. En Rosario, Gustavo Galuppo sobresale como una figura casi solitaria, si bien esa ciudad es cuna de destacados realizadores, como Iván Marino, Pablo Rodríguez Jáuregui y Arturo Marinho.

Gabriela Golder realiza una carrera internacional exitosa, moviéndose con fluidez entre el video monocal, la videoinstalación y el net.art. Uno de sus primeros videos, *Lettre I* (1996), presenta imágenes repetitivas de caballos galopando, mientras una voz sensual cuenta la historia de una princesa y un grupo de caballeros. Tras diversas residencias, su trabajo se diversifica. En 2002, el video *Vacas* produce un impacto internacional y gana diversos premios en festivales del mundo. La pieza está construida mediante la manipulación de una famosa noticia apropiada de la televisión: el vuelco de un camión que transporta vacas y el subsiguiente espectáculo de un grupo de personas que las carnea para llevarse a sus casas. Las tomas están ralentizadas y manipuladas cromáticamente al punto de convertirse en verdaderas imágenes plásticas que recuerdan la estética de Goya. En los años siguientes, Golder se vuelca hacia la investigación de diferentes contextos sociales. En 2006 interviene el Palacio de Correos con *Reocupación* (2006), una impactante videoinstalación basada en testimonios de personas desocupadas.

La obra de Andrés Denegri surge de excusas mínimas, que a veces son narrativas, y otras, formales. *Yo estoy aquí, colgado de la ventana* (1998) nace de un poema; *Cuando vengas vamos a ir a comer a Cantón* (2001) parte de una fotografía. Hacia finales de los noventa explora nuevas formas de narrativa documental, acercándose a lo que se ha dado en conocer como *documental de autor*, esto es, un formato que parte del registro de la realidad pero que no se propone como una mirada objetiva sobre el mundo, sino por el contrario, como una visión cargada de subjetividad. En la actualidad, realiza ambiciosas instalaciones con películas de Súper-8, 16 mm y 35 mm.

En la línea del documental de autor no puede dejar de mencionarse a Hernán Khourian. Su video *Áreas* (2000) indaga la vida en el campo con una mirada atenta y aparentemente desapasionada, retratando su crudeza y singularidad. Las imágenes, sin tratamiento alguno, en tiempo real y unidas por un montaje directo, enfatizan la potencia de las acciones que registran, sumergiendo al espectador en las labores cotidianas, por momentos escabrosas, de un grupo de personas del ámbito rural.

Ian Kornfeld pasa fugazmente por el videoarte antes de dedicarse por completo a su banda musical, *Pornois*. En ésta también experimenta con las imágenes electrónicas que acompañan la música de sus conciertos. Sebastián Ziccarello es el autor de *1.Elipse* (2000), un video de alto impacto, que repite sin cesar y con pequeñas variaciones la imagen de la represión policial de un joven. Planeada como una experiencia no sólo visual sino casi física – mediante el uso de un sonido irritante a gran volumen – la pieza devela lentamente su contenido, creando una sensación angustiante y opresiva que crece a un ritmo constante e irrefrenable.

Desde sus primeras incursiones en el videoarte, Gastón Duprat impone su estilo personal. En ellas, suele trabajar a partir de una excusa argumental mínima, con una imagen manipulada pero despojada que a veces termina en abstracción. Esta síntesis culmina en *Camus* (1995), un video-minuto basado en un cuento de Albert Camus, en el que un personaje narra el argumento en un estilo desdramatizado mientras se superponen imágenes y textos que refieren al propio lenguaje del video de manera metatextual. La pieza le concede el Primer Premio en *Buenos Aires Video VIII*. Desde entonces profundiza su trabajo con la imagen electrónica para internarse en producciones de mayor extensión



Gastón Duprat
Camus, 1995

pero con igual cuidado formal. Tras asociarse con Mariano Cohn, realiza un conjunto de obras notables, como *Circuito* (1996) y *Enciclopedia* (2000, junto a Adrián De Rosa), entre otras. Duprat y Cohn llegan a la televisión con el programa *Televisión Abierta* – de gran repercusión desde la pantalla del Canal 2 –, elaboran la imagen del canal *MuchMusic* – para el cual crean separados

programas y personajes –, y hoy se dedican a la realización cinematográfica. Los antecedentes más evidentes en la obra de Gustavo Galuppo son fílmicos, aunque en sus videos crea climas propios que relativizan sus referentes. En *El diablo*

vino a Tucson (1998) construye un escenario opresivo, marcadamente expresionista, habitado por un muñeco siniestro. En otras producciones, las citas al cine son más explícitas porque incorpora fragmentos de películas; tal es el caso de *Teoría de la deriva* (2000) y gran parte de su trabajo posterior. Gregorio Anchou realiza cintas con claras alusiones al cine experimental norteamericano de postguerra; *Supositorios de LSD* (1994), por ejemplo, evidencia una clara admiración por el cine de Kenneth Anger. Luego se vuelca a la producción de un cine inmediato y de activismo de género (*Safo*, 2003; *La peli de Batato*, 2011; *Heterofobia*, 2015).

Con una línea estética sobria e inmediatamente reconocible, Ricardo Pons elabora un cuerpo de obras que bucea en la identidad argentina, su realidad periférica, sus ansias de poder y sus sueños inconclusos. Tras un homenaje a la perra precursora de los vuelos espaciales (*Laika*, 1997) y una meditación sobre el mundo a partir de textos de Baudrillard (*Metáfora de un crimen perfecto*, 1997), Pons se interna en los conflictos locales con *ADN(i)* (1999), *Sudtopía* (2000), *La tierra* (2000), y una serie de videos en los que analiza dos grandes proyectos tecnológicos del peronismo – la construcción del avión Pulqui y el desarrollo de energía nuclear – metáforas de una Argentina que intentó sin éxito el camino de las potencias mundiales.

Carlos Essman, Rubén Guzmán, el Grupo Fosa y Javier Sobrino son otros protagonistas de este momento entusiasta del videoarte argentino. Essman trabaja a partir de la poesía, en alianza con el poeta Daniel G. Helder, desarrollando ingeniosos contrapuntos entre imagen y palabra, como *Poesía espectacular film* (1995) y *Sardinias* (1997). Rubén Guzmán parte de una indagación sobre los soportes de la imagen, experimentando con múltiples materiales como base para videos que suelen incluir referencias filosóficas o literarias. El Grupo Fosa trabaja a partir de los registros de sus propias performances. Uno de sus integrantes, Javier Sobrino, continúa con una producción propia basada en lenguajes inventados.

Mención aparte merece un género que se desarrolla con fuerza a partir de 1995, con la creación del *Festival Internacional de Videodanza*. Esta modalidad se inaugura en nuestro país con el *Primer Taller de Videodanza para Coreógrafos*, dictado por Jorge Coscia en 1993. De él surgen las primeras producciones del género: *Temblor* (1993) de Silvina Szperling, *Asalto al Patio* (1994) de Margarita Bali y *El Banquete* (1994) de Paula de Luque.

Margarita Bali es quien continúa con más constancia en esta línea. Sus videos se van depurando de la profusión de efectos que caracterizan a los primeros, para llegar a una síntesis perfecta entre danza e imagen en piezas como *Agua* (1997) y *Arena* (1998). Bali es una de las principales impulsoras, además, de la *danza multimedia*, en la cual, bailarines en vivo interactúan con imágenes pregrabadas, una tendencia en la que también destaca Susana Szperling.

El video entre las artes plásticas

La posición histórica del videoarte ha sido siempre ambigua. Si bien comienza en los espacios destinados a las artes visuales – de hecho, nace en una galería

de arte –, hacia la década del ochenta cobra cierta autonomía configurando lugares específicos para su exhibición. No obstante, sería mejor decir que su ubicación está siempre a medio camino entre ambos ámbitos, dependiendo de lo que cada uno de ellos le ofrezca.

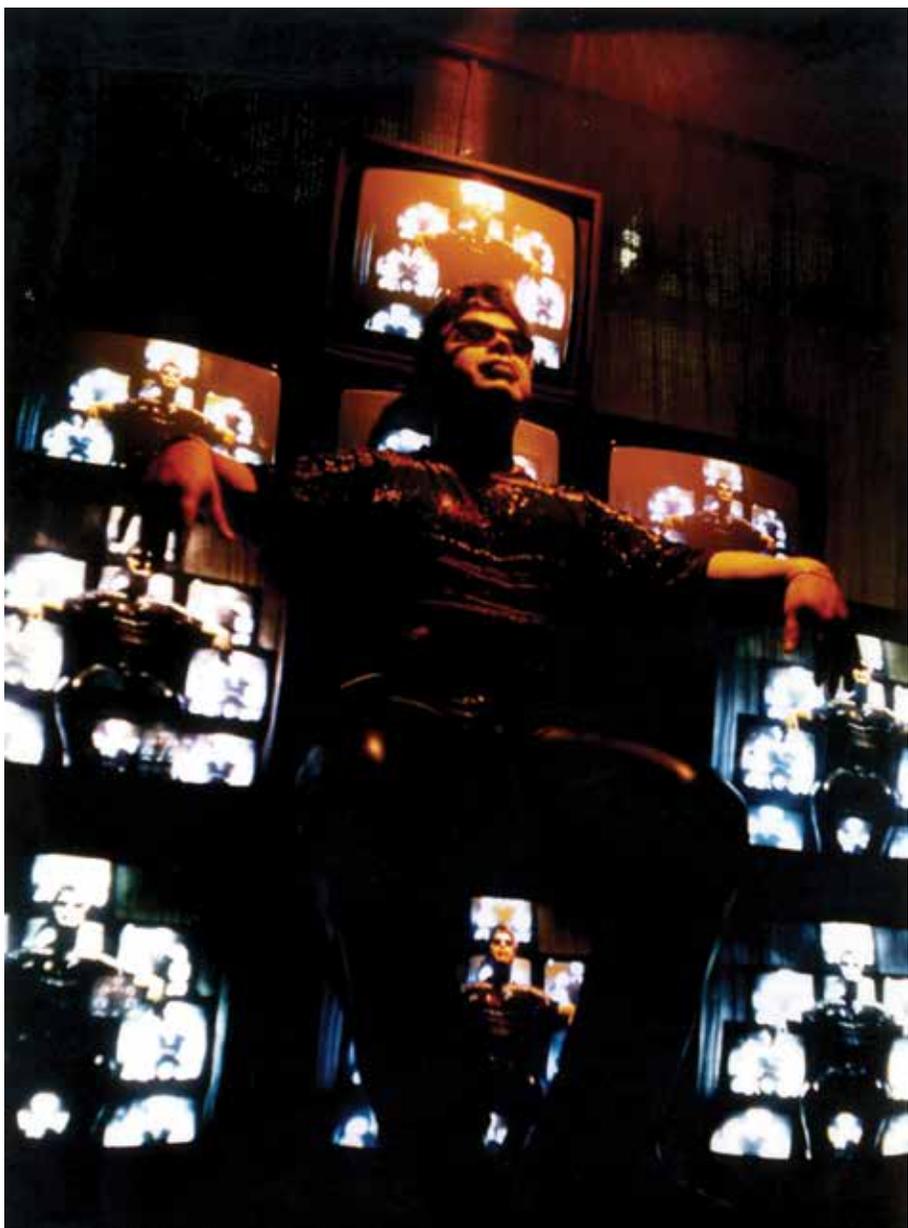
Durante la década del noventa el video adquiere protagonismo en el universo de las artes plásticas. Las grandes exposiciones de arte contemporáneo comienzan a preferirlo por diferentes motivos: por su carácter espectacular, por su lenguaje accesible al público general – instruido por el cine y la televisión –, por el interés de los jóvenes artistas hacia el medio, por su novedad en museos y galerías, por sus cada vez más comunes condiciones de exhibición – la generalización de los proyectores de video, los reproductores de dvd, etc. –, por su aceptación dentro del circuito comercial, por la influencia de los artistas que trabajaron históricamente con el medio. Lo cierto es que a comienzos de los noventa, ninguna exposición se considera realmente contemporánea si no incluye alguna pieza en formato electrónico, siendo las videoinstalaciones preferidas por su capacidad para atrapar al espectador en el espacio y el flujo de las imágenes.

La Argentina no es indiferente a esta tendencia. Ya en 1990, Jorge Glusberg y Laura Buccellato organizan una exposición en el Museo Nacional de Bellas Artes con el título de *Videoarte Internacional*, donde presentan diez videoinstalaciones junto a diversos programas de video monocal de diferentes lugares del mundo. Desde entonces, el medio aparece con frecuencia en las exposiciones locales. En 1993, Daniel Capardi organiza otra gran exhibición de videoarte en el Museo Emilio Caraffa de Córdoba, que lleva por título *El día electrónico*, mientras en Tucumán, Ana Claudia García expone su primera videoinstalación, *Marcar*, en 1993.

Así, estas producciones se propagan por el circuito artístico nacional. En Buenos Aires son numerosos los espacios que albergan este tipo de obras: el Instituto de Cooperación Iberoamericana, la Fundación Banco Patricios, el Casal de Catalunya, entre otros. El Centro Cultural Recoleta tiene su gran exhibición de arte electrónico en 1998, cuando Ximena Caminos y el autor de estas líneas organizan *Arte Siglo XXI*.

En pocos años, la producción de instalaciones de video se multiplica. En sus primeras manifestaciones, la presencia de este medio se reducía a las pantallas de los televisores, que eran los únicos dispositivos que permitían introducir imágenes electrónicas en el espacio. Pero hacia 1994 comienzan a aparecer los proyectores y la imagen electrónica se expande habitando las salas de exposición. Más tarde, la multiplicación de las pantallas genera espacios envolventes, ambientaciones electrónicas en las que el público queda sumergido en el entorno audiovisual. Gustavo Romano es uno de los artistas que más incursiona en este formato. Sus instalaciones suelen ser dispositivos simples con una imagen prolongada en el tiempo, como es el caso de *Huella* (1996), una pantalla suspendida que muestra una huella digital que muta lentamente, o *Lighting Piece* (2000), que muestra la imagen de un fósforo encendido que nunca se consume.

Luis Campos, en cambio, utiliza con frecuencia imágenes multiplicadas en di-



Luis Campos
El Ego Sillón Videográfico, 1994

ferentes monitores. En *El ego-sillón videográfico* (1994) lo hace para reproducir al extremo la figura del espectador que debe sentarse en un sillón de monitores que le devuelven su propia imagen. En una instalación posterior en la Galería Filo, un conjunto de televisores muestran la imagen de un hombre corriendo varias veces repetida como homenaje a la fotografía de Eadweard Muybridge. Marta Ares se ocupa especialmente por el contexto en el que se exhiben sus videos. En una de las versiones de *Entonces, la piel se derrama...* (1995), muestra la pieza en monitores ubicados frente a colchonetas rellenas de parafina; en *Corporal dilación* (1994), el espectador debe acostarse sobre un piso metálico para ver un video proyectado sobre el techo de la sala. En otras ocasiones, Ares interviene los televisores donde se emiten sus obras con piedras de colores y telas.

Silvia Rivas utiliza la imagen electrónica para plasmar percepciones respecto al tiempo. Sus investigaciones llegan a un punto cumbre cuando presenta una mega-muestra con diversas videoinstalaciones en la Sala Cronopios del Centro Cultural Recoleta (*Notas sobre el tiempo*, 2001), probablemente la mayor muestra individual en este formato realizada en la Argentina en esta época. El grupo Ar Detroy exhibe también algunos trabajos monumentales en estos años, como *El reflejo de lo invisible* (1998) y *Un acto de intensidad* (1999), dos videoinstalaciones en cinco pantallas gigantes basadas en performances, que son presentadas en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.

A finales de los noventa, una gran cantidad de artistas plásticos se vuelcan a la producción electrónica. Entre ellos se encuentran: Andrea Juan, Gabriela Francone, Mara Facchin, Karina Peisajovich, Augusto Zanela, Matilde Marín, Liliana Porter y Alicia Herrero, por sólo mencionar algunos.

Incursiones en el universo digital

Los últimos años del siglo veinte asisten a una verdadera revolución en el terreno de los medios de producción electrónica audiovisual. La generalización de las computadoras, y más tarde, la llegada de Internet y los soportes digitales, abren un ámbito inédito a la exploración y experimentación estética que muchos artistas deciden transitar. La velocidad de los cambios hace que muchos formatos tengan una vida efímera. Es el caso de lo que se conoce como *cd-rom de autor*, que apenas resiste el advenimiento de la World Wide Web y sus posibilidades de distribución global. No obstante, llega a vehicular un cuerpo de trabajos interesantes, como *Buenos Aires interactivo*, de Camilo Ameijeiras y Diego Margarit; *Sacerdotes y profetas*, de Mónica Jacobo; *Tal vez mañana*, de Martín Groisman; *Shifters*, de Gustavo Romano; o *Juan Moreira*, de Carlos Trilnick.

La llegada de Internet anima a los artistas a sumergirse en su inmaterialidad distribuida. Casi de inmediato, dos proyectos pueblan el espacio virtual: *Arteuna* (1996), dirigido por Anahí Cáceres, que se propone como un sitio de información sobre el arte tecnológico argentino, y *Fin del mundo* (1996), creado por Gustavo Romano, Carlos Trilnick, Belén Gache y Jorge Haro como ámbito para la investigación y realización de piezas de net.art.



Gustavo Romano.
Mi deseo es tu deseo, 1996

Desde la aparición de la Internet, Romano explora sus posibilidades artísticas. En 1996 realiza su primera obra para este medio, *Mi deseo es tu deseo*, en la que construye las páginas web de un hombre y una mujer creados digitalmente, con las direcciones de correo electrónico respectivas, y espera la respuesta de los navegantes. De inmediato recibe todo tipo de mensajes y propuestas, construyendo una suerte de mapeo de los deseos vagabundos del espacio virtual. En 2000 produce *Hiperbody*, un sitio con un cuerpo femenino y uno masculino cuyas partes remiten a páginas afines en Internet. Los dos trabajos reflexionan sobre el cuerpo, el deseo y la identidad.

Entre los artistas que exploran este soporte durante los noventa se pueden mencionar también a Fabio Doctorovich, Wili Pelocche, Horacio Zabala, Daniel Micaelli, Jorge Castro, Belén Gache, Jorge Haro, Dina Roisman y Anahí Cáceres, entre otros. Pero la tecnología digital recién logra estabilizarse, relativamente, en los albores del nuevo milenio. Con él comienzan a aparecer las instalaciones interactivas, las obras generativas, los proyectos telemáticos, los robots y otras realizaciones que involucran desarrollos tecnológicos sofisticados. Los artistas que en los noventa se aproximan tímidamente a este mundo, constituyen la avanzada de un terreno fértil de producciones artísticas todavía por venir.

Notas

¹ Bayley, Edgardo, et.al. “Manifiesto intervencionista”, publicado originalmente en: Revista Arte Concreto, N° 1, Buenos Aires, agosto de 1946, reproducido en: Perazzo, Nelly. *El arte concreto en la Argentina*. Buenos Aires: Gaglianone, 1983, p.175

² “Manifiesto Madi”, publicado originalmente en: Revista Madi Mensor, N° 0, Buenos Aires, 1947, reproducido en *Arte abstracto argentino* (cat.exp.). Buenos Aires: Fundación Proa, 2002, p.185.

³ *Ibidem*.

⁴ Por ejemplo, en: Popper, Frank. *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Abrahams, 1993, p.17.

⁵ *La Torre de América* fue diseñada por César Jannello y Gerardo Clusellas.

⁶ Para mayor información sobre esta obra, consúltese: Alonso, Rodrigo. “La Feria de América y su legado”, en Quiroga, Wustavo (ed.). *Feria de América: vanguardia invisible*. Mendoza: Fundación del Interior, 2012.

⁷ Kosice, Gyula. “La aclimatación gratuita”, publicado originalmente en: *Arturo. Revista de arte abstracto*. Buenos Aires, 1944, reproducido en *Arte abstracto argentino*, op.cit., p.156.

⁸ La ciudad hidroespacial no se presenta exclusivamente como una nueva arquitectura, sino que proyecta nuevas formas de vida en su interior. Así, propone un “Lugar de lo inimaginable a través del júbilo personal y colectivo”, otro “de vacaciones intermitentes”, otro “antimilagroso, que crea milagros asequibles”. Al respecto, consúltese: Kosice, Gyula. 500 lugares para vivir. *La ciudad hidroespacial*. Buenos Aires: Akián, 2010.

⁹ Francisco Sobrino nació en España, pero vive y estudia en la Argentina hasta su radicación en París en 1959.

¹⁰ GRAV. “Assez de mystifications”. Panfleto distribuido durante la *II Bienal de París* (1961), reproducido en GRAV. *Stratégies de participation* (cat.exp.). Grenoble: Le Magasin, 1998, p.71 (la traducción es mía).

¹¹ *Ibidem*.

¹² Uribe, Basilio. “Introducción”, en *Materiales, nuevas técnicas, nuevas expresiones* (cat.exp.). Buenos Aires: Museo Nacional de Bellas Artes, 1968.

¹³ Para mayor información sobre este tema, consúltese: Longoni, Ana. “Investigaciones visuales en el Salón Nacional (1968-1971): la historia de un atisbo de modernización que terminó en clausura”, en Penhos, Marta; Wechsler, Diana (coord.). *Tras los pasos de la norma*. Buenos Aires: Archivos del CAIA; Ediciones del Jilguero, 1999.

¹⁴ Costa, Eduardo; Escari, Raúl, Jacoby, Roberto, “Un arte de los medios de comunicación” (manifiesto), en Massota, Oscar. *Happening(s)*. Buenos Aires: Julián Álvarez, 1967.

¹⁵ Mayor información sobre las presentaciones de literatura oral puede encontrarse en: “Hagamos una obra de arte”, *Primera Plana*, 1 de noviembre de 1966.

¹⁶ Para mayores datos de estos dos happenings consúltese: Masotta, Oscar. “Después del pop: nosotros desmaterializamos”, en Masotta, Oscar. *Conciencia y estructura*. Buenos Aires: Corregidor, 1990.

¹⁷ Citado en Herrera, María José. “En medio de los medios. La experimentación con los medios masivos de comunicación en la Argentina de la década del 60”, en FIAAR. *Arte argentino del siglo XX. Premio Telefónica de Argentina* a la investigación en Historia de las Artes Plásticas. Buenos Aires: FIAAR, 1997.

¹⁸ El proyecto involucra diferentes acti-

vidades y estrategias. En primer lugar, un grupo de artistas viaja a la ciudad de Tucumán para investigar la situación y establecer contactos. En un segundo viaje, un grupo más amplio, acompañado por técnicos y periodistas, recaba información, realiza encuestas y entrevistas, y registra las calles, los barrios y las industrias; simultáneamente, en Rosario, comienza una campaña con pintadas callejeras y afiches basada primero en la palabra “Tucumán” y luego en la frase “Tucumán Arde”. Con el material acumulado, los artistas construyen un dispositivo multimedia de exhibición en la Central de los Trabajadores de Rosario, que anuncian como Primera Bienal de Arte de Vanguardia. Allí se muestran las imágenes y los testimonios orales, se proyectan filmes y se ejecutan algunos gestos alusivos a la situación de la provincia, como servir café amargo durante la inauguración para poner de manifiesto el problema azucarero. Para una descripción detallada de esta experiencia, consúltese: Longoni, Ana; Mestman, Mariano. *Del Di Tella a “Tucumán Arde”. Vanguardia artística y política en el '68 argentino*. Buenos Aires: El cielo por asalto, 2000.

¹⁹ Plásticos de vanguardia de la Comisión de Acción Artística de la CGT de los Argentinos, “Declaración de Buenos Aires”, citado en Longoni, Ana; Mestman, Mariano, op.cit. p.195

²⁰ Para ampliar la información sobre esta obra consúltese: *Marta Minujín. Obras 1959-1989* (cat.exp.). Buenos Aires: MALBA, 2010, p.74.

²¹ Para ampliar la información sobre esta obra consúltese: Longoni, Ana; Carvajal, Fernanda (comp.). *Minuphone 1967-2010*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2010.

²² Para ampliar la información sobre esta obra consúltese: Alberro, Alexander. “Media, Sculpture, Myth”, en Falconi, José Luis; Rangel, Gabriela (ed.). *A Principality of Its Own. 40 Years of Visual Arts at the Americas Society*. New York: Americas Society, 2010, pp.163-167.

²³ Para ampliar la información sobre esta obra consúltese: *David Lamelas. A New Refutation of Time* (cat.exp.). Düsseldorf: Richter Verlag, 1997, p.86.

²⁴ Krauss, Rosalind. “Video: The Aesthetics of Narcissism”, *October*, 1, 1976, pp.50-64.

²⁵ El grupo de investigadores a cargo de esta experiencia está compuesto por el sociólogo Eliseo Verón, el psiquiatra y analista Carlos Sluzki, el escritor Carlos Peralta y los arquitectos Héctor Compaired y Silvio Grichener, con la asistencia del compositor Francisco Kröpfl en el diseño sonoro. Para mayor información sobre este happening, consúltese: *Panorama*, Buenos Aires, N° 62, 25 de junio de 1968.

²⁶ Citado en: Romero Brest, Jorge. *Arte visual en el Di Tella*. Buenos Aires: Emecé, 1992, pp.164-5.

²⁷ Glusberg, Jorge. “Argentina Inter-Medios”, en *Argentina Inter-Medios* (cat.exp.). Buenos Aires: CAYC, 1969.

²⁸ Burnham, Jack. *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century*. New York, Brazillier, 1968.

²⁹ Burnham, Jack. “Systems Aesthetics”, *Artforum*, Vol. 7, N° 1, September 1968.

³⁰ Existe otro antecedente importante a la introducción de los sistemas en el arte de los años setenta: la exposición *Systemic Painting* (Pintura sistémica, 1966), organizada por Lawrence Alloway en el Museo Guggenheim de Nueva York. Al respecto, consúltese: Alonso, Rodrigo,

“Sistemas, acciones y procesos. 1965-1975”, en *Sistemas, acciones y procesos, 1965-1975* (cat.exp.). Buenos Aires: Fundación Proa, 2011.

³¹ CAYC, GT54, 28-6-71

³² El término “videoarte” se desarrolla lentamente durante la década de 1970, conviviendo con otro, el de “videos de artistas” (video by artists). En los orígenes del medio, no hay diferencia entre una pieza de carácter experimental y una simplemente realizada por un artista.

³³ Entre 1974 y 1978, Jorge Glusberg organiza diez Festivales Internacionales de Video en las siguientes instituciones: Instituto de Arte Contemporáneo, Londres (1974), Espace Cardin, París (1975), Palazzo dei Diamanti, Ferrara (1975), CAYC, Buenos Aires (1975), Centro Internacional de Cultura, Amberes (1976), Museo de Arte Contemporáneo, Caracas (1976), Fundación Joan Miró, Barcelona (1977), Galería Continental, Lima (1977), Museo Alvar y Carmen Carrillo Gil, México DF (1977), Sogetsu Kaikan, Tokio (1978).

³⁴ Taquini, Graciela. “Una memoria del video en Argentina”, en *Buenos Aires Video* (cat.exp.). Buenos Aires: Instituto de Cooperación Iberoamericana, 1993.

³⁵ Las dos últimas fueron correalizadas junto a Sabrina Farji.

C.1 / 03

HACIA UNA GENEALOGÍA DEL VIDEOARTE ARGENTINO



Instituto Di Tella, 1967

Relatar una historia aún fragmentaria¹ plantea numerosas incertidumbres, pero también abre las puertas a la necesaria e inevitable revisión del pasado. Cada nuevo relato multiplica – o debería multiplicar – las perspectivas, hipótesis e interpretaciones, cada nuevo contexto de recepción establece un desafío semántico y narrativo; que espero poder asumir en las páginas que siguen. Si bien ya he emprendido esta misma tarea en otras oportunidades,² la historia del videoarte en la Argentina, tal como la percibo hoy, se inserta en un contexto sociocultural más amplio del que he descrito en otras oportunidades. Esta nueva aproximación se orienta hacia ese contexto.

El impulso modernizador

Como en casi todo el mundo, la década de 1960 es un período de profundas transformaciones en la República Argentina. Signado por gobiernos militares y constitucionales intermitentes, por una cierta bonanza económica y una fuerte industrialización, por las seducciones de la sociedad de consumo y la creciente conciencia de sus consecuencias sociales y políticas, el país atraviesa un período de crecimiento que incide en todas sus áreas, incluidas las intelectuales y artísticas. La política desarrollista, llevada adelante por los gobiernos de los primeros años de la década, impulsa un discurso modernizador que busca posicionar a la Argentina entre los principales países del mundo. Con el respaldo económico de las agroexportaciones – potenciadas por la recuperación europea tras la última gran guerra – y una actividad industrial fortalecida, la nación se apresta a posicionarse en la incipiente globalización económica del mundo reunificado. Esto implica, entre otras cosas, un vínculo mucho más fluido con el exterior. En el mundo de las comunicaciones que se avecina, la Argentina ve la posibilidad de superar el aislamiento al que se había visto sometida por su distancia de los grandes centros políticos y económicos – aunque ese mismo aislamiento había sido uno de sus mayores beneficios durante los años de los grandes conflictos bélicos –. Esta situación se siente con mayor fuerza en las metrópolis³, que son las primeras – y quizás las únicas – en evidenciar los signos del cambio.

En el terreno cultural se produce una profunda renovación institucional y estética. En casi todas las artes aparecen nuevas voces con propuestas que buscan revolucionar las prácticas creativas. Al “nuevo cine argentino”, inspirado en el cine europeo pero con un fuerte acento local⁴, se suma una corriente de dramaturgos que transforman la escena teatral, con obras de carácter experimental que al mismo tiempo reflexionan sobre la vida urbana y su creciente aburguesamiento.

En el ámbito de las artes visuales la situación es similar. En un lapso muy breve los artistas asimilan las principales estéticas de la posguerra. Entre ellas, algunas vertientes científico-tecnológicas, como el op art y el cinetismo, gozan de particular aceptación⁵. Happenings y performances desplazan el interés desde los objetos artísticos a las acciones y los procesos. En un clima de euforia generalizada se declara la muerte de la pintura⁶ y se apuesta a un arte identificado con la vida.

Este movimiento se produce en un marco institucional muy particular. Su epicentro es el Instituto Di Tella, un organismo dedicado a la producción artística y la investigación social, financiado por una industria argentina (Siam - Di Tella) con el aporte de fundaciones extranjeras, principalmente norteamericanas⁷.

El Instituto Di Tella es el principal impulsor del discurso modernizador en el campo de las artes y uno de los mayores promotores del diálogo entre la producción artística local y la mundial. Organiza un premio internacional en el que participan los artistas más destacados del momento – Jasper Johns, Robert Rauschenberg, Pierre Alechinsky, Arman, Kenneth Noland, Takis, Frank Stella, entre muchos otros – junto a los creadores locales, cuyo jurado está compuesto por teóricos influyentes – Clement Greenberg, Giulio Carlo Argan, Pierre Restany, Lawrence Alloway, etc. –. El premio no sólo lleva a Buenos Aires lo mejor del arte planetario, sino que premia a los artistas nacionales con becas de perfeccionamiento en Europa y los Estados Unidos. De esta forma, promueve el contacto de éstos con la escena internacional, un hecho que va a modificar sus carreras y su concepción de la práctica artística.

Por otra parte, el Instituto Di Tella posee unas instalaciones equipadas con la última tecnología. Su laboratorio de investigaciones musicales es uno de los más avanzados de América Latina, e incluye los dispositivos electrónicos más recientes. Lo mismo sucede con su sala de espectáculos donde con frecuencia las escenografías son reemplazadas por proyecciones fijas y en movimiento.

En este contexto tan singular, se producen las primeras manifestaciones del videoarte argentino. Como sucede en el resto del globo, esas experiencias son anteriores a la disponibilidad de la tecnología de video. Son, más bien, investigaciones con las imágenes electrónicas, que dan cuenta del interés que éstas despiertan como pregoneras de un nuevo arte.

La imagen electrónica, entre la utopía social y la utopía de los medios

La imagen electrónica, como realidad técnica y estética, es anterior a la tecnología del video con la que se la identifica en el terreno artístico. Desde las décadas de 1920 y 1930, las primeras experiencias televisivas le dan vida, inaugurando un ámbito propicio para la creación plástica. Sin embargo, su cooptación por parte del aparato comercial y la industria de los medios de comunicación determina que las primeras investigaciones estéticas con tal imagen aparezcan mucho tiempo después, y se generalicen definitivamente con la aparición de los dispositivos de video portátiles.

En la Argentina, luego de varios años de transmisiones experimentales, la televisión nace oficialmente en 1951, el día de los festejos de la revolución popular que había llevado al poder al general Juan Domingo Perón seis años antes. Pero el medio no adquiere protagonismo hasta la década siguiente, cuando los receptores comienzan a generalizarse en los hogares y las empresas vislumbran su poder de difusión.



Marta Minujin, Rubén Santantonín.
La Menesunda, 1965

La propagación de la televisión es vista por los artistas con euforia y recelo. Por una parte, saludan su novedad tecnológica, su potencialidad artística y su capacidad para insertarse en la cotidianidad de la gente, en un momento en que el arte busca identificarse con la vida. Pero al mismo tiempo, desconfían de sus intenciones sociales, de los grupos políticos detrás de su desarrollo y promoción, de su capacidad para manipular informaciones, opiniones y realidades. El auge de la televisión, y de los medios masivos de comunicación en general, se produce en un clima social atravesado por discursos políticos cruzados, entre la globalización mediática – entendida, con frecuencia, como un avance imperialista – y la utopía independentista alimentada por el reciente triunfo de la revolución cubana. En la Argentina, como en gran parte de América Latina, la introducción de la televisión no fue un acontecimiento inocuo. Tampoco lo fue, como podía esperarse, su ingreso al circuito artístico.

Según Andrea Giunta, “Es posible pensar muchos de los acontecimientos del sesenta a partir de dos series que irán configurándose como antagónicas: un discurso modernizador y un discurso político. En ambos es radical la definición por el futuro: por un lado, el esfuerzo por delinear una utopía tecnológica y universalista y, enfrentada, una utopía socialista inscripta en la epopeya latinoamericana”.⁸ Si bien Giunta llama “política” a la segunda opción, la primera no lo es menos, y por momentos la barrera entre uno y otro discurso no será tan clara como parece desprenderse de la cita.



Marta Minujín.
Cabalgata, 1964

Las obras pioneras del videoarte en la Argentina tienen a la televisión como protagonista. Pero su estatuto es siempre ambiguo: a veces parece un instrumento revolucionario; otras, un medio sospechoso y manipulador.

La primera obra artística que incorpora la imagen electrónica televisiva es *La menesunda*, una instalación-ambientación-recorrido laberíntico realizada por Marta Minujín y Rubén Santantonín en el Instituto Di Tella, en 1965.⁹ Minujín ya había utilizado el medio un año antes, cuando realiza un happening en los estudios del Canal 7 de televisión (*Cabalgata*, 1964). Durante la emisión de un programa, la artista irrumpe con un camión lleno de colchones, pollos y pintura, una banda de rock atada con cinta adhesiva, y un grupo de hombres musculosos que rompen globos entre los asistentes. Este delirio performático-audiovisual es transmitido en vivo a todos los televidentes, en lo que constituye la primera intervención artística realizada específicamente para la televisión argentina.

La menesunda proponía una travesía por ambientes y situaciones inesperados donde el público era en gran medida el protagonista. Tras atravesar un pasillo circundado por luces de neón, los visitantes se encontraban con un conjunto de televisores donde podían ver su propia imagen junto a la transmisión televisiva simultánea; de esta manera, pasaban a formar parte del flujo audiovisual de los medios de comunicación. La experiencia era sorprendente, pero sólo la primera de otras no menos inusuales, en las que los espectadores (¿o los usuarios?) ingresaban a una habitación con sus paredes en movimiento, a otra



Marta Minujín.
Simultaneidad en simultaneidad, 1966

donde se los maquillaba, o a otra, espejada e invadida por papel picado impulsado por ventiladores, para desembocar en una cámara frigorífica de la que sólo se podía salir tras descubrir el número que debía marcarse en un disco telefónico gigante.

Rodeada por la publicidad y el escándalo, *La menesunda* fue la obra más exitosa del Instituto Di Tella, y probablemente, de toda la historia del arte argentino. La gente se agolpaba para ingresar, y por primera vez un público no especializado asistía a una institución artística de vanguardia. Se cumplía, de esta forma, el objetivo fundamental de la pieza: trascender los límites institucionales, integrar el arte a la vida. La televisión formaba parte de este inusual acontecimiento desde un lugar extraño al habitual, como un dispositivo capaz de desprenderse de su funcionalismo mercantil para proporcionar una experiencia vital atípica. Si bien este desplazamiento no se realiza desde ningún posicionamiento político específico, no oculta cierta esperanza – acaso ingenua – en la posibilidad de desviar al medio hacia fines menos privados, utilitarios, y más públicos. Conforma, en definitiva, una cierta utopía de los medios de comunicación que se repetirá en otras áreas culturales, de la mano de artistas que reclaman su apropiación con el fin de abrir nuevos canales expresivos o sacudir conciencias¹⁰. Al año siguiente, Marta Minujín emprende una ambientación tecnológica aún más ambiciosa, centrada exclusivamente en los medios de comunicación. La pieza forma parte de un happening internacional planeado junto a Allan Kaprow y Wolf Vostell (*Three Country Happening*, 1966). Según el proyecto origi-

nal, cada artista diseñaría un happening y las tres propuestas se realizarían simultáneamente en Berlín, Buenos Aires y New York. Sin embargo, debido a la complejidad tecnológica planteada por el proyecto de Minujín, ni Kaprow ni Vostell cumplieron con el plan original; sólo la artista argentina lo hizo¹¹.

El acontecimiento ideado por Minujín se llamó *Simultaneidad en simultaneidad* (1966). Constaba de dos partes: una de ellas se llevó a cabo en las casas de personas previamente seleccionadas, la otra tuvo lugar en el auditorio del Instituto Di Tella; la primera alcanzaba al espectador en su ámbito privado, la segunda, en un espacio público. En realidad, ambas partes comprometían la privacidad y la publicidad, reflexionando sobre la capacidad que poseen los medios de comunicación para disolver esa diferenciación. Así como la señal televisiva o radiofónica atraviesan las paredes que separan la interioridad de la vida social, las acciones diseñadas por Minujín creaban una experiencia que derribaba fronteras, incluidas, otra vez, las de la institución artística.

Para *Invasión instantánea*, la artista había contactado a un grupo de personas que vivían solas, que poseían un televisor, un teléfono y un receptor radial, y que se comprometían a estar en sus casas el día 24 de octubre a la medianoche, el momento elegido para el acontecimiento. Previamente, estos participantes habían sido fotografiados y filmados. Con este material, más el obtenido en el Instituto Di Tella (ver más adelante), Marta Minujín elaboró un programa televisivo de diez minutos de duración que salió al aire el día de la “invasión”. El sonido era intermitente, ya que debía ser completado por dos emisiones radiales que se difundían de manera simultánea desde dos transmisoras públicas. Desde la imagen, la artista daba instrucciones a los espectadores para que cambiaran el dial de su radio con el fin de completar la transmisión televisiva. La jornada de la invasión, los participantes vieron en sus televisores sus propias imágenes. Al mismo tiempo, recibieron llamados telefónicos y telegramas que les decían “Usted es un creador”, “Mire a su alrededor”. Todo duró apenas diez minutos, lo suficiente para sacudirlos de su recepción habitual.

En el Instituto Di Tella se produjo un evento similar, aunque de proporciones más públicas (*Simultaneidad envolvente*). El día 13 de octubre, sesenta personalidades de los medios de comunicación fueron invitadas a asistir al auditorio del centro de arte para participar de la experiencia. Los invitados ingresaban individualmente a la sala, mientras eran filmados, fotografiados y entrevistados. A cada uno se lo proveía de una radio y se lo invitaba a sentarse frente a un televisor encendido. Esta fue, sin embargo, sólo una jornada preparatoria. El 24 de octubre a la medianoche, las mismas personas fueron invitadas a concurrir al mismo espacio con la misma vestimenta que habían usado la jornada anterior¹². Pero esta vez, vieron sus imágenes proyectadas en las paredes del auditorio y escucharon sus entrevistas en los altavoces. Luego, al sentarse frente a los televisores con el receptor radial en sus oídos, asistieron al mismo programa que los “invasidos” en sus hogares, que también incorporaba sus imágenes y entrevistas sonoras. Esta etapa también duró diez minutos. Luego, cada participante se retiró a su hogar. Las imágenes tomadas el primer día fueron registradas en material fílmico. Pero al ser transmitidas por televisión, actuaron sobre los participantes del evento como

imágenes electrónicas. El programa fue archivado por la emisora de televisión en cinta de video¹³, por lo cual esta pequeña intervención pública de diez minutos de duración se constituyó en el primer videoarte (monocanal) argentino. Su repercusión fue enorme, porque no sólo alcanzó a los participantes del evento en sus casas o en el Instituto Di Tella, sino también, a todos los que ese día y horario estaban sintonizando el Canal 13 de televisión – que sin dudas fueron muchos, ya que no existía la televisión por cable – o las radioemisoras Excelsior y Libertad, aun si no estaban al tanto de la pieza (aunque muchos de ellos lo estaban, ya que hubo una extensa difusión previa en medios gráficos).

Minujín estaba fascinada con las teorías de Marshall McLuhan. Como él, creía que la aparición de los *mass media* transformaba radicalmente el mundo y su percepción. Los nuevos medios abrían otra etapa de la humanidad y era deber de los artistas investigar sus implicancias estéticas, sociales y políticas. Esto se desprende de varias notas preliminares al proyecto. En una de ellas, la artista asegura, “Siguiendo los dictados de la electrónica, que es sinónimo de simultaneidad, los artistas usamos las propiedades de los medios instalándonos en ellos como audiencia creadora y no como productores de trabajo. Se trata de señalar al consumidor un cambio de ambientación, a la cual permanece indiferente. Rodeado de un poder comercializado – gobierno, arte, educación –, el espectador se siente ignorantemente empujado y sin defensas. Esto sucede porque vive en una ambientación construida por una tecnología de transición [...] La ambientación producida por la televisión, que reemplaza al libro como medio central de la cultura, es instantánea y envolvente, ejercita nuestros sentidos y nos unifica como audiencia, cosa que el lector solitario nunca consiguió. Ejercitando el gusto es como participamos de esto; todo se reduce a una presentación inmediata, y no a la interpretación de un contenido como antes [...] Ambientación es el grupo de condiciones a las cuales estamos habituados; medio es cualquier extensión del hombre que desarrolle sus sentidos y facultades. Cada nuevo medio constituye una nueva ambientación [...] Señalar el cambio de ambientación y posibilitar nuevas extensiones es lo que nos proponemos con este suceso”.¹⁴ La declaración trasunta un optimismo tecnológico pero que no es indiferente a sus implicancias sociales. Utopía y posicionamiento crítico coinciden en esta y otras piezas tecnológicas de la autora.

Al año siguiente, Marta Minujín participa de la legendaria *Expo 67*, que se realiza en Montreal. En esta ocasión, redobla la apuesta construyendo una ambientación tecnológica mucho más compleja, en la cual vuelven a confluír las imágenes electrónicas, los *mass media*, la simultaneidad, la sensorialidad técnica y la información, lo público y lo privado. Para seleccionar a los participantes de *Circuit (Super-Heterodyne)*, Minujín publica un cuestionario en un periódico local, solicitando ciertos datos personales – características físicas, actitudes, orientación sexual, etc. – a quienes quisieran formar parte del evento. Una computadora arma tres grupos de personas por la afinidad en sus respuestas, y éstos participan de diferentes situaciones interconectados a través de receptores de radio y un circuito cerrado de televisión.

Una de las instancias de la pieza involucra a ocho estaciones de trabajo conformadas por espejos, televisores, teléfonos, proyecciones y cámaras en circuito cerrado de televisión. Los participantes podían verse a sí mismos en los espejos, y a sí mismos y a los demás en los televisores y las proyecciones. También podían comunicarse mediante los teléfonos, y recibían información sobre el resto de los grupos por altavoces. En otro sector, cuarenta televisores mostraban diferentes programas de televisión e informaciones de los grupos, circundados por tres pantallas gigantes con una proyección del filme *El Ciudadano Kane*, imágenes del evento que se estaba llevando a cabo en ese mismo momento y una serie televisiva. Otro grupo permanecía afuera del lugar recibiendo información por radio y proveyendo imágenes a través de fotografías polaroid, que se proyectaban inmediatamente en las pantallas del interior junto a imágenes de personalidades mediáticas.

En esta ambientación, las tecnologías de la comunicación conforman un verdadero hábitat. Los participantes pueden percibir tanto su incidencia en la construcción de un entorno atravesado por la información como su aportación a una nueva sensorialidad, en la cual imágenes, sonidos, luces, ruido de transmisión, electrónica, texto y toda la parafernalia tecnológica colaboran en la composición de una partitura audiovisual inédita. La pieza explora incipientemente otros tópicos claves en la producción electrónica subsiguiente, como la interactividad, la telepresencia, la vigilancia, la creación en red, las interfaces, el acontecimiento multimedia.



David Lamelas
Situación de tiempo, 1967

De la sensorialidad al concepto

Desde el punto de vista de los creadores y promotores de los *media*, la prensa, la radio, la televisión, los ordenadores, son fundamentalmente medios de comunicación e información, vehículos de mensajes que circulan de un punto a otro – aunque con frecuencia sea desde un único punto hacia los demás, como lo señaló en su momento Bertolt Brecht¹⁵ –. Pero para los artistas, los *media* introducen también nuevos tipos de sensorialidades y temporalidades, formas inéditas de abordar las imágenes y los sonidos, un campo de exploraciones estéticas que se presenta vasto y prometedor. Más allá de los contenidos informativos, hay un espacio abierto a la percepción y los sen-

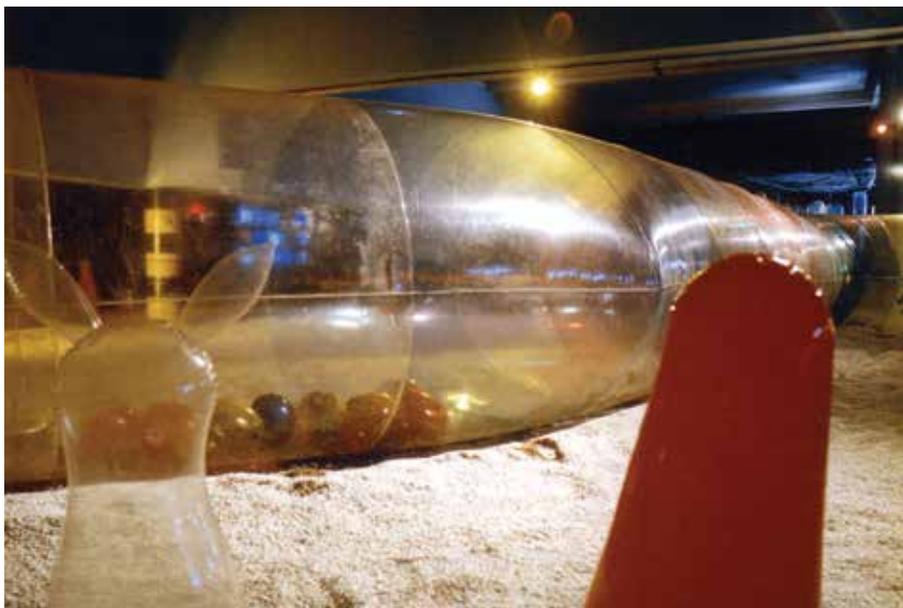
tidos que puede explorarse como aportación de las nuevas tecnologías al mundo del arte.

David Lamelas sigue esta vía cuando realiza *Situación de tiempo* (1967). La pieza está conformada por diecisiete televisores encendidos, sintonizados en un canal sin programación, que transmiten su luminosidad palpitante hacia la sala vacía en la que están emplazados. El ruido electrónico constante elimina las referencias temporales hasta inducir un *continuum* perceptivo; el espectador debe abismarse en él hasta olvidar sus ritmos mundanos. Así lo solicitaba un cartel incluido en la sala: “El contemplador deberá permanecer las ocho horas que la exposición está abierta para participar activamente en su tiempo. También le deberá interesar el recorrido desde una pantalla a la otra, siendo iguales y a la vez distintas”.

La instalación continúa las investigaciones espaciales y lumínicas del artista¹⁶, pero introduce una referencia tecnológica específica que repercute, al mismo tiempo, sobre el espectador y la institución. Por una parte, utiliza aparatos del entorno cotidiano del público, elementos inmediatamente reconocibles que, sin embargo, adquieren un carácter extrañado y cierta estatura escultórica; por otra parte, se articula de manera singular con el espacio donde está emplazada – el Instituto Di Tella – ya que utiliza televisores producidos por las industrias patrocinadoras del lugar. Según lo declara el artista: “Utilicé diecisiete aparatos de televisión de las industrias Di Tella. Así, establecía una conexión entre Di Tella como institución de arte y Di Tella como institución tecnológica e industrial. Mucha gente no se daba cuenta de que estaba uniendo las dos cosas. El Instituto Di Tella mostraba como arte un conjunto de aparatos de televisión producidos por su propia industria”.¹⁷

En un ensayo sobre la obra de este artista, Benjamin Buchloh señala las implicancias políticas de ese hecho: “En un gesto de autorreflexión aparentemente neutral, Lamelas colapsó con ingenio la contribución tecnológica del patrocinador corporativo, generando una reflexión crítica sobre los cambios estructurales en las instituciones culturales de la esfera pública. Esta condición aportó una evidencia escalofriante del hecho de que la asimilación «escultórica» de la tecnología de los medios estaba inextricablemente ligada a una transformación fundamental de la economía social de la cultura: que sus funciones públicas y relativamente autónomas garantizadas tradicionalmente, sus instituciones y espacios de exhibición, serían reestructurados finalmente por la organización económica del capitalismo corporativo, cuyos *modelos tecnológicos* habían determinado ya la morfología de la producción cultural. En su análisis profético de la fusión inextricable del objeto tecnológico y cultural por un lado, y de la fusión de los principios de la organización sociopolítica y económica con los sistemas de apoyo institucionales de la cultura, por el otro, *Situación de tiempo* anticipó la transición futura (hoy completamente cristalizada) de una cultura situada y mantenida dentro de la autonomía relativa de las instituciones de la esfera pública burguesa, a la era de la cultura, el patrocinio y el control corporativos”.¹⁸

De esta forma, *Situación de tiempo* se sitúa a medio camino entre la exploración



Lea Lublin.
Fluvio Subtunal, 1969

formal de los *media* y un conceptualismo orientado a la crítica institucional, entre la voluntad por indagar las propiedades estéticas de la tecnología y un cierto escepticismo que se resiste a considerarlas sin la debida contextualización. Al respecto, señala Buchloh: “Es importante advertir que la adopción de las epistemés de las racionalidades científica y tecnológica por parte de Lamelas no era en modo alguno la continuidad de las aspiraciones de un momento anterior, futurista, cuando la fusión de la tecnología y la ideología vanguardista había asaltado a la cultura burguesa, desafiando la experiencia histórica y aboliendo las dimensiones mnemónicas de la cultura [...] (así, puede constatar) el grado en que la obra de Lamelas de finales de los años sesenta – que representa esta integración de lo estético y lo tecnológico, la fusión de la esferas públicas y corporativa – transformó el optimismo mediático de los años veinte (o el McLuhanismo de finales de los sesenta) en una posición profundamente pesimista, sino [...] francamente crítica”.¹⁹

Esa perspectiva analítica y crítica fue compartida en diferentes grados por otros artistas contemporáneos. Entre ellos, Lea Lublin realiza el mismo recorrido desde la utilización de la tecnología para la construcción de una experiencia estética sensorial hacia su articulación con los contextos sociales e institucionales específicos.

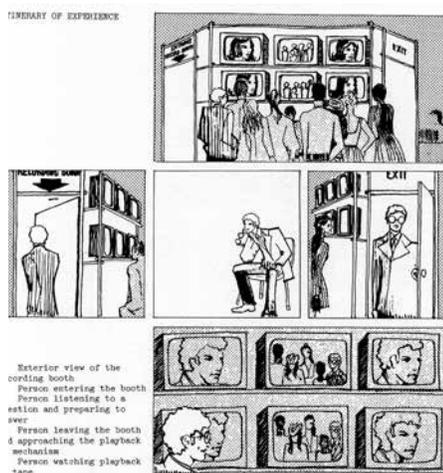
Lublin utiliza la imagen electrónica por primera vez en *Fluvio Subtunal* (1969), una ambientación-recorrido realizada con motivo de la inauguración de un túnel subfluvial que conecta a dos provincias argentinas. Valiéndose de la metáfo-

ra de la construcción, la artista diseña un conjunto de actividades para que los espectadores desarrollen sus capacidades lúdicas y creativas. La travesía se inicia con un gran telón plástico sobre el que se proyectan diapositivas de la construcción del túnel. Los visitantes (¿usuarios?) deben pasar a través de él para ingresar a la ambientación; lo hacen a través de una serie de cortes verticales que seccionan el telón para permitir la entrada. De esta forma, atraviesan literalmente las imágenes y se compenetran con el acontecimiento que da origen a la experiencia que están a punto de disfrutar. Tras recorrer diferentes ámbitos que reclaman su participación llegan a la *zona tecnológica*. Allí se encuentran con quince televisores en circuito cerrado que muestran lo que sucede en las diferentes etapas de la ambientación. De esta forma, contemplan acciones similares a las que habían realizado momentos antes o a las que están a punto de realizar. Esta zona les permite reflexionar sobre sus propios actos, conformar una noción general de la propuesta y apreciar su potencialidad creativa a la hora de erigir una experiencia, diferente pero afín a la que había dado por resultado el túnel interprovincial²⁰.

Dos años más tarde, Lublin presenta *Dentro y fuera del museo* (1971) en el Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago de Chile. Aquí confronta el espacio institucional y el social, los acontecimientos artísticos, científicos y políticos, proyectando fuera del museo documentales sobre el circuito del arte y llenando sus salas con información sobre los principales sucesos sociales, científicos y políticos del siglo veinte. Esta pieza inicia su preocupación eminentemente analítica de los años siguientes, orientada hacia la evaluación y crítica de los circuitos institucionales, los actores y los protagonistas del mundo artístico. Esta línea de investigación la llevará a trabajar frecuentemente con reportajes y entrevistas en video, que van conformando lo que la artista denomina un *archivo viviente*, registro histórico de las concepciones, opiniones, ideas e ideologías que artistas, críticos, galeristas, historiadores y gestores sustentan en cada momento sobre el arte y su circuito. Este trabajo comienza en 1974 y continúa hasta el fallecimiento de la artista. Lublin pone en funcionamiento su archivo en progreso en la instalación *Discurso sobre el arte, arqueología de lo vivido* (1974), en la cual el espectador se encuentra consigo mismo capturado por un circuito cerrado de televisión, junto a monitores en los que artistas, críticos y *dealers* responden a preguntas sobre la obra de la artista argentina²¹.

El video como medio de investigación

Hacia finales de la década de 1960, se produce un cambio de orientación en la utilización del audiovisual electrónico. Las primeras exploraciones formales, focalizadas en las innovaciones técnicas, sensoriales y perceptivas de los medios, dan paso a un interés por la información y el documento. Múltiples factores confluyen para que esto suceda. Por un lado, hay una clara influencia del conceptualismo que se desarrolla en la Argentina de manera paralela a las principales capitales del mundo²². Con su énfasis sobre el concepto y las



Grupo Frontera.
Especta, 1969

investigaciones analíticas, esta corriente induce una utilización del video orientada a resaltar sus propiedades informativas y su capacidad para abordar y captar la realidad, en vistas a una reflexión sobre sus fundamentos y mecanismos. El desarrollo paralelo de diferentes teorías en estos años también tiene sus consecuencias. La influencia de los estudios sociológicos, psicológicos, semiológicos y estructuralistas, en general, da vida a exploraciones estéticas como el *arte sociológico* y el *arte de sistemas*, que encuentran eco en algunos artistas argentinos²³. A todo esto debe sumarse la creciente politización del circuito artístico, que por un lado promueve el contacto más estrecho con la

realidad y sus fundamentos ideológicos, y por otro, desprecia y denuncia las meras preocupaciones estéticas y formales²⁴.

Una obra clave señala este cambio de orientación en el tránsito hacia la década de los setentas. Se trata de *Especta*, un proyecto del Grupo Frontera realizado en el Instituto Di Tella en 1969. La obra consiste, básicamente, en un miniestudio de televisión con seis televisores en su exterior. Los espectadores ingresan de a uno y son grabados en video mientras responden algunas preguntas. Al salir, sus respuestas son transmitidas en los televisores, junto a las imágenes del público que observa las respuestas, captadas por una cámara en circuito cerrado. El acento de la experiencia está puesto en la generación de la información y su posterior recepción. Pero a diferencia de lo que sucede con los *mass media*, donde todo el proceso es más bien anónimo, aquí, tanto el productor de la información como el público adquieren protagonismo. Al mismo tiempo, se exhibe un modelo alternativo de producción televisiva, una *microtelevisión*²⁵, al margen de las corporaciones; un dispositivo con posibilidades sociales y comunitarias. Finalmente, hay también una reflexión sobre el lugar de los medios en el tránsito entre lo privado y lo público, y un llamado a pensar las frágiles fronteras que dividen la interioridad de la exterioridad en el mundo de la circulación informativa. *Especta* se presenta al año siguiente en la influyente exposición *Information*, realizada en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, una de las exhibiciones claves en la historia del conceptualismo internacional. A lo largo de la década de 1970, el video realizado por artistas argentinos toma diferentes rumbos. En muchos casos, es producido fuera del país por artistas que emigran hacia sitios con mejores perspectivas de producción tras el cierre del Instituto Di Tella, o debido al clima político en la Argentina, donde las dictaduras militares se instalan definitivamente desde mediados de la década. Los artistas que

permanecen en el país se nuclean preferentemente alrededor del Centro de Arte y Comunicación (CAYC), dirigido por Jorge Glusberg, una institución que busca prolongar la energía creativa y vanguardista de su antecesora. El CAYC cuenta con equipos de producción de video y fomenta la creación electrónica, no sólo con el préstamo de tecnología sino principalmente a través de la organización de una serie de Encuentros Internacionales de Video, que se llevan a cabo en destacadas instituciones artísticas del mundo entre 1974 y 1978²⁶.

Entre los artistas emigrados, se destaca la obra de Jaime Davidovich, quien llega a Nueva York con los auspicios de Jorge Romero Brest, el director de artes visuales del Instituto Di Tella. En los Estados Unidos, Davidovich forma parte de *Experiments in Art and Technology* (EAT), la organización fundada por Robert Rauschenberg y Billy Klüver, mientras emprende una obra personal y eminentemente conceptual²⁷. Sus primeros videos están basados en la observación o en acciones que producen imágenes casi constantes, extendidas en el tiempo, de fuerte vocación minimalista. *Road* (1972), por ejemplo, muestra un *traveling* continuo a lo largo de las líneas de división de una calle; *Baseboard* (1975) exhibe un recorrido cerrado a lo largo del zócalo de una habitación que sólo al final se abre para poner en evidencia el contexto. Esta pieza tiene una versión en formato de video instalación: aquí, un televisor ubicado frente al zócalo de una habitación reproduce el video mencionado, generando una tensión visual entre el zócalo real y su imagen móvil. Al final, cuando se abre la imagen, el televisor instalado en la sala aparece dentro del video, provocando una nueva tensión. Paralelamente a esta producción de marcado carácter conceptual, Davidovich realiza un conjunto de videos con un sesgo más político, centrados en la situación y la cultura argentinas. En *La patria vacía* (1975), por ejemplo, indaga la vida de los inmigrantes argentinos en los Estados Unidos, en los momentos previos a la dictadura más cruel que iba a sufrir su país natal. Hacia finales de la década del setenta, Davidovich emprende dos proyectos de televisión de autor en los que deconstruye la producción televisiva a través de la ironía y el humor. Disconforme con el creciente aislamiento del videoarte dentro del espacio protegido de los museos, se propone acceder a una audiencia no especializada a través de canales de acceso público. Pero en lugar de transferir su producción electrónica a la televisión sin más – lo que hubiera resultado en un evidente fracaso – se propone investigar un tipo de formato que pudiera difundirse por ella sin dejar de ser crítico del propio medio a través del cual se



Jaime Davidovich
con su colección de televisores

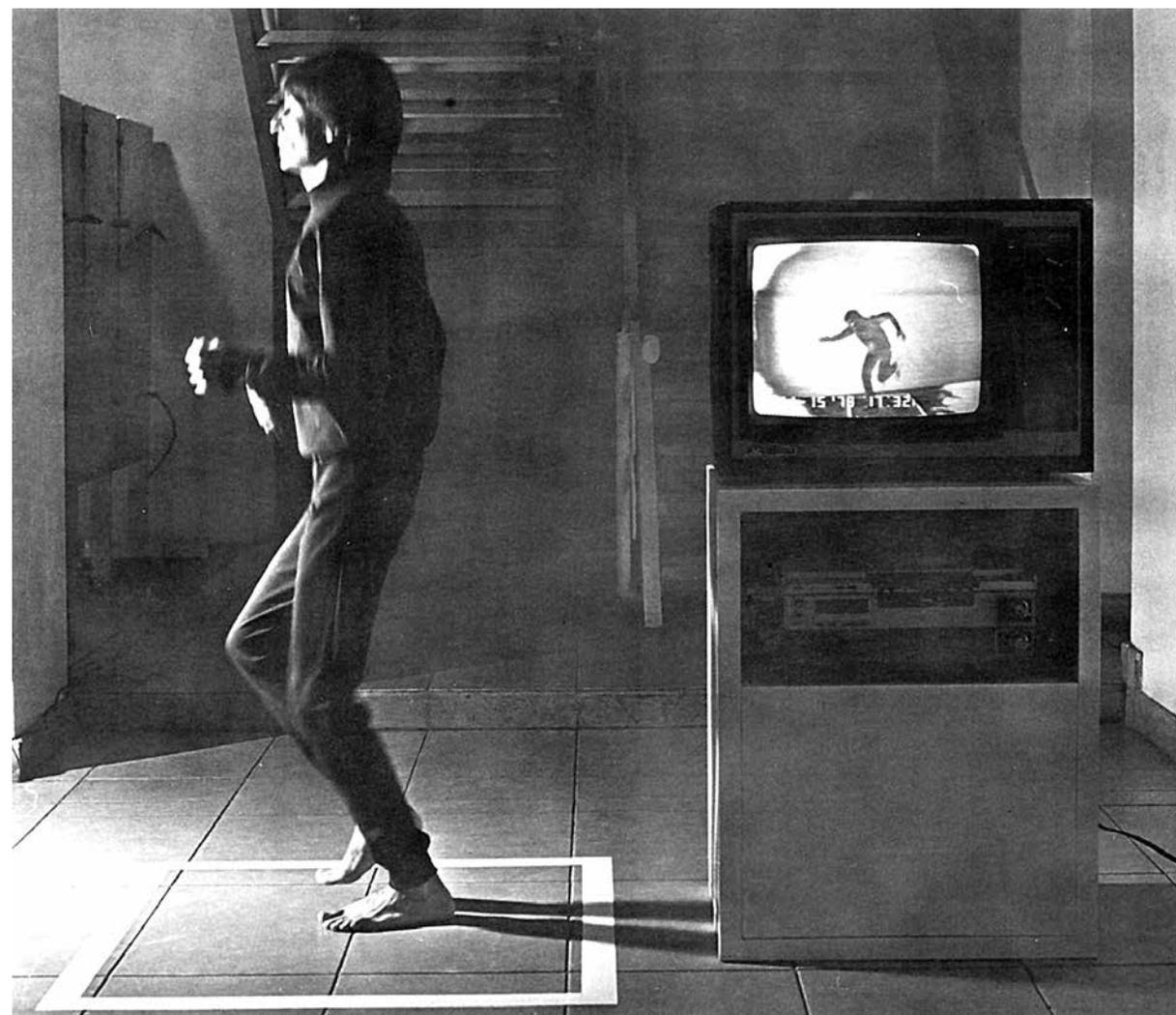
propaga. Así es como emprende *SoHo Television* y *The Live Show!*, dos propuestas diferentes pero con el mismo fin de producir una alternativa a la televisión comercial desde las posibilidades de la creación artística electrónica²⁸.

Por aquella misma época, David Lamelas produce *The Hand* (1976), su primer video, con la idea de emitirlo por la televisión pública de Halifax, Canadá²⁹. En él, analiza y satiriza al medio televisivo a través de un noticiero donde se mezclan realidad y ficción. Como venía haciendo con el cine³⁰, explora las formas de construcción narrativa de los medios y su dudosa relación con aquello que mediatizan, incorporando ciertas dosis de humor no exentas de un evidente tono político. En *The Hand* hay constantes referencias a la censura, mientras en su próximo video, *The Dictator* (1976), las alusiones a la situación política argentina son ineludibles.

En la Argentina, el videoarte florece alrededor del CAYC y sus artistas asociados. Durante la década del setenta se producen numerosas cintas, incluidas algunas de realizadores latinoamericanos que solicitan el apoyo tecnológico de *Ediciones Tercer Mundo*, la compañía productora creada por Glusberg. Sin embargo, prácticamente ningún video ha sobrevivido. Según sus declaraciones, las cintas se pierden en uno de los tantos viajes que solían realizar para cumplir con las programaciones de los encuentros internacionales³¹.

Los catálogos de los encuentros y los testimonios de los realizadores permiten deducir algunas características de esas producciones. Una parte importante está constituida por registros de performances y videoperformances (performances diseñadas específicamente para ser registradas en video). Este dato no sorprende, ya que la influencia de la performance en el arte visual tiene un punto de eclosión en esta época, y muchos de los artistas ligados al CAYC la frecuentan³² – la institución acoge también a grupos de teatro y danza experimental –. Otro conjunto importante de producciones está constituido por documentos, registros y entrevistas, aparentemente sin un carácter experimental, pero que se enrolan en la categoría de *videos de artistas (video by artists)*, una línea de trabajo muy pródiga en los orígenes del videoarte. Finalmente, hay producciones de corte experimental, que en ocasiones poseen un fundamento literario, como *Argumentum Ornitológicum* (1974), de Alfredo Álvarez, inspirado en un cuento de Jorge Luis Borges, o *Hey Joe* (1974), de Jorge Velurtas, basado en un texto para la televisión escrito por Samuel Beckett.

Al mismo tiempo, algunos artistas incursionan en la video instalación desde una perspectiva conceptual, como es el caso de Luis Fernando Benedit, Alfredo Portillos o Margarita Paksa. Esta última realiza una performance en la que una persona corre en su lugar, al lado de un televisor que exhibe imágenes procesadas electrónicamente de un performer que realiza la misma acción sobre un *time code (Tiempo de descuento - Cuenta regresiva - La hora 0, 1978)*. El video de esta acción – que homenajea al filósofo argentino Macedonio Fernández – es el más antiguo que se conserva a la fecha.



Margarita Paksa.
Tiempo de descuento, 1978

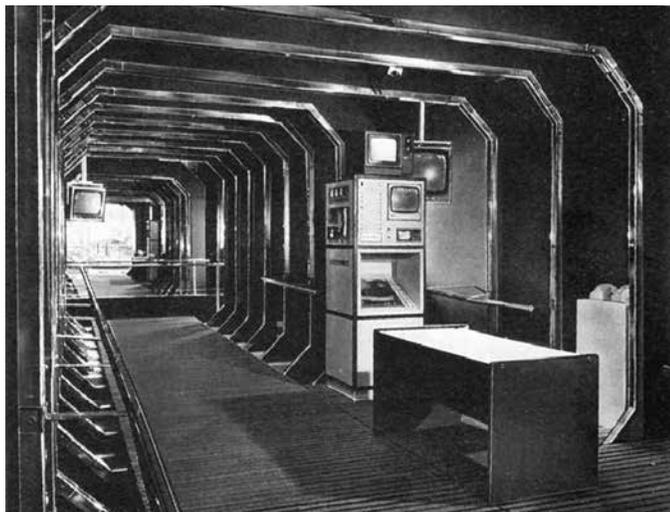
El surgimiento de los videastas

Durante la década de 1970 la producción de videocintas está limitada al CAYC, ya que esta institución posee los únicos equipos de video puestos a disposición de los artistas en el país. La tecnología electrónica es todavía novedosa y los materiales excesivamente costosos. Jorge Glusberg los financia personalmente y los cede a los artistas con el fin de ubicar a su centro a la vanguardia de la producción artística internacional.

Recién a finales de esa década ingresan al país los equipos destinados a las escuelas de cine y video, las productoras de televisión y las agencias de publicidad. El acceso a ellos se hace un poco más posible hacia 1982, en el momento económico que en la Argentina se conoce como el de la *plata dulce*. En ese año, la relación monetaria entre el peso argentino y el dólar favorece los viajes de compras al exterior y permite que muchas personas o grupos adquirieran sus primeras cámaras portátiles. Con la tecnología en casa es mucho más fácil internarse en la exploración de las posibilidades del audiovisual electrónico.

Hacia finales de la década nace la que Graciela Taquini llama la *generación videasta*, un grupo de artistas interesados en la producción de videoarte, con acceso a la tecnología necesaria, y con una conciencia incipiente sobre las posibilidades del medio. Junto a ellos se desarrollan nuevos espacios de exhibición, las primeras reflexiones teóricas, los primeros curadores³³. En poco tiempo se reorganiza la producción electrónica, a la par de los festivales que florecen en el mundo y que permiten que las obras circulen más allá de las fronteras del país.

El retorno a la democracia (1983) abre la puerta a una recuperación del pasado que sólo se produce con dolor y lentitud. Es recién en los noventa cuando se recupera cierta memoria histórica, todavía fragmentaria. Cada nueva escritura, cada nueva versión, nos aproxima a un tiempo cuya productividad para la historia del videoarte en la Argentina se presiente enorme.



CAYC. Centro de Arte y Comunicación

Notas

¹ Existen aproximaciones al tema. Las más importantes son: Taquini, Graciela; “Una memoria del video en Argentina”, en *Buenos Aires Video*. Buenos Aires: Ediciones ICI, 1993; Alonso, Rodrigo. “Las primeras experiencias de videoarte en la Argentina”, *Avances*, N° 2, Vol. 1, Córdoba: Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades, UNC, 1998-1999; Alonso, Rodrigo; Taquini, Graciela. *Buenos Aires Video X. Diez años de video en Buenos Aires*. Buenos Aires: Ediciones ICI, 1999; Alonso, Rodrigo. “Hazañas y peripecias del videoarte en la Argentina”, en Oubiña, David, et.al. *Cuadernos de Cine Argentino 3. Innovaciones estéticas y narrativas en los textos audiovisuales*. Buenos Aires: INCAA, 2005.

² Véase la nota anterior.

³ La modernización económica, el desarrollo capitalista, la eclosión de los medios de comunicación de masas, son fenómenos eminentemente urbanos, que se hacen sentir con mayor fuerza en Buenos Aires, Rosario y Córdoba, las principales ciudades argentinas. Estas tres ciudades protagonizan el movimiento artístico e intelectual que caracteriza a la década de 1960.

⁴ El cine argentino de los sesenta sigue dos líneas principales: una centrada en la experimentación narrativa y formal, inspirada por la *Nouvelle Vague* francesa, y otra fuertemente politizada, de vocación latinoamericanista, que se autodenominó *Tercer Cine*. Al respecto, puede consultarse: Feldman, Simón. *La generación del sesenta*. Buenos Aires: Ediciones Culturales Argentinas; Instituto Nacional de Cinematografía; Legasa, 1990.

⁵ En 1960, Miguel Ángel Vidal y Eduardo Mac Entyre firman el *Manifiesto del Arte Generativo*, dando inicio a una de las

vertientes más prósperas del op art en Buenos Aires. Los artistas cinéticos argentinos trabajan principalmente en Francia; ese es el caso de Julio Le Parc y Horacio García Rossi – fundadores del *GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel)* – Hugo Demarco, Gregorio Vardánega y Martha Boto, entre otros. En Buenos Aires adscriben a esta tendencia Perla Benveniste y Eduardo Rodríguez, entre otros.

⁶ La “muerte de la pintura” constituye uno de los postulados básicos de la joven generación de artistas del Instituto Di Tella. Manifiesta su rechazo por el arte tradicional, su alejamiento de los museos y galerías, su búsqueda de una creación espontánea y vital. En 1969, la revista de actualidad *Primera Plana*, una de las más influyentes de la época, reproduce una corona de flores en su portada declarando la muerte definitiva del antiguo medio.

⁷ El Instituto Di Tella es financiado principalmente por las industrias Siam - Di Tella y las Fundaciones Rockefeller y Ford. Asimismo, recibe un importante apoyo del gobierno norteamericano. Al respecto, puede consultarse: King, John. *El Di Tella y el desarrollo cultural argentino en la década del sesenta*. Buenos Aires: Gaglianone, 1985.

⁸ Giunta, Andrea. “Utopía y disolución: Arte crítico en la década del sesenta”, en Bulhões, María Amélia; Bastos Kern, María Lúcia (org.). *Artes plásticas na América Latina contemporânea*. Porto Alegre: Editora da Universidade, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1994, p. 98.

⁹ En realidad, la pieza es el resultado de una creación colectiva que llevan adelante Marta Minujín y Rubén Santantonin, con la colaboración de Pablo Suárez, David Lamelas, Rodolfo Prayon, Floreal Amor y Leopoldo Maler.

¹⁰ La mayoría de estas proposiciones

apuntan a la apropiación de los medios de comunicación con fines diversos a los comerciales. A diferencia de lo que sucede en Estados Unidos y en parte de Europa, donde esos medios son en gran medida privados, en la Argentina la producción cinematográfica y televisiva está en manos del Estado. Por este motivo, los artistas exigen un espacio que consideran propio. Esto se percibe claramente en las producciones del Tercer Cine.

¹¹ Una descripción detallada del evento puede obtenerse en: Kirby, Michael. "Marta Minujín's Simultaneity in Simultaneity", *The Drama Review*, Vol. 12, N° 3 (T39), Spring 1968, pp. 148-152; y en Verón, Eliseo, "Sobre Marta Minujín. Un happening de los medios masivos: notas para un análisis semántico", en Masotta, Oscar et.al. *Happenings*. Buenos Aires: Julio Álvarez, 1967.

¹² La exigencia de utilizar la misma ropa usada en la jornada anterior, sugiere que la artista hubiera preferido realizar todo en una única jornada mediante un circuito cerrado de televisión. Al no poder hacerlo de esa forma, tuvo que optar por diferir el resultado y pedir a los participantes que usaran la misma ropa para que, al verse en las imágenes, pudieran suponer que éstas se estaban produciendo en ese mismo momento, es decir, de forma simultánea.

¹³ El Canal 13 de televisión se había inaugurado en 1960 y contaba con la última tecnología de archivo en video de 1 pulgada.

¹⁴ Notas al proyecto *Three Country Happening*, inéditas, consultadas en los archivos de la artista.

¹⁵ Brecht, Bertolt, "Teoría de la radio", en Brecht, Bertolt. *El compromiso en literatura y arte*. Barcelona: Península, 1973.

¹⁶ Tras un breve período pop, la obra de David Lamelas se orienta hacia las señá-

lizaciones espaciales y lumínicas, de vocación minimalista.

¹⁷ Entrevista al artista, 7 de agosto de 2002.

¹⁸ Buchloh, Benjamin. "Structure, Sign and Reference in the Work of David Lamelas", en *David Lamelas. A New Refutation of Time (cat.exp.)*. Düsseldorf: Richter Verlag, 1997, pp. 131-132.

¹⁹ *Ibidem*, p. 130, 132.

²⁰ Una descripción detallada de esta obra puede encontrarse en: "La vuelta al fluvio subterráneo en 10 respuestas de su creadora", *El Litoral*, 11 de diciembre de 1969.

²¹ Para mayor información sobre este período de la obra de la artista, consúltese: «L'écran du réel» Entretien avec Léa Lublin par Jérôme Sans", en *Léa Lublin. Mémoire des lieux, mémoire du corps (cat.exp.)*. Quimper: Le Quartier. Centre d'Art Contemporain, 1995.

²² Al respecto, véase Ramírez, Mari Carmen. "Tactics for Thriving on Adversity: Conceptualism in Latin America, 1960-1980", en *Global Conceptualism: Points of Origin, 1950s-1980s (cat.exp.)*. New York: Queens Museum of Art, 1999.

²³ El arte de sistemas tuvo particular importancia en los artistas argentinos impulsados por Jorge Glusberg. Véase: Glusberg, Jorge. "Arte de sistemas", en *Retórica del arte latinoamericano*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1978.

²⁴ Un caso paradigmático lo constituye la experiencia *Tucumán Arde*, un proyecto artístico a medio camino entre el conceptualismo y el activismo político. Véase: Longoni, Ana; Mestman, Mariano. *Del Di Tella a "Tucumán Arde". Vanguardia artística y política en el '68 argentino*. Buenos Aires: El Cielo por Asalto, 2000.

²⁵ Según el concepto desarrollado por René Berger, citado en Bonet, Eugeni. "Alter-video", en Bonet, Eugeni; Dols,

Joaquim; Mercader, Antoni; Muntadas, Antoni. *En torno al video*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980, p. 102.

²⁶ Los *Encuentros Internacionales de Video* organizados por el CAYC se llevaron a cabo en: Instituto de Arte Contemporáneo, Londres, 1974; Espace Cardin, Paris, 1975; Palazzo dei Diamanti, Ferrara, 1975; CAYC, Buenos Aires, 1975; Centro Internacional de Cultura, Amberes, 1976; Museo de Arte Contemporáneo, Caracas, 1976; Fundación Joan Miró, Barcelona, 1977; Galería Continental, Lima, 1977; Museo Carrillo Gil, México, 1977; y Sogetsu Kaikan, Tokio, 1978.

²⁷ Véase: Alonso, Rodrigo. *Jaime Davido- vich. Video Works 1970-2000*. New York: The Phatory Gallery, 2004.

²⁸ *The Live Show!* se emitió desde 1979 a 1984.

²⁹ Esta pieza fue realizada durante una residencia del artista en el Nova Scotia College of Art and Design de Halifax, Canadá.

³⁰ En obras como *Film Script [Manipulation of Meaning]* (1972). Véase: Alonso, Rodrigo. "Art and Technology in Argentina. The Early Years", *Leonardo Electronic Almanac*, 13:4, April 2005.

³¹ Paradójicamente, aun cuando el video es un medio reproducible, la falta de equipos para realizar copias en el CAYC determinó que las cintas fueran únicas.

³² Al respecto, puede consultarse: Alonso, Rodrigo. "En torno a la acción", en *Arte de Acción, 1960-1990 (cat.exp.)*. Buenos Aires: Museo de Arte Moderno, 1999.

³³ Graciela Taquini fue la primera curadora especializada en videoarte. Desde mediados de la década de 1980 a la actualidad, ha sido una de las principales impulsoras del medio, junto a Carlos Trilnick, Jorge La Ferla y Laura Buccellato.

C.1 / 04

EL VIDEOARTE EN LA ARGENTINA. ESTÉTICAS. POÉTICAS. PRÁCTICAS



Sebastián Díaz Morales.
El visitante enigmático, 2003

Introducción

Abordar la diversidad de la producción videográfica en la Argentina en un único texto no es, evidentemente, una tarea sencilla. De hecho, cualquier ensayo que se lo propusiera debería comenzar haciendo notar tal diversidad, la imposibilidad de los estudios exhaustivos, el final de los tiempos de las esencias, la perversidad de las miradas que proyectan sobre la totalidad de una producción las observaciones obtenidas a partir de recortes arbitrarios, las falencias de la historia, de los estudios existentes y del propio investigador que emprende la tarea. Convendría, por tanto y para simplificar las cosas, comenzar diciendo que todo esto es cierto sin más, y que cualquier aproximación al tema sólo puede ser fragmentaria, subjetiva, insidiosa, parcial y, por supuesto, incompleta. Sin embargo, esto no soluciona el problema de tener que referirse a tal producción y encontrar una forma para hacerlo. Reflexionar sobre el conjunto de obras, artistas, instituciones y prácticas que conforman el campo del videoarte en la Argentina supone algún tipo de organización inicial, por arbitraria que sea, que nos permita caracterizar dicho campo y construir una mirada y un discurso alrededor de él.

Intuitivamente, la primera pregunta que deberíamos formularnos es si existe algo que identifique al videoarte argentino; si posee una estética particular, temas preponderantes, sistemas de producción recurrentes, o cualquier rasgo reconocible en las obras – de forma inmediata o a través de un análisis – que nos permita diferenciarlo del que se realiza en otro país, o de la producción que la historia ha consolidado como el “grado cero” del medio. Si hablamos de un videoarte argentino deberíamos poder argumentar cuáles son sus propiedades básicas y en qué medida esas propiedades le otorgan un carácter especial o al menos diferencial en el contexto de la producción internacional.

Esta pregunta es quizás pertinente, pero en el fondo es engañosa. En primer lugar, porque admite acríticamente una producción – el videoarte – y un marco de referencia – ¿el país donde se produjo la pieza, donde nacieron o residen sus autores, una identidad nacional? – que deberían ser motivo de un análisis previo (pero que aquí no emprenderemos). En segundo término, porque parecería implicar que existe algún elemento, aparentemente identificable en las obras, que podría dar cuenta de la videocreación argentina, cuando aquél podría no estar necesariamente *presente* en ellas. Finalmente, podríamos interrogarnos por el sentido de la pregunta ¿hay algún motivo para separar al videoarte argentino del resto?, ¿qué beneficios obtendríamos de tal operación? En términos pragmáticos, el videoarte argentino ha sido conformado por numerosas producciones, prácticas, discursos, miradas, manifestaciones, instituciones y agentes. Cada exhibición organizada bajo ese rótulo, cada colección creada con el objetivo de preservarlo, cada texto, curso, conferencia, mesa redonda o asignatura que ha tomado a la videocreación argentina como tópico de reflexión o debate, ha contribuido a la construcción del campo que hoy conocemos bajo tal denominación. Éste es un punto de partida ineludible y es, básicamente, el que se ha tomado en este ensayo¹.

Pero a la hora de indagar sobre la particularidad de esta producción, es cada vez más evidente para mí que ese rasgo no puede identificarse directamente en las obras: ni en su materialidad, composición o procedimientos formales, ni en sus temas, conceptos o lineamientos estéticos. Dicho rápidamente, y aunque parezca una verdad de Perogrullo, me atrevo a afirmar que el ingrediente fundamental del videoarte argentino está en su componente argentino antes que en sus cualidades expresivas. ¿Cómo comprender el intertexto cinematográfico de algunos videastas sin mencionar la cinefilia local, la notable cantidad de escuelas de cine que existen en el país – casi veinte sólo en Buenos Aires – o las sucesivas camadas de “nuevo cine” argentino, aunque los artistas del video se aparten de estas corrientes más bien hegemónicas? ¿Cómo analizar la producción de Marcello Mercado o Iván Marino sin los marcos de la violencia de Estado y la represión? ¿Cómo evaluar el peso literario de una buena parte de las obras sin considerar la presencia de las letras en la formación cultural de los argentinos, o la gravitación de figuras como Julio Cortázar y Jorge Luis Borges? ¿Cómo aproximarse al video activista sin tomar en cuenta los antecedentes del *Cine de Base* y el *Tercer Cine*, o la situación sociopolítica específica de la Argentina actual? Aun cuando gran parte de los textos sobre el videoarte argentino apenas hacen referencia a este legado y contexto – en general, por haber sido publicados en el país y, por tanto, considerarlo sobreentendido – es importante no perderlo de vista a la hora de intentar un análisis con cierto grado de exhaustividad.

Finalmente, y para atender a los diversos senderos que ha tomado el videoarte argentino, parece necesario emprender un análisis al mismo tiempo general y particular, que se focalice a veces en las líneas estéticas comunes y otras en las poéticas singulares o las prácticas específicas; que pueda discernir entre ciertas vías de investigación que podrían enmarcar el trabajo de diferentes artistas – como la experimentación con el soporte o el documental de autor – y las obras que se formulan desde procedimientos o estilos personales – como las animaciones de Diego Lascano o las videoperformances domésticas de Eugenia Calvo, por sólo mencionar algunos ejemplos –, o en relación con situaciones y contextos específicos – como las videoinstalaciones o las intervenciones urbanas –. De esta forma, en las páginas que continúan seguiré la triple vía de las estéticas, las poéticas y las prácticas del videoarte argentino.

Estéticas

Desde sus orígenes, el videoarte se ha preocupado por desprenderse de su relación consanguínea con la televisión y el cine. A partir de la década de 1970, los artistas exploran los recursos propios de la imagen electrónica con el objeto de potenciar las especificidades del medio, evitando la contaminación con los medios afines, los lenguajes y géneros audiovisuales consolidados, las formas narrativas canónicas y las otras artes. La búsqueda de la *pureza* formal responde a una etapa de consolidación y autoafirmación que puede registrarse en casi

todos los medios artísticos, desde el cine a la pintura, desde la danza al net.art². Sin embargo, el mandato de la pureza encuentra rápidamente sus limitaciones. Ante todo, porque se descubre artificial. Ningún medio, lenguaje o soporte está exento por completo de un diálogo con los demás, sea éste espontáneo o inducido. La historia del videoarte pone en evidencia los cruces productivos con el cine o la televisión – dos formatos audiovisuales cercanos – pero también con medios menos próximos, como la danza o el diseño espacial, dando origen a formatos específicos como la videodanza o la videoinstalación.

Todos estos cruces han sido explorados, en mayor o menor medida, por los artistas argentinos. A la hibridación de medios, formatos y lenguajes, sigue la hibridación de soportes y procedimientos formales y expresivos. Un gran número de autores emprende estas vías, aunque de maneras muy diversas.

Andrés Denegri y Rubén Guzmán han combinado con frecuencia la imagen fotoquímica con la electrónica; el primero, en función de una narrativa de la intimidad que enraíza la temporalidad de las relaciones humanas en la fragilidad y fugacidad de los soportes; el segundo, en construcciones formales fundadas en asociaciones, ritmos y metáforas de una confesada afinidad con el cine experimental. En ambos, el video no es únicamente un compuesto de sonido e imagen: también posee unas texturas y unas luminosidades que multiplican los sentidos y la sensorialidad. Gregorio Anchou explora este terreno en sus referencias al cine mudo y experimental – en particular, el de Kenneth Anger – (*Supositorios de LSD*, 1994; *HIV*, 1995), y María de la Paz Encina lo hace en ese bello ensayo que es *Hamaca paraguaya* (2000) – continuado posteriormente en un filme comercial del mismo nombre –. El cine aparece en estos autores no sólo como un sustrato estético, sino también como un referente imaginario y cultural.

En sus trabajos monocanal, Sebastián Díaz Morales hace gala de su formación cinematográfica. Pero ésta se pone al servicio de una búsqueda narrativa que trasciende las expectativas de la ficción al disolverla en componentes literarios y documentales³. Sus videos crean verdaderas atmósferas; no es casual, por tanto, que hayan derivado con frecuencia en instalaciones audiovisuales. Algunas piezas del colectivo Arte Proteico logran el mismo efecto atmosférico, aunque no hayan alcanzado la videoinstalación. Una obra como *EVO* (2005) diluye su motor argumental en imágenes de enigmática belleza, que oscilan entre la iconicidad y la metáfora. En otros trabajos, como *2050 cartas de amor* (2001), el cine es una referencia irónica sobre la que se construye un dispositivo de extrañamiento que cuestiona la veracidad visual y aural.

La manipulación de imagen y sonido es el procedimiento preferido por Gustavo Galuppo y Alejandro Sáenz. En ambos, la composición multicapa crea una narrativa compleja, densa, simultánea, de imágenes sucias y en reescritura



Gustavo Galuppo.
La progresión de las catástrofes,
2004



Hernán Khourian.
Áreas, 2000



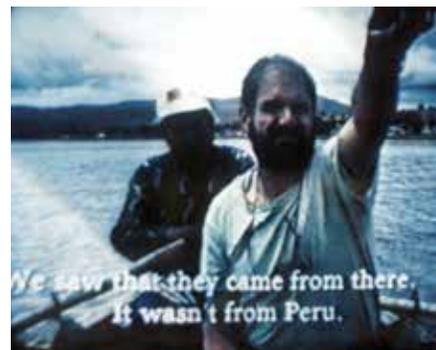
Iván Marino.
Über die Kolonie, 1997

permanente. La coincidencia espacial y temporal de los fragmentos impulsa una lectura descentralizada, multilineal, aunque en el caso de Galuppo suele haber una narrativa estricta que lo organiza todo, y un protagonismo del sonido que actúa igualmente como eje enunciativo. La alianza con la música electrónica es fundamental, como lo es también en la obra de Jorge Castro. Desde sus primeros videos, Castro elabora una íntima relación de imagen y sonido, procedimiento potenciado en sus últimas piezas, compuestas a partir de softwares que los procesan de manera simultánea. El antecedente más significativo de este tipo de trabajos lo constituye una extraordinaria obra de Julio Real, *Primero lo nuestro* (1994); en ella, la distorsión audiovisual funciona como una alegoría de la manipulación ideológica, el abandono y la polución.

Históricamente, el tiempo fue considerado un patrimonio expresivo del video. Si bien muchos otros medios se estructuran sobre él, la conciencia temporal puede ser exacerbada en el registro electrónico de forma muy diferente al cine o la televisión. El cine descansa, más bien, en tiempos narrativos, y la televisión en la instantaneidad. El video, en cambio, puede inducir un sentido casi físico del devenir temporal y no son pocos los artistas argentinos que se han sentido fascinados por este hecho.

Una de las piezas paradigmáticas en esta línea es *Trasatlántico* (1992), de Arturo Marinho. En ella, un conjunto de planos capturados en la ruta que conecta Rosario con Buenos Aires traduce la pregnancia de un tiempo ajeno a la experiencia urbana, por momentos material y por momentos metafísico. Milena Pafundi también escapa de la ciudad a la hora de plasmar su particular exploración sobre el tiempo (*Un tiempo*, 2003). En otros casos, el sentido de la temporalidad se exagera en la minuciosidad de un documento o del registro de una acción, como sucede en los trabajos de Hernán Khourian (*Áreas*, 2000; *Puna*, 2006) o Federico Falco (*Agrícola y ganadera*, 2004).

Khourian desarrolla una obra singular a partir de la captación ininterrumpida de los acontecimientos. Trascendiendo el documental clásico – basado en la preeminencia de una voz enunciativa impersonal – y el de autor – donde la voz



Jorge La Ferla.
Video en la Puna, 1994



Florencia Levy.
Sistema de caminos, 2009

o la mirada del realizador son protagonistas –, el artista establece un diálogo mudo entre la cámara y las situaciones que registra, dejando que las imágenes transcurran según sus propios ritmos internos.

La utilización de material documental como punto de partida constituye una de las grandes líneas del videoarte argentino. En algunos artistas, las influencias de la Escuela de Santa Fe, la de Avellaneda o del *Festival Latinoamericano de Video de Rosario* – de fuerte raigambre en ese género – han sido claves, aun si a veces lo fueron de forma negativa. Y es que gran parte del material que circula por ese festival, o los formatos que se enseñan en las escuelas dedicadas al género, siguen pautas rígidas y canónicas, recelosas de las innovaciones formales y las libertades que promueve un medio como el video, menos sujeto a estructuras de producción rigurosas como las del cine o la televisión. La posibilidad de flexibilizar el formato documental sin perder la potencia del registro de la realidad ha llevado a muchos autores a un terreno de experimentación con la imagen-documento que se ha demostrado fructífero y ampliamente refrescante en el videoarte argentino. Una de las obras más contundentes en esta línea es la de Iván Marino. Dotado de una capacidad de observación envidiable, Marino elabora piezas de reflexión crítica con una clara conciencia del medio. En *Un día bravo* (1994), una de sus primeras cintas, pone en evidencia la desigual relación entre el observador y su “objeto” de observación como pocas veces se ha visto en toda la producción documental. Más tarde, el registro de ciertos ámbitos y seres marginales será la base de su particular mirada sobre la realidad, las relaciones humanas y el lenguaje (*Über die Kolonie*, 1997; *In Death's Dream Kingdom*, 1997; *Letanías*, 2000). En años recientes, la introducción de la tecnología digital, los sistemas interactivos y el *streaming* le ha permitido otorgar al espectador la posibilidad de manipular la estructura narrativa de sus registros audiovisuales (*In Death's Dream Kingdom*, versión online, 2002-2003), o asignar a una máquina la tarea de organizar material documental anónimo, como metáfora de un mundo donde la construcción de las interpretaciones de la realidad depende cada vez menos de las decisiones humanas (*Sangre*, 2006).

Algunos realizadores, como Andrés Di Tella, han oscilado entre el videoarte y el documental de autor⁴. Este último ha sido frecuentado también por Pablo Romano, quien ofrece una visión personal y completamente atípica de la vida en una cárcel en *El tenedor de R* (1997). A fines de los 80 y principios de los 90 una distinción como la mencionada era prácticamente irrelevante; en alguna medida, un corto documental hecho en video era lo suficientemente experimental como para entrar en la categoría de videoarte, así como en los años 1970 el videoarte era cualquier video realizado por un artista, independientemente de su naturaleza o propósito⁵. Obras como *Indulto no* (1989), de María Cristina Civalé, Martín Groisman y Jorge La Ferla, o *33 millones de financistas* (1991), de Andrés Di Tella y Fabián Hofman, alteraban desde el video las normas básicas de toda narrativa documental, por el simple hecho de no seguir las pautas cinematográficas o televisivas.

Un caso particular lo constituyen los documentales fraguados, como *The man of the week* (1988) de Luis María Hermida y Boy Olmi, y, más recientemente, *Le partenaire* (2006-2007), de Hernán Marina. En ellos, el audiovisual reflexiona sobre sus propios límites para acceder a la realidad, e incluso sobre su participación en la construcción de hechos y situaciones sospechosas. El primero incluye un análisis pormenorizado de los numerosos clichés y giros lingüísticos sobre los que los videos testimoniales suelen construir sus sistemas de verdad para denunciarlos como artificiales y arbitrarios, recurriendo, al mismo tiempo, a una gran dosis de humor.

El humor es la clave también de los trabajos de Jorge La Ferla. Fundados en un intenso procesamiento de imágenes y sonidos, su estructura descansa en una singular hibridación de géneros y formatos, donde conviven el documental, la televisión, el video y el trabajo de investigación, hilvanados por la figura de un conductor que en lugar de organizar la enunciación parece contribuir a su total dislocación. Cada intervención de Richard Key Valdez – el conductor encarnado por el propio artista – corroe la estabilidad del testimonio que su presencia debería verificar, haciendo estallar las bases de sus imágenes-documentos (*Video en la Puna: El viaje de Valdez*, 1994; *Valdez habanero*, 1997; *Valdezen*, 2001).

El testimonio, incluso en sus aspectos más dramáticos, ha dado vida a propuestas que buscan proyectarse más allá del documento. El video *Algunas mujeres* (1992), de Sabrina Farji, se yergue como un modelo del abordaje de un tema crudo desde una perspectiva punzante y al mismo tiempo conceptual. Más recientemente, Graciela Taquini vuelve a trabajar con un testimonio ligado a la represión militar de los 70. En *Granada* (2005), recurre a la memoria de una amiga secuestrada para reflexionar sobre la incesante reinscripción y reformulación del dolor y el recuerdo. Julieta Hanono, en cambio, parte de una experiencia personal. Cámara en mano recorre los espacios donde estuvo detenida en los tiempos de la represión de Estado, amasando el documento con la mirada autobiográfica (*La alcaldía*, 2004; *El Pozo*, 2004-2005).

Aunque el proceso militar ha dejado una marca indeleble en la historia argentina, su protagonismo no ha agotado las posibilidades de revisar el pasado desde

una perspectiva crítica. Ricardo Pons es uno de los artistas que ha emprendido esta tarea en sentido amplio, interrogando los documentos con el objeto de profundizar la comprensión del presente. En sus trabajos, reexamina los proyectos de ciudades utópicas, el desarrollo y construcción del Pulqui – el avión de tecnología argentina que posteriormente sería el protagonista de un filme comercial⁶ –, el sueño de una Argentina industrial, la investigación nuclear en los tiempos de Perón, las luchas anarquistas, las esperanzas de la inmigración, las heridas sociales y políticas (*Sudtopía*, 2000; *Made in Argentina*, 2000; *Proyecto Pulqui II*, 2002, entre muchas otras piezas). En un lenguaje a medio camino entre el testimonio y el símbolo, Pons recorre fragmentos de historia y compone con ellos un rompecabezas incompleto pero reflexivo, donde imágenes y sonidos se tornan instrumentos analíticos.

En las obras de Andrea Juan y Florencia Levy, el documento adquiere otra dimensión. La primera recurre a él para desarrollar piezas de conciencia ambiental y ecológica (*Teoría de una catástrofe*, 2002; *Proyecto Antártida*, 2005). Levy, en cambio, investiga la vida urbana a la manera de una antropóloga. Focalizándose en los espacios habitables, en las viviendas de alquiler, los hoteles, los edificios en construcción, realiza una autopsia audiovisual de la ciudad de Buenos Aires a través de registros lacónicos que traducen la impasibilidad de ciertos entornos urbanos (*9 estudios para un paisaje*, 2005; *Turismo local*, 2007; *3 ambientes a estrenar*, 2007).

Desde sus primeras producciones, Carlos Trilnick mantiene una relación estrecha con el registro documental. Sin embargo, sus trabajos se resuelven siempre en un nivel poético. Obras como *La noche de los cristales* (1993) o *Argumento* (1992) están basadas en una exposición plástica y una performance teatral, respectivamente; no obstante, su pasaje al audiovisual posee una autonomía estética respecto de sus referentes. Aun cuando se ha movido entre disciplinas diversas, Trilnick ha sabido concretar los cruces sin perjuicio de ninguno de los medios, formatos o lenguajes involucrados. En sus frecuentes entramados de video, performance, instalación, literatura o danza, el resultado es siempre algo más que la suma de las partes. Sus piezas combinan poética y política de una manera muy singular. El video *De niño* (1995), realizado junto a Sabrina Farji y Remo Bianchedi, permanece como un modelo de fusión de ambos campos, y un antecedente de trabajos tan contundentes como *1978-2003* (2003), que recuerda la siniestra alianza del fútbol con la dictadura militar. Si, como sostenían las feministas, lo personal es político, en la obra de Trilnick lo político también es estético y hasta metafísico. Es importante, a la hora de revisar su producción, no pasar por alto este último aspecto, como lo pone de manifiesto uno de sus videos menos conocidos, pero sin dudas uno de los más bellos, *El hombre es una duda* (2005).

La influencia literaria y plástica de muchos realizadores que se aproximaron al mundo del videoarte indujo una serie de investigaciones sobre narrativas, metáforas y símbolos. En 1991, Luz Zorraquín produjo una obra que es un referente en la historia del medio en nuestro país, *Tango. El narrador*. Unas pocas



Anna-Lisa Marjak.
La brutalidad de los hombres, 1992

imágenes – un paisaje visto desde la ventana de un tren, unos caracoles – y un texto sobreimpreso – un diálogo entre dos personas – son material suficiente para elaborar un pequeño relato de amor y desencuentro, breve y poderoso a la vez. Dolores Espeja concentra la fuerza dramática de su video *Cuchillo de campo* (2000) en la colisión del texto omnipresente con unas imágenes casi invariables. Ese mismo choque, pero con un sentido diferente, se encuentra en algunas piezas de Carlos Essmann realizadas junto al poeta Daniel García Helder, como *Sardinas* (1997) o *Poesía espectacular film* (1995).

La poesía actúa de otra manera en los videos de Marta Ares. Textos escritos por la propia artista son el contrapunto de imágenes con frecuencia abstractas, que guardan una relación inexplicable con la palabra (*Acidez de estómago*, 1997; *miliminal*, 1999; *+ o - sangre*, 2005). *Lettre 1* (1996), de Gabriela Golder, incorpora la sensualidad enunciativa a la sensorialidad audiovisual, mientras algunas piezas de Graciela Ciampini, como *entrar_en_la_profundidad_de_la_distancia* (2005), provocan los sentidos mediante una sonoridad ininterrumpida y por momentos irritante.

La vía de la metáfora y el símbolo ha sido explorada también por Anna-Lisa Marjak en una obra emblemática, *La brutalidad de los hombres* (1992). La lucha por un huevo construye aquí una alegoría sobre la violencia, la dominación y la competitividad. Pocas veces se ha logrado concentrar tan amplia variedad de sentidos en un único objeto y un par de situaciones. Silvia Rivas lo hace en sus ambientes audiovisuales atravesados por el agua omnipresente (*Notas sobre el tiempo*, 2001),

o en sus videoinstalaciones más recientes, donde los rostros de seres marginales adquieren la relevancia del símbolo (*Pequeño acontecimiento*, 2005).

En otras ocasiones, el audiovisual electrónico es el instrumento de prácticas conceptuales que relativizan sus propiedades narrativas. Vehículo de ideas antes que de historias y situaciones, su contexto responde más bien al ámbito de las artes visuales, donde la tradición conceptual posee una historia extensa y consolidada. No es casual que la mayoría de los artistas que exploran esta vía provengan de ese terreno y muchas veces sólo utilicen el video como un medio eventual, en tanto les permite plasmar el sentido al que aspiran.

Gustavo Romano se ubica decididamente en esta vía. Su video *Lighting piece* (2000) exhibe la única imagen de un fósforo encendido que no se apaga jamás, parodiando una pieza de Yoko Ono que pide al espectador encender un fósforo y observarlo hasta que se extinga. Romano demuestra que en el mundo electrónico rigen otras leyes, y que la acción más simple y banal puede transformarse en la tarea más improbable o impertinente. Horacio Zabala sostiene el mismo planteo en su pieza *El juguete rabioso* (2002), donde una bola atraviesa un espacio urbano sin detenerse jamás. El infinito tiene tintes literarios y filosóficos en *La flecha de Zenón* (1992), de Jorge Macchi y David Oubiña. Aquí, la cuenta regresiva previa al comienzo de un filme se prolonga indefinidamente, clausurando la posibilidad de trascender el propio acto inaugural. Borges y Zenón de Elea son los referentes de esta obra que reflexiona sobre el tiempo en una multiplicidad de niveles.

Margarita Paksa aborda el mismo tema, pero tomando como modelo a Macedonio Fernández. En *Tiempo de descuento, cuenta regresiva, la hora cero* (1978), una persona corre en un sitio delimitado y en contrapunto con un *time code*, mientras el registro es manipulado electrónicamente. La obra metaforiza “a la especie humana, que corre, se afana, trabaja, sin poder liberarse de su encierro”, según palabras de la autora. Posteriormente, se presentó con el *performer* trotando al lado de un televisor que exhibía el video, en las Jornadas de la Crítica realizadas en el Centro Cultural Recoleta. Al día de hoy es el más antiguo que se conserva en nuestro país, por lo que constituye una pieza clave de la historia del videoarte argentino. En obras posteriores, Paksa ha depositado su atención en algunas particularidades del medio electrónico, como el ruido de transmisión – *Una tarde 94/05/78* (1994) – o el protector de pantalla de una computadora – *El descanso de Loreta* (1992). Aquí, las imágenes dan paso a una experiencia de la materialidad del medio, que al mismo tiempo es una crítica a su prepotencia como espacio casi exclusivo de la imagen contemporánea.



Gustavo Romano.
Lighting piece, 2000



Marcello Mercado.
Index Generator, 2004

Poéticas

Cómo en todas las artes, más allá de los procedimientos formales, los intereses compartidos y las corrientes estéticas, existen visiones y formas de hacer personales que otorgan singularidad a la obra de cada artista. En todas las manifestaciones confluyen estéticas y poéticas, lo colectivo y lo individual, aunque en distintas épocas se han valorado diferentes polos de la ecuación. En los períodos preburgueses, el arte era más bien una práctica colectiva, incluso si era ejecutada por una única persona. Pero la modernidad, aun cuando muchas veces estuvo organizada en grupos, otorgó especial atención al estilo personal, la expresión del genio del artista.

Hoy, lejos de las teorías de los dones y la genialidad, podemos destacar, no obstante, los rasgos singulares que caracterizan la obra de un autor. Para esto, antes que la categoría de estilo, parece más conveniente la de poética, en la medida en que permite aludir a tales rasgos sin establecer jerarquías – no existen unas poéticas mejores ni más adecuadas que otras – ni remitirlos a aptitudes extraordinarias. El estilo, casi siempre, fue pensado como una cualidad que permitía a un artista separarse de los demás, una señal de originalidad. Una poética refiere más bien a un universo propio, auténtico pero no necesariamente original, individual pero no competitivo. Todo artista posee una poética, incluidos los que adscriben a las teorías estéticas más rígidas. Todo artista posee un mundo, una mirada, una subjetividad. Por tal motivo, tomar la obra de algunos de ellos como objeto de análisis no persigue la finalidad de aislarlos. Se trata, más bien,



Gabriela Golder.
Reocupación, 2006

de ensayar otros rumbos para el abordaje del videoarte argentino, uno que no se circunscriba únicamente a un discurso de la generalidad.

A lo largo de los años, Marcello Mercado se ha transformado en una figura destacada de la videocreación argentina, aun cuando gran parte de su obra es desconocida por el público local. Trabajador incansable, de ideas contundentes y por momentos poco complacientes, ha sabido elaborar un cuerpo de producciones con una marca personal pocas veces vista, incluso en autores internacionales. Amante del abigarramiento y las intrincadas ediciones multicapas, incursiona también en piezas performáticas mucho más simples visualmente, pero no menos complejas en el nivel conceptual. La obra de Mercado está atravesada por un posicionamiento político irrenunciable. Impulsado por la violencia y la represión de Estado en nuestro país, sus trabajos fueron evolucionando hacia el análisis del poder y sus herramientas: la política, la economía, las leyes, los sistemas disciplinarios, las formas de exclusión, la brutalidad, la manipulación ideológica, la crueldad, la violencia corporal, la coacción psicológica. El proyecto de traducir *Das Kapital* de Karl Marx al discurso audiovisual ha sido el eje de un conjunto de piezas que superaron con creces el plan original, para ofrecernos una visión dura y sin concesiones – ni argumentales ni estéticas – sobre el mundo contemporáneo.

Gabriela Golder parte con frecuencia de conflictos políticos, aunque su perspectiva suele ser más particularizada. A veces indaga en historias personales, incluso autobiográficas (*Tras los ojos de las niñas serias*, 1999; *En memoria de los pá-*

jaros, 2000); otras se mueve en el nivel comunitario (*Heroica*, 1999, realizada junto a Silvina Cafici; *Vacas*, 2002; *Reocupación*, 2006). Se desplaza con naturalidad entre la poesía y el testimonio, entre el video monocanal y la videoinstalación. Algunos de sus trabajos tienen un componente documental y hasta antropológico preciso; sin embargo, su resolución formal los ubica en el terreno conceptual y alegórico. Gran parte de sus piezas han sido producidas en las múltiples residencias que ha realizado en diferentes lugares del globo. Este nomadismo le ha permitido llevar adelante un cuerpo de obras nutrido sin tener que emigrar, como sucedió con muchos otros artistas. Al mismo tiempo, ha teñido su trabajo con metáforas del exilio y el desplazamiento, de lo local y lo universal. Más allá de los contextos que articula, su mirada es profundamente humana.

Charly Nijensohn, en cambio, pertenece al grupo de los artistas en la diáspora. Radicado en Berlín desde la crisis de 2001, continúa, no obstante, con los lineamientos generales que dan vida a su obra desde los tiempos en que pertenecía al colectivo Ar Detroy. Su poética es más bien intimista, a pesar de trabajar en amplios espacios abiertos. La naturaleza es el marco casi invariable de sus exploraciones sobre la resistencia a las adversidades, la perseverancia, la persistencia. El entorno hostil acentúa el impacto emocional de sus videos y la entereza espiritual de sus personajes, seres enigmáticos que enfrentan las inclemencias del paisaje con disciplina y tesón. Éstos aparecen aislados o en grupos, pero cuando esto último sucede no parece haber comunicación entre sus componentes. La soledad es otro tema constante, aunque su sentido es menos social que metafísico. Sus trabajos recientes son videoinstalaciones de tres o cinco pantallas de grandes dimensiones (*La caída de un sistema*, 2005). La relación del espectador con éstas repite el contraste entre los personajes de las cintas y la inmensidad que los rodea.

En el extremo opuesto, Eugenia Calvo apela a un entorno inmediato y familiar: su propia casa. En ella descubre todos los elementos necesarios para producir una transfiguración del universo que la rodea. Pequeñas intervenciones,

acciones mínimas producen verdaderas revoluciones (*Un plan ambicioso*, 2006). Su trabajo implementa una poética de lo posible, una reinención de lo cotidiano, en palabras de Michel de Certeau. Gustavo Caprín trabaja igualmente en entornos familiares y ejecutando pequeñas performances. Pero sus acciones ofrecen mayor protagonismo a los objetos que utiliza, al punto de tornarlos depositarios de una fuerte carga expresiva (*How to Build a House*, 2002). Empleando una cámara sensible a la oscuridad



Diego Lascano.
Arde Gardel, 1991

y trabajando en entornos de escasa luz, consigue una imagen monocroma, verdosa, que se ha constituido prácticamente en una marca autoral. Otro punto importante en sus piezas son los encuadres, que fomentan continuas confusiones y desajustes perceptivos.

Entre los artistas que han marcado la historia del medio, Diego Lascano fue poseedor de una poética muy particular. Su mundo estuvo conformado por imágenes planas recortadas y móviles, producto de las primeras incursiones de la tecnología digital en el ámbito del soporte electrónico. Obsesionado por los aviones, plasmó situaciones e historias donde éstos solían ser los protagonistas, como el accidente aéreo que le costó la vida a Carlos Gardel (*Arde Gardel*, 1991) o las meditaciones filosóficas de Antoine de Saint-Exupéry como piloto de guerra (*Saint-Ex*, 1993). Pionero de la animación digital, otra marca constitutiva de su trabajo fue el humor. La narrativa de sus videos opera mediante una asociación de imágenes acompañada por algunos pocos textos; el resto corre por cuenta del espectador. Sus pantallas pobladas de figuras planas, de colores saturados y con movimientos en bucle, son probablemente las más reconocibles de todo el videoarte argentino.

La vía de la animación es también característica en la obra de Pablo Rodríguez Jáuregui. Sin embargo, su trabajo oscila entre el videoarte y la animación tradicional. Sus videos poseen líneas argumentales claras, y están basados en la construcción de personajes y situaciones. En años recientes, incursionó en el terreno de la animación tridimensional introduciendo esta técnica en el circuito del videoarte local, pero también en festivales de cortometrajes e incluso en el ámbito televisivo, espacios donde el artista ha adquirido notoriedad⁷.

El mundo de la televisión es un referente inmediato en la obra de Gastón Duprat y Mariano Cohn. Formados en el ámbito de la videocreación, sus producciones alcanzaron el medio televisivo e incluso el cinematográfico, con un estilo plenamente identificable, irónico e irreverente, basado en la observación y puesta en crisis de personas, espacios, costumbres y situaciones. Sus obras suelen tener un carácter episódico. Bloques audiovisuales breves se unen generando una visión de conjunto fragmentada, que en lugar de organizarse según una lógica narrativa se aproxima más bien a la enumeración. Este procedimiento se identifica tanto en piezas cuyo objetivo es el catálogo – *Enciclopedia* (2000) – como en otras donde esa finalidad no es tan evidente – *Circuito* (1997) –. La misma estructura subyace en algunos de sus programas para la televisión – como *Televisión abierta* (1999), uno de los más conocidos – e incluso en su filme comercial, *Yo presidente* (2006).

Prácticas

Entre los medios audiovisuales, el video es el que mejor ha conseguido desprenderse de la completa instrumentalización comercial. El cine y la televisión apenas han podido escapar de la industria del entretenimiento. Si bien ha habido experiencias de televisión comunitaria y cine *underground* o alternativo⁸, lo cierto es que el grueso de la producción televisiva y fílmica ha quedado

relegado a las transmisiones por cable o aire y a las salas – hoy multisalas – cinematográficas, respectivamente. La presión mercantil ha cercenado una parte importante de las posibilidades expresivas y creativas de estos medios, obturando el desarrollo de otras prácticas que hubieran ampliado las potencialidades de la producción audiovisual.

Sin embargo, en nuestro país, no podemos echarles la culpa sólo a los intereses económicos. Lamentablemente, el interregno militar de los años 70 y 80 indujo la desaparición de algunas experiencias con la televisión⁹ y de ciertas prácticas de cine alternativo, experimental y militante, que habían comenzado a expandirse en los años anteriores. Si bien parte de esta producción sobrevivió con dificultad, la dictadura impuso un corte profundo que impidió el diálogo, las influencias y las continuidades entre los realizadores anteriores y posteriores a ese período. Hoy sólo podemos preguntarnos qué hubiera sucedido si las incursiones tempranas en la imagen electrónica de Marta Minujín, David Lamelas y Lea Lublin, los filmes experimentales de Rodolfo Kuhn, David José Kohon, Osías Wilenski y Oscar Bony, o los filmes testimoniales y militantes del *Cine de Base*, el *Tercer Cine*, Carlos Nine y Raúl Berceyro no hubieran dejado de circular. Es imposible saberlo; sin embargo, la historia hubiera sido definitivamente otra.

Por fortuna, un pequeño grupo de realizadores del cine experimental tuvo cierto contacto con el videoarte. Narcisca Hirsch y Claudio Caldini, autores de una obra increíble y todavía poco reconocida en el terreno del cine *underground*¹⁰, establecieron lazos con los jóvenes artistas del video, consolidando vínculos necesarios y muchas veces fructíferos. La importancia de estos autores no radica únicamente en su obra, sino también en haber sido grandes difusores de la producción filmica experimental. Con ellos, una parte valiosa de la visualidad de los 70 y 80 recuperó su productividad estética.

Tras la caída del gobierno militar en 1983, la corriente filmica activista también recuperó su presencia en el terreno audiovisual. Su legado fue recogido por las escuelas de cine, en particular las documentalistas, que vieron en esa producción reflexiva el germen de un uso posible del medio electrónico. Algunos de los primeros grupos de videastas provenían de esas escuelas o poseían una clara influencia del cine militante. Sus acciones tempranas se propusieron cuestionar la televisión mediante un discurso muchas veces irónico, siempre crítico y para nada instrumental. Piezas como *The man of the week* (1988), de Luis María Hermida y Boy Olmi, o *Reconstruyen crimen de la modelo* (1990), de Andrés Di Tella y Fabián Hofman, son modelos de esta actitud crítica e inconformista.

Pero el cine militante es recuperado preferentemente en una práctica que se profundiza tras la crisis política de 2001: el videoactivismo. Aunque algunos grupos eran preexistentes, muchos se formaron al calor de las manifestaciones y enfrentamientos sociales del 19 y 20 de diciembre, con la urgencia de plasmar los agudos acontecimientos que se gestaban en las calles y las plazas. Un buen número de artistas se unen o relacionan con estos grupos, estableciendo vínculos entre el pensamiento estético y la militancia social. Sebastián Ziccarello, por sólo poner un ejemplo, tras impactar en el mundo de la videocreación con *I. Elipse* (2000),

se une al grupo Venteveo Video produciendo una serie de piezas de neto corte político y testimonial (*La bisagra de la historia*, 2002). Otros grupos, como Argentina Arde e Indimedia Argentina, también cuentan con artistas entre sus filas. El colectivo Etcétera constituye un caso particular en este panorama. Proveniente del mundo del teatro y la intervención pública, ligado a los escraches organizados por la agrupación H.I.J.O.S. pero sin perder de vista su capacidad de aportación estética, utiliza el video como un medio para el comentario crítico, parodiando con frecuencia a la televisión. Su tono irreverente y burlón excede todos los límites del testimonio, posicionándose como una voz denunciante, aguda y mordaz.

El video adopta otro tipo de uso político en el *cine de la urgencia* de Gregorio Anchou. Inspirado por la frase de Fernando Birri “un cine perfecto es inmoral en un mundo imperfecto”, el artista ensaya una poética de lo inmediato donde las preocupaciones formales son relativas frente a la necesidad de capturar la vida. “El lenguaje es una cuestión ideológica –sostiene en un manifiesto inédito¹¹–. No es necesario descartar hitos lingüísticos tales como guión, intertítulos, argumentos, personajes y plano/contraplano, tan útiles en tantos casos, sino rejerarquizarlos por debajo del registro inmediato de la vida [...] Cuanto más humilde es la factura, mayor es su valor como testigo de la era”. Con estas ideas en su cabeza realizó una *remake* del film *Safo. Historia de una pasión* (1943), de Carlos Hugo Christensen, ambientada en sus entornos cotidianos, e interpretada por actores independientes y amigos.

Desde su aparición, una de las características más celebradas del video fue su portabilidad. La autonomía de las cámaras y los dispositivos de proyección actuales, de dimensiones cada vez más pequeñas y con un peso en disminución permanente, fomentan el abandono de los estudios y los ámbitos cerrados para alcanzar el espacio público. La intervención en sitios específicos (*site specific*) se ha vuelto una práctica posible y común en los últimos años, de la mano de los artistas que buscan intervenir los lugares cotidianos, allí donde transcurre la vida.

En 2000, Luis Campos y Jorge Caterbetti realizaron *Todo lo que reduce es oro*, una intervención en la fábrica IMPA, recuperada por sus trabajadores. Un conjunto de performances y videos ocuparon el lugar, llamando la atención sobre su historia y su presente, sobre la coyuntura política de las industrias recuperadas y sobre la vida particular de los obreros. Monitores ubicados entre las máquinas exhibían entrevistas a éstos, en el contexto mismo de su trabajo. El espacio se impregnó de historias y anécdotas personales, de humanidad y conflicto, de visitantes ocasionales y de otra sensorialidad. Cuatro años más tarde, el grupo de arte callejero Periferia realizó proyecciones de imágenes históricas y de textos sobre la fachada del Cabildo, activando su conflictividad, utilizando el espacio público como una arena para la reflexión y el debate, convocando la memoria política.

Durante el verano de 2007, la ciudad de Buenos Aires fue el escenario de una



Gregorio Anchou.
Safo. Historia de una pasión,
2002



Leonello Zambón.
Concierto para violines y cacerolas, 2007

serie de intervenciones urbanas electrónicas que dialogaron con edificios públicos emblemáticos. La fachada de la Facultad de Derecho acogió el video *La brutalidad de los hombres* (1992), de Anna-Lisa Marjak, una metáfora sobre los antagonismos y la competitividad, mientras la Facultad de Ciencias Económicas fue el soporte del video *La recolección. Bricolage contemporáneo* (2005), de Matilde Marín, una mirada poética al mundo del reciclaje y la precariedad social que lo rodea. Silvia Rivas intervino el frente del Círculo Militar, sobre la avenida Santa Fe, con imágenes de individuos marginados, y Gabriela Golder proyectó las acciones mudas de un grupo de desocupados sobre la fachada de la ex fábrica Canale. Leonello Zambón ocupó el edificio de la Legislatura porteña, frente a la Plaza de Mayo, con su *Concierto para violines y cacerolas* (2007), una pieza realizada especialmente para el lugar que articulaba ingeniosamente la música “cultura” del violín – en ese edificio funciona la Casa de la Cultura – con la espontánea de las manifestaciones sociales, los cacerolazos. Andrés Denegri y Enrique Casal produjeron un audiovisual en vivo y en tiempo real tomando las imágenes y los sonidos que rodean a la plaza Flores y proyectándolos sobre el edificio del Banco de la Nación Argentina ubicado frente a ese sitio, apropiándose de la práctica de los DJ y VJ.

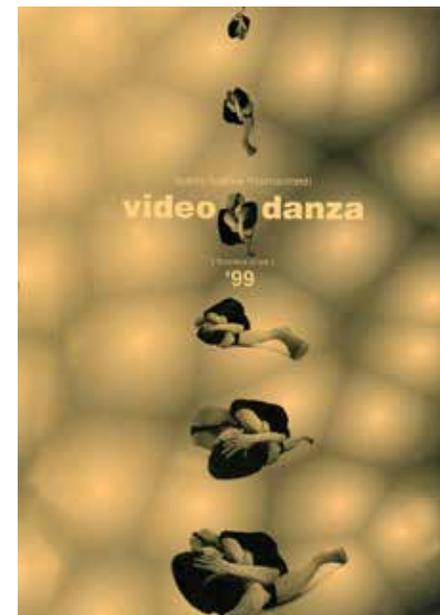
Dos años antes, Margarita Bali intervino la fachada del Ministerio de Cultura de la Nación con su pieza coreográfica *Pizzurno pixelado* (2005), producida en el marco del Proyecto Cruces del Festival Internacional de Teatro. Bailarines en vivo y virtuales convivían en el frente del edificio, creando situaciones que

realzaban la arquitectura del Palacio Pizzurno, la sede de la agencia ministerial. Bali es una pionera en la utilización del video en el ámbito escénico. Desde 1994 diseña coreografías que interceptan piezas de danza en vivo con audiovisuales creados especialmente para dialogar con ellas. Esta práctica, que se ha dado en llamar *danza multimedia*, es una de sus máximas aportaciones al mundo de la producción coreográfica argentina¹² y un ámbito de experimentación constante para esta incansable artista.

La intersección de la danza y el video da vida a una práctica de características específicas, la videodanza¹³. Desde 1995 se lleva a cabo en nuestro país un Festival Internacional dirigido por Silvina Szperling, uno de los primeros en el mundo que se focaliza en este tipo de actividad. En sus diferentes ediciones, el festival ha exhibido lo mejor de la videodanza internacional y ha promovido la realización local a través de premios, ayudas para la producción, talleres y otras actividades de reflexión. En la actualidad, conforma una alianza con el *Festival Internacional de Videodanza de Uruguay* y el *Festival Dança em Foco*, de Río de Janeiro, en el Circuito Videodanza del Mercosur. En la Argentina existen numerosos autores que frecuentan esta producción. Entre ellos, puede destacarse a Margarita Bali, Silvina Szperling, Paula de Luque y Daniel Böhn, entre muchos otros. Obras como *Temblor* (1993), de Silvina Szperling; *Arena* (1998), de Margarita Bali; *El Territorio* (1996), de Paula de Luque, o *Linda Manera* (2003), de Sofía Mazza, constituyen momentos elevados de un género en constante expansión.

Cercana en su relación del cuerpo con la cámara, pero diferente en su estética y propósitos, se encuentra la videoperformance. En ésta, el cuerpo es el eje de una acción que siempre es protagonista, a pesar de las múltiples aportaciones que pueda introducir el lenguaje electrónico. En todos los casos se trata de acciones realizadas especialmente para ser registradas en video. Pero la potencia del acto performático es el punto central alrededor del cual se organizan los recursos de la imagen y el sonido.

A mediados de los 90, el Grupo Fosa exploró esta vía de trabajo con asiduidad. Sus videos poseían un sentido escenográfico y onírico, con una edición precisa que concentraba las acciones y les otorgaba un carácter alegórico. En muchas ocasiones, el video fue parte de sus intervenciones en vivo, introduciendo des-



5to. Festival Internacional de Videodanza, 1999

de la imagen información que los cuerpos no podían ofrecer. Uno de sus integrantes, Javier Sobrino, continuó en la línea de las videoperformances. A través de una serie de piezas, investigó la realidad del lenguaje y las palabras, creando acciones y videos en los que recurría a un idioma inventado para hablar de unas imágenes y unos textos en gran medida enigmáticos.

Los primeros videos de Inés Szigety también comprometían el cuerpo y la palabra. La edición operaba sobre el registro de personas que hablaban para exaltar los tiempos muertos, singularizar los vocablos, multiplicar los gestos involuntarios. Más tarde, la propia artista pasa a protagonizar sus piezas. El encuadre la encierra en su acción, la contiene, mientras la edición concentra el acto reiterado de encintarse o engramparse (*Encintándome*, 2004; *Engrampándome*, 2004). Szigety vuelve a poner el cuerpo en una ironía dirigida al videoarte y su mercantilización, *Video ya!* (2005), aunque aquí hay un juego con la imagen electrónica y el texto que excede lo mera-

mente performático.

Tres artistas cordobeses abordan el video y la acción desde perspectivas diversas. Federico Falco parte de su historia familiar para indagar algunos aspectos de la identidad individual y social, donde conviven los espacios rurales, las huellas de la historia y la violencia (*Agrícola y ganadera*, 2004; *Estudio para horizonte en plano general*, 2003). Leticia El Halli Obeid diseña pequeñas acciones a la manera de ejercicios en contextos de intimidad o aislamiento (*Headphones*, 2001; *Orden*, 2003; *Escribir, leer, escuchar*, 2003; *Relatos*, 2005); Paola Sferco también investiga los espacios de la intimidad, enfocando situaciones que convocan el desconcierto (*Dialogado*, 2003; *Encuentros corporales*, 2006).

Una de las prácticas más corrientes y de mayor desarrollo en los últimos



Mariano Sardón.
Libros de arena, 2003-2004

años es, sin lugar a dudas, la videoinstalación. Esta expansión del audiovisual hacia el espacio, que incorpora al espectador en un sentido más físico que el monocal, permite relativizar la presión narrativa y explorar las lecturas fragmentarias e incompletas, la indeterminación de los desplazamientos, el impacto de las escalas, la exaltación sensorial de imágenes y sonidos. Entre los artistas que incursionan en este formato con mayor constancia se encuentran Carlos Trilnick, Silvia Rivas, Charly Nijensohn, Iván Marino, Gustavo Romano, Sebastián Díaz Morales y Gabriela Golder.

En tiempos recientes, estas producciones dan paso a las instalaciones interactivas, donde el audiovisual electrónico puede ser manipulado en tiempo real,

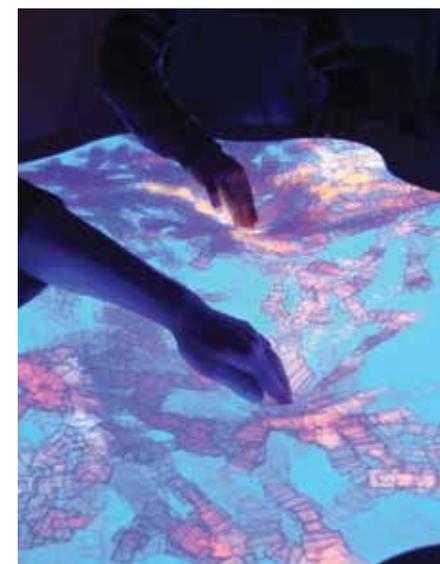
y con frecuencia, por el público. En *Libros de arena* (2003-2004), por ejemplo, Mariano Sardón proyecta textos referidos a Jorge Luis Borges tomados de la Internet, sobre la sombra que producen los espectadores al pasar sus manos sobre un cubo de arena. En *Divergencia diferente de cero* (2001-2002), las palabras contenidas en dos libros abiertos se intercambian cuando el público golpea sus manos. El grupo Proyecto Biopus trabaja preferentemente en esta área. Su obra *Sensible* (2007) está conformada por una pantalla sensible al tacto donde los usuarios pueden producir formas que pasan integrar un ecosistema virtual. Las relaciones entre estas formas determinan la evolución posterior de la pieza, así como su universo sonoro.

Finalmente, el video encuentra un sinnúmero de formatos, espacios, posibilidades y usos en la obra de artistas provenientes de las más variadas disciplinas que se acercan a él de manera eventual o que lo incorporan junto a otros soportes y medios. La mayoría no tiene una formación específica en los discursos audiovisuales; sólo llega a ellos a través de la curiosidad y aprovechando las facilidades de producción que otorgan las tecnologías contemporáneas, cada vez más accesibles y amigables.

Fabiana Barreda ha comenzado a integrar la fotografía, el dibujo y el video. En su investigación sobre los cuerpos, la arquitectura, la naturaleza y el hogar ha elaborado un conjunto de animaciones y videoobjetos que dialogan con fotografías e ilustraciones digitales, en instalaciones que reflexionan sobre nuestra relación con los hábitats naturales y artificiales (*Arquitectura del deseo*, 2006). Juan Mathé ha producido algunos de los videoobjetos más memorables del arte argentino, trabajando con monitores desnudos y en movimiento que desafían la inercia de la pantalla (*Proyecto para un salto al vacío*, 2002).

A partir de fotografías y maquetas, y recurriendo a los cambios de escala, Lila Siegrist compone pequeños paisajes dislocados (*Silenciosos*, 2006). Sebastiano Mauri ha proyectado imágenes en movimiento sobre retratos fotográficos, generando rostros de gran extrañeza (*Faded*, 2004). Su trabajo incluye también videos de carácter conceptual, donde el audiovisual es a veces una mirada y otras un registro (*I Believe in God*, 2007; *The Song I Love To*, 2005).

El video se cruza permanentemente con la música electrónica, los videojuegos y la cultura digital en general. Como parte de un universo medial donde los límites se vuelven cada vez más imprecisos, la informatización de los sonidos



Proyecto Biopus.
Sensible, 2007

y las imágenes electrónicas fomenta los intercambios y las hibridaciones para dar vida a experiencias innovadoras, como las sesiones de VJ. Algunos artistas, como Jorge Castro, han encontrado en ese ámbito un espacio sin igual para la creación audiovisual, un entorno que les ofrece, además, un contacto vivo e inmediato con el público. Para un artista como Jorge Haro, que utiliza la imagen electrónica desde hace muchos años en sus conciertos, el video es a veces un sitio para ejercitar cierta intimidad (*Video 7 [autorretrato]*, 1997), y otras, para desarrollar experiencias sonoras (*Cotos_05*, 2006). Estanislao Florido lo usa para congeniar la historia del arte y el conflicto social con la estética de los videojuegos (*Cartonero*, 2006), un género que ha formado visualmente a numerosas generaciones.

Porque el video se ha transformado, con los años, en algo más que un medio que los artistas emplean en determinadas ocasiones. En un entorno crecientemente tecnologizado, el audiovisual electrónico ocupa un lugar cada vez más destacado en la historia, la memoria, la interpretación de la realidad, la vida. Su uso ha configurado estéticas, pero ha permitido también la expresión y la elaboración de prácticas y estrategias para investigar, interpelar y confrontar el mundo contemporáneo. El videoarte argentino ha frecuentado estos senderos, y prolonga con su marcha la potencialidad de un medio en constante devenir.

Notas

¹ En este sentido, el videoarte argentino sería, para los alcances de este ensayo, un campo discursivo, según el concepto desarrollado por Michel Foucault (en *La arqueología del saber*, México, Siglo XXI, 19ª ed., 1999).

² Sobre la construcción de esa pureza y su artificialidad puede consultarse mi ensayo: “A propósito de la hibridez de los nuevos medios”, en Colectivo Troyano (ed.). *Instalando / Installing. Arte y cultura digital*. Santiago de Chile: LOM Ediciones, 2007.

³ Su referente literario más común es Roberto Arlt, presente en obras como *El hombre apocalíptico* (2002) o *El visitante enigmático* (2003).

⁴ Andrés Di Tella y Fabián Hofman son los responsables de una de las obras claves del videoarte argentino – *Reconstruyen crimen de la modelo* (1990) – y de cortos documentales en la línea del documental de autor, como *Guía del inmigrante* (1993). Los trabajos personales de Di Tella en la tónica del documental de autor han llegado incluso al circuito comercial (*Fotografías*, 2007; *La televisión y yo*, 2002).

⁵ En aquella época se hablaba preferentemente de *video by artist* (video de artista) y no de videoarte, como lo hacemos hoy.

⁶ Pulqui. *Un instante en la patria de la felicidad* (2007), de Alejandro Fernández Mouján.

⁷ Sus trabajos han sido emitidos con frecuencia en el programa *Caloi en su tinta*, de Canal 7.

⁸ Una excepción particularmente importante la constituye el *cine expandido* que se desarrolló durante las décadas de 1960 y 1970. Al respecto puede consultarse Youngblood, Gene. *Expanded*

Cinema. New York: Dutton, 1970. Para conocer su desarrollo en la Argentina, se puede consultar mi ensayo “Fuera de las formas del cine. Experiencias de cine expandido en la Argentina”, publicado en las actas de las Segundas Jornadas Nacionales: El cine y las artes audiovisuales. *Enfoques analíticos y transdisciplinarios*. Buenos Aires: EINCITED; Universidad de Buenos Aires, 2001.

⁹ Para ampliar este tema puede consultarse mi ensayo “Arte y tecnología en la Argentina. Los primeros años”, publicado en *Leonardo Electronic Almanac*, 13:4, Abril 2005.

¹⁰ Para ampliar este tema puede consultarse mi ensayo “Buenos Aires Underground”, presentado en la *Jornada de Homenaje: Los Primeros Cien Años de Cine en Argentina*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras (UBA), 1997.

¹¹ Anchou, Gregorio, “Por un cine de la urgencia”, manifiesto inédito, Madrid, 2003.

¹² Margarita Bali es cofundadora, junto a Susana Tambutti, de una de las compañías claves de la danza contemporánea argentina, Nucleodanza

¹³ Para ampliar las características de este formato, se pueden consultar mis ensayos “Videodanza: otro bastardo en la familia” (1995) y “Videoarte y videodanza en una (in)cieta América Latina” (2007), incluidos en este libro.

C.1 / 05

VIDEOARTE Y VIDEODANZA EN UNA (IN)CIERTA AMÉRICA LATINA



Ricardo Lanzarini.
28 round, lugar, este, estrategia, 1998-1999

Como sucede en el ámbito internacional, la producción electrónica en América Latina pasa por un momento que es al mismo tiempo eufórico y crítico.

Por una parte, parece haberse consolidado el reconocimiento institucional largamente esperado por los artistas que durante las décadas de 1980 y 1990 lucharon denodadamente por espacios de exhibición, medios de producción y aceptación pública. Museos y galerías de arte han abierto sus puertas a los trabajos en video. La crítica dirige hoy su mirada hacia ellos, mientras las investigaciones históricas y teóricas, académicas e independientes, comienzan a circular, reafirmando los valores de una producción que se presiente madura y en línea con el circuito artístico contemporáneo. Los artistas encuentran un camino allanado hacia la exhibición, y sus prácticas aportan a un contexto integrado, donde las principales reflexiones estéticas se formulan en común.

Pero por otra parte, se percibe igualmente un cierto agotamiento del medio y sus lenguajes. En cierta medida, el videoarte se ha vuelto "histórico". No se trata, únicamente, de que los medios digitales – con sus múltiples posibilidades y formatos – comiencen a ser más atractivos a los artistas más jóvenes o afines a las tecnologías recientes. La producción electrónica ha comenzado a estandarizarse, a hacer evidentes sus clichés, incluso a aburguesarse. Las experimentaciones formales que caracterizaron los inicios del medio, han dado paso a formulaciones conceptuales a veces previsibles o endeables. Así, el videoarte se presenta, por momentos, como una mera producción estetizante, correcta pero sin demasiado interés, viva pero sin energía. Hoy se lo enseña en las universidades, forma parte de los fondos de museos y colecciones privadas, triunfa en ferias artísticas y bienales, adecuándose con demasiada facilidad al camino de la espectacularización que sigue cierta corriente del arte actual.

Esta situación ambivalente posee sus particularidades en el contexto latinoamericano. Ante todo, porque dicho contexto no es homogéneo. La institucionalización del videoarte es un hecho que sólo se verifica en ciertas ciudades y en circuitos muy específicos. Gran parte de la producción videográfica circula por senderos menos celebrados, construyendo sus propios entornos y públicos. En manos de algunos artistas o activistas, el video es todavía un medio de expresión portador de discursos políticos, miradas cuestionadoras y preguntas inquietantes, cuando no de testimonios y aproximaciones agudas a la realidad cultural o social. Esta cualidad es aun hoy una de sus marcas más reconocidas, la que le brinda su frescura, cierta identidad y mucho interés.

Aun así, resulta bastante problemático hablar de un videoarte latinoamericano. En los últimos años han habido múltiples intentos por desarticular la noción de una América Latina unida por un lenguaje y un pasado colonial comunes¹. A esto se suma la escasa intercomunicación existente en su interior, el hecho efectivo de que son más frecuentes los contactos entre los países que la conforman y Europa o los Estados Unidos, que las relaciones de tales países entre sí.

Sin embargo, artistas, curadores y teóricos sostienen la necesidad estratégica de fortalecer las relaciones entre los países de la región, a fin de construir espacios de producción y reflexión que provean un contexto artístico e intelectual a la

creación regional. Para esto, es necesario evitar el uso del término “latinoamericano” en sentido descriptivo o categorial, utilizándolo en cambio en forma funcional o estratégica, para sumar esfuerzos y no para ocultar las diferencias internas, los procesos sociales, políticos y culturales particulares, las raíces, historias e identidades singulares. Con este criterio, es posible entonces referirse a la producción artística latinoamericana. Y con estas miras se han implementado y se siguen generando numerosos proyectos regionales.

De hecho, el videoarte se ha favorecido especialmente de los lazos locales estratégicos. Los numerosos festivales dedicados a la creación electrónica en América Latina han concedido siempre una importancia particular a la necesidad de mostrar trabajos de la región, no sólo debido a la comunidad idiomática sino principalmente por la afinidad de contextos, tanto socio-políticos como de producción y circulación. La mayoría de esos festivales basan su estructura en los contactos entre curadores y artistas antes que en los apoyos institucionales. Así, han sido y continúan siendo los propios realizadores quienes delinear el circuito del videoarte latino.

Tras estas aclaraciones, lo que sigue sólo puede ser un posible panorama de la producción electrónica latinoamericana, voluntariamente incompleto y parcial.

El videoarte posee una sólida tradición en América Latina, aunque la tecnología electrónica sólo estuvo realmente accesible a partir de la década de 1980². Las influencias sobre las producciones pioneras fueron de muy diversa índole: las artes visuales, el cine experimental, la televisión, el *cinema novo*, el *tercer cine*, el documental. Si bien no existe una derivación directa desde estos medios y géneros hacia el video, no puede dejar de reconocerse su contribución, en particular sobre las poéticas experimentales o de crítica social que forman el grueso de la creación videográfica de los primeros tiempos.

La dificultad de acceder a la tecnología necesaria para producir ha sido una marca indeleble en el videoarte latinoamericano. Hoy, a pesar del abaratamiento de los recursos básicos, el problema no ha desaparecido por completo. En la mayoría de los países, las condiciones de financiamiento para las piezas electrónicas dependen de escasos subsidios, premios o ayudas para la producción; un reflejo no sólo de las débiles economías locales sino también de sus inciertas políticas culturales.

Estas circunstancias, sumadas a las condiciones socio-políticas particulares de cada país, ha conducido a un uso estratégico y crítico de los medios, que se pone en evidencia tanto en la opción voluntaria de las bajas tecnologías (*low-tech*)³ – que no sólo reflexiona sobre la situación en América Latina sino que también cuestiona la fascinación por las altas tecnologías de los países centrales – como en el desarrollo de un fuerte compromiso con temas sociales y políticos. De hecho, esta última vertiente tiene fuertes raíces en la historia de la cinematografía y las artes visuales locales, y constituye una de las marcas más reconocibles en el arte latinoamericano.

Las producciones *low-tech* se han inclinado usualmente por la ironía, la parodia y otras perspectivas críticas. La video instalación *28 round, lugar, este, estrategia* (1998-99) de Ricardo Lanzarini, por ejemplo, hace referencia, irónicamente,



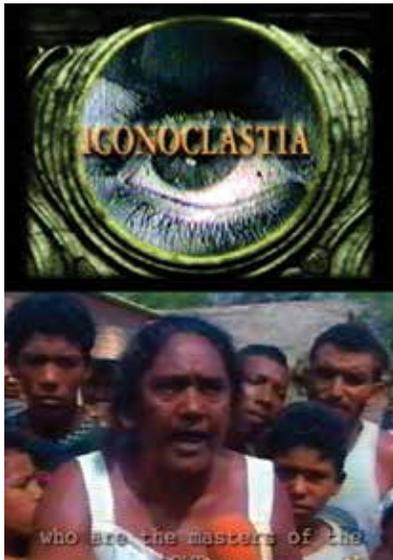
Álvaro Zavala.
Atipanakuy, 1999

tanto a la escultura cinética⁴ como a la utopía del progreso tecnológico, evocando además la historia política uruguaya. La pieza está compuesta por una bicicleta fija conectada a un cartel luminoso fragmentado, que exhibe la frase de Lenin “El comunismo es el socialismo más la electrificación de la URSS”, la única definición de comunismo que encontró el artista en su Uruguay natal durante la dictadura militar de los años 1970s. Su compatriota Martín Sastre creó la *Martín Sastre Foundation for the Superpoor Art* (2002), una falsa fundación accesible a través de Internet que sugiere a los coleccionistas internacionales la adopción de un artista latinoamericano como una forma de contribuir al desarrollo del arte contemporáneo. La boliviana Narda Alvarado ha recurrido a la ironía también para abordar ciertos problemas políticos y de género. En *Del Atlántico con Amor* (2003) la artista entrega un balde con agua del Océano Atlántico a representantes de la Marina Boliviana, evocando el conflicto entre su país y Chile por la salida al mar. En *Firemen* (2001), utiliza el cuerpo de varios hombres como superficie abrasiva sobre la que enciende unas cerillas.

El uso de tecnologías obsoletas o de recursos técnicos básicos aparece con frecuencia en el videoarte latinoamericano como una forma de evitar las imágenes refinadas y los lenguajes sofisticados, otorgando mayor relevancia a la eficacia discursiva de las piezas. En el video *Atipanakuy* (1999) de Álvaro Zavala, por ejemplo, simples efectos *chroma-key* son suficientes para desarrollar una mirada reflexiva y poética sobre la juventud peruana actual y su relación con la herencia incaica. Al confrontar ambas realidades, el artista promueve la meditación

sobre la difícil persistencia de las tradiciones locales en un mundo crecientemente globalizado.

El grupo colombiano Quiasma ha desarrollado un proyecto basado en documentales de video para llamar la atención sobre la singular diversidad y la realidad fragmentada de su país. Divididos entre regiones controladas por el gobierno y grandes extensiones controladas por las guerrillas, los colombianos difícilmente poseen un retrato integrado de su propio territorio. Con esta situación en mente, los miembros de Quiasma produjeron pequeños videos y tomaron muestras de sonido de las múltiples fiestas y rituales que se realizan en todo el país, con el fin de crear una cartografía local compleja basada en las tradiciones y las marcas culturales, que vaya más allá de la fragmentación política. El video se transforma, de esta manera, en el medio que permite reconstruir la identidad local en el marco de un contexto turbulento.



José Alejandro Restrepo.
Icoloclastia, 2000

La producción y circulación social de textos, sonidos e imágenes es una preocupación constante de los video artistas latinos. Algunos de ellos están interesados particularmente en la forma en que los medios de comunicación construyen el universo imaginario de un gran número de personas, en tanto no suelen existir canales sociales alternativos. Los medios tradicionales, como la prensa, la radio y la televisión poseen todavía una penetración profunda en los países de América Latina. Por tal motivo, para algunos artistas la deconstrucción de tales medios es mucho más importante que el incremento del acervo audiovisual. Así, la apropiación de los medios y la desviación de las imágenes culturales son todavía prácticas regulares entre los artistas latinoamericanos.

El colombiano José Alejandro Restrepo trabaja desde hace mucho tiempo con imágenes apropiadas de la televisión. Su obra se centra en las representaciones religiosas y la cobertura mediática de la política, con el fin de revelar las profundas raíces que unas y otra poseen en la sociedad colombiana. Para su video *Icomonía* (2000) – una pieza compuesta por dos partes, *Iconofilia* e *Iconoclastia* – recurrió a los noticieros televisivos y las telenovelas para revelar la forma en que promueven el amor y el odio de las imágenes como medio para manipular lo que ellas acarrear: identidad, herencia cultural, opinión pública, discurso social, creencias populares, etc. Su último video, *Santoral* (2005), es una exploración más profunda sobre las diferentes formas en que se reproducen los ritos católicos por la televisión – desde las celebraciones populares a las exhibiciones

La producción y circulación social de textos, sonidos e imágenes es una preocupación constante de los video artistas latinos. Algunos de ellos están interesados particularmente en la forma en que los medios de comunicación construyen el universo imaginario de un gran número de personas, en tanto no suelen existir canales sociales alternativos. Los medios tradicionales, como la prensa, la radio y la televisión poseen todavía una penetración profunda en los países de América Latina. Por tal motivo, para algunos artistas la deconstrucción de tales medios es mucho más importante que el incremento del acervo audiovisual. Así, la apropiación de los medios y la desviación de las imágenes culturales son todavía prácticas regulares entre los artistas latinoamericanos.

El colombiano José Alejandro Restrepo trabaja desde hace mucho tiempo con imágenes apropiadas de la televisión. Su obra se centra en las representaciones religiosas y la cobertura mediática de la política, con el fin de revelar las profundas raíces que unas y otra poseen en la sociedad colombiana. Para su video *Icomonía* (2000) – una pieza compuesta por dos partes, *Iconofilia* e *Iconoclastia* – recurrió a los noticieros televisivos y las telenovelas para revelar la forma en que promueven el amor y el odio de las imágenes como medio para manipular lo que ellas acarrear: identidad, herencia cultural, opinión pública, discurso social, creencias populares, etc. Su último video, *Santoral* (2005), es una exploración más profunda sobre las diferentes formas en que se reproducen los ritos católicos por la televisión – desde las celebraciones populares a las exhibiciones

sensacionalistas – analizando la persistencia y el refuerzo de la religión a través de los medios, así como el creciente poder de ambos – la religión y los medios – en la sociedad colombiana.

El videoarte posee un lugar consolidado en Latinoamérica, aunque en los últimos años se ha producido un desplazamiento desde el monocal a las video instalaciones. No obstante, muchos grupos activistas todavía recurren al video para develar las distorsiones del tejido social, haciendo de la exploración política una de las vías claves del videoarte local. Lo político debe entenderse aquí en un sentido verdaderamente amplio. De alguna manera, podría decirse que el videoarte latinoamericano es y ha sido un laboratorio de experiencias que busca ensayar las diferentes formas en que el discurso artístico se puede articular con el político o puede ser considerado un discurso político en sí mismo.

Algunas obras chilenas son paradigmáticas de esta intención. En un país donde el responsable por la muerte, tortura y desaparición de personas durante los años setenta no obtuvo una condena judicial firme, y donde las clases dirigentes y gran parte de la población intenta borrar la memoria de esos años, la insistencia de Edgar Endress, Guillermo Cifuentes, Claudia Aravena o Lotty Rosenfeld por recordar esos hechos no puede entenderse únicamente como una indagación estética sino principalmente como una declaración política: una apuesta afirmativa a la memoria en un país que pugna por olvidar.

Las controversias históricas son una fuerza motriz del videoarte latinoamericano. Pero también lo son las historias urbanas, la particular configuración de las ciudades y sus habitantes, el ritmo ciudadano y sus conflictos intrínsecos.

Por momentos, esa mirada a la ciudad adquiere el pulso de una violencia muy particular, como en *A Minha Alma* (2000) de Katia Lund, el relato de un enfrentamiento entre policías y pobladores de los barrios pobres de Río de Janeiro, que a partir de un malentendido culmina en tragedia. En otras ocasiones, la mirada hacia las metrópolis puede incluir dejos de poesía, como en *Framed by Curtains* (1999) de Eder Santos, una indagación lírica del paisaje urbano de Hong-Kong. Muchos artistas argentinos han preferido, sin embargo, explorar el paisaje salvaje o rural, buscando, quizás, contrarrestar el fragor y la locura de las grandes ciudades. Paradójicamente, las amplias extensiones naturales argentinas han dado origen a un gran número de piezas intimistas o introspectivas, como *Un*



Guillermo Cifuentes.
El rumor, 2000

Tiempo (2003) de Milena Pafundi, *Estudio para Horizonte en Plano General* (2003) de Federico Falco o *Uyuni* (2005) de Andrés Denegri (grabada en la ciudad boliviana homónima).

Una de las principales preocupaciones del mexicano Fernando Llanos es llevar el video afuera de las instituciones, allí donde está la vida. Durante la década de 1990 enviaba pequeños videos por e-mail con la consigna “Sé feliz, consume video”. Para la última *Bienal del Mercosur* (2005) en Porto Alegre, creó un traje provisto de tecnología inalámbrica para proyectar videos sobre paredes y edificios. Durante las noches, el artista interfería la ciudad con sus imágenes creando toda clase de confrontaciones, como cuando proyectó imágenes de personas besándose en el área de trabajo de las prostitutas.

En el verano de 2007, un grupo de edificios públicos de Buenos Aires fueron interferidos igualmente por proyecciones de video gigantes⁵. Diferentes artistas dialogaron con el espacio público creando una serie de piezas específicas, muchas de las cuales se relacionaban conflictivamente con el lugar que ocupaban.

Por su maleabilidad y flexibilidad, el video se adapta con facilidad a múltiples espacios y situaciones. En diálogo con el resto de las artes, ha generado una serie de propuestas híbridas, como las video instalaciones, el teatro multimedia o la videodanza. Esta última ha tenido un desarrollo inusitado en el territorio latinoamericano. Desde la década de 1990, su producción ha sido continua y en franco crecimiento, promovida por un conjunto de festivales regionales específicos⁶.

Caracterizar la videodanza de América Latina es mucho más difícil que hacerlo con el videoarte. Ante todo, porque el propio género de la videodanza – si acaso es un género – suscita controversias a la hora de su caracterización. En gran medida, la videodanza se ha desarrollado desde la propia práctica, ajena a definiciones y normativas. Incluso, su nombre es todavía incierto; los norteamericanos prefieren la denominación *danza para la cámara*, mientras el realizador y teórico Douglas Rosenberg ha propuesto, siguiendo a Noel Carroll, el término *danza para la pantalla*⁷.

El *Primer Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires*, realizado en 1995, proponía considerar la relación video / danza desde una triple perspectiva: los documentales y registros de danza (donde el video es una herramienta de testimonio o documentación), la videodanza (coreografías realizadas especialmente para la cámara, en soporte electrónico) y la danza multimedia (piezas donde el diálogo entre danza y video se daba en el ámbito escénico). La división era simplemente operativa, pero dejaba entrever que las relaciones entre danza y video no son unívocas.

La diferencia más problemática suele ser aquella que separa la videodanza del registro de la ejecución de una coreografía. Se suele decir que éste último sólo documenta una danza preexistente. Sin embargo, si se consideran los encuadres, la diversidad de puntos de vista, la edición de los tiempos muertos, y otras modificaciones introducidas por cualquier reconstrucción videográfica estándar se comprenderá claramente que el mero registro en video prácticamente no existe.

Por otra parte, muchas piezas de videodanza trabajan sobre la base de una coreografía anterior o reconstruyen la totalidad de una danza casi sin perturbarla; un caso paradigmático es *Duet for Camera* (1996) de Amy Greenfield, donde la cámara recorre los cuerpos desnudos de los bailarines mientras bailan una pieza, sin apartarse de ellos en ningún momento y sin edición.

Quizás uno de los inconvenientes más comunes es tomar el término en sentido literal, suponer que la videodanza es video + danza o la suma de las posibilidades del video y las de la danza. Este pensamiento es el resultado de un nominalismo difícil de erradicar, aun cuando no esperamos ver cubos en una obra cubista, por ejemplo. Pues, aunque parezca un contrasentido, existe videodanza “sin video” y “sin danza”. Muchas piezas se realizan en soporte cinematográfico o se graban en video pero con un lenguaje estrictamente fílmico. En otras nadie “baila”, ni se producen movimientos que podamos identificar como “danza”. A veces es la edición la que genera una coreografía a partir de imágenes estáticas; en otros casos, es la focalización de la mirada sobre determinados movimientos la que los transforma en “danza”. En 1999, el jurado del *V Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires* otorgó el primer premio a *Heroica* (1999), de Silvina Cafici y Gabriela Golder, aun cuando reconocía que en sus imágenes nadie danzaba. La obra presenta a un grupo de empleadas domésticas peruanas que se desplazan por la terraza de un edificio, recordando sus historias de vida.

Un elemento bastante común en la videodanza es el abandono de la escena teatral. Los diálogos con la naturaleza o las relaciones formales con los espacios arquitectónicos son motivos de exploración frecuente. Entre los primeros, se pueden mencionar *Arena* (1998) y *Agua* (1997) de Margarita Bali, *Por onde os olhos não passam* (2003) de Paulo Mendel, o *Cavillaca* (1991) de la peruana Luciana Proaño; entre

las exploraciones arquitectónicas sirven de ejemplo *Fliess Gleichgewicht* (2002) de André Semenza o *Montevideoaki* (2005) de Miguel Grompone y Octavio Iturbe.

La producción latinoamericana parece ser particularmente sensible a los ámbitos domésticos e íntimos. Por alguna extraña razón, un considerable número de obras suceden en baños⁸ o dormitorios. A diferencia de ciertas piezas europeas o norteamericanas, de gran despliegue espacial, la creación local prefiere por lo general los espacios acotados. Sería incorrecto pensar que esto se debe únicamente a una cuestión presupuestaria. Más bien, parecería haber un especial interés por los detalles, los pequeños movimientos, el rescate de lo ínfimo. En *Temblor* (1993), de Silvina Szperling, vemos una sucesión de movimientos de abdómenes que exalta un tipo de dinámica inaccesible al espectador teatral tradicional. En *Wedding Day* (2004) de Florencia Varela, son un par de manos las que protagonizan la acción. En estos ca-



Paulo Mendel.
Por onde os olhos não passam, 2003

sos, la alianza con el video encuentra todo su potencial; el encuadre se transforma, con todo derecho, en un aliado coreográfico.

Otro de los grandes aliados es la edición. A ella corresponde, en la mayoría de los casos, edificar la coreografía final, que es fundamentalmente coreografía de la mirada⁹. La sucesión de las imágenes construye ritmos, movimientos, dinámicas, incluso a partir del estatismo, la actividad no coreográfica o la fragmentación. En *Île 2* (2005) de la venezolana Simona da Pozzo, la danza se construye mediante la edición de los cambios de posición de dos bailarines ubicados en el interior de dos cubículos delineados en el piso. También la edición puede reconstruir una coreografía fragmentada, como se aprecia claramente en *Montevideoaki*, donde la sucesión de imágenes restituye la continuidad de un conjunto de movimientos dispersos en el espacio urbano.

La edición digital favorece las estructuras no lineales. Al trabajo en la sucesión se suma, así, la posibilidad de trabajar en la simultaneidad, haciendo confluír diferentes capas electrónicas. Una pieza como *O en Cualquier Otro Lugar* (2004), de Miguel Grompone, explota las asociaciones que le permite el trabajo con dos imágenes simultáneas, mientras en *Las Palabras* (2006) de Paulina Vielma y Magnus Rasmussen, la simultaneidad se produce preferentemente por superposición, explorando la confluencia de las imágenes en la profundidad del cuadro. El argentino Jorge Castro suma a todos estos recursos la manipulación digital. En sus piezas, la danza es sólo un elemento compositivo más, al mismo nivel que la música, la gráfica o las imágenes. Típicamente, el artista desarma la danza sobre la que trabaja, y utiliza los fragmentos para armar su propia composición audiovisual, sobre la base de un nuevo ritmo y una nueva estructura formal.

El video es, igualmente, soporte de diversos géneros narrativos. Y la videodanza no ha sido ajena a esta cualidad. Muchos realizadores incorporan relatos o fragmentos de relatos, multiplicando el potencial semántico de las coreografías. Esta capacidad narrativa permite trascender el atractivo estrictamente audiovisual de la videodanza y explorar su potencial para encarnar historias, explorar acontecimientos o reflexionar sobre la realidad social, política o cultural. Las obras más recientes de Silvina Szperling se adentran en esta vía. En *Szis* (2005) indaga en su historia familiar recuperando la memoria de diferentes generaciones femeninas. *Cornucopia* (2002), de Marcelo Evelin, revisita el mito de los faunos, aunque desde una perspectiva paródica.

Como medio contemporáneo, el video alienta también el abordaje conceptual. En *Las Palabras*, los bailarines llevan vocablos escritos sobre su cuerpo que fortalecen la oposición hombre/mujer. Lo mismo sucede con el uso del lápiz labial rojo en la obra *Kiss Me* (2002) de Alejandro Areal Vélez y Andrea Racciatti, que lentamente se transforma en un signo de violencia y opresión.

Finalmente, no deberíamos dejar de mencionar algunas incursiones en las músicas locales como característica propia de la producción regional. Si bien la videodanza es más bien un género experimental, ligado preferentemente a la danza y la música contemporáneas, no es infrecuente el recurso a los ritmos latinos, ya sea como toque autóctono o como marca de identidad. Obras como *Navio Negreiro* (2006) de Eliza Kapai y Mestre Dedeco, o *Linda Manera* (2003) de Sofía Mazza, así lo certifican.

De esta forma se ratifica que la videodanza es mucho más que video + danza. Es un ámbito de investigación audiovisual pero también de exploración conceptual y de formulación de relatos. Es un medio que proyecta las posibilidades del video y de la danza, pero también una arena de reflexión y construcción de la propia identidad.

Notas

¹ Véase, por ejemplo, el libro de José Jiménez y Fernando Castro (eds). *Horizontes del arte latinoamericano*. Madrid: Tecnos, 1999.

² Si bien las cámaras de video portátiles salieron al mercado en 1965, su difusión real en los países de América Latina se da recién a partir de la década de 1980. Existen muy pocos recuentos históricos del videoarte latinoamericano; la mayoría se refiere a los países integrantes en particular. Pueden consultarse: Mello, Christine. “El videoarte en Brasil y otras experiencias latinoamericanas: 1970-1980”, en Sichel, Berta (ed). *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006; Alonso, Rodrigo. “Hazañas y peripecias del videoarte en Argentina”, en *Cuadernos de cine argentino. Cuaderno 3: Innovaciones estéticas y narrativas en los textos audiovisuales*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, 2005; Charalambos, Gilles. “Historia del videoarte en Colombia” (disponible online); Aguerre, Enrique. “NUVA. Núcleo Uruguayo de Video Arte” (disponible online).

³ Al respecto, consúltese: Alonso, Rodrigo. “Elogio de la low-tech”, en Burbano, Andrés & Barragán, Hernando (eds). *Hipercubo/ok. Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut, 2002.

⁴ El cinetismo tuvo un gran desarro-

llo en América Latina con las obras de Jesús Soto y Carlos Cruz Diez en Venezuela; Julio Le Parc, Martha Boto, Gregorio Vardánega, Horacio García Rossi y Hugo Demarco en Argentina; y Abraham Palatnik en Brasil, entre otros.

⁵ En un evento organizado por el Gobierno de la Ciudad con curaduría del autor de este ensayo.

⁶ Principalmente, el *Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires* (desde 1995), el *Festival Internacional de Videodanza de Uruguay* (desde 2002) y *Dança em Foco* (desde 2003).

⁷ Véase: Rosenberg, Douglas. “Apreciaciones sobre la danza para la cámara y manifiesto”, en Alonso, Rodrigo (comp). *Quinto Festival Internacional de Videodanza, Buenos Aires '99* (catálogo-libro). Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 1999.

⁸ Es increíble la cantidad de obras de videodanza que toman a los baños como escenario. Rápidamente se pueden mencionar: *El territorio* (1996) de Paula de Luque y Jorge Bernard, *Interior, baño, noche* (2004) de Daniel Böhm y Mariana Blutrach, *Dos ambientes* (2004) de Guiye Fernández y Rodrigo Pardo, *Baño público* (2003) de Eduardo García, *Esfolada* (2004) de Henrique Rodovalho y Klever Damaso, *Process 5703-2000* (2001) de Mara Castilho.

⁹ Sobre la videodanza como coreografía de la mirada véase: Alonso, Rodrigo. “Videodanza: Otro bastardo en la familia”, *La Hoja del Rojas*, Año VIII, No 63, Buenos Aires, 1995.



Rodrigo Facundo.
En la punta de la lengua, 1997-2006

*Tengo una crisis de identidad frente a mi laptop “Chevy 69” – la peor en meses...
(En la) megalópolis de mi conciencia, palabras como “alternativo”,
“periférico” y “marginal”
perdieron su sentido y su peso moral hace mucho tiempo...*

Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes¹

En 1966, tras una breve estadía en los Estados Unidos, la artista argentina Marta Minujín llega a Buenos Aires con un proyecto ideado conjuntamente con dos colegas, el norteamericano Allan Kaprow y el alemán Wolf Vostell. Se trata de una propuesta de colaboración global: cada artista diseñaría un happening, los tres happenings resultantes se realizarían simultáneamente en los países de residencia de cada uno de ellos y todo el evento se intercomunicaría a través de un enlace satelital.

Para la ocasión, Minujín planea poner en práctica las teorías de Marshall McLuhan, a quien había conocido recientemente. Su propuesta, *Simultaneidad en Simultaneidad*, consiste en la creación de un ambiente multimediático saturado por las tecnologías de comunicación de la época, en vistas a generar una invasión medial simultánea e instantánea sobre el público. Para esto, equipa el auditorio del Instituto Di Tella de Buenos Aires – lugar donde se lleva a cabo el happening – con sesenta televisores, el mismo número de transmisores radiales, proyectores de diapositivas, cámaras fotográficas y cinematográficas, parlantes y grabadores de voz. El resultado es un complejo *environment* multimedia en el que intervienen fotografía, televisión, teléfono, correo, radio y hasta una transmisión vía satélite.² El evento global se concibe para octubre de ese año. Sin embargo, tanto Kaprow como Vostell envían sendas cartas excusándose por no poder conseguir en sus países la tecnología necesaria para llevarlo adelante; a cambio, remiten dos propuestas muy simples que aseguran su participación. Hoy el estado de precariedad tecnológica en el ámbito de las artes argentinas es tan avanzado, que la sola mención de este episodio parece una broma siniestra. El aggiornamento de los principales premios – transformados en “Salones sin Disciplinas” (SIC) – no ha llegado aún a evitar tener que exigir, por ejemplo, que el artista se haga cargo de conseguir los dispositivos tecnológicos para exhibir su obra – computadoras, televisores, proyectores de video –, sino que, además, se ha llegado a requerir que éste se responsabilice por el encendido, apagado y correcto funcionamiento de tales dispositivos durante toda la exposición.

Lo que sucede en la Argentina no es, quizás, demasiado diferente a lo que acontece en el resto de América Latina, con la honrosa excepción de unos pocos países – o, cabría especificar, de algunas ciudades de unos pocos países, ya que una de las paradójicas características de las tecnologías contemporáneas es, al mismo tiempo, ser globales y estar diferencialmente distribuidas. Y si bien existen numerosos y certeros análisis que demuestran la imposibilidad de hablar de Latinoamérica como una entidad homogénea y coherente, lo cierto es que esta precaria distribución tecnológica, sumada a las dificultades de acceso e injerencia sobre los desarrollos de la ciencia aplicada, unifica a la región,

ubicándola en una posición derivativa respecto de las naciones donde se lleva adelante la investigación primaria.

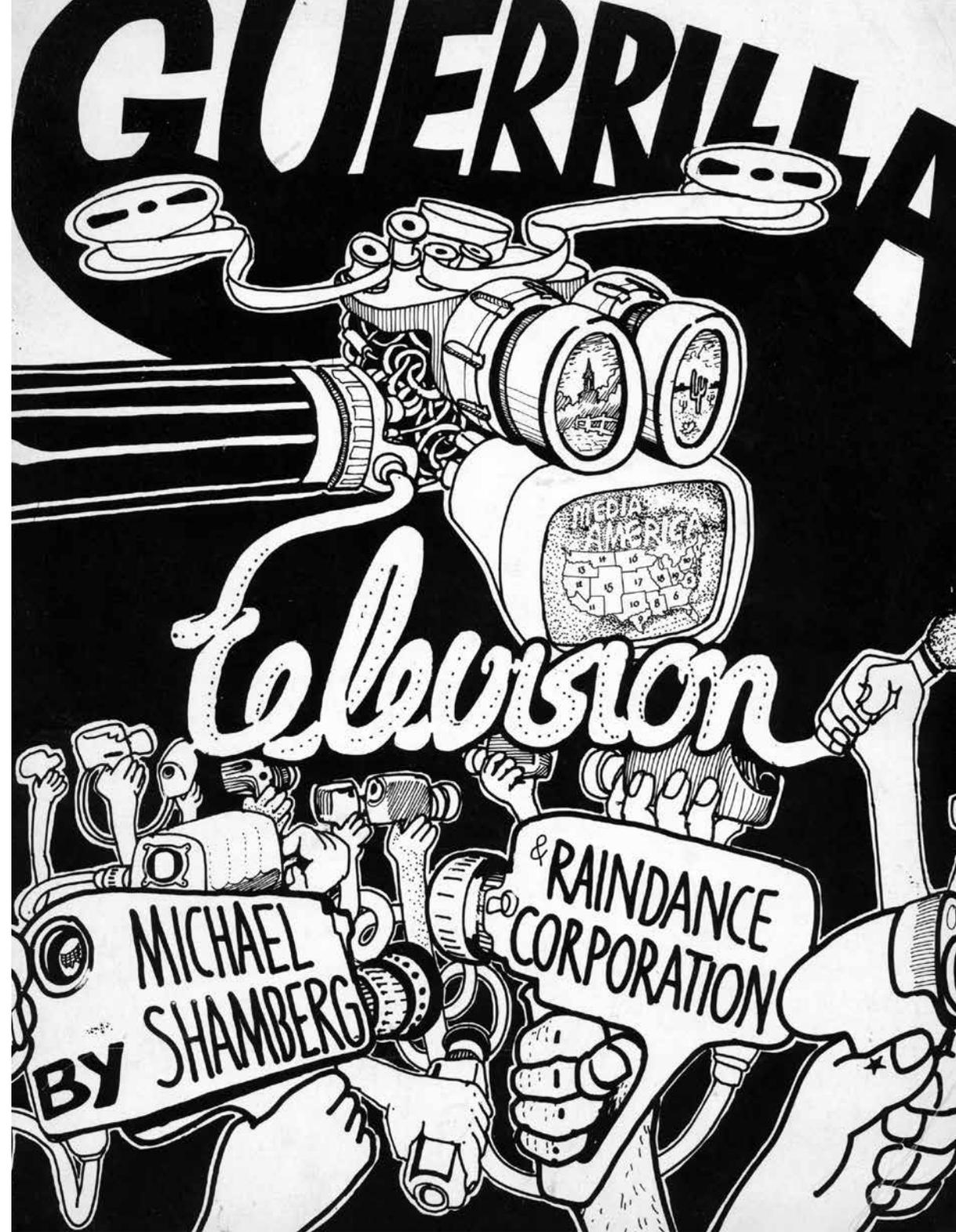
Esa repartición desigual y sus consecuencias políticas y sociales – la concentración del poder, la ampliación de las brechas entre quienes pueden acceder a las tecnologías y quienes no logran hacerlo, el “analfabetismo” tecnológico, la marginación laboral y social – constituyen uno de los planteos más urgentes en nuestros países, en una época en la cual la reconfiguración global sobre la base de la posesión tecnológica dicta el ritmo de la política y la economía del mundo. Debido a esto, la relación entre arte y tecnología en América Latina no puede plantearse sino en términos políticos. Cualquier propuesta de este tipo producida en los países de la región lleva implícita las tensiones entre el paradigma occidental forjado al calor de la expansión tecnológica y la ineludible realidad de las economías y culturas locales, derivativas y marginadas. La exigencia de preguntarnos por nuestro lugar en este mundo no es una opción, sino una necesidad.

Las posibles respuestas no son, sin embargo, meras proposiciones subalternas. Cualquier discurso generado desde una periferia no es necesariamente un discurso *sobre* la periferia, y menos aun, un discurso periférico. Sus modulaciones repercuten sobre todo el sistema discursivo – en tanto la base de todo sistema es la interrelación entre sus partes – generando planteos que los propios centros deben considerar. En algún sentido, las periferias son las que tienen las mejores posibilidades de “distancia crítica” con respecto a los centros. No es casual que su voz se recupere toda vez que el sistema central entra en crisis y necesita de un autoexamen para poder continuar.

Es una falacia pensar que sólo desde la posesión técnica se puede reflexionar sobre el impacto social y cultural del régimen tecnológico. Si se comprende la lógica interdependiente de todo el circuito, es fácil ver cómo las relaciones del arte con la tecnología se definen tanto desde su interior como desde su exterior. Al igual que los *cyborgs* de Donna Haraway – esos híbridos perfectos de hombre y máquina – nuestra realidad de seres realizados “incompletamente” en la técnica es deudora también “del militarismo y el capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de estado”. Y al igual que ellos, nos encontramos ante la alternativa de ser infieles a nuestro origen impuesto, “(Para los bastardos,) los padres, después de todo, no son esenciales”.³

Asumiendo esta posición, contamos con la posibilidad concreta de ubicarnos en el panorama internacional desde una postura propia, con una incidencia global clara y productiva. Después de todo, las fronteras entre centro y periferia hace tiempo que dejaron de ser precisas. ¿Cómo explicar, sino, que el chino sea el idioma más hablado del planeta? El meteórico incremento del número de páginas web en español en Internet durante los últimos años, señala la determinación de la comunidad hispanoparlante por ocupar su lugar en la trama de relaciones inaugurada por la red, evidenciando, a su vez, un potencial discursivo que se sabe descentralizador y disruptivo.

Según Gerardo Mosquera, “La cultura occidental, generada en los centros, opera como metacultura operativa en el mundo actual”. Sin embargo, “la me-



Michael Shamberg, Raindance Corporation.
Guerrilla Television, 1971

tacultura occidental – con sus posibilidades de acción global – ha devenido un medio paradójico para la afirmación de la diferencia y para la rearticulación de los intereses del campo subalterno en la época poscolonial”. En vista de esto, sugiere el crítico cubano: “La alternativa sería *hacer* la contemporaneidad desde una pluralidad de experiencias, que actuarían transformando la metacultura global. No me refiero sólo a procesos de hibridación, resignificación y sincretismo, sino a orientaciones e intervenciones de la metacultura global desde posiciones subalternas”.⁴ Y efectivamente, los medios técnicos son herramientas adecuadas y lícitas para la construcción de esta contemporaneidad alternativa.

En el camino hacia la reformulación del universo tecnológico desde un posicionamiento subalterno, la vía menos interesante y definitivamente impracticable es la asumir la deficiencia tecnológica como falta. El verdadero desafío es, por el contrario, ver cómo se puede mantener una postura discursiva propia en el terreno del arte y la tecnología desde una posición marginal y una realidad ineludible: la del universo hipertecnologizado y tecnológico-dependiente de los circuitos artísticos contemporáneos.

En esta vía, y desde la perspectiva concreta del arte latinoamericano, es hora de reconocer y valorar una de las características más sobresalientes de su producción: su permanente recurso a sistemas de baja tecnología (*Low-Tech*), a la apropiación y distorsión elemental de las imágenes mediáticas, a trabajar con los desechos y las malformaciones de la técnica. Es hora de referirse a la *Low-Tech* como una práctica legítima que genera un discurso tan comprometido con el pensamiento de las tecnologías de punta como el producido en los centros donde éstas ven la luz, y que plantea cuestiones estéticas y filosóficas igualmente válidas para comprender en toda su dimensión el estatuto del arte, e incluso del ser humano y la vida, en las sociedades para- y postindustriales de hoy.

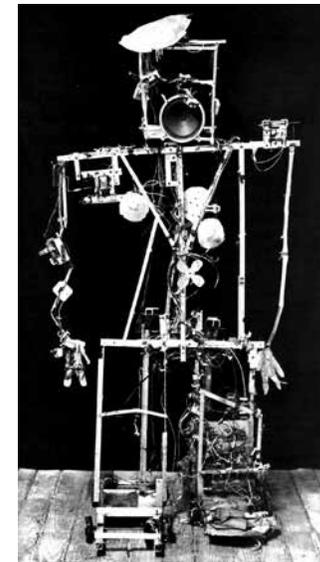
La opción consciente de la *Low-Tech* formula un cuestionamiento contundente a la superioridad política y estética que pretende fundarse en el predominio técnico. Partiendo de tecnologías elementales o perimidas, las obras *Low-Tech* enfatizan el discurso estético, eludiendo la seducción y las fechas de caducidad del *hardware* que han hecho de tantas obras en la historia del arte y la tecnología, simples intentos formales incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.

¿Por qué hay tanto *feedback* y apropiación de imágenes en el videoarte latinoamericano? ¿Por qué son tan narrativas las páginas web producidas en la región? Si se analizan en profundidad, es fácil ver cómo, en la mayoría de los casos, estas características son el resultado de opciones estéticas y no de limitaciones técnicas. Más aun, la fascinación tecnológica, incorporada de manera impulsiva y generalmente acrítica, suele ser la base del fracaso en las creaciones que revisten menor interés.

En este punto, no sería inadecuado recordar que los orígenes de videoarte como manifestación artística están ligados a posturas críticas y contraculturales, a las propuestas cuestionadoras de grupos como Fluxus, la Guerrilla TV y los fundadores de la performance. Por años, artistas como Nam June Paik y Wolf Vostell, agrupaciones combativas casi olvidadas como Videofreex, Ra-indance o TVTV, y performers de la talla de Vito Acconci, Bruce Nauman o

Martha Rosler, crearon el sustento desde el cual se configuró la apropiación del video como práctica artística. A excepción de Paik, ninguno de ellos tuvo injerencia en el desarrollo de la tecnología electrónica;⁵ no obstante, cualquier consideración estética del videoarte no puede prescindir de sus nombres, sus obras y sus indagaciones formales y conceptuales.

El antecedente de Nam June Paik es particularmente clave en relación con las posibilidades críticas de la *Low-Tech*, incluso si consideramos sus mega-videoinstalaciones, cuya fastuosidad técnica no pareciera, a primera vista, adecuarse al parámetro *Low*. Que Paik sea un artista coreano transplantado a occidente es un dato importante para comprender su mirada distanciada e irónica respecto de la parafernalia tecnológica que utiliza en la elaboración de sus obras. Este distanciamiento lo ubica en una posición central dentro de la discusión sobre las relaciones de la tecnología con la sociedad y la cultura. Si bien son comunes sus expresiones contrarias o indiferentes al estatuto técnico de sus trabajos – “Utilizo la tecnología para odiarla adecuadamente”, es una de ellas – lo cierto es que el carácter crítico de su producción lo ubica en una situación de privilegio dentro de la historia del arte tecnológico.



Nam June Paik.
K-456

Su primer robot, *K-456*, realizado a partir de desechos industriales, propone una paradoja técnica: frente a ciertas políticas utópicas que auguraban el reemplazo del trabajo humano por el de los robots basándose en la fórmula “cada robot reemplazará el trabajo de cuatro hombres”,⁶ Paik crea un autómata que se opera desde cuatro controles remotos, es decir, que necesita de cuatro personas para funcionar. La torpeza de sus acciones – que lo llevarán a protagonizar el primer accidente del siglo XXI⁷ – aparta a la tecnología del imaginario de la “alta eficiencia”, llamando la atención sobre cuestiones más básicas, como la pertinencia del paradigma del desarrollo tecnológico constante. Ya no se trata sólo de discutir el impacto de lo tecnológico sobre lo social y finalmente sobre lo humano, o la ideología de la panacea del confort, sino de preguntarse sobre la necesidad y los límites de la tecnologización de la existencia, motor frecuentemente acrítico que rige la exigencia del avance científico.

Los robots posteriores de Paik, realizados con televisores vetustos, llaman la atención sobre otro aspecto usualmente eludido en las consideraciones sobre la tecnología: su destino de obsolescencia. Aquí se la cuestiona como manifestación del “futuro en el presente” – tal como lo había hecho Vito Acconci en su agudo ensayo “Television, Furniture and Sculpture: The Room with the American View”⁸ – para poner en evidencia lo que sucede con más frecuencia, en



Muntadas.
Cross Cultural Television, 1987

virtud de la misma carrera tecnológica: su permanente ingreso en el pasado. Al no caer en su seducción, Paik elude el destino de numerosas piezas envejecidas debido a la caducidad de sus componentes técnicos. En sus mega-videoinstalaciones – que han llegado a incluir hasta 1003 televisores⁹ – el artista vuelve a eludir la seducción tecnológica al transformar a los televisores en módulos de una composición puramente decorativa. Desprovistos de su valor comunicacional – si alguna vez lo tuvieron – éstos aparecen como elementos superfluos a una sociedad supuestamente signada por la supremacía de los medios.

Con estos desplazamientos, realizados desde un lugar corrosivo y cuestionador, Paik nos recuerda que, al igual que todos los productos sociales, los tecnológicos son históricos y responden a conformaciones ideológicas y políticas precisas. La tecnología no es un *a priori* de la existencia humana y su posesión no obedece a las leyes de una selección natural de la especie. Sus determinaciones – desde su funcionalismo a su carácter manipulador – pueden ser revisadas, relativizadas o revertidas. Su obra nos orienta en la comprensión cabal de este hecho.

Por su parte, con actitud intervencionista y un agudo análisis de los mecanismos profundos que alimentan la lógica medial, *Muntadas* es otro de los referentes de la producción artística latinoamericana. A diferencia de Paik – que se conoce en los países de la región a través de las noticias y de algunas escasas exhibiciones – *Muntadas* visita varias de ciudades de América Latina desde la década del setenta. Desde entonces genera – y mantiene – una red de contactos fluida con los artistas de este territorio, donde su obra goza de una difusión importante.

Un buen número de sus primeras piezas se basa en la apropiación de imágenes televisivas. En su trabajo – como en el de Paik – la producción del material audiovisual es accesoria. Su interés se dirige, más bien, al análisis minucioso de la conformación de los formatos y las instancias ideológicas que se desarrollan en y a través de los medios de comunicación masiva. Desde videos como *Credits o Cross Cultural Television*, a sus recientes intervenciones en la Internet – *The File Room* y *On Translation: The Internet Project* – mantiene una mirada atenta sobre las construcciones mediáticas, que pone en funcionamiento a través de sutiles desplazamientos y una gran economía de recursos.

Estos dos antecedentes han ingresado de manera desigual al ámbito latinoamericano, pero quizás no sea inexacto postular que su repercusión ha sido decisiva.¹⁰ La influencia de Nam June Paik se percibe en el reciclaje de fragmentos audiovisuales, los *feedbacks* y el uso desprejuiciado de la tecnología; la referencia a Muntadas puede rastrearse en la apropiación de imágenes y en la visión analítica que tiende a abordar a los medios desde consideraciones ideológicas y políticas.

De todas maneras, esta repercusión ha sido tal porque en los países a los cuales llegaba existía el caldo de cultivo en el que cobraría todo su sentido. Los primeros grupos de videastas fueron, casi siempre, críticos de la supremacía de los medios, del poder político encaramado en ellos – particularmente, en los países donde los sistemas democráticos habían sido reemplazados por autoritarismos – y de las sociedades anestesiadas por sus efectos; participaron también de la contracultura y de los movimientos crítico-filosóficos que comenzaron a cuestionar no sólo las estéticas sino también las políticas y éticas en juego en la posesión y el ejercicio de la tecnología. En el terreno más amplio de las relaciones arte-tecnología, existían asimismo antecedentes locales de suma importancia, tanto dentro de la tradición moderna del optimismo científico – las obras en neón de Gyula Kósice y Lucio Fontana, y el cinetismo de Julio Le Parc en Argentina; las máquinas y ambientes de Roberto Moriconi, Efizio Putzolu, Mauricio Salgueiro y Abraham Palatnik,¹¹ y las realizaciones de *computer art* de Waldemar Cordeiro en Brasil – como en la línea cuestionadora-crítica que se establecerá posteriormente – los videos de Raúl Marroquín y Jonier Marin en Colombia; los de Rafael Hastings en Perú; las máquinas inútiles de Edgardo Antonio Vigo, las experimentaciones pseudocientíficas de Luis Fernando Bénédict o los sistemas y circuitos energéticos de Victor Grippo en Argentina. La obra de este último resuena como una metáfora de la capacidad generadora de un discurso alternativo desde una realidad regional, en su utilización de la papa – un cultivo de origen latinoamericano que se extendió al mundo – como fuente de una producción reflexiva y autónoma.

La situación actual, con la introducción de las herramientas digitales, guarda similitudes con la planteada hace treinta años. La posesión de los medios de difusión masiva, a pesar de los esfuerzos de los grupos de Guerrilla TV por democratizarlos, continúa en manos del poder político, y los medios digitales que los suceden no parecen tener un destino demasiado diferente, si bien todavía vivimos en la euforia inicial – también similar a la del video en sus inicios – de la democratización y acceso pleno al espacio virtual de la web. Las empresas dis-

cográficas han probado que el poder económico puede ser mucho más eficaz a la hora de controlar espacios como la Internet, al lograr la desarticulación del sitio para compartir archivos Napster, que amenazaba sus intereses. El avance comercial sobre la red está transformándola en una suerte de televisión *a la page*. Ya existen numerosas páginas que obligan a sus usuarios a visitar los sitios de sus espónsos antes de permitir el ingreso. Y no parece demasiado lejano el día en que el flujo informativo sea interrumpido por tandas publicitarias.

Con la excepción de unos pocos centros independientes, el grueso de la investigación tecnológica actual se orienta hacia las aplicaciones comerciales. Uno de los ámbitos de desarrollo más originales lo conforman las empresas de juegos electrónicos. Recientemente, en Japón, se restringió la exportación de un juego de simulación de estrategia bélica que opera con parámetros reales, por temor a que fuera copiado por los organismos de defensa de gobiernos extranjeros y aplicado a sus operaciones militares.

Si tenemos en cuenta este panorama, es evidente que cualquier incursión en el terreno del arte y la tecnología debería plantearse no sólo en términos de *hardware* y *software*, sino también, en clave analítica, crítica e incluso estratégica. Y esto es particularmente importante cuando el acceso al binomio *hardware/software* se encuentra dificultado, y supone, además, una toma de posición ética o política.

La opción estratégica de la *Low-Tech* constituye una respuesta original ante esta situación. La palabra *estrategia* es, quizás, la mejor aproximación al caso de los artistas que producen en los centros tecnológicos o con acceso a recursos técnicos sofisticados, y que sin embargo, enfatizan su posición marginal y su inserción problemática en tal circuito, como es el caso de Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes, o el de los activistas zapatistas que se apropian de la Internet desde una postura disruptiva.

En el extremo opuesto, propuestas casi mínimas, de carácter hiperlocal, minan con su intimidad, su localismo y su radicalidad un circuito dominado por la lógica de la globalización, la eliminación de los rasgos regionales y la homogeneización estilística. Obras como *Sangre Boliviana* de Lucía Grossberger-Morales, o *Juego de Estafa* de Santiago Echeverry, deben entenderse no sólo desde la afirmación de la identidad y la memoria, sino también, desde su oposición y diferenciación respecto de un circuito basado en la indiferencia estética, el vacío conceptual y el hastío. Lo personal y lo comunitario fundan las bases de una relación diferente con el espectador, más íntima y menos lábil, que tiende a generar lazos y compromisos. La otra cara de la vacuidad de Internet se encuentra en las cibercomunidades, espacios de pertenencia común a un grupo con intereses compartidos. En esta línea, debe destacarse la labor del uruguayo Brian McKern, quien desde su sitio en Internet *Objetos Virtuales* propone vínculos entre los países de la América Latina.

La proliferación de CD-ROMs y páginas *web* en esta área no constituye ninguna sorpresa: son los formatos más económicos y accesibles que permiten explorar el universo digital. No obstante, existen desarrollos notables en otros soportes, principalmente en el uso del sistema de realidad virtual para Internet VRML



Arcángel Constantini
Atari Noise, 2000

– relegado por los centros de alta tecnología – en los trabajos de los brasileños Gilberto Prado y Suzete Venturelli, y del venezolano Luis Astorga, quienes han sabido potenciarlo mediante la articulación de rasgos locales.

Para la instalación electrónica *Atari Noise*, el mexicano Arcángel Constantini recurrió a la obsoleta tecnología de las máquinas recreativas Atari como una forma de apelación a la memoria colectiva. Sin embargo, este trabajo adquiere mayor dimensión si se tiene en cuenta que fue realizado para el festival *Interferences*, una exhibición organizada por una institución francesa con artistas locales y del “tercer mundo”. En este contexto, y en medio de los esfuerzos y la cuantiosa inversión financiera tendientes a transformar al evento en un espectáculo *High-Tech*, Constantini contrarresta la inocuidad generalizada de la mayoría de las instalaciones con una obra muy simple, nada nostálgica, pobre, pero de connotaciones profundas; una reflexión sobre la memoria, la periferia y la tecnología, que se constituye en una toma de posición política frente al festival, y que encarna a la perfección las palabras de Robert Morris cuando decía que la simplicidad de las formas no implica la simplicidad de la experiencia.

La obra del venezolano de origen peruano Sammy Cucher y el estadounidense Anthony Aziz, se funda igualmente en intervenciones mínimas. Sus manipulaciones fotográficas, que eliminan los rasgos identitarios de sus modelos tornándolos en cuerpos anónimos, ponen en evidencia la facilidad con que la tecnología atenta contra la categoría de lo humano haciendo uso de una herramienta elemental como el Photoshop.



Aziz & Cucher.
Distopía #1 María, 1995

Las prácticas de la intervención y la apropiación poseen larga data en el arte latinoamericano, como estrategias de análisis y resignificación de discursos producidos en ámbitos foráneos. Desde la reformulación de los modelos pictóricos europeos a la luz de las tradiciones locales en la pintura colonial peruana, a las apropiaciones de los ochenta alentadas por las teorías de la posmodernidad, pasando por el *Manifiesto Antropofágico* de Oswald de Andrade y otros períodos claves de la historia del arte regional, estos procedimientos han estado aliados de manera permanente a propuestas cuestionadoras y reflexivas.

Las producciones contemporáneas en esta línea no han perdido nada de ese carácter crítico. El magnífico análisis del poder de las imágenes en *Iconomía* (2000), del colombiano José Alejandro

Restrepo, está basado en fragmentos televisivos apropiados casi sin manipulación. Desde una postura más irónica, pero no menos política, el argentino Hernán Marina adopta de la iconografía de los cursos de capacitación empresaria en su feroz diatriba hacia los sistemas de construcción económica de la realidad generados desde las políticas del consumo.

La variedad y profundidad de las propuestas en la línea *Low-Tech* en América Latina es sumamente extensa, rica y productiva. Abordada como estrategia crítica, conciente e intencionada, sus relaciones con la *High-Tech* y su carácter reflexivo en relación con las crisis y paradojas que plantea la carrera tecnológica en las naciones latinoamericanas, son precisas y evidentes.

Queda aún la tarea, hasta el momento incompleta y fragmentaria, de entroncar estas expresiones con la labor pionera de los múltiples artistas que, desde este mismo territorio, participaron en la expansión de las fronteras del arte de la mano de las tecnologías incipientes. Cuando eso suceda, quizás no nos resulte sorprendente constatar que en el universo del arte tecnológico, expansivo y polifónico, existen voces familiares que nos convocan y nos autorizan.

Notas

¹ Gómez-Peña Guillermo & Sifuentes, Roberto, "Fragments from «Borderspace 2000». From «The Chicano State Department Chronicles»", en Druckrey, Timothy (ed.). *Ars Electronica: Facing the Future*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 1999.

² Una explicación ampliada del evento puede encontrarse en: Alonso, Rodrigo, "Las primeras experiencias de videoarte en la Argentina", *Avances*, Vol. 1, No. 2, Universidad Nacional de Córdoba, 1998-99; Kirby, Michael, "Marta Minujín's Simultaneity in Simultaneity", *The Drama Review*, Vol. 12, No. 3, Duke University Press, Spring 1968.

³ Haraway, Donna, "Manifiesto para Cyborgs", en *Ciencia, Cyborgs y Mujeres. La Reinvencción de la Naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995.

⁴ Mosquera, Gerardo: "Robando del Pastel Global. Globalización, Diferencia y Apropiación Cultural", en Jiménez, José & Castro, Fernando (eds.). *Horizontes del Arte Latinoamericano*. Madrid: Tecnos, 1999.

⁵ Quizás debido a que estas primeras obras no estaban fundadas en la innovación tecnológica per se, sino en un discurso estético autónomo, la mayoría mantiene todavía su potencia crítica y cuestionadora. ¿Quién, hoy en día, no quiere destruir su televisor – como lo hace el grupo Ant Farm en *Media Burn* (1975) – después de largas horas frente a su programación? ¿Acaso la televisión actual provee una comunicación más eficaz o ha dejado de ser un medio de propagación de imágenes anodinas, superfluo y decorativo, como lo vislumbraba Nam June Paik?

⁶ Según el artista, la idea de construir el robot surge cuando escucha una entrevista radial a un científico que menciona esta fórmula.

⁷ La acción *First Accident of the 21st Century* fue protagonizada por el robot *K-456* en las puertas del Whitney Museum of American Art de Nueva York, durante una retrospectiva de la obra de Nam June Paik en 1982.

⁸ Acconci, Vito, "Television, Furniture and Sculpture: The Room with the American View", en Hall, Doug & Fifer, Sally Jo (eds.). *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture/Bay Area Video Coalition, 1990.

⁹ En la obra *The More, The Better (Cuanto más, mejor)* realizada para los Juegos Olímpicos de Seúl de 1988.

¹⁰ En su ensayo "Videoarte en Colombia" (publicado en el catálogo del *I Festival Franco-Latinoamericano de Videoarte*, 1992), Gilles Charalambos señala el impacto de la videoinstalación *Video Garden* de Nam June Paik en el ambiente colombiano, cuando se exhibió en Bogotá en 1976; José Carlos Mariátegui recuerda la presencia de Paik en la primera exhibición de videoarte en Perú de 1977 (en su ensayo "Videoarte-Electrónico-en-Perú", publicado en La Ferla, Jorge (comp.). *De la Pantalla al Arte Transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000), de la que también participó Muntadas; ambos artistas integraron los *Encuentros Internacionales de Video* organizados por el CAYC en Buenos Aires (1975), Caracas (1976) y México (1977). Muntadas realizó una performance en Buenos Aires en 1975, y durante la década del noventa dictó cursos en diferentes países latinoamericanos.

¹¹ Sobre el caso brasileño, consúltese: Zanini, Walter, "Primeiros tempos da arte/tecnología no Brasil", en Domingues, Diana (org.). *A arte no século XXI. A humanização das tecnologías. São Paulo: UNESP, 1997.*

C.2 / 02

ENTRE DOCUMENTO Y ESPECTÁCULO. EL VIDEOARTE CONTEMPORÁNEO



Vito Acconci.
Theme Song, 1973

Teatralidad y performatividad

En un texto hoy famoso publicado en 1967,¹ el crítico norteamericano Michael Fried alertó sobre un cambio radical que venía produciéndose en el campo de la escultura, y que amenazaba con contaminar al resto de las producciones artísticas. Reflexionando sobre los objetos minimalistas, el teórico advertía el progresivo abandono de la autorreferencialidad propia de la obra de arte moderna, en favor de un nuevo producto ambiguo, mundano y temporal, caracterizado por su flagrante *teatralidad*. La experiencia desinteresada e intemporal de la tradición estética era reemplazada de esta forma por una cualidad ordinaria, peligrosamente próxima al espectador, incapaz de conducirlo hacia el sentir trascendente. En cambio, lo perpetuaba en su estado terrenal, negándole la elevación estética construida a lo largo de los siglos.

Los artistas minimalistas fueron los primeros en aplaudir las palabras del crítico. Su objetivo era, justamente, exceder los límites del campo artístico aproximando la experiencia estética a la vida cotidiana. Sin ser los primeros ni los últimos en lograrlo, propiciaron un arte que interpelaba directamente al espectador, que lo hacía consciente de su lugar en el mundo, que no pretendía abstraerlo de su entorno sino, al contrario, afirmarlo en él.

Desde entonces, la teatralidad ha sido una de las características más relevantes del arte contemporáneo. Receloso de la mimesis, la autonomía y la representación, su práctica involucra con frecuencia una multiplicidad de referencias culturales, políticas y sociales, que apelan tanto a la emoción como a la reflexión, a la sensorialidad como a la mirada analítica. No es casual que bajo su égida se desarrollen la performance y las diferentes variantes del arte de acción, como así también, las propuestas participativas, relacionales e interactivas. Esta cualidad y este contexto nos permiten comprender algunos lineamientos del videoarte, una producción que surge de manera simultánea y que se enrola definitivamente en esta corriente.

A diferencia del cine – su pariente cercano – el videoarte ha rechazado siempre la verosimilitud narrativa y la impresión de realidad² que otorgan al universo ficcional de la pantalla una autonomía y una lógica propias. Esos dispositivos discursivos, que están en la base de la diégesis cinematográfica, de sus relatos y de sus géneros, construyen un mundo independiente, cerrado, que torna al público en espectador de un espectáculo que se desenvuelve ante sus ojos. El cine ha triunfado en la construcción de sueños y fantasías, en la elaboración de historias de ficción, e incluso en el desarrollo de una línea documental donde el espectador puede ver reflejada su realidad y su tiempo. Pero su estructura se basa en la creación de un espacio-otro, un sitio donde todo sucede más allá del observador, según esquemas narrativos que lo aíslan de su contexto inmediato trasladándolo al terreno de la ilusión.

El videoarte, en cambio, ha buscado con frecuencia romper la barrera de la pantalla y plantear el espacio electrónico como una continuidad del entorno del espectador. En esto se nota la influencia de los artistas de la performance, que se aproximaron al medio con sumo interés cuando éste era todavía muy

joven. Para ellos, el video compartía con su práctica cierta inmediatez de la que el cine carecía. La posibilidad del ver rápidamente, e incluso de manera simultánea (mediante un circuito cerrado de televisión) lo que se registraba en su cinta, hizo que aquél se utilizara con frecuencia en la documentación de acciones, que luego fueron pensadas para su realización exclusiva para la cámara, dando lugar a lo que se conoce hoy como videoperformance.³

El reemplazo del espectador por la cámara en el registro de las acciones hizo que los artistas se relacionaran con ésta como si se dirigieran a aquél. En los videos resultantes se nota la construcción de un espectador implícito al que se apela de manera más o menos consciente. El artista norteamericano Vito Acconci es, quizás, quien mejor lo pone en evidencia. En algunas de sus cintas, como *Theme Song* (1973), el público es convocado literalmente a introducirse en el espacio electrónico, despreciando el límite impuesto por la pantalla del monitor televisivo.

En sus videos y videoperformances aparece otro elemento clave para la producción de esa continuidad entre el espacio electrónico y el lugar del espectador: la *frontalidad*. Esta actitud que el cine evita por considerarla disruptiva para la construcción de la ficción fílmica,⁴ aparece con frecuencia en el video, principalmente en el que esgrime algún carácter performativo. Enfrentado a la cámara, el performer busca involucrar emocional y psicológicamente al público, aspira a disminuir la distancia entre ambos actuando como si no hubiera una separación entre el espacio dentro y fuera de la pantalla. Desde ya, esto no elimina el límite real entre ambos mundos; más bien, al contrario, lo hace explícito, promoviendo una reflexión sobre la imagen, el ámbito expositivo, el lugar del espectador y el acto de la recepción.

Escenarios

El arte contemporáneo tiene una predilección especial por las situaciones performativas. Pensadas a veces como expresión o manifestación, y otras como intervención en sitios específicos, su presencia recurrente constituye una de las vías por la que se introduce la teatralidad en la producción artística actual. El videoarte da cuenta de este hecho. En los años recientes, la experimentación con el lenguaje y el soporte electrónico dio paso a propuestas menos preocupadas por la investigación formal y cada vez más orientadas al desarrollo conceptual. A esto ha contribuido el cruce de la videocreación con las artes visuales, que produjo mudanzas y renovaciones tanto para aquélla como para éstas. Integrado a la batería de medios de los artistas contemporáneos, el video ha adoptado naturalmente este resurgimiento de la acción, aportando su creciente desarrollo tecnológico y su familiaridad con el público.

Pero en este último tiempo, la relación del espectador con las acciones que el video vehicula ha cambiado notablemente. Los performers que se aproximaron al medio en la década de 1970 otorgaban cierto carácter ritual a sus trabajos, un atributo que los transformaba en manifestaciones únicas que debían



Marina Abramovic & Ulay
Aaa Aaa, 1978

atorarse. El espectador era llamado a ser testigo de esa acción, a presenciar un acto que se entregaba a sus ojos como la expresión de un fenómeno singular e irrepetible.

En cambio, el videoarte actual se presenta más bien como un *espectáculo*⁵ – de ahí también su íntima afinidad con la teatralidad –. El público es convocado, seducido e interpelado por él, una y otra vez. Cuando se presenta como videoinstalación, la repetición constante de la cinta rompe toda singularidad para aproximarlo al recurrente mundo de las imágenes mediáticas. La intimidad que procuraba el performer de los setenta se vuelve aquí exterioridad pura. Importan los efectos, el estímulo visual pero también el intelectual. La atención se sostiene en una tensión que es a la vez narrativa y conceptual. Se espera que el espectador construya el sentido o lo deduzca de la (frecuentemente escasa) información que el medio electrónico provee. Se apela a su actividad como contracara de la que se desarrolla en la pieza.

A diferencia también de la videoperformance histórica, desarrollada por lo general en un ámbito cerrado, las acciones construidas para el video hoy despliegan un espectro más amplio de la puesta en escena. Cuando se realizan en un estudio, hay una construcción muy cuidada del espacio, un cierto grado de sofisticación. Difícilmente se percibe ese aire de espontaneidad o ensayo, palpable en los videos de Bruce Nauman o Marina Abramovic; cuando aparece, suele tratarse de una referencia o un recurso manierista. El ojo del futuro espectador parece mucho más determinante en la producción contemporánea.

nea; en él se prolongan la institución arte y su circuito. Ya no observador sino *voyeur*, ese ojo obtiene exactamente lo que busca: un espectáculo construido a la medida de su sed escópica.

Entre los escenarios preferidos por los artistas, el espacio público cobra cada vez mayor importancia. Dotado de resonancias políticas, sociales y culturales intrínsecas, su intervención reactiva – por lo general – los relatos ocultos y los conflictos latentes, para poner de manifiesto la delicada trama relacional de la vida comunitaria. Allí se concentra la historia y eventualmente se conjura un trauma. Allí conviven el pasado y el presente, la realidad y los anhelos, las apariencias y las dinámicas profundas.

La utilización del espacio público por parte de los artistas contemporáneos sigue unos objetivos muy diferentes a los establecidos por la tradición.⁶ Históricamente, el arte público – en la tipología del monumento – estuvo destinado a embellecer la ciudad, a dotarla de objetos e imágenes relevantes, a disimular los conflictos en narrativas heroicas, coherentes e integradoras. Su instauración tenía una funcionalidad clara: suturar las heridas del pasado con un relato intemporal y universal capaz de trascender las tensiones operantes en la vida cotidiana de la urbe.

Durante décadas los artistas contribuyeron a esa pacificación aparente con sus obras. Pero los artistas contemporáneos reniegan de ese legado, presentando el espacio público como un terreno de luchas incesantes, de valores encontrados, de conflictos sin solución, donde la vida de la gente es atravesada una y otra vez por los intereses del Estado, las diferencias ideológicas y el capital, que impiden todo estado de felicidad definitiva. En la explicitación de este entramado problemático a través de los medios estéticos, los artistas han encontrado un nuevo sentido para su práctica, una vía que potencia el carácter reflexivo de la producción artística, dotándola de propiedades semánticas que permiten una aproximación singular al mundo y su devenir.

Esta operación sobre la realidad y sus múltiples sustratos, en la medida en que sólo persigue una intervención simbólica, se dirige al espacio público transformado en *escenario*. Aunque esté conformada por acciones reales ejecutadas sobre sitios reales, su poder reflexivo y evocativo sólo adquiere todo su sentido en el nivel del discurso poético. A diferencia de los artistas modernos, los contemporáneos no pretenden cambiar el mundo pero sí sugieren formas de repensarlo y, quizás, transformarlo.⁷ Su trabajo se enrola en lo que podríamos denominar como una *poética de lo posible*, la construcción de alternativas imaginarias a las condiciones de existencia actuales que permiten conjeturar realidades y vidas optativas.

Estética y documento

Como medio flexible, fluido, contemporáneo, el video se halla en los espacios públicos pero también en los cotidianos, incluso en la intimidad. A diferencia del cine, que ha sido concebido desde sus orígenes como una atracción po-

pular y colectiva, y prácticamente no ha abandonado ese camino, el video ha mutado en numerosas formas que lo han llevado a transitar por los sitios más dispares, del video musical al de alquiler, del videoarte a la publicidad, de las videoinstalaciones al *videohome*.

Esa versatilidad para multiplicar sus apariciones y formas de circulación lo ha hecho – finalmente – popular. Si en principio parecía un medio destinado a circunscribirse al ámbito televisivo, la aparición de las primeras cámaras portátiles a mediados de 1960 demostró que su destino no estaba allí, sino del lado de la vida misma.

Es revelador que tanto el videoarte como el video hogareño nacen al mismo tiempo y como consecuencia de ese hecho. Durante algunos años, ambos compartieron también ciertos objetivos y cierta estética: siguieron la vía del documento – las acciones de los performers, la vida familiar – y se refugiaron en entornos limitados y en alguna medida íntimos – el estudio del artista, la galería de arte, la cotidianidad.

No obstante, su rumbo estaba destinado a ser dispar. El videoarte tomó rápidamente la dirección de la experimentación formal para internarse en las posibilidades estéticas del medio electrónico, buscando la clave de su especificidad. Años más tarde incursionó en la formulación conceptual para orientarse, en una de sus vertientes más transitadas en la actualidad, hacia la exploración de la realidad y sus procesos, recuperando la capacidad de *registro* del soporte audiovisual. Este proceder se observa tanto en la captación directa de la realidad como en sus reconstrucciones y en las propuestas performáticas; en todos estos casos el video recupera su estatuto de vehículo mediador y documento medial. El video hogareño, por su parte, tomó preferentemente la vía del recuerdo. Su función es más bien utilitaria. Como la fotografía, permite atesorar los momentos y capturar los acontecimientos que conformarán la historia personal o familiar, con la ventaja de incluir el tiempo que la fotografía neutraliza. Sin embargo, el *videohome* también ha configurado una estética, quizás una de las más reconocibles. En algún punto, todos los videos hogareños se parecen y eso, en definitiva, es lo que asegura su comunicabilidad y su valor social, lo que trasciende el hecho específico registrado para construir una semblanza comunitaria, histórica y acaso universal.

Frente a la homogeneidad que el video – y los medios en su conjunto – adquiere a través de su uso social cada vez más generalizado, el videoarte mantiene una singularidad radical. Pero esa singularidad no está dada por sus propiedades estéticas, como se pensaba en los tiempos de las exploraciones formales – de hecho, la mayoría de los videos realizados durante ese período terminaron pareciéndose mucho, por la utilización de los procedimientos y efectos estándares inscriptos en una tecnología que se estabilizó con rapidez –. Más bien, podríamos decir que la singularidad del videoarte contemporáneo descansa en gran medida en la particularidad de las realidades y los acontecimientos a los que dirige su mirada. Dicho rápidamente, es una singularidad *situacionista*, fundada en el acercamiento personal a unos hechos y circunstancias situados

histórica, social, política y culturalmente de manera única. De la confluencia de la mirada artística con el registro de esos eventos surge el modo de producción característico de una buena parte del videoarte reciente.

Esta vertiente otorga una importancia especial al uso del video como documento: documento de una realidad, de una acción, de una intervención, de un proceso. Es curioso que en momentos donde la omnipresente manipulación de los medios pone en cuestión todo valor documental, los artistas se vuelquen con insistencia a esa actividad. Sin embargo, esa curiosidad no es tal, porque en manos de los artistas el registro documental ha dejado de ser un procedimiento inocente. Su uso no busca reflejar una realidad que se sabe atravesada por múltiples intereses y distorsiones, ni ignora que el registro mismo, por más desinteresado que pretenda ser, constituye una injerencia sobre su objeto. En el videoarte, la inscripción documental registra las intervenciones del artista sobre su contexto, su perspectiva, su mirada particular, su forma de aproximarse a los espacios, hechos y personas con los que interactúa o va a interactuar, su posicionamiento crítico. No registra ni una observación objetiva ni una subjetividad, sino el resultado de un accionar concreto sobre el entorno o acontecimiento que se busca analizar.

Una inspección rápida de los “documentos” del videoarte contemporáneo es suficiente para advertir que lo que el artista expone se manifiesta *más allá* de lo que podemos ver. A veces es necesario, incluso, recurrir a información accesoría que nos permita comprender aquello que estamos observando. Una pieza como *Returning a Sound* (2004), de Jeniffer Allora y Guillermo Calzadilla, puede servir como ejemplo. El video muestra a una persona que recorre un territorio en una motocicleta que tiene adosada una trompeta a su caño de escape; el dispositivo produce un sonido que acompaña al viajante a lo largo de todo su recorrido. El sentido de la acción es prácticamente incomprensible sin algunos datos adicionales. La travesía se lleva a cabo en la isla de Vieques, Puerto Rico, un sitio que las fuerzas armadas de los Estados Unidos utiliza-

ban para la realización de pruebas militares desde la década de 1940. En 2003, los ciudadanos locales lograron que esas pruebas cesaran y que los marines se retiraran. La intervención de Allora y Calzadilla es, de esta manera, una especie de sinfonía triunfal, una operación que celebra la reapropiación del territorio a través de una acción poética, de marcadas resonancias políticas y simbólicas. Aunque desde un punto de vista descriptivo es la mera documentación de esa acción, desde la perspectiva concep-



Jeniffer Allora y Guillermo Calzadilla.
Returning a Sound, 2004

tual de la pieza, el registro es apenas un elemento evocador de una operación que excede las posibilidades del documento.

Políticas de lo visible. Dar a ver

Si algo caracteriza a las prácticas artísticas contemporáneas es su creciente conciencia sobre la mediación de los soportes y dispositivos que las vehiculan. Esto ha llevado a los artistas a formular diferentes estrategias para la confección de sus piezas, la negociación del sentido, la modulación de lo visible y lo no evidente, de la percepción y lo que puede escapársele. Para algunos realizadores, no se trata sólo de mostrar sino de *dar a ver*. Así, el videoarte ya no busca únicamente inscribir un referente sino, más bien, aspira a ponerlo a consideración y someterlo a examen, activando la mirada analítica y crítica del observador.

La obra *Oríllese a la orilla* (2000), de Yoshua Okón, presenta esta tensión entre lo visible y lo que se da a ver de una manera particular. La pieza muestra a policías desenfadados realizando acciones groseras, perdiendo la compostura ante la provocación del artista, cruzando los límites de su presencia institucional en actos claramente exhibicionistas. La cámara capta la actuación de los agentes, los exhibe



Yoshua Okón.
Oríllese a la orilla, 2000

tal como ellos mismos se muestran en la medida en que son conscientes del registro. Pero el artista *da a ver* una realidad mucho más profunda, pone en evidencia el desmoronamiento de la autoridad civil en el marco de un sistema social en franca crisis de sus instituciones.

La dialéctica visible/invisible, decible/indecible, perceptible/imperceptible constituye uno de los tópicos del pensamiento del filósofo argelino Jacques Rancière. En su libro *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, el pensador postula el fundamento estético de la política, sosteniendo que ésta se caracteriza por delinear regímenes de visibilidad y decibilidad. En sus propias palabras, “Es una delimitación de tiempos y espacios, de lo visible y lo invisible, de la palabra y el ruido, lo que define, a la vez, el lugar y el dilema de la política como forma de experiencia”.⁸ Consecuentemente, toda práctica artística, en la medida en que actúa sobre el terreno de lo visible o lo decible, sobre los espacios y los tiempos del decir, ver u oír, posee un efecto político necesario.

En el desmontaje de la representación y la relativización del documento, en el cuestionamiento de sus criterios de realidad y verdad, y en la puesta en duda de todo aquello que se fundamenta en ellos, las obras de los artistas contemporáneos formulan una crítica que no se limita al campo estético, sino que se propone como comentario social, político y cultural en sentido amplio. No es en los “contenidos” sino en esa precisa articulación de lo visible y lo sugerido,

lo evidente y lo latente, donde descansa la máxima potencialidad política de estas prácticas.

Una potencialidad, por otra parte, que depende de un régimen de lectura muy preciso, que solicita un esfuerzo de compromiso, interpretación y comprensión. La supuesta hermeticidad del arte contemporáneo no es inferior a la del mundo en el que vivimos. En todo caso, los artistas no hacen más que ponerla de manifiesto, llamando la atención sobre la complejidad del contexto sociocultural y sobre la necesidad de trascender el mundo de las apariencias e involucrarse activamente en el de los hechos y situaciones concretas que nos rodea.

Espacios protegidos

A primera vista, parece contradictorio que estos artistas interesados en el contexto sociopolítico y en intervenir activamente en los procesos vitales, exhiban el resultado de su práctica en los “espacios protegidos” de las galerías de arte y museos.⁹ Sin embargo, esa contradicción no es tal porque, como señalamos anteriormente, su operación sobre la realidad no siempre tiene por fin una transformación efectiva – como pretendería un militante político – sino que, con frecuencia, propone un replanteamiento simbólico que permita pensarla de otra manera. El trabajo del artista es poético incluso cuando está animado por objetivos políticos concretos, y todavía los espacios artísticos promueven la reflexión y el debate estético sobre su labor. Aun cuando existen creadores cada vez más interesados en trascender esos espacios para evitar la sobredeterminación artística que infunden a todo lo que se realiza en ellos, neutralizando en parte su fuerza política, lo cierto es que continúan siendo un refugio de pensamiento, análisis y experimentación.

“En la era de la globalización y de las frecuentemente violentas transformaciones sociales, económicas y culturales que acarrea – argumenta Catherine David –, las prácticas artísticas contemporáneas, condenadas por su supuesta «nulidad» por autores como Jean Baudrillard, son en realidad una fuente vital de representaciones imaginarias y simbólicas cuya diversidad es irreducible a la dominación económica (casi) total de lo real”.¹⁰ El mercado del arte es muchas veces un brazo de esa dominación. Pero el circuito del arte es mucho más que eso. En su seno conviven también voces independientes, agentes autónomos, actores críticos.

En este sentido, el videoarte encuentra en el entorno artístico el ámbito adecuado para la presentación de su propuesta conceptual y formal. Aun cuando conserva su afinidad con el mundo de los medios de comunicación masiva – donde alguna vez pretendió insertarse¹¹ –, sus objetivos son radicalmente opuestos a los de éstos. El videoarte actual exige atención y reflexión, un espacio para el pensamiento y un espectador activo. El espacio adecuado para que el encuentro con la obra abra el sendero a una verdadera experiencia.

Notas

¹ Fried, Michael, “Art and Objecthood”, publicado originalmente en *Artforum*, Junio de 1967, y recogido en español en el libro: Fried, Michael. *Arte y objetividad. Ensayos y reseñas*. Madrid: Antonio Machado, 2005.

² Estos procedimientos se discuten extensamente, por ejemplo, en Aumont, Jacques, et.al. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós, 2005.

³ Para ampliar la relación del video con la performance pueden consultarse: Alonso, Rodrigo, “Performance, fotografía y video. La dialéctica entre el acto y el registro”, en CAIA. *Arte y Recepción*. Buenos Aires: Centro Argentino de Investigadores de Artes, 1997 (incluido en esta publicación); Baigorri, Laura. *Video: Primera etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Bru-maria, 2004.

⁴ En la década de 1960, Jean Luc Godard introduce insistentemente las miradas a cámara como un procedimiento tendente a sacudir al espectador de su pasividad, animado por las teorías del extrañamiento brechtiano.

⁵ Aquí la palabra espectáculo no remite al concepto de Guy Debord (*La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La marca, 1995), sino más bien al carácter expositivo de las artes reproducibles tecnológicamente que describiera Walter Benjamin en su ensayo “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica” (reproducido en *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus, 1989).

⁶ Para una caracterización de la tradición del arte público, véase: Kwon, Miwon, “Public Art and Urban Identities”, en Philipp Muller, Christian (ed.). *Public is Everywhere* (cat.exp). Hamburgo: Kunstverein Hamburg, 1997).

⁷ Para ampliar este tema, se puede consultar: Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.

⁸ Jacques Rancière. *Le partage du sensible. Esthétique et politique*. Paris: La Fabrique, 2001 (la traducción es mía).

⁹ El artista catalán Muntadas utiliza esta expresión para referirse a las galerías, los museos y demás espacios institucionales donde se exhibe arte.

¹⁰ David, Catherine, “Introduction”, en *Documenta X. Short Guide* (cat.exp.). Kassel: Cantz Verlag, 1997 (la traducción es mía).

¹¹ En sus orígenes, ciertos grupos de realizadores pretendieron insertarse en la televisión con propuestas de carácter crítico. A esos grupos se los conoció con el nombre de televisión de guerrilla.

C.2 / 03

PERFORMANCE, FOTOGRAFÍA Y VIDEO. LA DIALÉCTICA ENTRE EL ACTO Y EL REGISTRO



Ana Mendieta.
Silueta de cohetes, 1976

El siguiente ensayo atiende a las diferentes relaciones que pueden establecerse entre la performance como hecho artístico y su documentación entendida como prolongación de la propuesta original, en contraposición con las prácticas de la recopilación histórica e informativa propias de la exégesis crítica; es decir, performances creadas especialmente o rediseñadas en función de su posterior registro. Esta particular relación propone considerar su recepción estética en el seno de la tensión que se establece entre medios de expresión irreductibles, tensión que pone en funcionamiento una dialéctica que tiene por polos enfrentados al acto original y al registro final del mismo.

El movimiento dialéctico señala un espacio de relaciones que no pueden ser fijadas de antemano sino que deben comprenderse en función de los proyectos originales. Las prácticas de la fotoperformance y la videoperformance, por ejemplo, tienden a privilegiar el registro, no al soporte antes que a la acción registrada. En contrapartida, trabajos como los de Ana Mendieta dan al registro la categoría de *huella* del acto original, mientras otros parecen desplegarse en situaciones aún más complejas, como podría ser el caso de la documentación que la artista francesa Orlan realiza de sus intervenciones quirúrgicas o la superposición entre acto y registro en las fotografías de Cindy Sherman.

Lo que en todos los casos resulta evidente es que el registro no agota el acto y que éste no existe independientemente de aquél. Por el contrario, muchos artistas tienden a dimensionar o rediseñar sus creaciones performáticas en función del medio de registro elegido, posibilitando una recepción diferente en cada caso (acto, registro) que les ha permitido trascender la instancia de la acción-transformada-en-objeto y su documentación.

La recepción debe entenderse en esos casos como una pugna – característica de la confrontación dialéctica – entre la génesis y el resultado del acto, en la cual la complementariedad de los medios se coarta y da lugar a un espacio de indeterminación productivo, espacio privilegiado de la relación del autor con su espectador, donde se ponen en marcha las claves de la recepción estética de la obra.

La evidencia y el cuerpo del delito

Durante muchos años, los artistas conceptuales utilizaron la fotografía para documentar la ejecución de obras y eventos de carácter efímero. Ésta constituía la *evidencia* de la realización artística, su corroboración y verificación – en la medida en que postulaba su valor de verdad – para la posteridad, transformándose en prueba fehaciente de la intervención de su autor en la ejecución.

Ana Mendieta siguió un camino algo diferente para el registro de sus acciones sobre la naturaleza. Su trabajo consistía típicamente en la intervención sobre espacios naturales, en los cuales dejaba esbozada una silueta que luego plasmaba fotográfica o cinematográficamente. Sin embargo, estos registros no dan pruebas de su presencia sino más bien de su *ausencia*: no muestran a Mendieta en el acto de señalar el espacio sino que documentan el producto posterior, el momento en el que su autora ha quedado reducida a una huella en el paisaje.

La imagen fotográfica refuerza esa ausencia debido a su estatuto de pasado irremediable e inmodificable – ese carácter “mortuorio” que según Barthes subyace en toda fotografía¹ –, pero a su vez, es la ocasión de la recepción estética de la obra, que sólo puede desplegarse para su espectador entre la autenticidad del registro y la ausencia del acto.

Aún documento de un subproducto (la huella), el registro es parte integrante y vital de la performance. Su lugar no es complementario, ya que es imposible establecer un límite preciso entre performance y registro que pudiera caracterizar a una y otro como prácticas separadas. A su vez, las fotografías son el único vínculo que la artista propone con su espectador, obligado a aproximarse a la inmediatez del acto original desde la perspectiva mediada del registro medial.

El registro y las instancias del proceso artístico

Una práctica común es la utilización de un medio tecnológico para documentar el proceso de una performance. Esto fue bastante popular entre artistas conceptuales como Dennis Oppenheim, John Baldessari, Vito Acconci o Bruce Nauman, como así también, en el ámbito del *body art*, siendo particularmente importante en las famosas autoagresiones de los integrantes del accionismo vienés.

No es casual que el videoarte haya nacido en el seno de las acciones del grupo Fluxus y entre los performers de los 1970s; como declara la artista Marina Abramovic, el video compartía la instantaneidad de la performance, permitiendo además la prolongación temporal de la acción.² Tan importante fue la utilización del video en este tipo de registros que la crítica norteamericana Rosalind Krauss caracterizó al medio como la *estética del narcisismo*, aduciendo que “en la mirada dirigida a sí mismo [del performer] se configura un narcisismo tan endémico a las obras en video que me veo tentada a generalizarlo como la condición del género en su totalidad”.³

La fotoperformance y la videoperformance – producciones basadas en acciones diseñadas especialmente para ser plasmadas en fotografías o videos, respectivamente – dan cuerpo a un tipo de obra en la cual el acto aparece como inseparable de su traducción mediática. La secuenciación del registro fotográfico o la edición audiovisual permiten, además, alterar los patrones temporales del acto performático o focalizar la recepción del mismo, con la posibilidad de generar un metadiscurso crítico en relación al proceso de ejecución de la obra o su fruición.

Como caso particular, pueden señalarse los registros de las performances de Orlan, quien en los últimos años se ha sometido a una serie de intervenciones quirúrgicas de modificación de su cuerpo como forma de crítica “carnal” a las presiones de los patrones femeninos de belleza occidentales,⁴ cuya fuente la artista remite a la historia del arte: así, ha “copiado” sobre su cuerpo la barbilla de la Venus de Botticelli (*El nacimiento de Venus*), la nariz de la Psyche de Gérard (*Psyche y el amor*), los labios de la Europa de Moreau (*El rapto de Europa*), los ojos de Diana de la Escuela de Fontainebleau (*Diana cazadora*) y la frente de la *Mona Lisa* de Leonardo Da Vinci.

Las cirugías son registradas bajo la supervisión de la propia artista, quien sólo se hace administrar anestesia local. Ella también escenifica la sala de operaciones con diferentes objetos, diseña la ropa de cama y la vestimenta de los médicos, y lee textos psicoanalíticos, filosóficos y literarios durante toda la intervención quirúrgica. Los registros son el resultado de una situación especialmente escenificada para la cámara, modificada nuevamente durante la edición. Muchas veces, las condiciones mismas de presentación están contempladas en función de la performance: en la última Bienal de Lyon, por ejemplo, la artista dispuso televisores con las imágenes de sus operaciones en el techo del Museo de Arte Contemporáneo de Lyon, al lado de un dispositivo de luces similares a los que se utilizan en las salas de cirugía, sobre las mesas de operación. De esta forma, el espectador estaba obligado a mirar hacia arriba y directamente hacia las lámparas, de la misma manera en que la artista lo había hecho durante la intervención quirúrgica.

En otra oportunidad – *Entre Deux* (1993) – Orlan confrontó fotografías de las variaciones de su rostro durante una operación y su período posoperatorio, con variaciones similares producidas mediante la manipulación digital de su retrato. Aquí, el registro fotográfico pone en evidencia su compromiso y consustanciación para con su práctica crítica – a la que destina, nada menos, que su propio cuerpo – a la vez que denuncia el artificio y la descorporeidad de lo virtual.



Orlan.
Operación quirúrgica, 1993

La vía del comentario crítico

Entre Deux no sólo vehicula un comentario sobre la realidad o el cuerpo: también ofrece una reflexión crítica sobre los medios, al poner en cuestión su capacidad para funcionar como documento. Según Bent Fausing, los videos de la artista francesa son igualmente cuestionadores: “no es placentero ver las operaciones de Orlan; por el contrario, duele, con lo cual conmueven el rol confortable del espectador asociado al video y a los medios electrónicos en general”.⁵

Esta tendencia crítica se encuentra asimismo en las producciones de otros artistas que diseñan situaciones en las cuales el énfasis está puesto en la deconstrucción de los medios con los que trabajan, y que en la mayoría de los casos focalizan su atención sobre los sistemas de valores que éstos propagan en el ámbito de la cultura contemporánea.

Las obras de Cindy Sherman y Yasumasa Morimura son características de este tipo de aproximación. En sus personificaciones, Sherman toma los estereotipos

de mujer popularizados por el cine y las revistas de moda para formular una crítica sobre la influencia de los medios en su conformación y cuestionar, al mismo tiempo, al propio medio, en tanto productor de ese universo artificial. Pero al apropiarse del imaginario producido por éste, su ataque se prolonga hacia cuestiones más radicales en relación con la originalidad y la creatividad de la práctica artística. “Habiendo entendido a la fotografía como el Otro del arte – sostiene Rosalind Krauss – su uso de la fotografía no comporta un objeto para la crítica artística sino que se constituye como un acto crítico. Constituye a la fotografía misma como un metalenguaje con el cual opera sobre el campo mitogramatical del arte, explorando a un tiempo los mitos de la creatividad y visión artísticas, y la inocencia, primacía y autonomía del «soporte» de toda imagen estética”.⁶ Morimura, mediante una práctica similar, no sólo cuestiona la supremacía de occidente en el dominio de la imagen mediada, sino que también

relativiza la fijeza de los géneros producida por este sistema al personificarse preferentemente como representante del sexo opuesto.

Esta línea deconstructivista fue igualmente rectora en las primeras acciones y performances realizadas en video. Durante los ‘70s, tuvo como representantes privilegiados a artistas como Douglas Davis, Bruce Nauman, Richard Sierra, Muntadas o el Grupo Ant Farm, quienes crearon trabajos de fuerte tono crítico en relación a la televisión destinados a ser difundidos por el mismo medio. *Television Delivers People* (1973), de Richard Sierra, está compuesto por una seguidilla de avisos publicitarios que alertan al espectador sobre cómo la TV “vende” su público a las grandes empresas comerciales en lugar de ofrecer los productos de éstas a su audiencia;



Yasumasa Morimura.
Diálogo interno con Frida, 2001

Images from Present Tense, Backward Television Set (1971), de Douglas Davis, invita a los televidentes a rotar sus televisores hacia la pared y observarlos desde atrás.

The Eternal Frame (1975), de Ant Farm y T. R. Uthko, constituye un caso interesante. El video muestra – a la manera de un documental – la preparación de una performance basada en la repetición del asesinato de J. F. Kennedy siguiendo el registro televisivo, que los integrantes de Ant Farm re-ejecutan en las mismas calles donde el hecho tuvo lugar. Incluye, además, opiniones del improvisado público ante el “nuevo asesinato”, a quien se pide una opinión que compare el hecho “real” – la reconstrucción que están viendo con sus propios ojos – con el que presenciaron a través de los medios de comunicación.

La transmisión televisiva del video⁷ posiciona al simulacro en el mismo nivel perceptual del hecho original, generando una indiferenciación entre ambos registros. Así, *The Eternal Frame* disuelve las fronteras entre realidad y ficción mediante una operación que nos permite, a su vez, reflexionar sobre las lábiles fronteras entre estos dos reinos.

Registro y actualización performática

Mientras en algunos casos las claves de la recepción estética se ubican en el hiato entre performance y registro, en otros, éste puede funcionar como agente de actualización de la acción original haciendo que la recepción mediática se aproxime a la verificada durante la performance.

El video *Blue / Red / Yellow* (1974), del artista argentino Jaime Davidovich, posee tales características. La pieza documenta una performance en la cual el autor cubre las pantallas de tres televisores con cintas adhesivas de color amarillo, rojo y azul respectivamente, colores que corresponden a los primarios de la pintura⁸ (como queda claro desde su descripción, esta obra se posiciona dentro de la tendencia crítica hacia la televisión propia de los setentas).

El registro hace coincidir el formato de la pantalla del televisor registrado con el encuadre, por lo cual, cada vez que el artista cubre un televisor con las cintas, se cubre simultáneamente la pantalla del monitor que el espectador del video observa. La acción original – cubrir la pantalla de un televisor con cinta adhesiva – se repite casi exactamente igual en el registro: tanto al final de la performance como del video se nos enfrenta a una pantalla cubierta con cinta. Davidovich encuentra la forma precisa para lograr la supervivencia de la acción performática en el video al eludir la tentación de incluirse a sí mismo como ejecutante. Al hacerlo, enriquece notablemente el registro y potencia la recepción futura de su performance, que se actualiza cada vez que el video es exhibido. Si no lo hubiera hecho, ésta hubiera quedado irremediabilmente ligada al pasado y aquél sería tan solo una pieza de documentación histórica. Esta decisión formal lo ubica entre las obras que afianzan su productividad estética al incorporar su registro al diálogo con el que interpelan a su espectador.

Notas

¹ Barthes, Roland. *La Cámara Lúcida: Nota sobre la Fotografía*. Barcelona: Paidós, 1995.

² Entrevista a Marina Abramovic en *3º Biennale d'Art Contemporain de Lyon* (cat. exp.). Paris: Réunion de Musées Nationaux, 1995.

³ Krauss, Rosalind. “Video: The Aesthetics of Narcissism”, en Hanhardt. John (ed). *Video Culture: A Critical Investigation*. New York: Visual Studies Workshop Press, 1990. El subrayado es original.

⁴ La artista llama “arte carnal” a su práctica para diferenciarse del *body art* de los setentas que se encuentra, en su opinión, excesivamente ligado a lo individual y al mercado (ver la conferencia

de la artista publicada por Net Magazine Gallery en Internet).

⁵ Fausing, Bent. “To Create an Image - And To Be an Image”, publicado en Internet: <http://www.artnode.dk/nikolaj/nemo/fausinguk.html>.

⁶ Krauss, Rosalind. “A Note on Photography and the Simulacral”, en Squiers. Carol (ed). *The Critical Image: Essays on Contemporary Photography*. London: Lawrence & Wishart, 1991.

⁷ En esta época, los videos sólo podían verse en un monitor de televisión. No existía otro medio de reproducción posible.

⁸ Los colores primarios del video son el verde, el rojo y el azul.

C.2 / 04

VIDEODANZA. OTRO BASTARDO EN LA FAMILIA



Nam June Paik.
Merce by Merce by Paik, 1978

Tan bello como el encuentro casual de una máquina de coser y un paraguas en una mesa de disecciones

Isidore Ducasse, Conde de Lautrèamont. *Cantos de Maldoror*

Hacia comienzos del siglo veinte, un encuentro casual inspiraba al surrealismo, una corriente artística llamada a convertirse en un referente clave del arte moderno. Hacia finales del siglo (es decir, hoy), otro encuentro de similares características reclama nuestra atención ¿Qué otra cosa podría ser la videodanza sino un encuentro casual, producto del curioso vínculo entre uno de los medios de expresión más antiguos y uno de los más contemporáneos, insospechado resultado de la puesta en común de un medio encarnado en la materialidad del cuerpo con otro descorporeizado, abstracto, casi inhumano?

Algunos sostienen que ambos comparten la condena al tiempo y al movimiento, y que por lo tanto la unión es legítima. Dicen que el mismo estremecimiento que recorre al cuerpo en la infatigable realización de sus ritmos vitales atraviesa a la imagen videográfica, indisolublemente ligada al barrido electrónico que la genera. Una conclusión brillante que, como muchas teorías estéticas, ha dejado de lado al artista y a su obra. ¿A quién se le ocurre que el coreógrafo pueda asimilar el barrido electrónico a sus ritmos vitales a menos que reciba un shock eléctrico por la mala conexión de un electrodoméstico?

Creo que el error está en querer legitimar la unión video-danza a través de los elementos que los unen cuando tal vez dicha unión se legitime en los elementos que los separan, obligándolos a complementarse.

Se dice que ambos medios comparten el tiempo: falsa coincidencia. El tiempo del video no es el mismo del de la danza: cuando lo es – registros coreográficos – en general no hay videodanza. Las honrosas excepciones, como siempre, confirmarán lo que ni siquiera es una regla. El video permite reunir acciones coreográficas registradas en diferentes momentos, eliminar los nexos que llevan de una postura corporal a otra y, por efectos de la edición, repetir movimientos en forma idéntica o al revés, acelerar o dilatar acciones. Resulta más claro que el espacio del video no es el de la danza y que allí puede ubicarse otro de los puntos de interés. Es común en la videodanza el trabajo coreográfico en lugares no convencionales para la danza, pero también, la creación de un espacio virtual o directamente la no referencia a espacio alguno. El ojo de la cámara permite rescatar zonas, sectores que muchas veces son corporales y que otorgan una dimensión inusual al cuerpo como lugar a recorrer y/o habitar. Toda una estética del cuerpo como terreno a explorar subyace en los primeros planos o los detalles que el cuadro de la cámara recoge y la pantalla propone a nuestra consideración.

Y es que el cuerpo, ese instrumento que es el presupuesto de la composición coreográfica, no ha dejado de ser el protagonista. Un cuerpo que la mediación transforma en superficie pero que paradójicamente parece más inmediato, merced a los acercamientos del ojo electrónico. Un cuerpo que exige ser

tratado de otra forma, porque el coreógrafo ya no debe diseñar tan sólo su movimiento: también debe planear la mirada que lo recorrerá. Esta *coreografía de la mirada* es tal vez lo que mejor define a la videodanza, lo que le da su fuerza estética y lo que justifica su razón de ser dentro del arte contemporáneo.

No obstante, a pesar de todo lo que la justifica, su paternidad sigue siendo problemática. Por un lado, aparece como la hija no deseada del videoarte (quien es, a su vez, hijo no deseado de las artes visuales y el video; y éste, a su vez, hijo no deseado del cine...), aunque su aceptación aumenta día a día. La danza, por otra parte, parece no haberse enterado de su existencia, aunque ha accedido con cierta indulgencia a cobijarla.

Si atendemos a la rápida aceptación de otros híbridos contemporáneos (la comedia musical y la tortura en los países latinoamericanos en *El beso de la Mujer Araña*, la colonización americana y el cine de Disney en *Pocahontas*), quizás cierta resistencia inicial podría llegar a ser un buen indicio.



Margarita Bali.
Arena, 1998

C.2 / 05

NOTA SOBRE LA HIBRIDEZ DE LOS NUEVOS MEDIOS¹



Peter Greenaway
Rembrandt's J'acuse, 2008

En la teoría contemporánea, es un lugar común referirse al *media art* como el ámbito en el que confluyen las tradiciones formales, estéticas y culturales de las diferentes disciplinas artísticas. Según esta idea, los nuevos medios – y en particular, la producción digital – son espacios de integración donde las artes se funden dando vida a producciones híbridas, desafiando la especificidad o pureza de los materiales originales. El término *multimedia* sería la expresión acabada de este proceso de eliminación de las barreras formales, el concepto que determina de una vez y para siempre la imposibilidad de pensar en medios aislados y singulares.

Desde el mismo punto de vista, este proceso vendría a realizar una vocación legítima de la posmodernidad; aquella que, al mismo tiempo que cuestiona y derriba la voluntad unificadora de la modernidad, pone de manifiesto la complejidad de lo existente, relativizando los sistemas de ordenamiento, clasificación y discriminación. La posmodernidad promueve la emergencia de lo impuro, lo contaminado, lo indiscriminado. Hibridez y multimedios encajan perfectamente en su programa; de ahí que su evidencia y justificación teórica se hayan diseminado con tanto éxito.

Sin embargo, si se considera a los medios tecnológicos – e incluso a los tradicionales – desde una perspectiva histórica, es fácil constatar que la hibridez no es una característica privativa de nuestro tiempo. De hecho, es una cualidad que suele encontrarse en el *origen* de artes como la fotografía, el cine o el video. Esto no significa que los nuevos medios no tengan nada de nuevo – como suele afirmarse desde expresiones muchas veces reaccionarias o incapaces de comprender las particularidades del mundo contemporáneo² – aunque sí cabría descartar la idea de la hibridez como un destino exclusivo de la posmodernidad.

Ciertamente, la hibridez de las producciones actuales no es la misma que encontramos en los orígenes del *media art*. Pero tampoco es el resultado de una progresión evolutiva desde un estado de pureza a uno de contaminación, como parecieran implicar algunas teorías. Aunque es cierto que su constatación sólo puede esgrimirse por comparación con un estado no contaminado, “incorrupto”, del medio en cuestión, no es cierto que esa “pureza” sea consustancial a él ni que deba ubicarse en su origen o naturaleza existencial.

Adelantando rápidamente la tesis de este ensayo, sostendré [1] que el *media art* ha sido siempre un espacio de confluencia para el resto de las artes, y en particular, para las que lo precedieron inmediatamente [2] que la pureza o especificidad de las artes tecnológicas es, en realidad, una construcción idiosincrásica que se llevó a cabo en un momento específico de su historia para ser luego trasladada a su fundamento, siguiendo el movimiento típicamente moderno de establecer e inmovilizar las bases que definen a cada producción artística y la diferencian de las demás [3] que antes de preguntarnos por la contaminación medial en las creaciones electrónicas y digitales actuales, deberíamos indagar las formas y los métodos mediante los cuales se construyó su supuesta especificidad primigenia, desconociendo la diversidad, complejidad e “impureza” de las producciones de cada medio en su etapa primitiva.



Henry Peach Robinson.
Fading Away, 1858

La construcción de los medios puros

La aparición de cada nuevo medio siempre estuvo acompañada por una mezcla de novedad tecnológica y tradición formal. La fotografía, presentada en sociedad como una herramienta científica, se transformó en manos de los artistas en un sucedáneo de la pintura. Las primeras placas abrevan en la tradición del retrato, las naturalezas muertas y el paisaje, continuando el régimen visual que la imagen plástica había establecido a lo largo de varios siglos.

Si bien es cierto que esos géneros fueron favorecidos por los largos tiempos de exposición que exigían las primeras tomas, no es menos cierto que la relación con la pintura no fue casual sino consciente. La mirada de los primeros fotógrafos había sido formada por el medio pictórico, y era difícil escapar de él. No obstante, cuando la técnica fotográfica fue perfeccionándose, no hubo ni la necesidad ni la voluntad de desprenderse de esa filiación. El movimiento pictorialista haría de la alianza entre pintura y fotografía un programa estético, que pronto incorporó elementos del teatro y la literatura. Hacia finales del siglo XIX, los artistas enrolados en dicho movimiento produjeron imágenes con claros referentes en las corrientes pictóricas y literarias del momento, como el romanticismo, el neoclasicismo y el impresionismo. La puesta en escena, la confluencia de varios negativos y el retoque final, condujeron a la fotografía hacia la alegoría, la narrativa épica o romántica, la metáfora visual y las múltiples variaciones lumínicas y tonales, recursos que el arte de la pintura había desarrollado como propios y que ahora eran compartidos con el nuevo medio.



Nam June Paik.
Magnet TV, 1965

Cuando la fotografía ingresa en su etapa modernista, todas estas interrelaciones son consideradas espurias. Se promueve la necesidad de limpiarla de la contaminación formal de las otras artes y encontrar lo que ella tiene de específico, lo que la hace única en relación con los demás medios artísticos. Comienza así la defensa de su dependencia absoluta con respecto a su referente, la prescripción de no manipular ni la realidad retratada ni la imagen obtenida, la construcción de la “objetividad” fotográfica. Esta objetividad – a la que los artistas habían sido indiferentes – se propondrá como el fundamento, no ya de una estética fotográfica sino del medio mismo, la característica que ningún fotógrafo debería dejar de observar so pena de traicionar su naturaleza intrínseca.

Con el cine sucede algo similar. Las películas de los hermanos Lumière son prácticamente fotografías animadas. El encuadre, la posición estática de la cámara y los temas delatan esa filiación. Más tarde, serán nuevamente la literatura y el teatro quienes “contaminen” el medio cinematográfico, introduciendo sus historias, sus modelos narrativos, sus sistemas de actuación y de construcción de los personajes. No se trata, de ninguna manera, de un teatro o una literatura “filmados”, sino de verdaderos híbridos. Las películas de Méliès, por ejemplo, intercalan efectos especiales propios del nuevo medio con tomas de carácter escénico, mientras el recurso de los intertítulos introduce un recurso narrativo a medio camino entre la literatura y el cine.

Sin embargo, el ímpetu modernista exigió que el cine tuviera un lenguaje propio, ajeno al del resto de las artes. La teoría cinematográfica de las primeras décadas del siglo XX estuvo abocada casi exclusivamente a esa cuestión. Si bien el cine nunca pudo desprenderse por completo de la influencia literaria – excepto en cierta producción experimental –, los esfuerzos de teóricos y realizadores se orientaron a determinar su especificidad, que fue adjudicada a la particular forma en que el filme confecciona su unidad espacio-temporal a partir de una fragmentación y recomposición del registro de la realidad. Para autores como Sergei Eisenstein, el elemento clave para conseguir ese fin era el montaje,³ aunque en teorías como la del “montaje prohibido” de André Bazin ese elemento no parecía fundamental.⁴ Lo importante era sostener la verosimilitud cinematográfica sobre la base de un lenguaje propio, que no se confundiera con el de sus parientes literarios y teatrales.

En sus orígenes, el video tampoco pudo despegarse fácilmente de la televisión. No sólo porque sus producciones debían visualizarse necesariamente en un televisor,⁵ sino también, porque muchos de los primeros artistas que se acercaron al medio pretendieron crear una televisión alternativa, una suerte de contratelevisión acorde a las exigencias de la contracultura que florecía por todas partes. Luego, el interés de los artistas plásticos – y en particular, de los que se dedicaban a la performance – dio paso a formas híbridas que se conocieron como video escultura, videoperformance o video objeto.

Pero en poco tiempo, los videastas se propusieron explorar las especificidades del medio, dejando de lado todo aquello que recordaba a las artes y los medios aledaños. Investigaron los circuitos cerrados de televisión, la experimentación con las propiedades de las imágenes electrónicas y su manipulación en tiempo real. Y nuevamente, muchas de estas características fueron promulgadas como consustanciales al medio, como parte de su naturaleza y como indicador infalible de su especificidad en relación con los demás.

Finalmente, el caso de las producciones digitales no es muy diferente, aunque su desarrollo en el contexto de las teorías de la posmodernidad hizo menos enfático el reclamo de especificidad. En sus orígenes, la gráfica digital acusa su mezcla con el diseño y las artes plásticas – en particular, con algunos procedimientos del grabado, como la serigrafía –. Internet nació siendo una suerte de gran enciclopedia y las primeras producciones *multimedia* – incluido el *net.art* – señalan su afinidad con las narrativas anteriores (literatura, video, etc.).

Los intentos por determinar la especificidad de la producción digital apuntaron a su carácter interactivo, su estructura no lineal, su flexibilidad y su estatuto de obra “inacabada”, que necesita de un interactor o usuario que la actualice. Sin embargo, prescribir estas características como fundamentales a toda pieza digital es prácticamente insostenible. Su contaminación con los universos de la fotografía, el video, los relatos textuales, el diseño, no sólo no se evita sino que se promueve cada día más.

El siglo de la pureza

La búsqueda de definiciones precisas, fundamentos, valores específicos, caracterizaciones unitarias y todo tipo de “purezas”, es una fuerza que puede percibirse a lo largo del siglo XX. La encontramos tanto en las ciencias como en las artes, en la filosofía como en la vida social. Bebe en los ideales iluministas pero adquiere mayor vigor en el contexto de la consolidación de un pensamiento universal e integrado, propio de la modernidad posterior. Se encuentra tanto en la descomposición del trabajo en tareas independientes propia del fordismo – que, por otra parte, elimina de la práctica industrial todo lo que no es “trabajo” –, como en el afianzamiento de una ciencia experimental libre del pensamiento metafísico, el conocimiento intuitivo y la reflexión ametódica, que se desmiembra en disciplinas específicas con objetos de estudio no confluentes. Se encuentra en el relato lineal de una Historia limitada a los acontecimientos



Diana Thater.
The Best Space is the Deep Space, 1998

políticos – en la cual los hechos sociales funcionan con la precisión de una maquinaria de relojería – como también en la exigencia de pureza racial que funda la política del nacionalsocialismo alemán, por sólo citar algunos ejemplos.

En el terreno de las artes plásticas, será Clement Greenberg el encargado de llevar adelante esta purificación.⁶ Según su teoría, cada medio debía trabajar únicamente con los elementos que le son específicos. Así, la pintura no debía trascender el plano que la contiene; cualquier intento por superar ese plano era sancionado como práctica espúrea e inadmisibles. Toda figuración o espacio perspectivo debían ser erradicados, ya que el volumen pertenece al campo escultórico y la presencia humana al teatro. La pintura sólo podía utilizar líneas, planos, colores, manchas; elementos que debían eliminarse de las demás artes por pertenecer por derecho propio a su práctica. De la misma manera se definían las propiedades de las demás artes, promoviendo su pureza formal y erradicando toda contaminación.

El programa de Greenberg se asemeja al llevado a cabo en las artes tecnológicas en varios puntos. En primer lugar, porque en lugar de presentar a las características que definen a cada medio como parte de un programa estético elaborado en un contexto histórico específico, las considera intrínsecas a él, asentadas en su “naturaleza”, y por lo tanto, ahistóricas e irrefutables. Luego, porque esas características se proponen como el fundamento de tales artes, como su base, en relación con las cuales se ponderará toda creación futura. Así, las producciones anteriores a la “definición” del medio, que no cumplen con ellas, son tildadas de primitivas, es decir, como pertenecientes a un tiempo

en el que sus autores no estaban en condiciones de comprender la naturaleza cabal del medio con el cual trabajaban.

Por otra parte, esas cualidades adquieren un carácter prescriptivo: las obras que no se ajustan a ellas no pueden considerarse seriamente dentro del medio en cuestión y deben desecharse como inválidas o improcedentes. Los sistemas contruidos sobre la base de esas propiedades son abiertamente valorativos y utilizan estos fundamentos para descalificar a las obras que se apartan de su canon sin más; baste recordar el rechazo de Howard Fried a la escultura minimalista tildándola de “teatral”, por afirmar su presencia mundana y no adscribir a la atemporalidad de la escultura clásica.⁷

Finalmente, estos sistemas suelen establecerse como la culminación de una búsqueda estética que conducía secretamente hacia ellos. Al verificar en la actualidad aquello que los “primitivos” no fueron capaces de advertir, la teoría se convierte en el punto más alto de la evolución del medio, de la misma forma, por ejemplo, en que Hegel consideraba a su sistema filosófico como la culminación de la filosofía occidental.

La hibridez de los nuevos medios

Como consecuencia de todo lo expuesto, hablar de la hibridez de los nuevos medios no parece demasiado adecuado, o por lo menos no lo parece sin ciertas salvedades.

El concepto de hibridez implica un cierto estado de pureza originaria a partir del cual se produce una mezcla, una integración o contaminación. Hablar de hibridez implicaría, por tanto, reforzar los sistemas que defienden la especificidad de las artes, introduciendo una nueva etapa en la progresión estética de las formas.

Sólo si atendemos a la artificialidad de esa pureza originaria, si comprendemos esa noción como una categoría histórica, es posible postular el hibridismo como otro momento histórico – y no sin ciertas restricciones también, ya que, en realidad, las producciones mediáticas “puras” son más bien una entelequia –. Lo importante es desligar esta consideración de toda implicación evolutiva, liberándola además de su carácter prescriptivo y valorativo.

Por otra parte, si los medios han tendido a integrarse a lo largo de su historia, y si fueron necesarios sistemas ideológicos extremos para pensarlos incontaminados, quizás deberíamos asumir que lo que los caracteriza, en definitiva, es esa capacidad para consustantivarse, para integrarse formal, conceptual y/o culturalmente. Aunque, por supuesto, no podríamos decir, sin caer en contradicciones que esta propiedad constituya su naturaleza, su especificidad o su esencia.

Notas

¹ Utilizo la expresión “nuevos medios” (*new media*) en el sentido en que ha quedado establecida en el circuito del arte y la teoría estética contemporánea, en los cuales nombra fundamentalmente a los medios artísticos tecnológicos – fotografía, cine, video, producción digital. Su “novedad” no se entiende como sinónimo de innovación u originalidad sino más bien como distinción de los medios tradicionales – pintura, escultura, grabado, etc. Véase: Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (Mass): The MIT Press, 2000.

² En la teoría estética contemporánea se ha vuelto un lugar común tratar de demostrar que los nuevos medios no introducen nada original; que todo lo que en ellos se considera una novedad ya existía en los medios precedentes – aunque, como se estableció en la nota 1, los *new media* no pretenden destacar por su novedad –. Muchos autores lo hacen con el fin de desacreditar la producción tecnológica, en muchos casos, sin hacer siquiera el esfuerzo por comprenderla. Un ejemplo paradigmático puede encontrarse en el ensayo de Philippe Dubois, “Máquinas de imágenes: Una cuestión de línea general” (en Dubois, Philippe. *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001). El libro *The Language of New Media* (op.cit.), de Lev Manovich, constituye una excepción notable: aquí, la búsqueda de las raíces de ciertas características de los nuevos medios en los anteriores, se hace con el fin de comprender a los primeros.

³ Véase, por ejemplo: Eisenstein, Sergei. *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós, 2001.

⁴ Bazin, André, “Montaje prohibido”, en Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid, Rialp, 1990.

⁵ No existía otra forma de exhibir video durante las décadas de 1960 y 1970.

⁶ Véase: Greenberg, Clement. *Arte y cultura (Ensayos críticos)*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

⁷ Fried, Howard. “Art and Objecthood”, en *Artforum*, junio 1967.



Amanita Design.
Samorost, 2003

Entre las diferentes posibilidades de interacción en el ámbito de la tecnología digital, la navegación se ha impuesto como modelo paradigmático. Esta actividad, que consiste típicamente en el recorrido a través de conjuntos de datos utilizando sistemas de enlaces, no describe tan solo una forma de relación con la información, sino que propone, además, una concepción fluida de esta información, al representar al universo informático como un espacio continuo y permanente, sin fisuras, en el que es posible abandonarse sin el temor a malograr el recorrido.

La navegación se asocia con otros vocablos afines, como exploración, travesía, buceo, surf¹, viaje. Todos ellos comparten el sentido espacial que desde los orígenes de los soportes digitales ha acompañado a la mayoría de las producciones numéricas. A pesar de su inmaterialidad, su estructura no-lineal y su renuencia a las jerarquías formales, todavía consideramos a la matriz de datos como un espacio, incluso si no podemos imaginárnoslo. A esta noción ha contribuido la rápida popularización del concepto de ciberespacio, acuñado en 1984 por William Gibson en su novela *Neuroamante*.²

“El término ciberespacio – aclara Lev Manovich – deriva de otro, que es cibernética. En su libro de 1947, *Cibernética*, el matemático Norbert Wiener la definía como «la ciencia del control y las comunicaciones en el animal y en la máquina». Wiener concibió la cibernética durante la Segunda Guerra Mundial, cuando se encontraba trabajando en problemas relacionados con el control de las armas de fuego y la dirección automática de misiles. Derivó el término cibernética de la palabra griega *kybernetikos*, que alude al arte del timonel, y puede traducirse como «bueno con el timón». De modo que la idea de espacio navegable se encuentra en los propios orígenes de la era del ordenador”.³

En la navegación, el interactivo construye su experiencia a partir de una serie de elecciones que se presentan durante su recorrido. Éstas le permiten actualizar un conjunto de opciones que permanecen como pura potencialidad en el sistema de datos. Como se realizan en sucesiones, la navegación otorga cierta linealidad a la experiencia interactiva – este hecho se esgrime con frecuencia como una crítica o limitación a los sistemas no lineales –. Sin embargo, esta linealidad sólo se produce en el momento de la interacción y es construida por el usuario; él es el responsable de la configuración final la pieza, y en alguna medida, su creador momentáneo.

“Las metáforas típicas para describir la experiencia de usar un CD-ROM – sostiene Erkki Huhtamo – son el «viaje» o la «navegación». Remiten a una experiencia espacial, a un recorrido de descubrimiento interactivo dentro del mundo virtual «escondido» en el disco, supuestamente más allá de la interfaz... La grilla arquitectural básica de la mayoría de los CD-ROM es espacial y conforme a la noción de hipertexto. La estructura hipertextual ofrece una alternativa a la progresión lineal continua, al ofrecer al usuario algunos grados de libertad en la elección de su camino, de forma tal de poder negociar su experiencia”.⁴ Efectivamente, la experiencia de la navegación nunca es completamente autónoma. Siempre depende de algún tipo de guía, comenzando por los progra-

mas, los protocolos y las múltiples traducciones que permiten al usuario la manipulación de la información binaria. Al nivel de la exploración, el navegante se encuentra con ciertos grados de libertad que le permiten configurar su experiencia; esto es suficiente para que pueda, con mayor o menor orientación, construir el sentido. Éste surge siempre de una negociación con el universo simbólico que propone la obra. La naturaleza de esta negociación es dialógica⁵, es decir, se produce en la interacción con el medio informático o con los objetos, espacios y sujetos mediados por él, como sucede en el caso de las instalaciones interactivas o en las piezas basadas en la telepresencia.

Las particulares características de esta negociación ponen en entredicho los lugares habituales del artista, el espectador y la obra. Enfrentado a un conjunto de elecciones diversas, la opción del navegante se traduce en la actualización de una de las múltiples posibilidades más o menos previstas en el programa, pero que sólo cobran sentido en su manifestación final. Esta configuración momentánea no posee un valor privilegiado en relación con otras posibles. Su aparición da vida a una de las voces de este medio polifónico en el que, según Claudia Giannetti, “la polifonía (o hipertextualidad) del discurso relativiza la autonomía del autor y de la obra”.⁶

Un aspecto importante a destacar es que, en la mayoría de estas piezas, no se puede hablar de la obra artística como un producto terminado. En general, no hay una finalidad preestablecida, un sentido último a descubrir tras agotar la travesía por los datos. De hecho, muchas piezas son interminables o muy diferentes cada vez que se las visita seleccionando otras opciones. El disfrute estético se establece, más bien, en la navegación misma. Esto induce una radicalización de la experiencia efímera durante el acto de la recepción que ha sido clave en gran parte del arte contemporáneo desde la década de 1960,⁷ y que reaparece en prácticas contemporáneas como el DJing y el VJing.

Durante la navegación, el usuario imprime su propia temporalidad a la experiencia estética: decide cuándo comenzar y terminar, el ritmo de la exploración, la velocidad del recorrido. Esta temporalidad no estricta es una de las innovaciones más singulares de los medios interactivos en relación a otras expresiones audiovisuales como el cine o el video, donde las duraciones de las imágenes y los sonidos están fijadas en el soporte.

Por otra parte, la posibilidad de acoplar múltiples medios – dependientes de diferentes registros sensoriales – y el acceso multiforme a la información almacenada ofrecen una mayor riqueza al acto de la recepción. La relación del usuario con la obra digital resulta menos determinante que en muchas propuestas tradicionales, impulsando una fruición más asociativa y privada.⁸ Sin embargo – como se destacó anteriormente – muchas veces la recepción de una obra interactiva se produce de manera secuencial, imprimiendo cierta linealidad al material original multiforme. Esta particularidad ha servido para que muchos artistas utilicen los medios digitales como soportes de piezas narrativas. La construcción de relatos a partir de las posibilidades no-lineales de los medios informáticos ha seguido múltiples vías, tantas que es imposible realizar



Olia Lialina
My Boyfriend Came Back from the War!, 1996

una clasificación precisa. No obstante, se pueden señalar algunas características básicas que pueden ser de utilidad a la hora de analizar su funcionamiento. Concretamente, nos referiremos a sus niveles de *determinación*, *redundancia* e *indeterminación* como elementos que permiten evaluar, en líneas generales, las construcciones narrativas más frecuentes. En general, todas ellas poseen una mezcla de estos tres rasgos, aunque algunos pueden verse destacados.

Niveles de determinación

Incluso en las piezas más abiertas a la exploración existen imágenes, acciones, recorridos, modos de navegación y/o estímulos sonoros que han sido predefinidos y que el usuario no puede cambiar. Éstos fijan una parte de la navegación. El nivel de determinación más común suele ser una imagen, pantalla o fragmento de video que introduce la historia, a partir de los cuales se desarrolla su devenir.⁹ Tras esta introducción se establecen los primeros sistemas de enlaces, que pueden permanecer fijos o variar a medida que el interactor se involucra con el relato. En las piezas más elementales, el seguimiento de los enlaces conduce hacia una sucesión de pantallas, como si se tratara de las páginas de un libro. Es el caso típico de las primeras obras basadas en hipertextos, pero es un modelo todavía muy frecuentado en creaciones multimedia con una base literaria, como *Blind Spot* (1998-99) de Darcey Steinke.

Este trabajo, realizado por una conocida escritora, funda su narratividad en la historia de una mujer que desarrolla una fobia a los espacios que la rodean. Para traducir este estado, la autora recurre a una estructura similar al famoso

clásico del net.art *My Boyfriend Came Back from the War!* (1996), de Olia Lialina: cada enlace subdivide la pantalla creando un espacio cerrado, claustrofóbico, que permite la convivencia de textos, imágenes, animaciones y sonidos, aunque la base del desarrollo narrativo continúa siendo textual. La navegación nos conduce a través de los relatos de la protagonista, siempre en un único sentido. No hay forma de volver sobre nuestros pasos; la historia sólo puede seguirse en el sentido preestablecido o abandonarse.

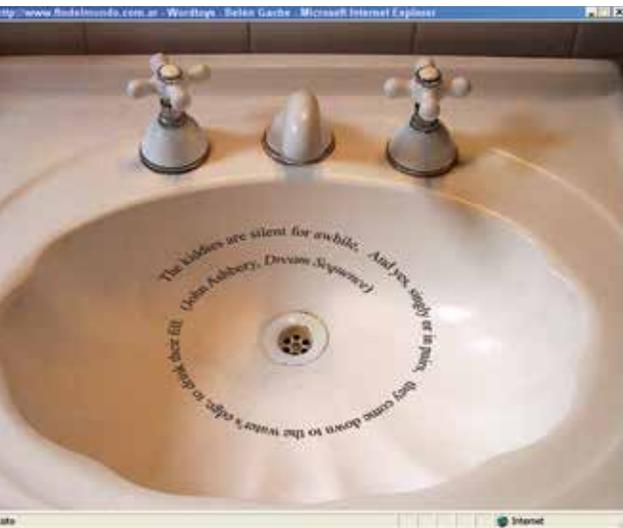
Aun cuando trabaja con una simultaneidad de estímulos visuales y sonoros, la pieza mantiene una estricta secuencialidad en el nivel de su línea argumental. Su navegación posee un alto grado de determinación. Existe, además, otro elemento que contribuye a este hecho: cada vez que reiniciamos la exploración, la pieza se comporta exactamente de la misma manera. Los mismos enlaces conducen a las mismas imágenes, animaciones, sonidos y textos. No existe la posibilidad de disfrutar de otras alternativas al relato. El medio digital sólo contribuye con su bagaje audiovisual pero no modifica en gran medida una narrativa construida sobre la base de instrumentos literarios. La interacción, en este caso, no cumple un rol significativo: simplemente pone en funcionamiento una maquinaria textual.

El proyecto para la Internet *Wordtoys* (1996-2006), de Belén Gache, está conformado por una serie de composiciones interactivas que poseen un trasfondo textual. Sin embargo, la introducción de ciertos grados de indeterminación suaviza la rigidez de su navegación. Por ejemplo, en el sector *Poemas de agua*, el interactor puede extraer versos de la imagen de un lavabo al accionar sus grifos, pero cada vez que acciona uno de éstos, los versos que aparecen son diferentes, como lo son también cada vez que se reingresa a la pieza.

A partir de estas descripciones, pareciera que una obra con altos niveles de determinación sólo puede ofrecer una experiencia interactiva limitada. Sin

embargo, esto no es así. Existen propuestas basadas en una determinación estricta que son capaces de producir una fruición estimulante y altamente comprometida.

Uno de los mejores ejemplos en este sentido lo constituye *Samorost* (2003), de Amanita Design (Jakub Dvorsky y Vaclav Blin), una animación que gira en torno a un pequeño personaje que debe evitar que un asteroide colisione contra su diminuto planeta penetrando en los mecanismos del agente agresor. La narrativa es perfectamente lineal. No obstante, el interactor debe poner en funcionamiento el relato ayudando al protagonista a



Belén Gache.
Wordtoys, 1996-2006

cumplir su objetivo. Esto se consigue activando una serie de objetos, descubriendo las operaciones que deberá llevar adelante el personaje, eliminando obstáculos, pero sobre todo, comprendiendo la lógica del universo planteado por la pieza en vistas a accionar adecuadamente dentro de él.

La historia se estructura a partir de una sucesión de pantallas. La primera introduce el conflicto e invita al usuario a poner en marcha al personaje. A partir de allí, se trata de descubrir las acciones que ayudarán al pequeño hombrecito a llevar a cabo su misión. En cada pantalla, el usuario sólo puede tocar con su mouse un número limitado de objetos; no obstante, esos pocos puntos de interactividad producen una experiencia lúdica gratificante. A veces, algunos sitios de interacción sólo se ponen en funcionamiento tras la previa activación de otros; es el caso, por ejemplo, de una pantalla habitada por un fumador, que sólo al terminar su tarea dejará libre la llave que activa un elevador para esquiadores. Esto genera algún grado de indeterminación, aunque no son muchos los casos en los que esto sucede. En realidad, el sitio no pretende ser complejo; por el contrario, uno de sus grandes atractivos es su simplicidad, su estructura de relato casi infantil y la creatividad de los mundos imaginados por los artistas.¹⁰

Niveles de redundancia

Las obras interactivas suelen incorporar reiteraciones en su estructura. Éstas cumplen diferentes funciones: a veces, son pequeños bucles de animación que permiten prolongar una acción con escasos recursos; otras, son organizaciones visuales que facilitan la interacción al mantener constantes algunas funciones – botones, menús, barras de herramientas, hiperenlaces –; otras, son elementos que simplemente contribuyen a ordenar la información audiovisual.

Toda producción interactiva, por más variada que sea, necesita mantener ciertos elementos constantes para que el navegante pueda intuir y organizar su recorrido; esto es particularmente importante cuando se pretende que el usuario “descubra” los modos de interacción. Este descubrimiento nunca es del todo espontáneo. Las personas acostumbradas a interactuar con las creaciones digitales saben identificar ciertas claves que se repiten de una pieza a la otra: las modificaciones en el cursor del mouse, la iluminación o el cambio de color de los hiperenlaces, los sonidos que se disparan al pasar el cursor del mouse por objetos activados, etc. De igual manera, una obra interactiva puede basarse en una disposición audiovisual más o menos constante sobre la que sólo se modifican las imágenes, los textos o los sonidos, pero que mantiene las bases de la estructura de navegación con el fin de facilitar la tarea del interactor.

Tal es el caso de *Between a Rock and a Hard Drive* (1999) de Kristin Lucas. Esta pieza está construida a partir de material tomado de diferentes salas de chateo, ubicado en una estructura más o menos constante: una imagen central – un espacio público en el que un grupo de objetos dialogan con frases tomadas de chateos – rodeada por un teclado simulado y desorganizado que permite al

usuario activar sonidos que se relacionan con la imagen o con frases tomadas del mismo lugar. Pulsando la tecla “Esc” la imagen cambia, pero la interacción continúa siendo la misma. Debajo de todo esto, un menú permite cambiar el tipo de espacio público al que refieren las imágenes. Sin embargo, los cambios dejan fija la estructura: la imagen central intercambiable y el teclado simulado como interfaz para la interacción.

Marcel.Lí Antúnez Roca acude a la estética de los juegos electrónicos para la realización de su *Afalud* (2005), una fantasía digital en la cual recorre paisajes sobrenaturales y voluntariamente kitsch, encarnando a un héroe entre violento y demente, mezcla de Ulises con el Quijote.

La narrativa se desarrolla en diferentes pantallas, a la manera de un juego de plataformas. Una digitalización del artista montado en algún animal ocasional se encarga de destruir a diferentes seres a su alrededor, en medio de paisajes arrasados (me refiero aquí a las secciones *Rozinax* y *Sipisea*). Esta digitalización realiza movimientos mínimos y reiterativos, con algunas funciones básicas, como arrojar proyectiles. Cada uno de ellos se basa en un pequeño bucle que se repite incluso cuando el usuario no interactúa. A éste le corresponde llevar adelante las matanzas utilizando al artista como arma. Esos movimientos insistentes y ridículos son algo más que limitaciones técnicas: son un recurso formal y una base conceptual para toda la pieza.

Existe una tendencia a pensar que las reiteraciones se deben a restricciones inducidas por una insuficiencia tecnológica. Pero esto no siempre es así. Muchas veces hay una búsqueda estética tras las continuas repeticiones de imágenes, sonidos y material multimedia. También se suele pensar que ese tipo de estructura se halla principalmente en las realizaciones para Internet, dependientes de los anchos de banda de circulación de la información. Pero esto tampoco es cierto. La redundancia aparece incluso en obras para CD-ROM y DVD.

Tal es el caso de *Cross Currents* (1999), de Dennis del Favero, un CD-ROM interactivo perteneciente a la serie *Digital Arts Editions* publicada por el ZKM y la Neue Galerie de Graz. El trabajo se centra en la relación de una muchacha croata que se prostituye en Berlín con el guardaespaldas serbio que la protege, y forma parte de una serie basada en la guerra en la ex-Yugoslavia. La historia se inicia en un cuarto de hotel. Al ingresar al CD-ROM, nos encontramos con la habitación vacía. La navegación nos permite explorar el interior, ocupado por unos pocos objetos; algunos de éstos son enlaces a fragmentos de video que van desarrollando la vida de los personajes. El usuario puede decidir la duración de los videos con su mouse. Tras su visionado se retorna a la habitación, una y otra vez. Los enlaces son limitados: la puerta, la ventana, la cama, el televisor. Cada uno está ligado a un conjunto de materiales audiovisuales que se emiten sin un orden establecido; debido a esto, cada vez que se ingresa a uno de los enlaces surgen imágenes y sonidos diversos, sin un orden particular. El conjunto plantea las alternativas de la relación entre los personajes, su situación social y su contexto político.



Christa Sommerer & Laurent Mignonneau.
Haze Express, 1999

Niveles de indeterminación

Toda obra interactiva posee un nivel de indeterminación básico: el de las decisiones del usuario. Por más planificada que sea una navegación, éste conserva todavía muchas libertades que dependen sólo de él, como la velocidad de exploración o el momento de abandonar la pieza, sin olvidar el nivel de producción de sentido del que siempre participa.¹¹

No obstante, muchas producciones interactivas incorporan en su estructura elementos que favorecen la indeterminación. El más básico es proporcionar opciones a la navegación. Cuando el interactor puede seleccionar entre diferentes caminos se deja librado a sus preferencias el recorrido que dará forma a su versión personalizada de la obra. En el CD-ROM de Dennis de Favero comentado anteriormente, el usuario puede elegir diferentes puntos de interacción para construir la historia; cada elección le proporciona una perspectiva singular del relato. Pero también existe otro nivel de indeterminación: que cada vez que se ingresa por un mismo punto, los fragmentos audiovisuales son diferentes. Esto se logra a través de una función que técnicamente se denomina *random* (azar) y que se encuentra en la base de innumerables obras artísticas interactivas. La función *random* deja libradas al programa algunas decisiones formales. Éste, mediante algún algoritmo adecuado, es capaz de ofrecer opciones no reiteradas para que cada vez que un interactor decida activarlas el resultado de su acción sea imprevisto. En ocasiones se la utiliza para hacer estallar el sentido, para evitar las navegaciones lineales y las interpretaciones definitivas. Una página muy famosa en los noventa, *SuperBad*, se basaba en este principio:

cada vez que se ingresaba a ella todo el conjunto de imágenes que la componían se modificaba al azar. Es curioso que hoy la misma función sirva a objetivos narrativos, aunque sea en relatos de naturaleza particular.

La indeterminación puede conseguirse también por otros métodos. En los últimos años se ha popularizado el recurso a materiales que se obtienen en buscadores como Google o Yahoo! Típicamente, el usuario introduce una palabra que el dispositivo traslada al buscador, y a partir de las imágenes que éste provee, surge la composición visual final de la obra. Claro que es difícil que esto produzca la base para una narrativa, aunque no es imposible. Al haber sido generadas por el mismo criterio de búsqueda, las imágenes suelen compartir cierta afinidad que puede aportar a una significación coherente.

Eugenio Tiselli utiliza este método para construir un espacio tridimensional navegable en *Buildspace* (2004). Al ingresar al sitio, el usuario debe introducir una palabra; ésta dispara una serie de imágenes – provistas por un buscador – que se transforman en monolitos dentro de un espacio tridimensional virtual. El interactor puede navegar por este espacio; al acercarse a los monolitos, se activa el enlace que permite saltar al sitio del cual ha sido extraída la imagen correspondiente.

Con un dispositivo más sofisticado, Christa Sommerer y Laurent Mignonneau proponen una navegación interactiva por imágenes que el usuario va transformando en tiempo real en *Haze Express* (1999). El dispositivo simula los asientos de un tren, con un monitor plano haciendo las veces de ventana; dentro de éste circulan imágenes a gran velocidad. Los interactores pueden detenerlas o cambiar su dirección tocando la superficie de la pantalla. Las imágenes se generan y evolucionan en función de la interacción de los usuarios, la posición de sus manos, la velocidad y frecuencia de sus intervenciones. La experiencia recuerda un viaje en tren y su paisaje en cambio constante. Pero la posibilidad de modificarlo le da un nuevo sentido, propone una reflexión sobre nuestra relación con ese mundo exterior.

De esta forma, los conceptos de determinación, redundancia e indeterminación conforman un grupo de parámetros operacionales para analizar obras artísticas interactivas, en el marco de propuestas narrativas que ubican a la navegación como eje de su devenir temporal.

Notas

¹ La fluidez con que se produce la navegación por los datos ha llevado a considerar a la red como un medio líquido; de ahí las metáforas del buceo y el surf como formas de desplazarse a través de ellos.

² Gibson, William. *Neuroamante*. Barcelona: Minotauro, 1997.

³ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós, 2006, p. 319.

⁴ Huhtamo, Erkki. “Digitalian Treasures, or Glimpses of Art on the CD-ROM Frontier”, en Hershman Leeson, Lynn (ed). *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, 1996, pp. 307-308.

⁵ La naturaleza dialógica en la construcción de sentido en las obras interactivas fue estudiada por Eduardo Kac a partir de los trabajos de Martin Buber y Mikhail Bakhtin, en el ensayo “Negotiating Meaning: The Dialogic Imagination in Electronic Art” (1999), disponible en: www.ekac.org

⁶ Giannetti, Claudia, “Arte e hipermedia: Proyecto y proceso reactivo”, en *Zehar*, N° 31, verano 1996.

⁷ En su artículo “From Participation to Interaction. Towards the Origins of Interactive Art” (publicado en el catálogo del *European Media Art Festival*, Osnabrück, 1995), Söke Dinkla establece las relaciones del arte interactivo con las prácticas de acción de la década de 1960, especificando que, a diferencia de los happenings de aquel tiempo, en las obras interactivas “los visitantes no son integrados sólo espacialmente, sino que se transforman en actores de una relación dialógica. Este diálogo constituye el material artístico”

⁸ Para ampliar las características de los soportes digitales y su navegación, véase mi ensayo: Alonso, Rodrigo, “La balada del navegante”, en *Link_Age* (cat.exp.). Oviedo: Cajastur, 2001.

⁹ Ver, por ejemplo, la introducción a *Samorost* (2003), obra mencionada más adelante.

¹⁰ Existe una segunda versión de esta historia, disponible online en: www.samorost2.net

¹¹ Este sería el nivel que desarrolla Umberto Eco en su libro *Obra abierta* (Buenos Aires: Lumen, 1992).

C.3 / 01

MITOLOGÍA Y CRÍTICA. EL ARTE TECNOLÓGICO Y SU EXHIBICIÓN



Documenta 11
Documenta Halle, Kassel, 2002

En su proyecto curatorial para la *Documenta 11*,¹ Okwui Enwezor, centró su atención en la múltiple producción audiovisual que a lo largo del mundo registra los procesos poscoloniales y de resistencia a la insistente invasión del capitalismo transnacional. Cientos de horas de registros, reportes mediales, documentales y videos de autor, transportaban a la pequeña ciudad alemana de Kassel un panorama de sociedades en conflicto, luchas interminables, traumas comunitarios, situaciones de injusticia y desamparo, deudas históricas, y pueblos en la difícil tarea de constituirse o reconstruirse tras el impacto de alguna tragedia fortuita o no.

Todos estos acontecimientos sucedían, por supuesto, fuera de Kassel, y en general fuera de Alemania. Provenían de aquellas zonas del planeta que todavía identificamos como Tercer Mundo, más allá de toda poshistoria, poscolonialismo y posmodernidad. Y llegaban a los impecables salones de la *Documenta* a través de cientos de proyectores de video, monitores, computadoras, equipos de audio, conexiones informáticas, sistemas de automatización y sincronización, y una parafernalia tecnológica que hubiera dejado atónitos a los protagonistas de los videos, de haber podido asistir al evento; una carga mediática que no podía pasar desapercibida a los ojos de una persona medianamente despierta. Claro que, a veces, los europeos y los norteamericanos son un poco distraídos. Pero llama la atención que Okwui Enwezor, nigeriano –aunque residente desde hace muchos años en los Estados Unidos–, no se percatara de la impresionante presencia tecnológica que atravesaba estructural y visualmente toda la exposición. Cuando la crítica señaló que la exhibición parecía un noticiero de CNN desplegado en el espacio o el cuarto de control de Gran Hermano, el curador se sintió ofendido, aduciendo que los críticos no habían comprendido la radicalidad de su propuesta, y que las imágenes desplegadas en la *Documenta 11*, por su incorrección política, no podrían haberse mostrado jamás en el marco de un servicio informativo como el de la CNN.²

Podríamos, tal vez, estar de acuerdo en este último punto. Pero evidentemente, lo que Onwezor no comprendió, es el viejo conflicto entre forma y contenido; tampoco, una de las propiedades más obvias del universo tecnológico que Marshall McLuhan expresó en una frase famosa – y vieja también – cuando sostuvo que “el medio es el mensaje”. ¿Cuál era el “mensaje” de la *Documenta 11*? ¿El mundo en conflicto, resistente, poscolonial, en el que se discuten y negocian los funcionamientos, las prácticas y los valores políticos, económicos, sociales y culturales del capitalismo globalizado, o el mundo *absolutamente* colonizado por la mirada tecnológica, por sus imposiciones, valores y poderes, por sus exigencias, reducciones, inmaterialidades y formas de exclusión?

El mito del arte y la máquina

Es posible una transposición tecnológica de realidades tan diferentes como las que entran en pugna en la *Documenta 11*? O, más precisamente, ¿es posible algún tipo de transposición? Aquí es inevitable traer a la memoria ese cuento

tan singular de Jorge Luis Borges, *Pierre Ménard, autor del Quijote*, en el que una persona reescribe *El Quijote de la Mancha*, letra por letra, obteniendo una novela completamente diferente a la original, por momentos casi opuesta. Las mismas palabras, en un nuevo contexto, han cambiado su sentido de manera tan radical, que el texto primero – no parece buena idea hablar de un “original” – ha quedado mudo y distante.

¿Para qué sirven las transposiciones, entonces, que parecen imposibles pero que las hay, las hay? Sirven, por ejemplo, para ser observadas, analizadas y criticadas. La comparación del contexto en el que se ha generado un discurso con aquel al que se lo ha transpuesto, no puede menos que incitar una confrontación, asociación o distancia crítica. Esta ha sido una de sus máximas aportaciones al pensamiento a lo largo de la historia.

La recepción del futurismo en América Latina pone de manifiesto un momento de confrontación interesante. La máxima marinettiana de quemar los museos no es trasladable con facilidad a los países de la región, que mayormente carecen de estas instituciones. Pero el aspecto más cuestionado por los teóricos locales es el embelesamiento de los futuristas con las máquinas, que de motor de la transformación social pasan a convertirse en un motivo estético o en una nueva mitología. Así lo estima Vicente Huidobro, cuando en su ensayo “Futurismo y maquinismo” señala,

Creo que ciertos poetas actuales están creando una mitología, la mitología de la máquina. Ella es tan antipática como la otra. Estoy seguro de que los poetas del porvenir tendrán horror de los poemas con muchas locomotoras y submarinos, tal como nosotros tenemos horror de los poemas llenos de nombres propios de las demás mitologías.³

En este pensamiento, Huidobro realiza un desplazamiento interesante: así como las mitologías antiguas son el pasado de nuestro presente, éste será el pasado de nuestro futuro, y en él las máquinas serán tan banales y anticuadas como Afrodita o Zeus.

Pero hay mucho más en este texto aparentemente simple. Porque el poeta chileno está señalando, además, que el futurismo no hace referencia a ninguna realidad futura – como su nombre podría sugerir – sino que está embarcado en una mitologización del presente. Esta acción tiene por lo menos dos consecuencias: por un lado, inmoviliza el presente, entrando en contradicción con el dinamismo y el mundo en transformación que supuestamente celebran los futuristas; por otro, naturaliza un proceso histórico – según la conocida definición marxista – ocultando las fuerzas y los conflictos sociales, económicos y políticos que animan la metamorfosis tecnológica del mundo.

Desde su propia perspectiva materialista, César Vallejo cuestiona el mito de la máquina, en la medida en que distrae al artista de su verdadero objetivo, que es la revolución. Ella es un instrumento, una herramienta, particular por su eficaz capacidad transformadora, pero con la misma realidad del resto de los objetos

del mundo. Su singularidad no puede desviar al artista comprometido del entorno sociopolítico al que debería dedicar sus esfuerzos creativos y críticos. Así lo declara en su ensayo “Estética y maquinismo”, cuando dice,

El artista revolucionario tiene otro concepto y otro sentimiento de la máquina. Para él, un motor o un avión no son más que objetos, como una mesa o un cepillo de dientes, con una sola diferencia: aquéllos son más bellos, más útiles, en suma, de mayor eficacia creadora. Nada más. De aquí que, siguiendo esta valoración jerárquica de los objetos en la realidad social, el artista revolucionario haga otro tanto al situarlos en la obra de arte. La máquina no es un mito estético, como no lo es moral y ni siquiera económico. Así como ningún obrero con conciencia clasista ve en la máquina una deidad, ni se arrodilla ante ella como un esclavo rencoroso, así también el artista revolucionario no simboliza en ella la Belleza por excelencia, el nuevo prototipo estético del universo, ni el numen inédito y revelado de la inspiración artística. El sociólogo marxista tampoco ha hecho del tractor un valor totémico en la familia proletaria y en la sociedad socialista.⁴

Su compatriota, José Carlos Mariátegui, insiste en los aspectos políticos del movimiento para poner de manifiesto la escasa comprensión que poseen los futuristas sobre las innovaciones tecnológicas, al creer que la aparición de las máquinas puede ir acompañada de una doctrina política nueva sin ninguna base materialista o social. En su ensayo “Aspectos nuevos y viejos del futurismo”, lo expresa de esta manera:

La escuela futurista, al igual que esas escuelas [cubismo, expresionismo, dadaísmo], trata de universalizarse. Porque las escuelas artísticas son imperialistas, conquistadoras y expansivas... El programa político constituyó una de las desviaciones del movimiento, uno de los errores mortales de Marinetti. El futurismo debió mantenerse dentro del ámbito artístico. No porque el arte y la política sean cosas incompatibles. No. El grande artista no fue nunca apolítico... El artista que no siente las agitaciones, las inquietudes, las ansias de su pueblo y de su época, es un artista de sensibilidad mediocre, de comprensión anémica. No hay, pues, nada que reprochar a Marinetti por haber pensado que el artista debía tener un ideal político. Pero sí hay que reírse de él por haber supuesto que un comité de artistas podía improvisar de sobremesa una doctrina política. La ideología política de un artista no puede salir de las asambleas de estetas. Tiene que ser una ideología plena de vida, de emoción, de humanidad y de verdad. No una concepción artificial, literaria y falsa.⁵

Podría parecer contradictorio que teóricos provenientes de los países latinoamericanos, donde la tecnología es tan necesaria, adopten esas posturas críticas. Sin embargo, éstas distan mucho de ser reaccionarias. Huidobro, Vallejo o Mariátegui no se oponen a los cambios que el desarrollo tecnológico promete, sino a su aceptación ensalzadora y acrítica. En sus textos se percibe el compro-

miso con su contemporaneidad, un compromiso *situado* que no les permite soslayar el marco y el debate político que tal proceso exige.

Un lugar para la discusión tecnológica

Ese debate no ha perdido su actualidad todavía hoy, aunque definitivamente los tiempos han cambiado, en particular, en lo que se refiere a la base social de la aventura tecnológica. Porque si ésta podía, todavía a comienzos del siglo XX, embanderarse de sentimientos democráticos y objetivos de progreso comunitario, hoy apenas puede ocultar su alianza con la maquinaria capitalista transnacional y el pensamiento tecnocrático.

En su ensayo “La idea de «tecnología» y el pesimismo postmoderno”, Leo Marx sintetiza este proceso de la siguiente forma:

Para los revolucionarios republicanos del Iluminismo, especialmente los philosophes radicales, la ciencia y las artes prácticas eran instrumentos de liberación política, herramientas esenciales para arribar al objetivo ideal del progreso: una sociedad republicana más justa, pacífica, menos jerárquica, basada en el consentimiento de los gobernados... Pero el advenimiento del concepto de tecnología y de la compleja organización de los sistemas tecnológicos coincidió con – y sin dudas contribuyó a – una revisión sutil de la ideología del progreso... la simple fórmula republicana para generar progreso mediante el mejoramiento de los medios técnicos según fines sociales, fue reemplazada por – o, más bien, transformada imperceptiblemente en – un compromiso tecnocrático diferente por mejorar a la “tecnología” como base y medida del [...] progreso de la sociedad.⁶

El desplazamiento desde el progreso social al tecnológico no es un reemplazo, sino más bien un movimiento de ocultamiento. El éxtasis tecnológico actual no carece de una base social, ni de un modelo político más o menos evidente. La modernización inconclusa, la dificultad para acceder a los recursos tecnológicos, las nuevas exclusiones sociales, el analfabetismo informático, la incontenible circulación del capital transnacional forman parte de ellos.

La discordancia entre la homogeneidad expansiva de las nuevas tecnologías y el sustrato humano desigual, heterogéneo y conflictivo sobre el que ellas se despliegan, es particularmente relevante en territorios como el Latinoamericano. Su posición subsidiaria respecto de los centros donde se producen y desarrollan los aparatos, sus funciones y sus usos, sumada a sus problemas económicos, sociales y políticos internos, anulan toda posibilidad de pensar en la tecnología como una realidad unificada y neutra. Cualquier discurso que la involucre en la región, estará teñido necesariamente de relatividades, tensiones y debates.

América Latina ocupa un no-lugar en el desenvolvimiento tecnológico, un espacio de aparente reproducción derivativa de procedimientos, usos y formas determinados unívocamente en los ámbitos donde técnicas y herramientas ven la luz. Pero ese no-lugar no es una ausencia de lugar. Como lo ha demostrado la teoría



Luigi Russolo.
Dinamismo de un automóvil, 1912-1913

contemporánea – a partir de la obra de Marc Augé,⁷ sus seguidores y detractores – un no-lugar designa una realidad positiva, un ámbito específico desde el cual es posible actuar, aunque de formas alternativas a como se lo hace en otros espacios. Abordando el concepto de no-lugar desde una perspectiva política – no antropológica, como lo hace Marc Augé – es posible pensar en unas prácticas propias de estos no-lugares, unas prácticas de por sí críticas en la medida en que se despliegan por los márgenes de las formas de hacer y pensar instituidas.⁸

Inspirado en las teorías situacionistas del desvío, Michel de Certeau demuestra cómo los usos no previstos de determinados materiales, procedimientos u objetos, poseen la capacidad de transformar la realidad, conduciendo hacia la modificación material y política de los productos sociales y culturales, y abriendo el camino a posicionamientos que van desde la innovación creadora o funcional, a la resistencia y la intervención crítica.⁹

Para el filósofo francés, el desvío puede ser una práctica transformadora que convierta al consumidor en un productor activo. Variando el empleo de las cosas desde sus usos admitidos hacia otros no previstos, el usuario posee la capacidad para reconducir el universo material con el que interactúa hacia campos diseñados por él mismo, según sus deseos o necesidades. Aunque esto no siempre suceda, su horizonte de posibilidad es lo suficientemente rico como para considerar sus potencialidades vitales, sociales y políticas.

Vilém Flusser sostiene – refiriéndose a la fotografía, pero derivándolo a toda producción técnica – que los aparatos poseen un programa inflexible que se impone al operador y determina, desde el inicio, sus posibilidades creadoras o productivas.¹⁰ En cambio, desde la perspectiva de De Certeau, ese programa puede desviarse, resistirse, dislocarse, alterando su uso, valiéndose del aparato para operaciones no previstas, explotando las incertidumbres de su sistema, variando el contexto en el que sus resultados adquieren sentido, subvirtiendo las imposiciones originarias que parecieran restringir su funcionalidad mundana. Estas operaciones encuentran un terreno de actuación particular en el arte tecnológico.¹¹ Aquí, la desviación de los usos de aparatos, programas y herramientas es corriente, aunque sus objetivos no siempre sean subversivos o críticos. Existe, por el contrario, una gran fascinación con las “posibilidades” de la tecnología que pocas veces se pone en cuestionamiento, y que no hace más que prolongar sus capacidades impuestas desde el origen, sin siquiera plantear miradas u opciones alternativas.

Los mitos del arte tecnológico

La trasposición de la tecnología hacia el universo estético – un ámbito frecuentemente no previsto entre sus aplicaciones – posee, por lo tanto, una enorme potencialidad crítica. Pero esta potencialidad debe ejercerse, no es una consecuencia directa del proceso de traslación. De hecho, gran parte del supuesto arte tecnológico, especialmente el que se despliega en presentaciones espectaculares, no sólo no aporta a las finalidades reflexivas y liberadoras del arte, sino que refuerza sistemas de pensamientos, valores y poder, muchas veces reaccionarios y caducos, por no decir anacrónicos y peligrosos.

La base sociopolítica de las tecnologías contemporáneas se despliega incluso en sus manifestaciones estéticas, induce valores y sentidos que laten al interior de las producciones y prácticas artísticas tecnológicas. El artista debe aprender a lidiar con ella si no quiere transformarse en el cómplice involuntario – como el curador de la Documenta 11 – del sistema en el que inevitablemente está inmerso, a pesar de sus esfuerzos por separarse de él. La *carga tecnológica* de una pieza de arte electrónico conlleva unas valoraciones sobre el mundo actual, su cartografía geopolítica y sus dimensiones de poder, que no pueden pasarse por alto. Estas aparecen con más evidencia cuando la tecnología se enarbola como protagonista.

Las exposiciones que incorporan obras artísticas tecnológicas generan, todavía hoy, un aire de novedad. Aun cuando los televisores, las computadoras y los proyectores de video son dispositivos relativamente estándares, su inclusión en museos y galerías continúa convocando la atención. Su aparición en otros ámbitos, como el espacio público, puede acentuar su carácter único o innovador, especialmente si ese contexto es ajeno o no evidencia sus conexiones con el mundo tecnológico. Aparatos y dispositivos más sofisticados amplían aún más el hiato entre la pieza artística y su entorno semántico y social, proponiéndose

como los agentes de una renovación hacia la cual parecieran consagrarse el mundo y su devenir.

Ese culto de la novedad – uno de los resabios modernos que todavía perduran con fuerza – promueve una concepción de la experiencia vital progresiva y lineal, desarraigada y efímera, en la cual cada acontecimiento es reemplazado por el siguiente en una sucesión sin fin. Esta sustitución incesante no es otra que la del recambio tecnológico, que se infiltra en todos los ámbitos de la vida acostumbrándonos a privilegiar lo nuevo a costa de lo usado, lo previsible o lo conocido, sin importar su valor, no sólo económico sino también histórico y sentimental.

En alguna oportunidad me referí a la tendencia de algunos artistas latinoamericanos a utilizar las tecnologías perimidas, inútiles u obsoletas como acto de carácter político.¹² Esta propiedad de la *low-tech* se despliega en diferentes niveles. Por un lado, funciona por contraste en relación con el universo hipertecnologizado que nos rodea, al que cuestiona con su presencia discordante; por otro, constituye una resistencia a admitir acríticamente la gimnasia del desapego material y emocional al que nos fuerza la vorágine mercantil del reemplazo tecnológico continuo. Esta oposición al mandato del derroche tiene unas implicancias concretas frente a unas condiciones de vida que se vuelven día a día más precarias, como sucede con gran parte de la población del planeta. No parece casual, por lo tanto, que los dispositivos *low-tech* se encuentren con tanta frecuencia en las producciones de los artistas de América Latina.

Las grandes exposiciones tecnológicas exigen cantidades igualmente considerables de recursos humanos, materiales y técnicos. Los amplios despliegues económicos que suelen estar asociados a ellas no pasan desapercibidos a los ojos de espectadores que muchas veces carecen de las necesidades más básicas, ni de aquellos que son conscientes de las desigualdades inducidas por la deficiente distribución de la riqueza asociada a la expansión electrónica y digital. El contraste entre esos eventos y estos sectores sociales, que se profundiza por el creciente interés de los artistas – y la voluntad de las nuevas tecnologías – por incidir sobre el espacio público, no puede subestimarse, en tanto descansa en una fuerte contradicción: por un lado, busca atraer e implicar a la gente en el terreno estético, pero por otro, enfatiza su exclusión en el terreno económico. Aún sin proponérselo, en esta distribución de lugares, el artista tecnológico está siempre del lado del poder, de esa potencia que disloca, separa y excluye. Por tanto, su trabajo no puede eludir un análisis de la situación, un posicionamiento crítico e incluso ético, y un esfuerzo por evitar la instrumentalización de su producción. Un artista que sólo promueve las nuevas tecnologías no es más que el aliado de un sistema basado en la segregación humana y la masacre económica, un sistema que busca en el arte una vía eficaz para su perpetua expansión y que la consigue en cada pieza carente de reflexión y compromiso. La fascinación con la tecnología ha sido siempre una trampa mortal para los artistas; la historia del arte pone de manifiesto cómo las realizaciones basadas exclusivamente en sus propiedades y efectos envejecen con la misma rapidez

que ella. La exigencia de reaccionar con premura a una novedad, la exaltación del “pionerismo” y la sobrevaloración de la innovación, hacen que muchos autores se entreguen a una creación que devendrá en banalidad tan pronto como su base tecnológica se generalice. Cuando eso sucede, ya no hay arte, si acaso alguna vez lo hubo. La tecnología no sólo pone a prueba los límites del aquí; antes pone a prueba la idoneidad de los artistas para comprender su naturaleza y sentido.

Las nuevas tecnologías arrastran consigo la imagen de la contemporaneidad, cuando no la del adelanto futurista. Hoy ninguna exposición de arte internacional, ninguna bienal, puede estimarse contemporánea si no incluye por lo menos alguna pieza tecnológica. Fundados en el impacto promocional y en la inmediatez, estos eventos recurren con frecuencia a las realizaciones electrónicas y digitales, no por un verdadero interés, sino porque prometen seducir a un público curioso, posicionarlos como referentes en el terreno de la producción artística más actual y atraer el esponsorio privado, principalmente el de las grandes compañías tecnológicas. El ansia de contemporaneidad se ha transformado casi en un deber entre las instituciones que aspiran a mantener un flujo de público continuado y un buen presupuesto, como entre los artistas y curadores que deben desarrollarse en tal contexto.

El uso de la tecnología más reciente otorga un aire *hi-tech* a cualquier exhibición, una connotación de actualidad que se convierte rápidamente en un aviso premonitorio o en una demostración de futurología. La exposición aparece así como una profecía de lo que vendrá, desprendiéndose peligrosamente de la historia y del contexto artístico, y adscribiendo a una visión completamente superficial de la vanguardia. Superficial porque, en general, en lugar de cuestionar a las instituciones artísticas – como lo hicieron las vanguardias históricas – estas muestras sirven para reforzarlas, siendo las plataformas ideales para las demostraciones de todo tipo de poder, desde el institucional al político o económico. Cuando no hay crítica o por lo menos rebeldía, cuando no hay conmoción de valores o por lo menos desocultamiento, cuando no hay compromiso o por lo menos reflexión, no existe ningún otro sentido para esas manifestaciones de espectáculo tecnológico que no sea el de elevar a la propia tecnología a las alturas del Olimpo. ¿Somos capaces hoy, realmente, de comprender la base material de nuestro mundo tecnológico, o su desmaterialización social y económica ha sido tan completa que lo asimilamos como una ficción y nosotros mismos nos pensamos como los personajes de una fábula? Aunque las respuestas no sean previsibles, el artista que trabaja con tecnología no puede desconocer esta pregunta.

He visto el futuro y no se parece al pasado, ¿o sí?

Si comparamos la euforia futurista por las máquinas y su adhesión casi automática a sus promesas y bondades – sin hacer hincapié en su espíritu belicista, machista y autoritario – con la aproximación de algunos artistas a las tecnologías actuales, poco parece haber cambiado en el siglo transcurrido. Aun contando



Futurelab.
Ars Electronica, Linz, 2012

con una perspectiva histórica y una distancia crítica ausentes en los creadores italianos, no parece que hayamos sido capaces de capitalizar toda esa experiencia en la construcción de una mirada crítica sobre nuestro pasado y presente, ni sobre las proyecciones de nuestro destino tecnológico.

Las palabras de Huidobro, Vallejo y Mariátegui se podrían repetir hoy casi sin variación, reemplazando el mito de la máquina por el de la tecnología, y nadie notaría su procedencia. Más allá de su pensamiento brillante que merece perdurar en la historia, ¿Cómo es posible que no dispongamos hoy de una mirada reflexiva similar en el terreno de las artes electrónicas? ¿Por qué dejamos huérfano ese legado provocador que constituye una de las aportaciones más agudas de la teoría latinoamericana a la comprensión de los procesos históricos globales?

No puede decirse que no existan perspectivas críticas sobre la tecnología y el mundo actual; éstas sí existen y en gran cantidad y calidad, principalmente en los terrenos de la teoría social y política. Pero el circuito del arte, en su alianza cada vez más íntima con los productos tecnológicos, con el poder institucional y el mercado, parece haber perdido la capacidad para formular un posicionamiento crítico propio que no sea subsumido por la exaltación de su impacto espectacular y su capacidad para el asombro, pero no para la reflexión. Esto se nota con más fuerza aún, en los grandes proyectos de arte tecnológico que no logran enraizar en su entorno geopolítico y cultural.

Hubo un tiempo en el que el arte fue un espacio para el cuestionamiento de las evidencias, para el diseño de realidades alternativas, para la experimenta-

ción de otras formas de percibir y comprender el mundo material, psíquico y sensorial, para liberar el pensamiento de sus constricciones ideológicas, para fomentar las capacidades constructivas y transformadoras, para propulsar la reflexión, el debate, la rebeldía, el desacuerdo y la revolución.

Los tiempos cambian, es cierto. Y no pude decirse que no existan unas producciones y unas prácticas artístico-tecnológicas que transiten esos caminos o, más aún, que los hayan actualizado con una comprensión profunda de la realidad contemporánea. Desde ya que eso existe, para fortuna del mundo en el que vivimos y de quienes todavía confiamos en el enorme potencial crítico y transformador del arte.

Pero es necesario que esas producciones y esas prácticas no pasen desapercibidas, que no sean anuladas por los discursos formalistas y tecnocráticos que sólo ven en ellas el motivo para ensalzar las bondades del progreso tecnológico, que no sean instrumentalizadas por el poder político y el capital, que no sean desviadas de sus objetivos críticos y presentadas como manifestaciones “traviesas” de unos creadores que pretenden cuestionar aspectos del universo tecnológico pero al mismo tiempo se someten a él.

Para que ello suceda, hace falta un ámbito crítico que acompañe a los artistas y a sus obras, que otorgue resonancia a sus propuestas, que problematice y analice sus metas, que elabore un marco a su pensamiento, y que se deshaga de una vez por todas del mito de la tecnología, con compromiso y responsabilidad. En su ausencia, sólo nos queda lamentarnos por ese pasado crítico, olvidado y traicionado. Fomentando la construcción de esa arena, quizás logremos que el pasado se proyecte en un diferente porvenir.

Notas

¹ La exposición *Documenta 11* tuvo lugar en la ciudad alemana de Kassel entre el 8 de junio y el 15 de septiembre de 2002.

² En una entrevista periodística, Enwezor se queja “¿Por qué tanta gente la vio [a Documenta 11] superficialmente como algo parecido a la CNN? En efecto, había una relación con la CNN, pero por contraste: era anti-CNN, porque no se trataba de una dieta predigerida de noticias e información sino de involucrar al público en un esfuerzo hacia una nueva ética de la mirada y de la representación”. (González, Valeria. “Entrevista a Okwui Enwezor”, en *Página/12*, Buenos Aires, 3 de diciembre de 2002).

³ Huidobro, Vicente. “Futurismo y maquinismo”, en Schwartz, Jorge (ed.). *Las vanguardias latinoamericanas. Textos programáticos y críticos*. México: Fondo de Cultura Económica, 2002.

⁴ Vallejo, César. “Estética y maquinismo”, en Schwartz, Jorge. *Op.cit.*

⁵ Mariátegui, José Carlos. “Aspectos nuevos y viejos del futurismo”, en Schwartz, Jorge. *Op.cit.*

⁶ Marx, Leo. “The Idea of «Technology» and Postmodern Pessimism”, en Ezrahi, Yaron; Mendelsohn, Everett; Segal, Howard (eds.). *Technology, Pessimism, and Postmodernism*. Amherst: University of Massachusetts Press, 1995. La traducción es mía.

⁷ Augé, Marc. *Los no-lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 1993.

⁸ Este punto se desarrolla con mayor amplitud en mi ensayo: Alonso, Rodrigo. “Resistencias, usos y desvíos. Escuelas de la subversión”, en *Resistencias Críticas*. Santiago de Chile: Bial de Arte y Nuevos Medios, 2010 (reproducido en este libro).

⁹ De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana, 1986.

¹⁰ Flusser, Vilém. *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas; Sigma, 2000.

¹¹ Para una aproximación a ciertas prácticas del desvío en la fotografía de América Latina, se puede consultar: Alonso, Rodrigo: “El descubrimiento de América no sucederá. Latinoamérica como parodia”, en Alonso, Rodrigo (ed.). *No sabe/No contesta. Prácticas fotográficas contemporáneas desde América Latina*. Buenos Aires: Arte x Arte, 2008.

¹² Véase: Alonso, Rodrigo. “Elogio de la *Low-Tech*”, en Burbano, Andrés & Barragán, Hernando (eds.). *Hipercubo/ok. Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut, 2002. (reproducido en este libro).

C.3 / 02

RESISTENCIAS, USOS Y DESVÍOS. ESCUELAS DE LA SUBVERSIÓN



Gonzalo Díaz.
Resistencia, 1999

Utilizada en contextos diferentes, la palabra “resistencia” adquiere los sentidos más dispares y contradictorios. Resistirse puede ser un acto heroico, pero también una forma de oponerse a transformaciones y cambios necesarios o promisorios. En el campo antropológico se valoran los vestigios culturales que se resisten a desaparecer, pero en el psicoanálisis, resistirse implica no aceptar los impulsos o motivaciones que nos determinan. Por esto, la palabra resistencia debe acompañarse casi siempre de una aclaración: se habla de resistencia armada, de resistencia pasiva, de resistencia crítica.

En el terreno tecnológico, resistirse puede ser, igualmente, un signo reaccionario o crítico: reaccionario, cuando se rechazan las innovaciones tecnológicas sin más, es decir, sin molestarse en comprender las potencialidades o los caminos inaugurados por ellas; crítico, cuando analizando sus posibilidades y efectos, y en el contexto de un pensamiento situado, se señalan sus limitaciones o consecuencias nocivas. Pocos son los artistas que, como Nam June Paik, han resistido la tecnología penetrando en sus secretos más profundos, comprendiendo su idiosincrasia y funcionamiento. “Utilizo la tecnología para odiarla adecuadamente”, sostenía el artista coreano, explicitando brevemente su programa estético.

De hecho, los artistas suelen ser las mejores guías hacia el pensamiento de una verdadera resistencia crítica. Hay una obra de Gonzalo Díaz en la cual la palabra resistencia ha sido construida con una resistencia eléctrica (*Resistencia*, 1999). Aquí, la oposición del metal a la circulación de los electrones produce energía y calor; un acto de negatividad se vuelve transformador de las condiciones térmicas circundantes, tornando a la palabra en un instrumento de múltiples connotaciones conceptuales, poéticas y políticas. En 1971, Juan Downey cultiva un jardín en el sótano de una galería de arte de New York que mantiene vivo abonándolo con nitrato de sodio y potasio chileno (*Chilean Nitrate of Soda Potash*, 112 Greene Street Gallery). Esa sal de su país natal se vuelve, así, fuente de vida más allá de su territorio.

Las cuestiones territoriales son centrales a la hora de pensar la distribución tecnológica y su actuación geopolítica. A la desigualdad de su expansión mundial, producto de un capitalismo global que basa su política en la generación y profundización de las diferencias, se suman unas experiencias dislocadas y contrapuestas que determinan dos ámbitos de relación con el poder: por una parte, la del capital nómada, que se apoya en la globalización económica para ampliar constantemente su territorio; por otra, la del exiliado, que al no poseer un espacio propio vive en la experiencia continua de la privación del lugar.

La tecnología contemporánea repite en su crecimiento la dialéctica de la expansión y la marginación, la fisura entre unos centros de producción y desarrollo tecnológico, y unas áreas periféricas destinadas al consumo y la aplicación. Desde esta perspectiva, América Latina ocupa un no-lugar en el desarrollo tecnológico, un espacio de aparente reproducción derivativa de procedimientos, usos y formas determinados unívocamente en los ámbitos donde técnicas y herramientas ven la luz. Pero ese no-lugar no es una ausencia de



Nam June Paik.
Flux Tour, 1976

lugar, sino más bien un sitio desde el que es posible articular pensamientos con la debida distancia crítica.

La historia del arte ofrece ejemplos interesantes del potenciamiento de no-lugares como espacios de crítica y reflexión. En 1921, los dadaístas realizan caminatas hacia los sitios más banales de París, como terrenos baldíos y baños públicos. Su pasión por lo insólito y lo absurdo los lleva a develar lo marginal y lo oculto de la ciudad luz, cuestionando su fachada de ciudad moderna, funcional y ordenada. Años más tarde, los surrealistas emprenden recorridos aleatorios por la misma

urbe, como lo harán después los artistas Fluxus en New York.¹

Las excursiones sin rumbo fijo por las grandes ciudades son teorizadas por los situacionistas en su *Teoría de la deriva* y otros textos, en los cuales, el accionar lúdico y el desvío de las actividades y funciones cotidianas preestablecidas se propone como procedimiento para trastocar concepciones, ideas y percepciones sobre la realidad ordinaria. El desplazamiento de lo habitual hacia lo azaroso e inesperado produce nuevas configuraciones de sentido para los objetos y las situaciones conocidas, que permiten vislumbrar formas alternativas de concebir su naturaleza y funcionamiento.

Inspirado en las teorías situacionistas del desvío, Michel de Certeau traslada al concepto de uso la capacidad de transformar la realidad. En su libro *La invención de lo cotidiano*,² señala cómo la alteración de los usos de objetos, habilidades y prácticas puede conducir hacia la modificación material y política de los productos sociales y culturales, abriendo el camino a posicionamientos que van desde la innovación creadora o funcional a la resistencia y la intervención crítica; así, el desvío puede ser una práctica transformadora que convierta al consumidor en un productor activo. De esta forma, la mentada transformación del espectador en usuario en el terreno de las artes electrónicas podría considerarse no sólo el camino hacia la acentuación de sus facultades creadoras, sino también, la vía para una exaltación de sus dotes productoras y críticas. Por otra parte, en la teoría decerteauiana, el desvío es una táctica, un modo de actuación del que no domina un lugar y, por lo tanto, sólo puede proceder valiéndose de los resquicios abiertos en territorios ajenos. Se comporta como una astucia, como el aprovechamiento de una ocasión o de una oportunidad a través de la cual se cuelan unas prácticas y unos sentidos imprevistos, fuera del control de quienes habían diseñado instrucciones precisas para tales operaciones.

En su serie fotográfica *Gambiarra* (2000-2006), Cao Guimarães pone de manifiesto el ingenio popular a la hora de desviar el destino de objetos cotidianos y



Cao Guimarães.
Gambiarra # 17, 2000-2006

materiales en desuso. En los múltiples dispositivos creados a partir de elementos a mano y productos de descarte con el fin de solucionar necesidades inmediatas, trastornos ocasionales o exigencias estéticas o decorativas, se percibe el talento para develar unos usos subsidiarios que sólo surgen de la comprensión de la potencialidad transformadora de la realidad que reside en cada uno de nosotros. En este punto, me gustaría rescatar el concepto de subversión, básicamente porque ha sido una especie de fantasma de las dictaduras militares latinoamericanas, tan sensibles a los desvíos en el hacer y el pensar.

La palabra tiene un sentido algo ambiguo en español. Según la vigésima segunda edición del diccionario de la Real Academia Española significa “trastornar, revolver, destruir, especialmente en lo moral”; la definición de subversivo reza, en el mismo texto, “capaz de subvertir, o que tiende a subvertir, especialmente el orden público”. Curiosamente, hay una suerte de asimilación de la moral al orden público, dos ámbitos de construcción social pero de naturaleza diferente (uno basado en valores consuetudinarios y el otro en una estructura normativa), en tanto objetivos característicos de lo subversivo. En este sentido, y en la defensa de la moral y el orden público, las dictaduras militares habrían operado para el pueblo en su persecución y aniquilación de los focos de subversión.

En cambio, en inglés, la definición del *Oxford Dictionary* establece que subvertir significa “socavar el poder y la autoridad de un sistema o institución establecidos”, siendo un subversivo, “el que busca o intenta subvertir un sistema o institución establecidos”. Aquí, el subversivo no ataca al pueblo sino al poder establecido. Y está claro que, cuando ese poder no ha sido obtenido por medios lícitos, la subversión no afecta en lo absoluto la potestad de un pueblo que no está representado en él.

Volviendo al tema que nos ocupa, el desvío puede entenderse como una subversión en este último sentido, es decir, como una operación que socava la autoridad de unos usos y valores preestablecidos, con todas las implicancias políticas que esto acarrea. Su eficacia crítica depende de la conciencia que puede generar en los usuarios en cuanto a su capacidad para cambiar el curso de una realidad sobredeterminada por usos y valores ajenos.

Cuando Esteban Pastorino realiza fotografías aéreas elevando la cámara con un barrilete, esgrime una astucia que relativiza la sofisticación tecnológica de la industria del espectáculo, al tiempo que activa la crítica implícita en los recursos *low-tech*.³ En *Atari Noise*, Arcángel Constantini recupera un dispositivo técnico perimido, contrarrestando la gimnasia del desapego emocional a la que nos tiene acostumbrada la incesante renovación tecnológica. Por su parte, Brian McKern cuestiona la invalidez de las tecnologías obsoletas cuando decide vender su computadora personal gastada como una antigüedad, y no como un material de descarte (subasta de la *máquina podrida*).⁴ Estas operaciones realizan un verdadero trabajo de revisión crítica, en tanto se rehúsan a aceptar inopinadamente las promesas y los valores de la ideología tecnológica capitalista. Desde esta perspectiva, la dicotomía planteada anteriormente entre los sitios donde la tecnología se desarrolla y aquellos donde se la aplica se desdibuja, en



Esteban Pastorino.
Aeroclub Verónica, 2003

la medida en que ciertas apropiaciones o desplazamientos son capaces de desplegar variaciones que transforman, trastocan o renuevan el programa tecnológico. Tan importantes como los diseños que se elaboran en los centros, son los desvíos que se dirimen en la periferia, en esos no-lugares deslocalizados pero críticamente activos. Ámbitos donde la subversión recupera su productividad política, a medida que se posiciona como resistencia crítica.

Notas

¹ Para un análisis de estas prácticas consúltese: Careri, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

² De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana, 1986.

³ Para ampliar la noción de crítica implícita en el recurso a la *low-tech*, consúltese: Alonso, Rodrigo. “Elogio de la *Low-Tech*”, en Burbano, Andrés &

Barragán, Hernando (eds). *Hipercubo/ok. Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut, 2002 (reproducido en este libro).

⁴ Para una descripción de esta acción y un análisis de sus implicancias críticas, consúltese Alonso, Rodrigo: “Un fragmento de cuerpo tecnológico”, en Casares, Nilo (ed.). *La máquina podrida*. Badajoz: MEIAC, 2010.

C.3 / 03

TU COMPUTADORA ES UN CAMPO DE BATALLA¹ TENSIONES TECNOLÓGICO- POLÍTICO-CULTURALES EN LA ERA DE LAS TICs



Alfredo Jaar.
The Lament of the Images, 2002

Terreno de operaciones

Las transformaciones técnicas y tecnológicas han sido, a lo largo de los años y en diferente grado,² el motor de profundas mutaciones sociales, políticas y culturales. La literatura histórica está plagada de ejemplos significativos. Es bien conocida la forma en que la imprenta, al estabilizar la escritura y ampliar el terreno de su difusión, incide en el desarrollo de la cultura y el conocimiento, reformando jerarquías, valores y ámbitos disciplinares; o el efecto de la notación musical y su posterior registro sobre la organización del universo estético sonoro, que no sólo modificó la composición, interpretación y reproducción musical sino que, además, trastocó el propio estatuto de la música, al desplazarla desde su función ritual originaria hacia el producto mercantil que es hoy en día.³

Esas transformaciones pocas veces son inmediatas o evidentes. Cuando se trata de la modificación de conductas o hábitos culturales, sus efectos pueden tardar mucho tiempo en aparecer, en la medida en que tales procesos suelen implicar una evolución prolongada. Por otra parte, muchas veces la propia dinámica de la innovación tecnológica lleva implícita la dificultad inicial de su adaptación social, debido a la novedad del campo de aplicaciones que introduce. Este hecho ha producido diferentes tipos de desviaciones, dislocaciones y retrasos en la genuina⁴ utilización de un medio o artefacto novedoso, que sólo la perspectiva histórica permite evaluar.

Así, cuando Edison patentó el fonógrafo en 1877, no pensó en la posibilidad de emplearlo en la producción, distribución y comercialización musical, a pesar de ser el medio ideal para tal fin. Creyó que serviría para almacenar discursos políticos, lecciones ejemplares, voces familiares e incluso música, pero con el único propósito de conservarlos, no de distribuirlos ni de reproducirlos sin cesar.⁵ A pesar de su mentalidad mercantil, no pudo prever unos usos que sólo aparecerían con el tiempo, en una etapa posterior del capitalismo industrial.

En otros casos, los nuevos dispositivos tecnológicos sólo pudieron ser aprehendidos inicialmente recurriendo a los parámetros rectores de los medios afines previos. De tal forma, las primeras fotografías siguieron las normas compositivas de la pintura, las primeras películas bebieron en la tradición de la literatura y el teatro, los primeros videos encontraron su correlato en la producción televisiva.⁶ En sus comienzos, la Internet no fue sino una gran enciclopedia, y el correo electrónico un sucedáneo de la correspondencia escrita y la comunicación telefónica.

Estos ejemplos ponen de manifiesto que las transformaciones culturales potenciales de cualquier tecnología sólo surgen tras una ardua negociación con el contexto en el que aquélla aparece. Aunque retrospectivamente solemos referirnos al impacto cultural de tal o cual innovación tecnológica, lo cierto es que ese impacto sólo es posible si sus implicancias son de alguna manera cooptadas por la sociedad, y a través de ella, por el sistema político-económico que en ésta prevalece.

Las capacidades genuinas de las nuevas tecnologías

Nada diferente sucedió con las tecnologías de la información y la comunica-

ción (TIC) contemporáneas. Desde sus orígenes fueron pensadas como herramientas que facilitarían, ampliarían y promoverían la intercomunicación humana, allanando tareas realizadas previamente con otros medios. Su potencial actual – y el que todavía queda por descubrir – sólo aparece cuando este pensamiento cede a medida que se consideran las propiedades específicas de sus dispositivos.

Según Sybille Krämer, “Las primeras décadas en el uso de la informática estuvieron dominadas por la interpretación del ordenador como herramienta. Pero, precisamente desde esa perspectiva, los usos del ordenador quedaron circunscritos a las fronteras de un territorio determinado por técnicas precedentes [...] Considerar el uso del ordenador personal en el horizonte del aprovechamiento instrumental significa, por tanto, realizar con el ordenador una serie de tareas que el ser humano puede efectuar también sin él, pero que pueden realizarse con mayor facilidad o eficacia gracias a él. No se modifica el esquema bipolar antropomórfico de una equivalencia de funciones entre ser humano y máquina, que genera una escala en la cual lo que se reserva al ser humano y lo que debe realizar la máquina es reasignado con cada nueva invención. Surge así la sospecha de que esta perspectiva no permite que se manifiesten las capacidades genuinas del ordenador; genuinas porque no tienen paralelos, esto es, no se ahorra o mejora nada que el ser humano haya hecho ya con anterioridad, sino que el ordenador se usa para algo que no podría crearse sin él”.⁷

Las dificultades para el desarrollo de esas capacidades “genuinas” de la informática no se deben exclusivamente a la incapacidad de los diseñadores, programadores o usuarios para descubrir unas propiedades intrínsecas todavía oscuras. Se debe también, y en gran medida, a que ese desarrollo implicaría modificar ciertas funciones, usos y valores fuertemente arraigados en los dominios de la producción cultural. La Internet favorece el intercambio ilimitado de productos digitalizados como ningún otro medio lo hizo con anterioridad. Las limitaciones a ese intercambio descansan hoy casi con exclusividad en la defensa de figuras y prerrogativas pertenecientes a los sistemas de producción cultural que la informática debería reemplazar si pudiera desarrollar esas capacidades “genuinas”.

Por otra parte, están las resistencias de la propia inercia cultural y las que imprimen las dinámicas sociales que dan marco a los procesos de internalización, acumulación y circulación de la información y el conocimiento, factores esenciales en los ámbitos geográficos donde la distribución tecnológica es escasa o desigual. La inercia cultural no se refiere exclusivamente a la persistencia de la escritura y la lectura como los modos privilegiados de acceso al universo tecnológico, sino también a las imposiciones de una economía de mercado que todavía considera a la Internet como una gran tienda de compras virtual y a la distribución digital de productos culturales como una amenaza para los beneficios mercantiles.

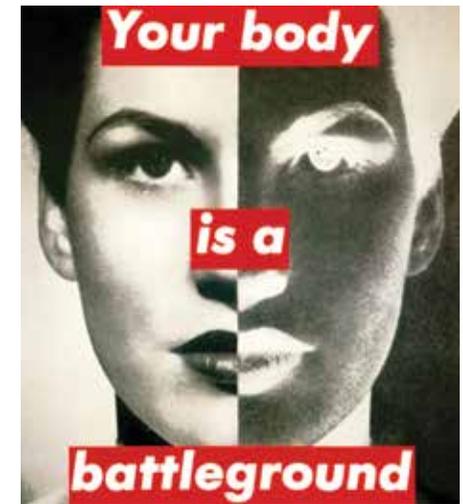
Las dinámicas sociales juegan un rol central que pocas veces se tiene en cuenta cuando se habla de las cualidades de las “sociedades del conocimiento” sin más. El problema de gran parte de las teorías sobre las nuevas tecnologías y

el mundo contemporáneo es que suelen no estar situadas, y consideran la persistencia de las tradiciones gráficas y orales como meros residuos del progreso tecnológico. El mapa es, por supuesto, mucho más complejo, no sólo por la deficiencia y la desigualdad en la distribución de las TICs, sino principalmente, porque en muchas regiones del mundo todavía no se han desarrollado los procesos de alfabetización de los que depende la productividad de estas tecnologías. En amplios sectores de América Latina, por ejemplo, los programas escolares todavía no incluyen la alfabetización informática, básicamente porque las escuelas no cuentan con la infraestructura tecnológica para impartirla. Pero en las escuelas donde esta infraestructura existe, se enseña a los alumnos a utilizar la computadora para redactar informes o a la Internet para la búsqueda de datos enciclopédicos. Se persiste en el carácter instrumental de las nuevas tecnologías, en su uso como herramienta, desestimando esas potencialidades “genuinas” en el sentido de Krämer.

Por todo esto, no puede pensarse en las TICs aisladas de los contextos sociopolíticos en los que se manifiestan. Éstos ponen de relieve una tensión permanente, una fricción entre el desarrollo tecnológico y los marcos socioculturales del conocimiento, unas tensiones y fricciones que deberían ser el punto de partida para una teoría legítima del mundo contemporáneo, y no el anexo de formulaciones especulativas basadas en las dinámicas de los países desarrollados.

Tecnología, representaciones y valores

Las TICs introducen otro factor de relevancia que en alguna manera las destaca en relación con el resto de las tecnologías. A diferencia de gran parte de éstas, el usuario no es por completo externo a ellas, sino que está implicado de varias maneras, ya sea a través de la interacción, los avatares, los registros de usuario, los mecanismos que permiten incorporar su imagen (como las cámaras web), las representaciones virtuales de su entorno, la creación de universos digitales personalizados. Las operaciones que se ejecutan en este entorno virtual poseen unas implicancias sobre el mundo fuera de la pantalla que muchas veces pueden lesionar valores, imaginarios, sentidos y normas de convivencia y vida. Cada vez es más difícil establecer las fronteras entre lo que sucede dentro de una computadora y lo que pasa fuera de ella. Desde la mujer condenada en



Barbara Kruger.
Untitled (Your Body is a Battleground), 1989



Harun Farocki.
Serious Games, 2009-2010

Japón por contratar a un asesino para matar a su marido en *Second Life* hasta el caníbal que encontró por chat a una persona que se dejó comer, abundan los casos – más o menos extremos – de interconexiones entre la realidad y su trasposición informática, que ponen en juego convenciones, intereses y valores. Cuando éstos se encuentran muy arraigados en la sociedad, se entiende que su cuestionamiento sea resistido y, en consecuencia, se genere una resistencia a los efectos “indeseables” de la tecnología.

De hecho, el universo digital está creando su propio conjunto de reglas y valores, al tiempo que modifica relaciones sociales e interpersonales, modos de actuación, formas de percibir y comprender la realidad, hábitos culturales, preceptos y jerarquías. En este proceso, muchas valoraciones y prejuicios se disuelven pero otros también se crean.

Donna Haraway advirtió este hecho en su célebre *Manifiesto para cyborgs* (1985),⁸ exigiendo una respuesta política a la reinención de la naturaleza implícita en las agendas de las nuevas tecnologías. Para la teórica norteamericana, si no se adopta un posicionamiento activo frente a las profundas transformaciones culturales emprendidas por éstas, con sus intereses mercantiles, sus dudosas escalas de valores y su voluntad de poder, corremos el riesgo de avalar la creación de un universo basado en los mismos prejuicios, las mismas desigualdades y las mismas relaciones de poder que el que ya conocemos, o incluso peor.

Las fricciones entre el desarrollo tecnológico y los valores culturales vuelven a surgir ahí donde este proceso de transformación pareciera producirse independientemente de todo pacto social. Como sostiene Leo Marx, el reemplazo del sentido social que solía tener la noción de progreso tecnológico en el pensamiento humanista, por la noción tecnocrática y mercantil de una tecnología que sólo progresa en el sentido de su supervivencia material y del interés capitalista, ha generado una desconfianza y una percepción pesimista sobre los beneficios del desarrollo tecnológico.⁹ La consecuencia más nociva en este proceso es la falta de confianza en la posibilidad de incidir sobre él con el fin de asegurar unos derechos sociales y culturales básicos que recuperen el sentido humanista del avance técnico.

El problema de este antagonismo es no comprender que no se trata de que las TICs estén trastocando el universo cultural sino que ellas mismas, quizás en mayor medida que las tecnologías anteriores, son un hecho cultural, y como tal deben ser investidas socialmente. La historia provee numerosos ejemplos de tecnologías que al no haber sido incorporadas por la gente simplemente desaparecieron o quedaron relegadas a un uso restringido y excepcional: la fotografía estereoscópica, la holografía, la realidad virtual, entre muchas otras. Las supuestas propiedades de las nuevas tecnologías no son un atributo que se pone en práctica o se manifiesta sin más. Son el resultado de una negociación con el entorno sociocultural que admite ciertos usos y descarta otros, en el marco de una experimentación permanente de los valores, trastornos y beneficios derivados de sus potencialidades.

Si se presta atención a las consecuencias de la introducción de las nuevas tecnología en el terreno cultural, es fácil ver cómo gran parte de ellas dependen mucho más de unos usos sociales arraigados que de sus características intrínsecas. La extensa reproducibilidad de los archivos digitales que está en la base de la piratería de música, películas e imágenes no habría alcanzado la escala actual si no descansara sobre el valor que esos productos han adquirido en el contexto de la sociedad de los medios masivos de comunicación, previo a la introducción de las tecnologías digitales. La mayoría de los juegos electrónicos se basan en juegos de mesa, deportes, películas y vehículos fácilmente reconocibles; un entretenimiento como *The Sims* tiene su referente en las casas de muñecas y el *Tamagotchi* fue la trasposición esquemática y digital de una mascota hogareña. Los reclamos por copyright, la autoría colectiva, el crecimiento de las redes sociales o el sexo telemático, surgen de los usos sociales de las nuevas tecnologías antes que de las propiedades de éstas. Incluso si se piensa en el usuario 2.0, alentado a producir contenidos mediante los recursos de edición gráfica y audiovisual amigables proporcionados por la web 2.0, es evidente que su necesidad de expresión está alimentada mayoritariamente por las limitaciones para manifestarse en el nivel social, la necesidad de construir un espacio de individualidad en el mundo global alienado o los “quince minutos de fama” de los que hablaba Andy Warhol, que en el acceso a las nuevas herramientas.

La negociación de los derechos y la redefinición del bien público

Esto no significa que las nuevas tecnologías no introduzcan nada nuevo o que todo lo que éstas pueden producir en el nivel sociocultural debe estar refrendado con anterioridad en éste. Se trata, más bien, de una verdadera negociación, una tensión a partir de la cual tanto la sociedad como las tecnologías se acomodan, retroalimentan y transforman.

Más allá de la influencia más obvia de las nuevas tecnologías sobre el mundo contemporáneo, un fenómeno como la piratería de los productos culturales pone de manifiesto una transformación profunda de ciertos valores centrales de las

sociedades modernas. No me refiero a las violaciones del copyright, que en todo caso es una consecuencia menor de este proceso. Se trata más bien de la reactivación de ciertos usos del espacio público y la aparición de una conciencia sobre el derecho a los bienes culturales que llega al límite de transgredir imposiciones políticas y económicas nada débiles, poniendo en cuestión la definición misma de las prácticas delictivas a través de un accionar en el que se tensionan los deseos y sus límites civiles, los derechos y las obligaciones, lo que se considera bien y lo que se estima como mal.

Los teóricos más importantes del mundo contemporáneo han notado cómo las políticas neoliberales han propiciado el abandono del espacio público mediante la privatización de ámbitos otrora comunes, la implementación de lugares colectivos cerrados y vigilados, los discursos de la inseguridad y el desprecio de una vida urbana crecientemente poblada por los marginales del sistema económico (vagabundos, mendigos, cartoneros, *homeless*, manifestantes, etc.).¹⁰ Desde esta perspectiva, la solución a los problemas del mundo actual se ubica en el refugio hogareño, los espacios privados y el consumo individual, entendidos como la panacea de la seguridad y el control.

En sus orígenes, la Internet fue un espacio interconectado, interactivo y plural, pero no fue exactamente un ámbito público. Sus producciones propiciaban la navegación por bases de datos, las lecturas hipertextuales, el comercio virtual e incluso el intercambio de mensajes, pero no existía un sentido del bien público, aunque su acceso fuera multitudinario y global. La web 2.0 mejoró las interrelaciones y las formas de creación y participación conjuntas e interactivas, aunque esa participación e interacción muchas veces fue más ficticia que real.

El verdadero sentido de bien público en relación con la Internet surge del trabajo de los *hackers*, de los desarrolladores colectivos de programas, de los luchadores por la libertad y el pleno acceso a la red, de los impulsores del *copyleft* y todas las múltiples formas de compartir la información y el conocimiento. Pero al lado de este grupo de entusiastas y activistas, surgió otro dedicado a prácticas muchas veces consideradas delictivas, como los diseñadores y colaboradores de sitios para compartir música, películas, textos y programas, las personas que digitalizan y hacen accesible esa producción, los realizadores y traductores de subtítulos, etc.

Más allá de las discusiones sobre la legalidad de estas prácticas, lo cierto es que en muchas de ellas aparece un claro sentido de la construcción de un bien cultural público mediante las herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías. Si bien es cierto que la gran mayoría de los usuarios que bajan material cultural lo utilizan luego para su consumo privado, no debe menospreciarse la labor de las personas que trabajan en el convencimiento de colaborar en la distribución y el acceso pleno a la cultura, la educación y la historia. Así, encontramos sitios dedicados al cine raro o experimental, a la efímera producción televisiva, al rescate de documentos históricos, a la construcción de un acervo de la música latinoamericana o al acceso a libros agotados o de escasa circulación en diferentes idiomas. Sin la labor de toda esta gente, que aporta su tiempo, su trabajo y muchas veces su dinero, quizás no existiría propiamente un sentido de la Internet como bien público,



Escenario de *Second Life*, 2013

no ya como un espacio al que todo el mundo puede acceder sino más bien como sitio de apropiación cultural, histórica e identitaria.

Este proceso se produce en el marco de una legalidad controvertida, donde comienzan a tensionarse, cuestionarse y redefinirse los límites agudamente elaborados por la sociedad civil moderna, y donde comienzan a salir a la luz las divergencias entre los derechos que las personas creen poseer y los que los estados y las empresas están dispuestos a otorgarles. Incluso si no hay conciencia de ello, la atribución de apropiarse libremente de la producción cultural, ponerla a disposición o compartirla (práctica insidiosamente calificada de piratería), pone en acto un cuestionamiento político hacia ciertas normas civiles, económicas y legales, e insta a su reconsideración y redefinición. Esta es una de las características básicas de la esfera pública según Jurgen Habermas:¹¹ ubicarse entre lo público y lo privado, cuestionar las decisiones tomadas por los estados en el nombre del pueblo, defender los intereses comunes por encima de los intereses particulares, y vigilar al Estado cuando esto no sucede.

Uno podría preguntarse por qué está tan extendida la práctica de la piratería a pesar de las múltiples advertencias y acciones en contra de ella. Aunque para el pensamiento liberal pueda ser tan nociva como el aumento de la criminalidad urbana, evidentemente no estamos ante la misma situación. Ante todo, podríamos pensar que la piratería de la producción cultural involucra una cierta concepción de la cultura. En mi opinión, ella sólo aparece cuando la sociedad es capaz de comprender que existe un derecho a la cultura y entonces rompe con la legalidad de un sistema que le dificulta el acceso a esos bienes, a pesar de las advertencias sobre el carácter delictivo de su acto. En este movimiento, las nociones de derecho y delito, bien público y propiedad privada, limitación y acceso se abren a una reflexión política que parecía adormilada.

En el medio se despliegan múltiples incomprensiones y contradicciones. La industria discográfica sigue editando música en CDs cuando el ochenta por ciento de los reproductores musicales que se fabrican en la actualidad sólo admite archivos en formato MP3; casi una invitación a la piratería. El endurecimiento de la defensa del copyright esconde ciertas prácticas sospechosas por parte de la industria, como el uso de las redes sociales para la filtración de publicidad gratuita e incluso la apropiación del trabajo libre con fines comerciales: algunas empresas editoras de películas realizan los subtítulos de sus productos tomando como base los que se encuentran disponibles en la Internet, por supuesto, sin pagar por ese trabajo ni reconocer derechos de autoría.

Tecnologías, historia, memoria y libertad

Las discusiones sobre los derechos de autoría y reproducción, los sistemas para compartir archivos digitales o la práctica de la piratería, son los rostros visibles de una discusión más profunda sobre el derecho a la cultura y la educación, y sobre el rol de las corporaciones y los gobiernos en esta arena. Aunque se la presenta casi exclusivamente como una cuestión técnica relativa a las esferas legales y económicas – de forma tal que los poderes políticos puedan desentenderse del caso – lo cierto es que exceden ampliamente ese terreno involucrando unos derechos que los estados están obligados a reconocer pero no lo hacen, e incluso otros derechos que por tan elementales no suelen estar reglamentados, como el derecho a una historia común y a una memoria compartida.

En su obra *El lamento de las imágenes* (2002),¹² el artista chileno Alfredo Jaar cita un par de acontecimientos elocuentes:

I. Pensilvania, USA, 15 de abril de 2001.

Se ha reportado que una de las más grandes colecciones de fotografías históricas del mundo será sepultada para siempre en una vieja mina de piedra caliza. La mina, ubicada en un área remota al oeste de Pensilvania, fue un refugio antibombas en la década de 1950 y es hoy la sede de la Iron Mountain National Underground Storage. Los archivos de Bettman y la United Press International, que abarcan una cantidad aproximada de 17 millones de imágenes, fueron adquiridos en 1995 por el dueño de Microsoft, Bill Gates. La compañía privada de Gates ha trasladado las imágenes desde Nueva York a la mina, enterrándolas 220 pies bajo la superficie, en una cámara de almacenamiento de baja humedad y temperatura bajo cero.

Se ha pensado que el traslado preservará las imágenes, pero que también las hará totalmente inaccesibles. En su lugar, Gates planea vender las fotografías escaneadas digitalmente. En los últimos 6 años, sólo se han escaneado 225.000 imágenes, que representan menos de 2% del total. A esta velocidad, la digitalización del archivo completo tomaría unos 453 años.

La colección incluye imágenes de los hermanos Wright en vuelo, de JFK hijo saludando el féretro de su padre, importantes imágenes de la guerra de Vietnam y de Nelson Mandela en prisión.

Gates también posee otras dos agencias de fotos y ha asegurado los derechos de reproducción digital de muchos de los museos de arte de todo el mundo. En la actualidad, Gates posee los derechos para exhibir (o sepultar) unas 65 millones de imágenes.

II. Kabul, Afganistán, 7 de octubre de 2001

Cuando la oscuridad cae sobre Kabul, los bombarderos norteamericanos realizan su primer ataque aéreo contra Afganistán, incluyendo bombas expansivas arrojadas desde aviones B-52 volando a 40.000 pies, y más de 50 misiles crucero. El presidente Bush describió el ataque como una operación contra «blancos cuidadosamente seleccionados» para evitar bajas civiles.

Poco antes de impulsar el ataque aéreo, el Ministerio de Defensa de los Estados Unidos adquirió los derechos exclusivos de todas las imágenes satelitales de Afganistán y de los países vecinos. Así, la National Imagery y la agencia Mapping, una unidad ultrasecreta del Departamento de Inteligencia, subscribieron un contrato exclusivo con la compañía Space Imaging para adquirir todas las imágenes de su satélite Ikonos.

Aunque sus propios satélites espías eran diez veces más poderosos que cualquier otro en el comercio, el Pentágono defendió la compra de las imágenes del Ikonos como una decisión de negocios que «les proveería de una capacidad superior».

El acuerdo produjo también un efectivo blanqueo de la operación, evitando que los medios occidentales pudieran ver los efectos del bombardeo, eliminando la posibilidad de una verificación independiente o de refutar las afirmaciones gubernamentales.

Las organizaciones de noticias en los Estados Unidos y en Europa fueron obligadas a utilizar imágenes de archivo para acompañar sus reportes. El CEO de la compañía Space Imaging aseguró «Hemos vendido toda las imágenes disponibles». Nada fue dejado a la vista.

Aquí, los derechos de exhibición o reproducción de las imágenes funcionan como mecanismos que permiten obtener la historia o bloquear la memoria. Como tales, su discusión dista mucho de ser un caso económico o legal, o el problema de un individuo o un gobierno. Así sucede con muchas otras medidas tendentes a “reacomodar” la producción o el mercado ante la introducción de la tecnología informática, como es el caso del famoso canon digital.¹³

Este impuesto incide nuevamente no sólo sobre el bolsillo de los compradores de artefactos informáticos sino también, y principalmente, sobre algunos de sus derechos, como la educación o la libertad. El aumento en el costo de las computadoras, los periféricos y los sistemas de almacenamiento que involucra este canon, determina que estos elementos, fundamentales para la alfabetización tecnológica, estén cada vez más lejos de las posibilidades adquisitivas de las personas con recursos económicos limitados – e inclusive de las escuelas públicas – impidiéndoles su acceso a la educación mínima en las sociedades de la información. ¿En qué piensan los legisladores de un país como la Argentina cuando deciden

aplicar un impuesto de esas características? ¿Piensan en la obligación que tiene el gobierno de asegurar los derechos básicos formulados en la Constitución Nacional, como el derecho a la educación? Evidentemente no piensan en esto y la gente lo sabe. Por esto, cuando nos enfrentamos a prácticas de desobediencia civil como la piratería o el contrabando de productos informáticos ¿Podemos hablar de la voluntad de personas con ánimo de delinquir? ¿O deberíamos considerarlos en el marco de su derecho a la educación y la cultura?

Finalmente, el canon se basa en unas supuestas pérdidas económicas de las industrias culturales con el advenimiento de las tecnologías digitales, unas pérdidas que se transfieren a los usuarios de los recursos informáticos ante la posibilidad de que incurran en la digitalización o distribución productos culturales. Este razonamiento considera a estos usuarios culpables de piratería incluso antes de poseer las herramientas que le permitirían hacerlo.¹⁴ Este pasaje de la norma “toda persona es inocente hasta que se demuestre lo contrario” a “todo usuario es culpable sin necesidad de demostración alguna” es una de las afrentas más perversas a la libertad y los derechos humanos, escondida tras una supuesta defensa de leyes de copyright cuya legitimidad pareciera estar más allá de los derechos más básicos de las comunidades y los individuos.

A manera de epílogo

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han abierto un espectro enorme de posibilidades para la cultura, la creación, la educación y la cohesión comunitaria. Pero esas posibilidades no son intrínsecas ni absolutas. Dependen de marcos de pensamiento, de usos y de legislaciones que no siempre se adecuan a cambios y transformaciones, sino que, por el contrario, entran en fricciones y conflictos difíciles de sobrellevar.

Si algo nos dicen estas tensiones, es que muchas de las prácticas, ideas y valores que rigen nuestras sociedades y modos de crear y comunicar deben ser redefinidos. Cuando esto suceda, quizás las tecnologías ya no sean nuevas, pero serán diferentes sin dudas nuestras formas de vivir y pensar.

Notas

¹ El título hace referencia a la consigna feminista “tu cuerpo es un campo de batalla” – plasmada magistralmente en una obra de Barbara Kruger – que defiende el derecho de las mujeres a decidir sobre sus propios cuerpos.

² Aunque estamos acostumbrados a los análisis que resaltan el impacto de cada nueva tecnología sobre el mundo y la sociedad, existen también innovaciones tecnológicas que no han tenido una influencia relevante. Es el caso – en el terreno del arte – de la holografía y la realidad virtual (en su versión de la década de 1980). Quizás la principal falla de éstas fue el intento de reemplazar el universo físico o incrementar el grado de realismo de las representaciones tradicionales, sin considerar la construcción de nuevas experiencias estéticas (vuelvo sobre este tema más adelante en el texto). Así, se demostraron como versiones empobrecidas de una realidad mucho más rica y prometedora.

³ Véase: Attali, Jacques. *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. Valencia: Ruedo Ibérico, 1977.

⁴ Utilizo la palabra “genuina” en el sentido en que lo hace Sybille Krämer en su ensayo “Interacción lúdica. Reflexiones acerca de nuestra relación con las herramientas” (ver más adelante en el texto; referencia bibliográfica en la nota 6).

⁵ Véase: Attali, Jacques, *op.cit.*, pp. 183-188.

⁶ Para ampliar este tema, consúltese mi ensayo “A propósito de la hibridez de los nuevos medios”, en Troyano 0.3. *Instalando/Installing. Arte y cultura digital/Art and Digital Culture*. Santiago de Chile: Lom, 2007 (reproducido en este libro)

⁷ Krämer, Sybille. “Interacción lúdica. Reflexiones acerca de nuestra relación con las herramientas”, en Giannetti, Claudia

(ed.). *Arte facto & ciencia*. Madrid: Fundación Telefónica, 1999.

⁸ Haraway, Donna. “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX”, en Haraway, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvencción de la naturaleza*. Madrid: Cátedra; Universitat de València, 1995.

⁹ Marx, Leo. “The Idea of Technology and Postmodern Pessimism”, en Ezrahi, Yaron; Mendelsohn, Everett; Segal, Howard (eds.). *Technology, Pessimism, and Postmodernism*. Amherst: University of Massachusetts Press, 1995.

¹⁰ Véase, por ejemplo, Jameson, Fredric. *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: Imago Mundi, 1991.

¹¹ Habermas, Jürgen. *The Structural Transformation of the Public Sphere. An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 1991.

¹² Instalación presentada en la exposición *Documenta 11* (Kassel, Alemania, 2002).

¹³ El canon digital consiste en la implementación de un impuesto a la compra de productos informáticos como compensación para las empresas productoras de contenidos culturales, dando por sentado que esos productos serán utilizados en operaciones como la piratería que afectan a los intereses económicos de dichas empresas.

¹⁴ Las empresas sostienen que no se trata de suponer la culpabilidad del usuario de las herramientas informáticas sino de generar unos ingresos que compensen las pérdidas producidas por la digitalización a través de un simple impuesto. Pero si eso fuera cierto, se podrían gravar bienes suntuarios o no fundamentales, como se hace en otras áreas. El hecho de que el impuesto se aplique a los productos informáticos lleva implícita la condena a estos como causantes del supuesto problema.

C.4 / 01

CURADURÍA Y ARTE ELECTRÓNICO



Douglas Gordon.
Play Dead Real Time, 2003

En los últimos años, los museos de arte contemporáneo se han visto desbordados por la creciente producción artística basada en medios tecnológicos. El video, las instalaciones multimedia o el net.art¹ aparecen cada vez con mayor frecuencia en las exposiciones, acomodándose en instituciones diseñadas para albergar otros formatos, que no siempre pueden responder a las exigencias de estas nuevas manifestaciones.

De hecho, gran parte de las instituciones artísticas – incluidas muchas de las más recientes – no están preparadas adecuadamente para recibir obras de tales características. Los espacios expositivos determinan en gran medida las cualidades de la relación entre producción artística y espectador, y es fácil comprobar cómo la mayoría de ellos todavía favorece la frontalidad de los muros, los recorridos periféricos, la contemplación unitaria y aislada, el “cubo blanco” como ámbito de supuesta neutralidad,² la visibilidad por encima de todo otro tipo de sensorialidad. Los espacios amplios y los techos elevados son ideales para colgar pintura de gran formato, pero son fatales para el aislamiento sonoro que requieren las instalaciones multimedia. Las paredes blancas pueden ser el marco perfecto para fotografías o pintura abstracta, pero la intensidad con que reflejan la luz las hacen inadecuadas para delimitar zonas que necesitan oscuridad. Otros problemas frecuentes son la falta de instalaciones eléctricas apropiadas, personal técnico especializado, conexiones, equipos y dispositivos básicos, y programas educativos actualizados, por sólo mencionar algunos.

Sin embargo, el desborde no se limita a dificultades de infraestructura técnica o a insuficiencias administrativas. La naturaleza misma de ciertas obras tecnológicas es refractaria a los espacios de exhibición tradicionales, a las formas de recepción habituales y a las narrativas expositivas acostumbradas. Su introducción en museos y galerías requiere de una reflexión profunda a la hora de construir discursos curatoriales, estructurar los ámbitos de exhibición, abordar la especificidad de los medios involucrados, satisfacer las necesidades de los artistas y sus producciones, y fundamentalmente, a la hora de propiciar el contacto entre estas propuestas con el público, de organizar el tiempo y el espacio adecuados para tal encuentro, de comprender las nuevas necesidades de recepción, disfrute, interacción y lectura.

Todo esto nos lleva a plantear que el curador interesado en trabajar con las tecnologías actuales se encuentra ante todo con un *contexto hostil*, incluso si existe la mejor buena voluntad por parte de la institución anfitriona. La mayoría de las dificultades no son insalvables, pero se presentan en primera instancia como obstáculos a superar. Por esto, el curador debe ser consciente de la tecnología con la que trabaja; conocerla, incluso, en sus aspectos técnicos: en muchas ocasiones, decisiones técnicas son decisiones curatoriales, como veremos enseguida.

Por supuesto, la consciencia sobre el dispositivo tecnológico va más allá de los simples saberes técnicos. Involucra, igualmente, una comprensión de su especificidad, de su articulación con las prácticas artísticas contemporáneas y de su impacto político, económico, social y cultural a nivel amplio. Tampoco

puede desconocerse su participación en la reconfiguración del mundo y del poder global, en la instauración de nuevas desigualdades sociales y en el desarrollo del capitalismo posindustrial. A su vez, y de cara a las innovaciones en los campos de la biotecnología, la inteligencia y la vida artificial, no se pueden ignorar sus consecuencias sobre las propias definiciones de naturaleza, cultura, sociedad y humanidad.

Estos temas exceden las posibilidades de este ensayo.³ No obstante, la propuesta para las páginas que siguen es reflexionar sobre alguna de estas situaciones, incorporar la experiencia existente, evaluar algunos casos específicos y aportar sugerencias al estudio del tema en cuestión.

El medio es el mensaje

Las exposiciones que incorporan tecnología generan, todavía hoy, un cierto aire de novedad. Aun cuando los televisores, las computadoras y los proyectores de video son dispositivos relativamente estándares – los dos primeros forman parte de la vida cotidiana – lo cierto es que su aparición en museos y galerías continúa convocando la atención.

Por otra parte, en el circuito artístico, el uso de estos “nuevos medios” – todavía se los designa de esta manera – se ha transformado prácticamente en un sinónimo de contemporaneidad. Ninguna exposición, ninguna bienal, puede considerarse realmente contemporánea si no incluye por lo menos alguna vídeoinstalación, uno de los formatos más frecuentados por las exhibiciones de arte actual. Y el ansia de contemporaneidad se ha transformado casi en un deber ético entre las instituciones que aspiran a mantener un flujo de público continuado y los curadores que deben desarrollarse en tal contexto.

Este primer sentido de “novedad”, que parece emanar casi espontáneamente de la exposición, suele ser subestimado por curadores e instituciones. Pocos comprenden que la novedad no se refiere sólo a la fascinación del público por las nuevas tecnologías, sino a que su uso como soporte de una obra artística es desconocido para él. Pocas veces se dan instrucciones sobre las *formas de uso* de las obras interactivas; esto mantiene a los visitantes en el rango de espectadores, cuando sabemos que uno de los desplazamientos más importantes que han introducido las obras artísticas interactivas es el pasaje de la noción de espectador a la de usuario. Es un error pensar que quien sabe utilizar una computadora podrá experimentar una obra de net.art. La experiencia prueba más bien lo contrario: el público suele quedar perplejo frente a una producción de esas características, y tras sentarse frente al ordenador sin saber qué hacer, suele abandonar la pieza casi inmediatamente.

Existe, además, otra implicancia en la “novedad”. El uso de la tecnología más reciente otorga un aire *hi-tech* a la exhibición, una connotación de actualidad que se convierte rápidamente en un aviso premonitorio o en una demostración de futurología. El curador aparece como el profeta de lo que vendrá y la exposición se desprende peligrosamente de la historia y del contexto artístico, ad-

cribiendo a una visión completamente superficial de la vanguardia. Superficial porque, en general, en lugar de cuestionar a las instituciones artísticas – como hizo la vanguardia histórica – estas muestras sirven para reforzarla, siendo las plataformas ideales para las demostraciones de poder. El uso de tecnología de punta muchas veces parece no tener otro objetivo. Si pensamos en la última Bienal de Valencia, por ejemplo, la cantidad de pantallas de plasma utilizadas parecían responder más a una exaltación de la inversión económica involucrada en el evento que a las necesidades específicas de las obras.

La “carga tecnológica” de una exposición es un elemento significativo que debe ser tratado como el resto de los aspectos significativos de la muestra. Su presencia promueve interpretaciones que pueden ser más o menos conscientes, pero que el curador no puede desconocer; en primer lugar, porque es él el encargado de potenciar la reflexiones que suscita la exhibición, pero principalmente, porque si no las tiene en cuenta corre el riesgo de incurrir en inconsistencias o contradicciones.

Tomemos el caso de la Plataforma 5 (la exhibición) de *Documenta 11* (Kassel, 2002). El curador organiza su discurso curatorial desde una perspectiva poscolonialista, que busca deconstruir los discursos artísticos y políticos dominantes a través de la irrupción en el espacio expositivo de una diversidad de discursos marginales, dando voz a múltiples propuestas individuales y grupales que ponen en crisis la hegemonía del pensamiento global.⁴ Pero para hacerlo, utiliza un sistema expositivo sofisticadamente tecnológico: cientos de monitores, computadoras y proyectores de datos y vídeo, hablan más de una nueva colonización – la tecnológica – que de la singularidad de los discursos no oficiales. Por otra parte, la reducción de diversos formatos (vídeos, diaporamas, documentales, ficciones, films activistas) al formato casi exclusivo de la video-proyección sofoca las particularidades de los discursos que vehiculan, creando una suerte de gran *continuum* electrónico donde se disuelven las diferencias.⁵

Las exposiciones tecnológicas en el contexto de los media

Las muestras con fotografías, videos y películas poseen un atractivo especial para el público. En nuestras sociedades, los medios se han transformado en una compañía cotidiana y su presencia en el espacio expositivo constituye un primer vínculo a establecer con los visitantes.

Sin embargo, no debe perderse de vista que la forma en que los artistas utilizan estos medios no es la misma en que lo hacen las cadenas de difusión. La producción artística exige una atención y un proceso de reflexión que no siempre coincide con la rapidez con que los medios de comunicación han marcado el consumo tecnológico contemporáneo.

Así, las exhibiciones basadas en estos “nuevos medios” se enfrentan a la doble tarea de introducir al espectador en un terreno novedoso de la práctica artística, y al mismo tiempo, deshabituarlo de sus relaciones ordinarias con las tecnologías de la comunicación. Si el objetivo se cumple, el visitante descubrirá no

sólo una obra artística más o menos interesante, sino también, una nueva forma de conectarse con un elemento cotidiano, cuya habitualidad forja una transparencia que tiende a desestimar todo tipo de reflexión sobre el soporte medial.

La situación es prácticamente opuesta a la observada en los comienzos del videoarte. Vito Acconci señalaba que, cuando los televisores comenzaron a aparecer en los espacios expositivos, era muy difícil lograr que los espectadores no lo relacionaran con el entorno hogareño. “El espectador, al ver el aparato de televisión, era reconducido a su casa”, declaraba.⁶ Treinta años más tarde, tanto el monitor hogareño como el ubicado en una exhibición se han vuelto invisibles. Y esa invisibilidad no siempre es oportuna ni recomendable.

Muchas obras tecnológicas parten de una reflexión sobre el soporte que las contiene; en esos casos, la puesta en evidencia del dispositivo técnico es imprescindible. Esa evidencia no puede darse por sentada tan solo mediante la no ocultación del soporte tecnológico, ya que éste tiende muchas veces a hacerse “transparente”, como mencionábamos antes. Específicamente, debe considerarse que la exhibición del soporte despliega un elemento significativo, y como tal, debe ser incorporado al discurso curatorial de la exposición, a la par del resto de los contenidos y reflexiones articulados en la misma (volveremos sobre esto).



Ansia y devoción.
Fundación Proa, 2003

Devoción, realizada en la Fundación Proa de Buenos Aires en febrero de 2003. El video estaba incluido en una subsección dedicada a las migraciones en la Argentina. Como la pieza cuenta la historia de cuatro mujeres peruanas que trabajan en Buenos Aires como empleadas domésticas, su incorporación al discurso curatorial estaba justificada temáticamente.

Desde el punto de vista expositivo, el desafío más importante consistió en integrarlo a una sala donde debía convivir con instalaciones, fotografías y objetos de otros artistas. A fin de no separarlo del resto de las obras con las que dia-

¿Mostrar o no mostrar?

Las artes tecnológicas forman parte hoy de múltiples propuestas expositivas. Éstas no siempre tienen por objetivo promover una reflexión sobre la propia tecnología. Muchas veces, las obras mediáticas son incorporadas a un discurso conceptual más amplio, con el que dialogan más allá de su naturaleza tecnológica. En estos casos, se suele buscar una integración de la pieza con el entorno expositivo, evitando la percepción del sostén técnico.

Tomemos, por ejemplo, la inclusión del vídeo *Heroica* (Gabriela Golder, Silvana Cafici, 1999) en la exposición *Ansia y*

logaba, se optó por una proyección abierta en la sala. Esto introdujo algunas dificultades técnicas – un cuidadoso control de la luz para que el video se viera bien y un ajustado control del sonido para no invadir el resto de las obras – pero promovió la lectura integrada del conjunto de las piezas, que era uno de los objetivos básicos de la exposición.

Cuando la tecnología no es un punto a destacar, los dispositivos que la vehiculan suelen disimularse u ocultarse. Se espera que el espectador se involucre con las obras y que el soporte técnico no lo distraiga de tal fin. Lo mejor en esos casos suele ser enmascarar por completo los aparatos utilizados. Sin embargo, en muchos casos esto es innecesario, ya que el público se ha habituado tanto a los sistemas de reproducción estándares que éstos no desvían su atención. Una situación anómala, aunque no infrecuente, es aquella en la que la evidencia del soporte técnico compete con las obras, desviando la atención de los espectadores.

En otros casos, la puesta en evidencia del dispositivo que construye la imagen es un elemento clave para la comprensión de la obra o de su propuesta. Analicemos alguna de las series de trabajos que los artistas suizos Peter Fischli y David Weiss han realizado con diapositivas temporizadas: por ejemplo, *Surrli* (1990-96), que forma parte de la Colección Jumex de México, o *Untitled [Questions]* (1981-2003), exhibida en la 50^o Bienal de Venecia. Las piezas funcionan con dos proyectores de diapositivas sincronizados, adaptados con difusores que gradúan la aparición y desaparición de las imágenes, creando un efecto similar al fundido encadenado en el cine. De hecho, si uno observa únicamente las imágenes, no hay forma de saber si se trata de una proyección de diapositivas, de cine o de video. Sólo poniendo en evidencia el dispositivo es posible constatar que aquello que se ve como un conjunto de imágenes en movimiento son, en realidad, un conjunto de imágenes estáticas animadas por el sistema de proyección. De hecho, el cine mismo está conformado por una sucesión de fotogramas estáticos. Pero justamente, esta referencia es una de las claves de las piezas de Fischli y Weiss, que han creado estos dispositivos técnicos con el objeto de deconstruir la situación cinematográfica y ponerla al descubierto, enfatizando el hecho de que aquello que para la percepción es movilidad puede no ser más que una conspiración de estaticidades. En su poética, los proyectores de diapositivas son tan importantes como las imágenes que éstos permiten ver.⁷ La tendencia a hacer evidente el soporte tecnológico se afianza cada vez más entre los artistas. A veces se lo hace para evitar la fascinación de las imágenes y promover una lectura más reflexiva o crítica sobre el medio. En otras ocasiones, se busca transformar el dispositivo en obra, o llamar la atención sobre las cualidades estéticas de los soportes técnicos.

El artista escocés Douglas Gordon, por ejemplo, utiliza con frecuencia pantallas inclinadas y apoyadas sobre el piso como superficie para la proyección de sus videos. Esta solución formal otorga un carácter casi escultórico a la imagen, al tiempo que desarticula la posible recepción cinematográfica por parte del público. Este hecho es importante ya que Gordon suele trabajar a partir de fragmentos de películas comerciales. Al cuestionar la frontalidad de la pantalla y ponerla en

evidencia en su materialidad consigue, con eficacia, que los espectadores se desplacen de su posicionamiento habitual de consumidores de imágenes fílmicas y atiendan al dispositivo que construye la ilusión de realidad en el cine.

En un sentido diferente, Tacita Dean rescata también las cualidades estéticas de la tecnología con la que trabaja. Sus obras más conocidas son proyecciones cinematográficas en formato reducido que emanan de un proyector ubicado en la sala, en general, a la altura y alcance del espectador. La presencia del proyector es, la mayoría de las veces, tanto o más importante que su imagen. Las proyecciones suelen ser silentes, lo cual resalta el sonido del funcionamiento del aparato. Dean enfatiza otras características del medio, como la imagen parpadeante y “sucía” de la película cinematográfica, trabajando muchas veces con material de descarte. Le interesa el carácter evocador de la imagen fílmica así como su fragilidad, aspectos que se desprenden de los fragmentos visuales exhibidos, pero que sólo se completan en la consideración conjunta de la imagen y el dispositivo que la engendra.⁸

Transposiciones

Con frecuencia, las obras tecnológicas son sensibles a las trasposiciones. Esto significa que un cambio en el formato de exhibición puede inducir un cambio conceptual o impedir que sea percibida como fue concebida por su autor. Existen algunos casos paradigmáticos en este sentido que nos permiten comprobar hasta qué punto las decisiones técnicas se tornan rápidamente en mutaciones semánticas. Veamos algunos ejemplos.

No siempre es conveniente ni recomendable reemplazar un televisor por un proyector de video y viceversa, ya que algunas piezas exigen ser contempladas en un medio específico. Tomemos el caso del video *Semiótica de la Cocina* (1975) de Martha Rosler. En él, la artista critica la identificación de la cocina como el “espacio de la mujer” por excelencia. Para esto, interpreta irónicamente una demostración culinaria televisiva en la que los utensilios de cocina son transformados en símbolos de violencia.

La obra fue realizada para ser exhibida en un televisor ya que éste era el único medio de emisión de imágenes de video disponible en la época. Sin embargo, ese medio es asimismo parte fundamental de la propuesta artística ya que Rosler ha copiado el formato de un programa de cocina televisivo; su crítica se dirige hacia la televisión en tanto ámbito desde el cual se propaga tal imagen de la mujer. Fuera de ese aparato, la obra pierde gran parte de su sentido, por lo cual es claro que no debería exhibirse en otro contexto que no sea un monitor. Un caso con estas características se produjo en la exposición *Del Lado de la Televisión* (Espacio de Arte Contemporáneo de Castellón, 2002), donde el video *Technology/Transformation: Wonder Woman* (Dara Birnbaum, 1978-79), que deconstruye la representación mediática de la mujer en la serie televisiva *Mujer Maravilla*, estaba proyectado en una pared.

El punto es que estas decisiones muchas veces no responden a las necesidades

de las obras, sino a las exigencias de las instituciones y del propio formato expositivo. Los espacios de arte contemporáneo actuales son muy grandes y con frecuencia el curador se ve en la necesidad de “llenarlos”. Una proyección de video ocupa más espacio que un televisor (y además, es más espectacular). Pero esto puede jugar en contra de las obras, y no sólo por las distorsiones conceptuales referidas. Los videos de los setenta suelen tener una muy mala calidad de imagen, un defecto que se potencia cuando se proyectan en grandes formatos – el caso de *Technology/Transformation Wonder Woman* es más dramático, porque fue realizado a partir de imágenes grabadas de la televisión, es decir, imágenes que ya estaban degradadas cuando fueron obtenidas –. Por otra parte, se puede generar un contraste pronunciado entre la espectacularidad de la presentación y la sutileza de la intervención artística (este sería el caso, por ejemplo, si se proyectaran algunos videos de Muntadas de la década del setenta en gran dimensión).

En el caso inverso, los cambios son más notorios: el reemplazo de una proyección de video por un monitor no sólo reduce el tamaño de la emisión de las imágenes sino que elimina el contexto espacial habitualmente ligado a la video proyección, encerrando la obra en un objeto pequeño y limitado que aparece como un intruso en el espacio expositivo.

Otro caso paradigmático es la proyección de cintas de video narrativas – es decir, con un principio y un final definidos – en el formato de videoinstalaciones, como fue el caso de muchas de las piezas presentadas en *Documenta 11*. Esta transposición atenta contra la correcta recepción de las obras, al punto de evitar que el público pueda comprender realmente la propuesta del autor.

Cuando un artista realiza un trabajo de cine o video con una duración definida, con un principio y final determinados, se supone que el espectador debería verlo siguiendo esa pauta temporal. Por supuesto que el espectador es libre de hacer lo que quiera, pero el curador debe propiciar que la pieza sea vista como el artista lo ha imaginado. La proyección continua en formato de videoinstalación contradice tal deseo, ya que los espectadores pueden ingresar y salir en cualquier momento, sin captar el sentido que ha querido imprimirle el autor a su obra. La habitual ausencia de bancos para sentarse en estos espacios hace que el público circule en lugar de detenerse, y que su circulación estorbe a quienes, a pesar de todo, se han propuesto asistir a la proyección completa de la pieza. Una solución habitual a este problema consiste en especificar la duración del trabajo en el rótulo de identificación. Esto puede funcionar bien si la obra es breve, porque el visitante sabe de esta manera que no deberá esperar mucho para verla completa. Cuando la pieza es extensa, conviene estipular horarios de proyección, o mejor, exhibir los videos en un auditorio, donde puede controlarse la calidad de la proyección y el confort de los espectadores.

Un tercer caso a evaluar es el de las exhibiciones que presentan obras de net.art *off-line* (es decir, en computadoras que no están conectadas a Internet). La situación es flagrantemente contradictoria incluso si la obra no remite a sitios de Internet ajenos al propio. Las piezas de net.art sólo existen en el contexto

de una mirada de sitios interconectados. La opción a abandonar la pieza e internarse en la red debe aparecer siempre como una posibilidad, si nos interesa conservar la naturaleza interactiva del medio. Si el artista hubiera pensado en una obra cerrada, de recepción restringida, probablemente hubiera utilizado otro medio: el video, un cd-rom de artista, un libro. La conexión a Internet es un requisito básico en una exposición que incluye piezas de net.art.

Las transposiciones reseñadas son habituales en las exposiciones de media art; en su mayoría surgen de una falta de reflexión sobre la forma en que los soportes inciden en el funcionamiento conceptual de las piezas. Pero existen otros casos donde las transposiciones se hacen necesarias, o por lo menos, son el resultado de una decisión curatorial precisa.

Pensemos en la obra *TV Garden* (1974) de Nam June Paik. Se trata de una instalación donde un conjunto de televisores, dispuestos en las formas más diversas, conviven con un jardín de plantas naturales. Si quisiéramos presentarla en una exposición contemporánea deberíamos tomar una decisión básica: ¿utilizaremos los televisores del momento en que fue concebida la pieza o los reemplazaremos por televisores actuales? La pregunta es mucho más compleja de lo que parece porque pone en confrontación criterios de autenticidad histórica y de preservación conceptual.

Para un conservador de museo tradicional, no habría dudas en utilizar los televisores originales: esa sería la mejor – y casi única – forma de exhibir la pieza. Pero los monitores de la década del setenta son, para el público del siglo veintiuno, aparatos arcaicos y vetustos, casi objetos escultóricos más que soportes tecnológicos. Estos valores estaban ausentes en los setentas, cuando la televisión era uno de los medios más potentes, vitales y novedosos del momento. Es decir, el uso de televisores antiguos introduce elementos de lectura inexistentes en la exhibición original. Creyendo ser fieles a la verdad histórica, se está desvirtuando parte del sentido original de la obra.

La opción de utilizar monitores actuales desdeña esa verdad histórica pero conserva – quizás sólo en parte – el sentido original, que es ante todo una reflexión sobre la tecnologización de nuestro entorno, sobre la tecnología como segunda naturaleza (pensemos que en los setenta las computadoras no formaban parte aún de la vida cotidiana). Así se presentó en la muestra retrospectiva *Los mundos de Nam June Paik* (2000), con la que el Museo Guggenheim de New York homenajeó al artista. Podría argumentarse que el uso de televisores actuales se debe a la dificultad de conseguir los originales. Pero ese pensamiento manifiesta una falta de reflexión sobre el asunto, el no entender que no se trata de un problema de índole técnica sino de la exigencia de una decisión curatorial de la que dependerá no sólo cómo se verá la obra, sino fundamentalmente, cómo será interpretada.

Confort espacial, sonoro, visual

Una de las dificultades más grandes en las muestras que involucran tecnología suele ser la calibración del confort expositivo. Si bien este aspecto es fundamental en



Nam June Paik.
TV Garden, 1974

cualquier tipo de exposición, lo cierto es que las exhibiciones tecnológicas plantean problemas específicos que requieren ser tenidos en consideración.

En primer lugar, el universo tecnológico está plagado de interferencias. Las más complejas suelen ser las sonoras ya que son las más difíciles de aislar, en particular, en los espacios expositivos tradicionales. Este hecho ha determinado que, en los últimos años, se vuelvan a preferir los monitores a las proyecciones de video, ya que los primeros permiten el uso de auriculares que localizan el flujo sonoro. Sin embargo, los auriculares incorporan otro problema: que el espectador debe ubicarse cerca de los monitores y con frecuencia en lugares donde estorba el recorrido de otros visitantes, o que deba esperar turno para poder disfrutar de una obra, lo cual constituye una dificultad evidente en muestras de gran convocatoria.

Cada vez es más común el uso de proyecciones que en el espacio expositivo aparecen como silentes, porque su sonido es derivado a un grupo de auriculares que normalmente penden de la pared opuesta. Tal fue el caso de la presentación del video de Juan Luis Moraza en la exposición *Botánica Política* (Sala Montcada, 2004), por sólo mencionar un ejemplo. Este dispositivo, si bien soluciona el problema de la contaminación sonora, puede introducir otros inconvenientes, como que la falta de auriculares suficientes o el resquemor de la gente a utilizar los auriculares usados por otros, hagan que el público se conforme con ver sólo las imágenes.

La necesidad de aislamiento produce muchas veces recorridos complejos o inconstantes, que inciden sobre el desplazamiento del público o sobre la elaboración del discurso curatorial. La construcción de espacios cerrados que optimizan la proyección de videos o la contención sonora, dificulta la fluidez de los recorridos al transformarse en obstáculos en el espacio. Y cuando las piezas exigen largos tiempos de visionado, el ritmo con el que la narrativa expositiva se arma en la cabeza de los espectadores se resiente.

La introducción de estas pausas temporales exige tomar los recaudos necesarios para invitar al público a dedicar la atención que cada obra merece. Esta tarea suele ser compleja, en particular con los vídeos extensos, debido a que la velocidad a la que nos tiene acostumbrados el mundo contemporáneo desalienta la predisposición a dedicar tiempos largos a la recepción de una obra.

Una buena provisión de mobiliario puede ser útil a tal efecto, sobre todo si es confortable y en el resto de la exposición existen pocas oportunidades para tal confort. Es una forma indirecta de invitar al público a permanecer más tiempo en una sala, pero es efectiva. Otra circunstancia que se puede resolver de esta misma manera indirecta, es la inclusión de obras de net.art en una exhibición. Consideremos el siguiente hecho: ¿por qué una persona se detendría a ver una obra de net.art en una exposición cuando podría verla tranquilamente en su casa? Evidentemente, la inclusión de una obra de net.art en una exhibición estará justificada desde el discurso curatorial, y seguramente el curador ha considerado la importancia de que la pieza sea experimentada en el contexto de las que la acompañan, pero aun así, el público tiene poca propensión a invertir su tiempo en el espacio expositivo para algo que podría hacer con comodidad en su hogar. En estos casos, la experiencia indica que un contexto apropiado, confortable y con un diseño original, predispone favorablemente a los espectadores.

Mantenimiento y supervisión

Finalmente, otro punto crucial es el mantenimiento de los equipos y el correcto funcionamiento de la exposición durante toda su duración. Todavía hoy es frecuente ingresar a una muestra tecnológica y encontrarse con equipos dañados y piezas que no funcionan. El éxito de una exposición y la posibilidad de que sus discursos curatorial, expositivo y didáctico lleguen a buen destino dependen en gran medida de esta circunstancia, a veces difícil de controlar.

Aunque la metáfora suene obvia, las exhibiciones tecnológicas son como piezas de relojería. La precisión es un punto clave y su logro depende de un conocimiento específico de los aspectos técnicos a vigilar. Muchos detalles dependen de un ajuste minucioso: el nivel de iluminación de las salas, cuando éstas integran imágenes estáticas y objetos junto a películas o videos; el nivel de sonido, para que éste no interfiera con el resto de las obras y que, al mismo tiempo, sea claro y audible; los ajustes de las proyecciones, para que las imágenes reproducidas respondan a las elaboradas por los artistas; la velocidad de las conexiones informáticas, para que las obras funcionen correctamente y los usuarios no



Mobiliario para mirar videos, 2003

desistan de utilizarlas debido a su lentitud; las respuestas de las interfaces, para asegurar el vínculo correcto entre el público y las piezas electrónicas, etc. Estos detalles parecen exclusivamente técnicos pero son factores de influencia sobre el sentido general de la exposición. Por este motivo, el desarrollo de muestras de *media art* exige el trabajo interdisciplinario y un conocimiento específico, tanto del curador como de los encargados de mantener el funcionamiento de la exhibición durante toda su extensión.

El curador como interfaz

Como todo curador, el especializado en *media art* actúa como mediador entre las instituciones, los artistas, las obras y el público. Pero además, y atendiendo a lo expresado en estas páginas, el curador de una exposición tecnológica actúa también como un vínculo entre el público y la tecnología, es decir, como una verdadera interfaz.

Desde ese lugar indefinido donde los saberes proyectuales, organizativos y artísticos se funden con conocimientos técnicos precisos, el curador debe favorecer el diálogo con sistemas, aparatos y dispositivos. No se trata simplemente de exhibir la tecnología, o de aprovechar sus cualidades instrumentales, sino de configurar situaciones de intercambio entre la gente y los medios tecnológicos que renueven los vínculos entre ellos.

Las obras artísticas han desarrollado usos novedosos para la tecnología conocida y verdaderas invenciones que escapan a los sistemas y dispositivos habituales. Aun cuando los esfuerzos de los artistas se dirigen en general al uso intuitivo de aparatos e interfaces, el curador no debe perder de vista la necesidad constante de guías y orientaciones. Así, su tarea será clave para evitar la ghettoización de este ámbito de la creación contemporánea, y para potenciar los vínculos renovados que la producción artística electrónica busca establecer con el mundo actual.

Notas

¹ Las piezas de net.art son obras artísticas realizadas específicamente para la Internet.

² En una serie de artículos publicados en 1976, el crítico norteamericano Brian O'Doherty sostenía: "Antes que la imagen de una obra particular, la imagen arquetípica del arte del siglo XX es la de un espacio blanco e idealizado". A este ámbito lo denominó "cubo blanco": un espacio simple y sin ornamentación, de paredes blancas y pisos neutros, que buscaba eliminar toda interferencia del contexto expositivo sobre las obras. Véase: O'Doherty, Brian. *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*. Los Angeles; London: University of California Press, 1999 (1976-86).

³ Para ampliar estos temas, puede consultarse, en idioma español: Gianetti, Claudia (ed). *Arte en la Era Electrónica. Perspectivas de una Nueva Estética*. Barcelona: L'Angelot, 1997; Brea, José Luis. *La Era Postmedia. Acción Comunicativa, Prácticas (post)artísticas y dispositivos neo-mediales*. Salamanca: Consorcio de Salamanca, 2002.

⁴ Para ampliar el tema, véase Enwezor, Okwui. "The Black Box", en *Documenta 11_Platform 5: Exhibition*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2002.

⁵ En una entrevista periodística, Enwezor se queja "¿por qué tanta gente la vio [*a Documenta 11*] superficialmente como algo parecido a la CNN? En efecto, había una relación con la CNN, pero por contraste: era anti-CNN, porque no se trataba de una dieta predigerida de noticias e información sino de involucrar al público en un esfuerzo hacia una nueva ética de la mirada y de la representación". (González, Valeria. "Entrevista a Okwui Enwezor", en *Página/12*, Buenos Aires, 3 de diciembre de

2002). Enwezor puede estar en lo cierto si atendemos a los contenidos de las piezas incluidas en *Documenta*. Pero desde el punto de vista del dispositivo tecnológico, se trataba de un flujo constante de registros, imágenes e información, algo bastante parecido a CNN.

⁶ Acconci, Vito. "Television, Furniture, and Sculpture: The Room with the American View", en Hall, Doug & Fifer, Sally Jo (eds). *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture; Bay Area Video Coalition, 1990.

⁷ Para ampliar la información y el análisis de estas obras, consúltese: Groys, Boris. "Images in Transition", en *Mike Kelley, Peter Fischli, David Weiss* (cat.exp.). Sammling Goetz, 2000.

⁸ Un análisis más detallado de la obra de esta artista puede obtenerse en Todd, Tamara. "Film at the End of the Twentieth Century. Obsolescence and the Medium in the Work of Tacita Dean", en *Object*, N° 6, London University College, 2003-2004.

C.4 / 02

TÁCTICAS CURATORIALES PARA EL ARTE TECNOLÓGICO



La condición video, 2007
Centro Cultural de España en Montevideo

A lo largo de los años, la práctica curatorial se ha consolidado como un espacio de producción discursiva, con métodos, herramientas, objetivos y ámbitos de actuación propios. No sin dificultad, fue desprendiéndose de otras prácticas que en un principio le fueron afines, como la crítica, la teoría estética académica, la museología o la historia del arte. A medida que su terreno de acción fue definiéndose, las diferencias con esas otras áreas de la producción intelectual fueron haciéndose cada vez más evidentes. Y si bien comparte con ellas muchos objetos e intereses, hoy podemos decir que hay un terreno que ha conquistado por derecho propio.

Ese terreno se despliega en su capacidad para formular lecturas, establecer relaciones y construir contextos. Quizás debido a su íntimo contacto con la producción artística – que muchas veces promueve materialmente – es mucho más consciente de su rol creador de los contextos que propone y no se considera un simple testigo o traductor de un circuito que funcionaría más allá de ella. Frente al utópico pero insistente deseo de la historia del arte por restituir los entornos de sentido de sus objetos desde una supuesta distancia teórica, la práctica curatorial asume la tarea de generar nuevos marcos de referencia que permitan expandir, multiplicar e incluso abrir, senderos semánticos inéditos al momento de aparición de las obras con las que opera, en un diálogo íntimo e interactivo con ellas y sus realizadores.

Sin embargo, la profesionalización de esta labor, o, más exactamente, su estandarización, la ha llevado muchas veces a desestimar su capacidad analítica y crítica, la única capaz de proveerla de recursos para una verdadera creación discursiva. Con mucha frecuencia vemos, por ejemplo, cómo la formulación curatorial de ciertas exposiciones históricas repite las lecturas desarrolladas por la historia del arte sin proveer ninguna mirada alternativa, ninguna puerta hacia una posible comprensión otra que justifique la intervención del curador. Repitiendo lecturas y, con ellas, posturas e interpretaciones posiblemente cristalizadas o asumidas de manera acrítica, su labor no tiene justificación si no es como garante o refrendador de esos discursos ya consolidados.

Está claro que una labor parasitaria como ésta no tiene demasiado sentido de cara a la potencialidad que el discurso curatorial habilita. Como ámbito de pensamiento en acto, su práctica exige el análisis continuo de sus objetos, métodos y supuestos éticos, políticos y conceptuales, como sucede en cualquier ámbito intelectual contemporáneo que se precie. La incesante transformación de nuestras vidas, percepciones, parámetros de referencia y realidad, actividad y pensamiento no puede menos que recordarnos la necesidad de una actitud analítica, crítica y reflexiva permanente, no sólo de cara al presente sino también en relación con aquello que hemos construido como historia y realidad. Todo esto tiene una importancia capital a la hora de abordar el universo tecnológico. No sólo por la rapidez con que éste transforma nuestro entorno material e intelectual sino, principalmente, porque esa misma rapidez lleva con frecuencia a asentar demasiado pronto unos conceptos y unas concepciones altamente problemáticas. Es así como se habla de la transformación tecnoló-

gica del planeta sin mencionar que sus dos terceras partes viven en estados casi pretecnológicos, o se habla de innovaciones allí donde aparecen artefactos y dispositivos con diseño y presentación renovados, pero que no constituyen esencialmente una superación de aquellos a los que vendrían a suplantar (y quizás hasta suceda lo contrario). La herencia modernista induce todavía hoy la valoración de la novedad y el progreso tecnológico per se. El curador que opera en este entorno, en cuanto intelectual, debe posicionarse con respecto a ello, no sólo desde una perspectiva actual, a la luz de la literatura crítica desarrollada en todos los terrenos del pensamiento contemporáneo, sino también revisando las nociones elaboradas en el marco de la propia modernidad que todavía no han sido suficientemente analizadas o cuestionadas.

Un ejemplo puede ser significativo al respecto.¹

En 1909, Filippo Tommaso Marinetti publica el primer *Manifiesto futurista*. En él propone una ruptura con la tradición plástica que permita la creación de un nuevo tipo de producción artística, acorde con las transformaciones urbanas, sociales, políticas y tecnológicas del nuevo siglo. Su gesto vanguardista se resume en una imagen: la destrucción de los museos. Para el poeta italiano, éstos son los depositarios de una herencia que se pretende abolir sin miramientos; su anulación sería el camino hacia una producción liberada de las cargas de la historia, inédita y original.

Pocos años antes de la publicación de ese manifiesto, en Buenos Aires, Eduardo Schiaffino decide crear el Museo Nacional de Bellas Artes. Su fundación se veía como una necesidad urgente para cimentar las bases de una producción artística local, en la medida en que proveería modelos de la tradición histórica frente a los cuales aquélla podría posicionarse. Apoyado en la creencia del poder transformador de la educación, su gesto vanguardista fue la creación de un museo.

Este pequeño relato histórico es sumamente elocuente. Pone de manifiesto cómo ciertos conceptos – y los acontecimientos que los encarnan – tienen un sentido radicalmente diferente en función de los contextos donde son articulados. Así, una noción clave como la de vanguardia – y evidentemente no se trata del único caso – no puede tomarse de la misma manera en ámbitos tan ajenos como el italiano (o europeo²) y el argentino.

Algo similar sucede en relación con la tecnología y sus connotaciones. Una pieza que la involucre no puede tener el mismo sentido en los centros donde se produce tecnología que en los lugares donde sólo se la utiliza. Y aquí no me refiero a una cuestión de valor artístico sino a una cuestión de contexto. Los artistas que trabajan con tecnología en países donde no se la desarrolla o donde su difusión o penetración social es dificultosa, desigual o problemática asumen – aunque sea de manera implícita – un posicionamiento de ribetes sociales, éticos y políticos.

La relación entre arte y tecnología en Latinoamérica se plantea necesariamente en estos términos. Cualquier propuesta de este tipo producida en los países de la región lleva implícitas las tensiones entre el imperativo de la expansión tecnológica y la ineludible realidad de las economías y culturas regionales, de-

rivativas y marginadas. Aun cuando su objetivo explícito no sea cuestionar los dispositivos o sus implicaciones conceptuales, estas preguntas se formulan de forma tácita, principalmente para quienes observan con mirada crítica, entre los cuales se encuentra, por lo menos, el curador. En cuanto agente que explora, destaca, señala o profundiza los valores de las producciones con las que trabaja a través de un discurso analítico y reflexivo, la pregunta por las connotaciones políticas del arte tecnológico no es una opción sino una necesidad.

Las posibles respuestas a esa pregunta, aun formuladas desde la periferia tecnológica, no son jamás proposiciones subalternas. Un discurso generado desde una periferia no es necesariamente un discurso sobre la periferia, y tampoco un discurso periférico en cuanto a sus posibilidades críticas. Es una falacia pensar que sólo desde la posesión de la tecnología o mediante la intervención específica en el proceso de desarrollo tecnológico se puede reflexionar sobre el impacto social y cultural, ético y político del mundo tecnologizado.

Existe una situación particular de la curaduría tecnológica en el ámbi-

to latinoamericano – aunque seguramente no es exclusiva de éste – que va a contracorriente de todo lo planteado al comienzo de este ensayo: su falta de autonomía profesional. La mayoría de los que nos dedicamos a esta tarea oficiamos asimismo de profesores, historiadores, críticos y teóricos. Más aún, muchas veces encontramos que quienes llevan adelante todas estas actividades son, además, artistas. Así, se hace difícil establecer diálogos interdisciplinarios que sean, a su vez, interpersonales: aquéllos suelen transformarse en diálogos con colegas que comparten el mismo designio de tener que adecuarse a múltiples ámbitos discursivos, no siempre sin problemas.

El intercambio de experiencias se hace cada vez más necesario en este contexto. De pronto, quienes hemos asumido la tarea de abordar las prácticas artísticas tecnológicas en nuestros países encontramos un eco más acertado en los trabajos de nuestros colegas de la región que en los – quizás – mejor estructurados académicamente pero menos acordes a nuestras realidades realizados en Europa o los Estados Unidos.

Esta indefinición disciplinar tiene una serie de consecuencias, no siempre adversas. Si bien es cierto que la actuación de diferentes voces y perspectivas sobre un campo de la producción artística revitaliza, enriquece y promueve las discusiones y valoraciones plurales, también lo es que su confluencia en una única persona induce una integración de tales campos disciplinares, algo que



La ilusión del fin, 2006
Palacio de Correos, Buenos Aires

no siempre sucede cuando éstos son asumidos por profesionales que muchas veces no comparten objetivos o criterios.

Pero la consecuencia más notable aparece en las formas de actuación, en la asunción de la curaduría como una práctica estratégica e, incluso, más bien táctica.³ Existiendo la posibilidad de asumir diferentes roles para la formulación discursiva, se plantea la necesidad de analizar en qué espacios y momentos conviene o es más efectiva la práctica curatorial, histórica, didáctica o crítica. Y aquí los contextos vuelven a ser decisivos. Éstos se suman a aquellos que la propia producción artística convoca, generando una situación bastante singular. Una mirada rápida a la producción teórica y expositiva en América Latina pone de manifiesto estas jugadas táctico-estratégicas. La muestra *Condición video. 25 años de videoarte en Uruguay*⁴ se llevó a cabo en el Centro Cultural de España de Montevideo (una institución gubernamental extranjera), mientras exposiciones similares sobre la historia del videoarte en la Argentina⁵ tuvieron lugar en dos espacios públicos, el Centro Cultural Ricardo Rojas (dependiente de la Universidad de Buenos Aires) y el Centro Cultural Recoleta (dependiente del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires), y *Made in Brasil. Tres décadas de video brasileño*⁶ fue realizada y producida por una institución privada (Itaú Cultural). El *Festival de la imagen*⁷ de Manizales se efectúa en el marco de la Universidad de Caldas; *Transitio MX*, en la Ciudad de México, es un evento autónomo que parte de la financiación pública,⁸ y el *Festival internacional de video/arte/electrónica* de Lima fue creado y conducido por una institución privada⁹ en sus primeros años de existencia.

Los principales responsables de estos eventos se mueven entre los mundos de la academia, la historia, la curaduría y la crítica, desde un marco institucional público o privado, de forma continuada o independiente. Es casi imposible establecer una cartografía precisa de sus espacios y ocupaciones, porque siempre están mutando en función no sólo de las instituciones donde trabajan u operan, sino también de los vaivenes gubernamentales y políticos. Pero incluso esto mismo suele plantearse en términos táctico-estratégicos. Por sólo mencionar un caso, Enrique Aguerre, curador del Museo de Artes Visuales de Montevideo, tuvo a su cargo la exposición *Condición video* en otro ámbito como curador independiente.

Estos desplazamientos obedecen básicamente a la necesidad de conseguir y optimizar los recursos, algo particularmente importante cuando hablamos de arte tecnológico en países donde los mínimos requerimientos técnicos son todavía difíciles de asegurar. Sin embargo, este hecho merece todavía una reflexión. ¿Cuáles son los estándares que manejamos o pretendemos alcanzar? A veces parece existir un contrasentido entre la precariedad de cierta producción tecnológica y la espectacularidad de su presentación. El caso de la *Documenta 11* es paradigmático: cientos de horas de cine y video realizados con escasos recursos se presentaban utilizando las últimas tecnologías de exhibición y proyección. Así, no se trata de reflexionar únicamente sobre las incidencias de la tecnología en nuestra concepción del mundo, la realidad o el arte; también hay

que hacerlo en el terreno de la práctica. El cuestionamiento del cubo blanco a través de la caja negra, las propuestas inmersivas, la interactividad o los medios distributivos sólo tiene sentido si éstos no establecen nuevos estándares de presentación, si se los adopta críticamente y se los calibra en función de las producciones que vehiculan y los contextos en los que se manifiestan. La falta de recursos tecnológicos puede no ser una limitación, sino simplemente una realidad; la limitación es querer cumplir con unos estándares de presentación internacionales que no se adecuan al contexto específico con el que se trabaja y, posiblemente, tampoco a las piezas que han surgido de ese mismo lugar. En este sentido, adscribo a una recomendación planteada por Sarah Cook en su ensayo *Immateriality and Its Discontents*: sigamos a los artistas.¹⁰ Si los creadores latinoamericanos asumen creativamente su contexto tecnológico, recurriendo con frecuencia a sistemas de producción y presentación *low-tech*, los curadores deberíamos seguir el mismo camino. La reflexión tecnológica no es sólo cuestión de teoría sino también de práctica. Esta tarea es, a mi criterio, una de las que caracterizan y al mismo tiempo potencian la práctica curatorial de las artes tecnológicas.

Notas

¹ Este ejemplo fue sugerido por Andrea Giunta en un encuentro de análisis de la *Documenta 11* a cargo de su curador, Okwui Enwezor.

² El primer *Manifiesto futurista* se publicó originalmente en París.

³ Utilizo la diferencia entre táctica y estrategia siguiendo a Michel de Certeau: “Las estrategias son acciones que, gracias a postular un lugar de poder, son capaces de elaborar lugares teóricos (sistemas y discursos totalizadores) susceptibles de articular un conjunto de lugares físicos donde se reparten las fuerzas. La táctica es la acción calculada determinada por la ausencia de un lugar propio. La táctica no tiene más lugar que el del otro. Además, debe actuar en el terreno que le impone y organiza la ley de una fuerza extraña. En suma, la táctica es un arte del débil. Las tácticas se encuentran pues determinadas por la ausencia de poder, en la misma medida que la estrategia se encuentra organizada por el postulado de un poder como precondi-

ción” (De Certeau, Michel, “De las prácticas cotidianas de oposición”, publicado en Blanco, Paloma; Carrillo, Jesús; Claramonte, Jordi y Expósito, Marcelo [eds.], *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2001).

⁴ Curador: Enrique Aguerre (2007).

⁵ *Lo mejor de Buenos Aires Video*, curador: Rodrigo Alonso (1998); *Video creación en Argentina*, curadora: Graciela Taquini (2000).

⁶ Curador: Arlindo Machado (2003).

⁷ Director artístico: Felipe César Londoño.

⁸ Este evento tiene diferentes directores artísticos en cada edición.

⁹ Alta Tecnología Andina, director: José-Carlos Mariátegui.

¹⁰ Cook, Sarah, “Immateriality and Its Discontents. An Overview of Main Models and Issues for Curating New Media”, en Paul, Christiane (ed.), *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, Los Angeles, University of California Press, 2008.



Science Park
Montshire Museum of Science

Hace algunos años, los museos estaban reservados para ciertos usos y situaciones. Su existencia se centraba en la preservación de algunos objetos, y su misión se circunscribía a la investigación y la educación a través de los recursos de sus patrimonios. El museo era una visita obligada durante el ciclo escolar, que excitaba por la posibilidad de salir de la escuela pero muchas veces decepcionaba por su didáctica poco atractiva, basada en la acumulación de datos y la imposición de modelos científicos y culturales incuestionables.

En los años recientes, todo esto ha cambiado debido a la transformación de la mayoría de los parámetros que configuran la experiencia museal. Por una parte, la finalidad social de los museos ya no es la misma: hoy se les exige ampliar el espectro de su público, renovar las técnicas expositivas, incorporar las nuevas tecnologías y desarrollar programas atractivos orientados, no sólo a la educación, sino también al ocio y el esparcimiento. Por otra, los paradigmas culturales y científicos ya no son tan rígidos e indiscutibles: existen formas alternativas de comprender los fenómenos y las cosas, se reconoce la relatividad, parcialidad y hasta la falibilidad de ciertos conocimientos, e incluso se incorporan algunas perspectivas externas – como las éticas – que instan a reconsiderar objetivos y valores. Finalmente, hoy se tienen en cuenta las ideas y los conocimientos previos del público, su capacidad de análisis, su motivación y creatividad, a la hora de plantear los programas, materiales y contenidos destinados a él.

Atendiendo a todas estas transformaciones, algunos museos no sólo han decidido modificar sus formatos expositivos, recursos didácticos y narrativas, sino también, sus propios ámbitos de actuación. Desafiando la autoridad edilicia y discursiva del “museo-templo-del-conocimiento”, se han aventurado en los espacios extramuseales, en la ciudad y la naturaleza, en los transportes públicos, las redes informáticas, los dispositivos móviles y los centros comerciales. Esta expansión obedece, por lo general, a la necesidad de interpelar a un público que todavía se resiste a la formalidad del museo, pero que podría estar interesado, e incluso ávido, de los contenidos que éste le podría brindar.

Existen numerosos estudios sobre estos temas, pero fundamentalmente, existen ejemplos de museos y proyectos expositivos que se han desplazado hacia ámbitos exteriores, privados o públicos. En ellos se gesta una nueva museografía, aún en proceso e investigación, pero en claro camino hacia la reconfiguración de sus formas de construcción de ideas y conocimientos.

Una tipología de las exposiciones

Como se mencionó anteriormente, el museo tradicional era un espacio para la preservación y exhibición de un patrimonio material. Pero la necesidad de completar los objetos que lo componían con sus contextos semánticos y simbólicos, introdujo el uso de diferentes dispositivos de información que incorporaron desde los datos más básicos a complementos visuales, sonoros y audiovisuales más complejos. En la actualidad, todo este material complementario ocupa un lugar central en las exposiciones, al punto de relativizar, e incluso

desestimar, la importancia de los objetos a los que se refieren; en el extremo, existen exhibiciones basadas exclusivamente en reproducciones y soportes informativos, sin la inclusión de ningún objeto “original”.

Así, las exposiciones contemporáneas oscilan entre los polos de los objetos y la información. Lo más común es que posean una mezcla variable de ambas tipologías, pero existen casos que se ubican casi en los extremos de esas opciones.

Cada opción posee sus ventajas y desventajas. Las exposiciones basadas en la preeminencia de los objetos son más caras porque requieren mayores exigencias de seguridad y preservación, y por lo tanto, están casi limitadas a los espacios controlados de los museos. En cambio, las exhibiciones basadas en la información son mucho más económicas y poseen menos exigencias de seguridad y preservación, ya que, en general, todos sus componentes pueden ser reproducidos con facilidad. Estas son las preferidas por los proyectos orientados a los espacios extramuseales, en particular, los ubicados a la intemperie.

La dialéctica entre los objetos “originales” y las reproducciones ha dado mucho que hablar. Algunos sostienen que la experiencia del material original es insustituible, pero también se sabe que los objetos no hablan por sí mismos, o por lo menos no lo hacen al público no especializado. Las reproducciones permiten la manipulación, la interacción, la experimentación de propiedades que no podrían evaluarse en elementos únicos y en estado de preservación. Por otra parte, hay ciertos conocimientos que sólo pueden adquirirse mediante maquetas, modelos, diagramas, textos y otros sistemas de información. Desde ya, cada tipo de museo determina la forma de aproximación a sus materiales y contenidos. Así, en los museos de arte el contacto con las obras es fundamental, más allá de los complementos que también son necesarios; en los museos de ciencias, en cambio, la demostración de ciertas teorías o propiedades del mundo puede realizarse perfectamente prescindiendo de los materiales de experimentación que llevaron a formularlas.

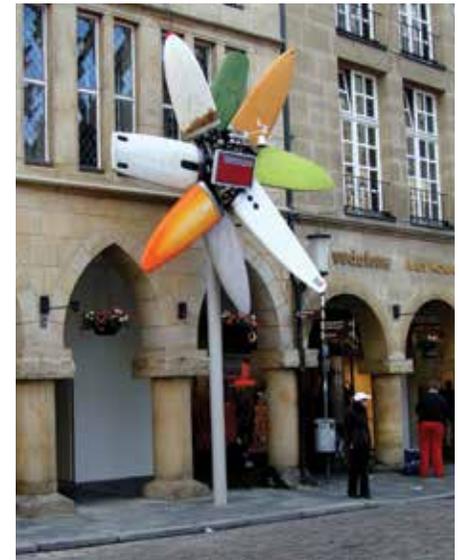
El *Science Park* del Museo de Ciencias de Montshire, en los Estados Unidos, posee una reproducción del sistema solar a escala ubicada en un extenso parque fuera del edificio principal. Para llegar del Sol a Plutón, el visitante debe caminar unos tres kilómetros, experimentando las distancias que separan a cada uno de los planetas y satélites del sistema. Al mismo tiempo, puede evaluar los tamaños relativos de éstos, más allá de recibir información complementaria mediante textos y audioguías. Todo esto conforma un dispositivo que permite al público acceder a conocimientos de astronomía mientras disfruta del contacto con la naturaleza; además, puede elegir el recorrido, el tiempo que tomará para realizarlo, e incluso desviarse hacia otras atracciones al aire libre que el mismo museo ofrece. El problema es que dicho dispositivo sólo puede visitarse cuando las condiciones climáticas lo permiten, y una buena parte del año permanece cerrado.

El museo está ubicado en la ribera del río Connecticut, sitio que ha aprovechado para introducir algunos contenidos de hidrología. Para esto, se han construido una serie de mecanismos que los visitantes pueden manipular, cambiando el recorrido de las aguas y ensayando las posibilidades de su fuerza y su dinámica fluida.

Aquí, en realidad, el espectador está en contacto con el objeto mismo de la hidrología: el agua. Lo mismo sucede en otra de las atracciones al aire libre de esta institución: un quiosco interactivo contiene una base de datos con los sonidos de los pájaros e insectos de la zona; tras escucharlos, el visitante puede identificar los mismos en el entorno, reconociendo a los animales que los producen y aproximándose a ciertos aspectos de la fauna autóctona del lugar.

Las exposiciones artísticas son más reacias a anexar a las obras la información necesaria para su comprensión. En este ámbito se suele creer que ella fuerza interpretaciones que deberían surgir exclusivamente del diálogo sensorial, intelectual y emocional entre la obra de arte y el espectador. Esta idea errónea ha llevado a que muchas muestras destinadas a los espacios abiertos, y que entran en contacto con un público no especializado, terminen funcionando según los criterios acotados de los museos y las galerías.

Uno de los casos más resonados en esta línea es el evento de arte en la ciudad y la naturaleza denominado *Sculpture Projects*, realizado cada diez años en Münster, Alemania. En él, un grupo seleccionado de artistas trabaja en sitios elegidos por ellos mismos, interviniendo espacios públicos con obras y proyectos. Quienes quieren seguir la exposición, cuentan con un mapa que indica el emplazamiento de cada una de las piezas, con una breve información sobre el artista y su propuesta. Pero para la gente que vive en la ciudad, que desconoce esa información o no le interesa conocerla, esos trabajos son incomprensibles y, en definitiva, irrelevantes, al punto que la exposición ha comenzado a generar rechazo entre los habitantes del lugar.



Marko Lehanka.
Flower for Münster, 2007

El proyecto, que surgió con la intención de proveer a la ciudad de obras de arte público, hoy induce a reflexionar sobre algunas cuestiones significativas en torno a la relación del arte extraño de su marco institucional y el público general. ¿Hay alguien en Münster a quien interese el evento? ¿O sólo un grupo de especialistas está dispuesto a recorrer sus calles y parques en busca de las obras, muchas veces difíciles de encontrar? La experiencia demuestra que la frontera institucional no ha sido atravesada, y que los trabajos emplazados en la urbe o la naturaleza mantienen la lógica del espacio museal.

Algo diferente sucede con el programa *Museum Without Walls: AUDIO*, realizado en la ciudad de Philadelphia en los Estados Unidos, uno de los sitios con mayor

cantidad de esculturas al aire libre del país. Aquí, la Fairmount Park Art Association, organizadora del proyecto, recurrió a las nuevas tecnologías para que los pobladores de la ciudad redescubran las obras artísticas que forman parte de su entorno cotidiano y lleguen a apreciarlas mejor. Para esto, cincuenta y un esculturas (seleccionadas de un total de setecientas) fueron identificadas con un número que permite recuperar información sobre cada pieza a través de una aplicación para teléfonos celulares o un llamado. Para los que no usan teléfonos móviles existe un mapa gratuito con indicaciones, y para quienes lo prefieren, se ha diseñado un sitio de Internet con información ampliada sobre las obras y los artistas que las produjeron.

Entre la memoria, el entretenimiento y el parque temático

La historia tiene una forma muy particular de relacionarse con los espacios urbanos. Muchas ciudades la portan en sus edificios y rincones, en sus plazas y monumentos. Hay urbes que son prácticamente un trozo de historia y otras que sólo existen en el imaginario colectivo gracias a ella. Pero también hay otras que se han convertido en espectáculos vacíos de su pasado, en una superficie atractiva para los turistas en la cual naufraga lo poco que todavía la conecta con el tiempo que la precedió y con su identidad. En contraposición, los lugares de la memoria, que han comenzado a aparecer en diferentes partes del mundo, están íntimamente ligados a acontecimientos situados específicamente en tiempo y espacio, como marcas para el recuerdo de hechos, por lo general tormentosos, que no se deberían olvidar. Estos lugares son entendidos como espacios para la memoria activa, sitios que convocan a la ciudadanía a reflexionar sobre sus momentos difíciles, ámbitos de recogimiento, casi catárticos.

Las exigencias del turismo contemporáneo han transformado a algunas ciudades en museos al aire libre. Muchas disponen de profusas guías, recorridos sugeridos, *tours*, señalamientos, reconstrucciones de sitios históricos, exhibiciones *avant-la-lettre*. Pero la transformación del turismo, que ha pasado de ser una empresa movida por el interés de la gente por conocer otras sociedades y latitudes, a una mera actividad consumista, impide cada vez más la experiencia de las ciudades como espacios de producción de conocimiento. Esto sólo se consigue con acciones específicas orientadas por objetivos concretos.

Tal es el caso de las exposiciones organizadas por el Archivo de Bogotá en las estaciones de Transmilenio – uno de los medios de transporte más populares de la capital colombiana – reunidas bajo el nombre genérico de *Del archivo a la estación* (2010). Potenciando la riqueza de su acervo, la institución bogotana ha implementado una serie de muestras basadas en fotografías, que permiten a los usuarios de ese transporte interiorizarse sobre algunos aspectos históricos de la ciudad que habitan. Las exhibiciones ocupan diferentes refugios de espera del Transmilenio, cada uno con un tema propio. En la estación Portal del Sur, por ejemplo, se presenta *El Septimazo*, un conjunto de fotografías tomadas entre los años sesenta y ochenta del siglo pasado, que muestra a personas realizando

actividades cotidianas en una de las calles más conocidas de la ciudad. Estas imágenes pertenecen al Álbum familiar de Bogotá, una colección conformada por las fotografías donadas en los últimos años por los ciudadanos. De esta forma, las imágenes se devuelven a éstos, pero ahora como memoria compartida. El centro de Berlín alberga un trozo de su pasado más reconocido: el muro que dividió a Alemania en dos entre 1961 y 1989. Sobre éste, el Centro de Documentación del Memorial del Muro de Berlín ha organizado un conjunto de exposiciones públicas, una de ellas ubicada directamente sobre el trozo de muro remanente, otra en una estación de trenes alemana al sitio.

La primera es una muestra basada en fotografías y textos que relata las circunstancias de la construcción del muro, el entorno político, económico y social, y las consecuencias que tuvo en los habitantes de Alemania los casi treinta años de separación. La segunda se centra en las dificultades en los desplazamientos, los transportes y las comunicaciones. Ambas son de acceso libre y gratuito; no han sido pensadas como un servicio para los turistas sino como la expresión visual de un hecho histórico del pasado reciente que ha signado a fuego la vida de los alemanes.

En la Argentina existen numerosos espacios que recuerdan, de diferente manera, el período de las dictaduras militares comprendido entre 1978 y 1983. En algunos casos, se trata de lugares utilizados por las fuerzas armadas para llevar adelante sus políticas de persecución, tortura y exterminio de la acción y el pensamiento de la izquierda, que desembocó en la desaparición de casi treinta mil personas. Estos sitios de la memoria comprenden comisarías, cárceles y centros de detención clandestinos, que han sido descubiertos en los últimos años y puestos a disposición de la ciudadanía. En Buenos Aires existe uno ubicado debajo de una autopista, en el Barrio de San Telmo, que ha sido transformado en un espacio a cielo abierto de recogimiento y reflexión.

Sin embargo, uno de los proyectos de mayor visibilidad es el memorial al aire libre conocido como Parque de la Memoria. Aquí se recuerda a las personas desaparecidas durante la dictadura militar a través de un grupo de intervenciones arquitectónicas y artísticas sobre el paisaje y un centro de documentación, ubicados en un predio a la vera del Río de la Plata, lugar donde se solían desechan los cadáveres de los fallecidos durante las torturas.

En este proyecto, la preservación de la historia y la memoria funciona en un doble registro. Por un lado, a través de las intervenciones evocadoras de la arquitectura – una pared fracturada con los nombres de los desaparecidos – y las obras artísticas, que hacen referencia a los acontecimientos en formas metafóricas y simbólicas, dotando al paisaje de una significación especial. Por otro, a través de una exposición de documentos, fotografías, videos y textos, que dan cuerpo a esa historia a través de las imágenes de sus protagonistas presentes y ausentes.

Uno de los desafíos más grandes de proyectos como el Memorial del Muro de Berlín y el Parque de la Memoria es cómo hacer que la historia no se reduzca a un hecho encerrado en el pasado, y pueda ser comprendida en sus articulaciones con la actualidad. La presencia del muro en el primer caso, y de las esculturas en el segundo, funciona como una marca que refuerza los vínculos

de los hechos relatados con el tiempo histórico del espectador, promoviendo el ejercicio de una memoria vital. Ambos proyectos comprenden también la importancia de las resonancias metafóricas en la construcción de sentidos que excedan la literalidad de los acontecimientos narrados. La utilización de la estación Nordbahnhof S-Bahn para referirse al problema de las comunicaciones y los transportes en la época del muro Berlín, encuentra un eco en las esculturas del Parque de la Memoria de Buenos Aires, que señalan con su presencia la ausencia de aquellos a quienes están dedicadas.

En los dos casos existe, igualmente, una formalización museal para la documentación y las investigaciones que construyen una verdad histórica. Pero en otras ocasiones, esta no es el eje sobre el que se organiza el despliegue expositivo. Hay lugares con historia, pero con una historia vivida, inaprensible mediante un discurso estructurado; formada por pequeñas anécdotas, microrelatos, ocurrencias y parcialidades. Historias que quizás no afectan al conjunto de la comunidad, pero que hablan de sus personajes, de momentos vitales, de rasgos que conforman una idiosincrasia o una identidad.

La Botica del Ángel, en Buenos Aires, es uno de esos lugares. El sitio, sede de la sala de espectáculos del mismo nombre y de la residencia de su creador, Eduardo Bergara Leumann, es hoy un museo de recuerdos y excentricidades, de obras artísticas y reliquias, que transmiten el espíritu de su mentor, una figura central para el teatro y la música porteña. Los objetos que lo habitan están dispuestos tal como él los dejó al momento de su fallecimiento y dan cuenta de su particular estilo de decoración, arbitrario y abigarrado. Visitar la Botica del Ángel es introducirse en un momento rutilante de la cultura argentina. Aunque se ingresa con guías que explican la singularidad y procedencia de los objetos que se exhiben, la exposición apunta más bien a la nostalgia y los sentidos, al impacto de la totalidad sobre lo particular. El público al que va dirigida es, por lo general, conocedor del momento histórico en que funcionaba la sala de espectáculos y de las actividades que se realizaban allí; un público que, por lo general, busca reactivar su memoria, y que es capaz de dialogar con los objetos con los que se enfrenta desde sus propios conocimientos y experiencias.

En el otro extremo del perfil se encuentran los visitantes de los diferentes Museos de los Niños que existen a lo largo del globo. La concepción de este tipo de museos varía ampliamente entre el espacio educativo que refuerza los contenidos escolares y el espacio de diversión que promueve la creatividad y curiosidad de los niños.

El más antiguo de América Latina es el Museo de los Niños de Caracas, fundado en 1982, que se ubica entre los del primer tipo. Sus programas de exhibiciones tienen en cuenta los contenidos didácticos de las escuelas públicas y se orientan hacia temas preferentemente científicos y culturales, como la biología, la física, las comunicaciones, la astronomía y la ecología. En sus salas los niños aprenden jugando y reflexionando sobre temas que van desde la reproducción humana al nacimiento del cine, desde la protección del medio ambiente a la carrera espacial y la física molecular.

Otros, como el Museo de los Niños Abasto, ubicado en un centro comercial de



Piano gigante
Museo de los niños de Caracas

Buenos Aires, no apuntan al conocimiento sino más bien al entretenimiento y el juego. En él, los niños simulan trabajar en diferentes profesiones y aprenden a vivir en sociedad. Entre sus actividades se incluyen espectáculos de marionetas y payasos, festejos de cumpleaños y múltiples escenografías y espacios interactivos. Pero su denominación es confusa porque no se trata realmente de un museo en sentido estricto, con colección y departamentos de conservación e investigación. Aunque está gestionado por una asociación sin fines de lucro, su existencia está más relacionada con el entorno comercial en el que se ubica que con la institución museal.

No obstante, la diversión es un eje que se asocia cada vez más con los servicios que el museo debe proveer, aunque sin descuidar los conocimientos y contenidos que atañen a su misión social y cultural. La necesidad de atraer a un público más amplio y menos especializado ha generado este desafío que muchas instituciones han sabido cumplir con seriedad y capacidad.

En este sentido, es interesante la solución del Museum of Life and Science de Durham en North Carolina (Estados Unidos), para presentar el tema preferido de los niños: los dinosaurios. En lugar de recurrir a las estructuras óseas y los diagramas que constituyen la presentación estándar de los museos de ciencias naturales, este centro elaboró modelos a escala real de las principales especies y las dispuso entre los árboles de un bosque ubicado dentro de sus instalaciones. El recorrido, denominado *Dinosaur Trail*, permite comprender algunas relaciones de estas criaturas con su hábitat de manera intuitiva, reservando otras a textos y recursos de audio.

Las atracciones de este tipo corren el riesgo de diluirse en el mero entretenimiento sin aportar conocimiento alguno, o aportándolo sólo como un efecto secundario. Es lo que sucede en muchos parques temáticos, donde el desarrollo de determinados temas científicos y culturales es una excusa para atraer al público hacia otros servicios comerciales, como cafeterías, negocios de regalos y juegos. Por ejemplo, y siguiendo con los dinosaurios, en la ciudad aragonesa de Teruel, en España, se construyó *Dinópolis*, un parque dedicado a las especies jurásicas que contiene reproducciones en tamaño real de los reptiles más populares, e incluye un museo paleontológico, pero sólo como otra de las atracciones ofrecidas a los visitantes, además de juegos, restaurante, bar y tiendas de recuerdos.

No obstante, a veces estos lugares logran llegar a un balance entre sus objetivos didácticos y comerciales. El Parque Nacional del Café de Colombia, en Montenegro, pertenece a una fundación que busca mantener el patrimonio histórico y cultural del café, y lo hace a través de este sitio que ofrece actividades recreativas y ecológicas ligadas a la industria cafetera. El Parque Xcaret, en México, acerca a sus visitantes a la cultura maya y al particular entorno natural en el que ésta se desarrollaba mediante el deporte, la historia y la conciencia ecológica.

Aunque en muchos casos estos emprendimientos se basan en estudios e investigaciones para construir los simulacros que brindan, esto no es un requerimiento obligatorio, en tanto están pensados como lugares de diversión y no de transmisión de un saber. Esto les ha dado cierta libertad para elaborar entornos imaginarios, como sucede con el *Parc Asterix* de París, que reconstruye el universo de la conocida historieta situada en el mundo galo medieval, o *Musipán. El Reino*, una ciudad ficticia inspirada en las historias humorísticas del comediante venezolano Benjamín Rausseo, Conde de Guácharo. Finalmente, hay parques como *Terra Mítica*, en Alicante, España, donde las referencias históricas se utilizan únicamente como tema para los juegos y diversiones, sin ningún interés por transmitir conocimiento alguno basado en ellas.

El espacio público, el espectador y el transeúnte

Aun cuando funcionen al aire libre, los parques temáticos son espacios cerrados en más de un sentido. No sólo por la seguridad de los visitantes o el control de su acceso – y pago –, sino también, porque cada una de las atracciones que brindan está destinada a un fin preciso. Todo lo que puede hacerse en ellos está estrictamente preestablecido, dejando muy pocos márgenes a la voluntad o creatividad de sus usuarios.

En los museos al aire libre, las relaciones entre los visitantes y los objetos o las propuestas didácticas suelen ser mucho más amplias. Estas responden a diferentes formas de comprender el posible diálogo entre el espectador y lo que la institución tiene para ofrecer. Aunque están muy extendidas, no siempre la participación o la interacción son los modelos a seguir. A veces se requiere simplemente observar, o analizar las interrelaciones de un determinado elemento con su entorno, o aprender a percibir, ver, escuchar, sentir.

En una caracterización rápida, se pueden detectar tres tipos de propuestas diferentes desde el punto de vista de su capacidad para involucrar al espectador. Cada una de ellas requiere un compromiso particular, que puede ir desde la observación más o menos crítica a la participación o la construcción grupal del conocimiento. En los años recientes se ha prestado un especial interés a estas últimas formas de comportamiento, en tanto promueven un aprendizaje más vívido, profundo y duradero.

En primer término, existen objetos de conocimiento con cierta autonomía, ya sea física o disciplinar; es decir, objetos que pueden comprenderse en sí mismos o recurriendo a las informaciones o teorías que los incorporan, pero que no precisan de una contextualización ajena a la que ese marco discursivo les brinda. La reproducción del sistema solar en el *Science Park* del Museo de Ciencias de Montshire, mencionada con anterioridad, es un claro ejemplo de este tipo de dispositivos. Aquí, el conjunto de los planetas y satélites conforma una unidad material y de conocimiento que es independiente del entorno natural en el que está emplazado y de la presencia y las acciones de los visitantes. La información sobre las dimensiones relativas de cada cuerpo estelar y la distancia que los separa surge de la comparación visual; los datos adicionales – textos, guías, audio – permiten trasladar esa evidencia a los valores derivados de las mediciones, otorgándoles el carácter científico que se pretende que posean. El parque en el que está ubicada esta representación escultórica del universo no influye de manera alguna en su comprensión como sistema estelar; por el contrario, hay que ejercer una cierta abstracción para anularlo en su referencia terrestre y transformarlo – imaginariamente – en la vasta extensión vacía en la que se despliega nuestro complejo solar.

Esa relativa autonomía del instrumento didáctico no implica la pasividad del espectador. En la mayoría de los casos, éste tiene mucho por hacer: percibir, observar, analizar, descubrir, inferir, relacionar, completar la información, posicionarse. Estas acciones, bien organizadas, pueden promover una rica y estimulante actividad cognitiva.

Un segundo tipo de propuesta es aquella en la que los objetos de conocimiento se relacionan con su entorno, e incluso con el del espectador, aunque no requieran ni de la participación ni de la interacción de éste. En estos casos se suelen enfatizar los procesos, los mecanismos, las dinámicas o las influencias contextuales, antes que los datos o propiedades específicas de los objetos en cuestión. Aquí el espectador tiene un rol un poco más activo, en tanto muchas veces se espera que él construya una parte del conocimiento que se busca transmitir, deduciendo relaciones, captando transformaciones, analizando causas y efectos.

Retomando nuevamente un ejemplo anterior, el bosque con dinosaurios del Museum of Life and Science de Durham aspira a poner de manifiesto las relaciones entre esos animales y su hábitat natural. Aquí el espectador puede evaluar las dimensiones de éstos, pero también deducir sus formas de alimentación, ocupación del territorio y desplazamiento, confeccionando una imagen más orgánica de su vida e interrelación con el mundo. Las mismas reconstrucciones ubicadas en otro

sitio plantean un tipo de conocimiento diferente, más centrado en el animal en sí, es decir, en el marco de la tipología mencionada previamente.

Este mismo museo dedica un conjunto de dispositivos a demostrar la influencia del viento sobre el medio ambiente, agrupados bajo el nombre de *Catch the Wind* (Captura el viento).

Uno de ellos, la *Seed Tower* (Torre de semillas), consiste en un brazo mecánico elevado que arroja al aire semillas de gran tamaño, poniendo de manifiesto la injerencia de las corrientes eólicas en la distribución y diversificación de las especies vegetales. Otra de las atracciones de este sector es un lago que contiene numerosos barcos a vela que el espectador puede conducir a control remoto, experimentando las variaciones que introducen los flujos ventosos sobre su trayectoria. En estos ejemplos, un elemento del entorno (el viento) es el protagonista de todo el planteo didáctico, aunque sus acciones sólo se perciben cuando se ejercen sobre objetos y dispositivos específicos. El espectador se aproxima a ellas mediante deducciones, especulaciones o la evaluación de sus efectos.

Finalmente, la tercera forma en que se produce la relación entre los espectadores de los museos al aire libre y los objetos, materiales y dispositivos dirigidos a ellos es la participación o interacción, dos de las maneras de aproximación a contenidos e informaciones más populares entre el público y las instituciones. Aquí se trata de que el visitante construya el conocimiento a partir de su capacidad para activar procesos, manipular modelos, involucrarse corporalmente en ensayos y experimentos controlados, habitar simulacros, interactuar con recursos tecnológicos. Todo esto requiere que active sus habilidades creativas y lúdicas, que toque, ponga en funcionamiento, modifique, transforme, elija. Al realizar estas tareas, aparece cierta operatividad del conocimiento que se transmite de inmediato a él como una forma de agenciamiento, es decir, como una capacidad para transformar el mundo. Gran parte del éxito de las propuestas interactivas tiene que ver justamente con esto: con señalar un camino posible para modificar las cosas, con poner de manifiesto que los conocimientos no son estáticos sino que pueden transformarse y, en definitiva, utilizarse para cambiar los modos de funcionamiento de la realidad, la sociedad y el mundo. El rescate de la experiencia lúdica se relaciona también con la reconsideración de la ciencia como un terreno de creatividad e invención, y no exclusivamente como dominio de la razón y la lógica. Aunque estos últimos aspectos no se descuidan en su transferencia, los primeros han resultado ser un puente ideal para incentivar la curiosidad y la experimentación que están en la base de la práctica científica. Por otra parte, desde el punto de vista educativo, el juego ha pasado a ser una herramienta poderosa para la transmisión de saberes según el modelo que se conoce como *Caballo de Troya*: así como los atenienses ingresaron a Troya ocultos en una escultura de madera luego de intentar hacerlo numerosas veces por los medios formales, así también se considera que ciertos conocimientos científicos se pueden introducir en el juego con el fin de atravesar ciertas resistencias primeras, y luego, captar de lleno al espectador.



Bosque amazónico inundado
CosmoCaixa, Barcelona

Los ejemplos de instituciones que basan sus proyectos expositivos en la participación y la interacción son numerosos; de hecho, la mayoría de los museos de ciencias e historia del mundo recurren hoy en estas aproximaciones al conocimiento. En Buenos Aires, el Centro Cultural Recoleta alberga uno que lo dice todo desde su nombre: el Museo Participativo de Ciencias, que con el lema “Prohibido no tocar” destaca la importancia brindada a la actividad de los visitantes, que por lo general son niños acompañados por la escuela o por sus padres.

Los paradigmas de la participación y la interacción han dado vida a nuevas instituciones, como es el caso de CosmoCaixa en Barcelona y Madrid, dos museos científicos donde la acción del público es fundamental. Ésta se percibe a lo largo de ambos espacios, pero en particular, en la sección denominada “¡Toca, toca!” que propone el contacto táctil con diferentes especies de animales. La explanada de CosmoCaixa Barcelona alberga la *Plaza de la Ciencia*, un ámbito al aire libre donde la didáctica del museo se prolonga en piezas escultóricas que permiten comprender, siempre participando, algunas leyes y conclusiones del discurso científico.

Los tres modelos de relación entre los espectadores y los dispositivos expositivos públicos reseñados corresponden, en realidad, a estructuras formalizadas de presentación llevadas adelante por espacios también formalizados, como los museos. Pero existen otros ámbitos y situaciones donde esa relación se desarrolla de diferente manera.

Tal es el caso de las exposiciones realizadas en la vía pública y destinadas al transeúnte, es decir, al espectador ocasional. Aunque estas también pueden perseguir fines didácticos, y por lo tanto, parecerse a las descritas con anterioridad.

ridad – sirva como ejemplo las exhibiciones sobre el Muro de Berlín – existen otras donde esto no sucede. En general, se trata de exposiciones artísticas, de fotografías u otro tipo de creación cultural, que se ponen a disposición de los ciudadanos como una forma de acercarlos a una producción a la que no accederían si se presentara en un museo o centro cultural. Estas exposiciones suelen ser ocasionales y estar asociadas a un evento donde muchas veces la propia ciudad es la protagonista.

En Buenos Aires, se ha vuelto costumbre la realización de exposiciones fotográficas en la Plaza San Martín con motivo del *Festival de la Luz*, la bienal internacional de fotografía que ocupa múltiples espacios en todo el país. Esas exposiciones suelen estar dedicadas a un artista extranjero – aunque en una ocasión de presentó una colectiva de autores argentinos – y a imágenes con la capacidad de captar la atención de las personas que transitan por ese lugar a diario. En otras ocasiones, y como parte del mismo evento, se hicieron proyecciones sobre el Obelisco y se montaron murales fotográficos sobre la fachada del edificio de Canal 7, sobre la Avenida Figueroa Alcorta.

En el verano de 2007, el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires organizó una serie de intervenciones sobre las fachadas de edificios públicos con el fin de sorprender a los ciudadanos en sus espacios cotidianos con las propuestas de un grupo de videoartistas contemporáneos. Aunque las intervenciones se anunciaban como parte de las actividades estivales, no se buscaba atraer espectadores a los lugares donde éstas se llevaban a cabo, sino transformar momentáneamente la fisonomía de la ciudad para las personas que circulaban a diario por allí. Por tal motivo, los espacios seleccionados estaban ubicados frente a plazas y paradas de colectivos, a la vera de avenidas transitadas y en centros comunitarios de gran circulación. De esta forma, una persona que habitualmente toma un colectivo en Plaza Flores – uno de los lugares seleccionados – podía encontrarse con un espectáculo que modificaba su rutina y lo invitaba a detenerse y transformarse en un espectador ocasional.

Las relaciones entre los edificios seleccionados, el espacio donde estaban emplazados, y el público eventual no eran siempre las mismas. A veces se pretendía que la gente estableciera un vínculo significativo entre el video proyectado y el predio que lo albergaba. En otros casos, las intervenciones llamaban la atención sobre el entorno, es decir, involucraban el espacio donde se ubicaba el espectador. En un caso singular, el público podía incidir sobre las proyecciones, ya que éstas eran generadas en tiempo real por los artistas.

Como ejemplo del primer caso, se puede mencionar la emisión del video *La brutalidad de los hombres*, de Anna Lisa Marjak, sobre la fachada de la Facultad de Derecho de la Universidad de Buenos Aires. La pieza muestra a dos varones que pelean por un elemento (un huevo) que al final desechan, como una metáfora de la competitividad intrínseca a las relaciones humanas. Su proyección sobre el edificio de donde salen los jueces y abogados buscaba generar una conexión simbólica entre estas profesiones, ese comportamiento y la universidad como lugar de producción de mediación social.

El segundo caso se puede ejemplificar con la intervención de Leonello Zambón sobre la fachada del edificio de la Jefatura de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. El sitio está emplazado entre la Casa de la Cultura, perteneciente a la misma institución, y la Plaza de Mayo, lugar reconocido por ser la sede de la mayoría de las manifestaciones políticas de la Argentina y el epicentro de los cacerolazos con los que la ciudadanía protestó por la crisis económica de diciembre de 2001. En este espacio, el artista proyectó un video diseñado específicamente para él que tituló *Concierto para violines y cacerolas*, donde se podía ver a dos personajes (un hombre y una mujer) ejecutando una composición musical con esos dos instrumentos. La obra dialogaba con el entorno y con la memoria de los espectadores casuales, quienes debían completar las referencias rememorando la historia reciente. En este sentido, establecía un vínculo con la gente como eje primordial de su funcionamiento público.

Finalmente, el último caso corresponde a la pieza cocreada por Andrés Denegri y Enrique Casal. Su intervención tuvo lugar en la fachada del Banco de la Nación Argentina ubicado frente a la Plaza Flores. En los días previos, los artistas hicieron registros visuales y sonoros del entorno que utilizaron en el momento de la presentación como materiales para una composición audiovisual generada en vivo mediante las herramientas digitales de los video jockeys (VJ). Como sucede en las sesiones de VJ, el público fue induciendo con sus reacciones el proceso creativo que los artistas iban elaborando en tiempo real.

Desafíos museográficos

Los modelos de museos abiertos, espacios intervenidos y exposiciones al aire libre reseñados hasta aquí, ponen en evidencia la amplia variedad de situaciones, lugares y contextos en los que se pueden implementar diálogos significativos entre objetos de conocimiento, obras artísticas, contenidos didácticos o informativos, y un espectador diferente al de los ámbitos expositivos formales. Esto abre todo un terreno de posibilidades, pero al mismo tiempo involucra una serie de reflexiones y reconsideraciones sobre las prácticas museográficas tradicionales y su capacidad para adaptarse a estas circunstancias. Los desafíos son tanto conceptuales como prácticos; implican repensar desde el perfil del público hasta las misiones y funciones de las instituciones y los discursos expositivos, desde los procesos de aprendizaje a los elementos y las herramientas capaces de encarnarlos adecuadamente en los espacios no controlados por la autoridad museal.

Veamos algunas cuestiones prácticas. Muchas son el resultado de la aplicación del sentido común, pero otras requieren quizás de alguna consideración especial.

El primer punto a tener en cuenta a la hora de considerar las posibilidades y pertinencia de las exposiciones públicas es de naturaleza reflexiva, ¿Qué interés puede tener la realización de un emprendimiento de este tipo? ¿Cuál es la finalidad de hacerlo en ese sitio y no en un espacio mejor controlado? ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de esta decisión? ¿Necesita o será capaz el público de valorar una acción de estas características? Evidentemente, la institución

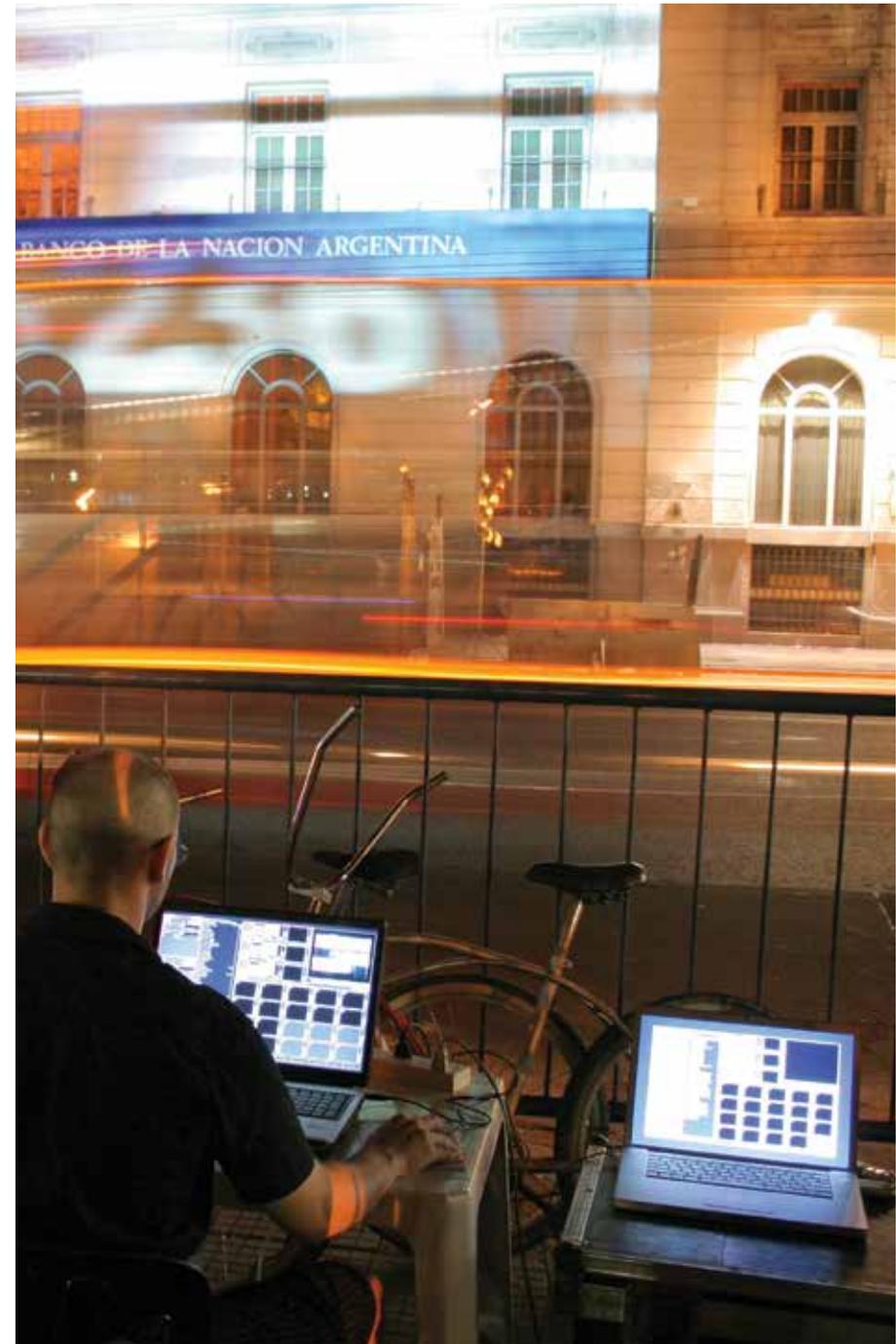
que tome la iniciativa de hacerlo deberá estar muy convencida de las virtudes del proyecto, de sus beneficios potenciales y de la diferencia significativa que supone en el espectador el poder separarse del ámbito del museo.

La mayoría de los museos que poseen dispositivos de exhibición exteriores los tienen en sus explanadas de ingreso o en parques ubicados en sus adyacencias. Las exposiciones que allí se despliegan guardan una relación evidente con las que se encuentran en el interior, sino desde el punto de vista temático, al menos por contigüidad. Se podría entonces plantear un circuito entre ambas: que una funcione como introducción y la otra como su continuación. Es importante considerar en todo momento este tipo de relaciones, porque de ellas depende la integridad de la experiencia didáctica. Aunque la exposición se realice afuera, su constitución museográfica debería enmarcar lo que allí suceda dentro de los objetivos de la institución. De otra forma, será muy difícil para el espectador escapar de la seducción del entretenimiento y para el museo cumplir con sus metas.

Como sucede con todos los elementos destinados al espacio público, que pueden ser abordados por personas de las más variadas condiciones – y en especial por los niños –, uno de los primeros cuidados a tener en cuenta se refiere a la seguridad. Este es el parámetro principal que determinará los materiales a utilizar, el emplazamiento de las maquetas, los objetos o los modelos en sitios de tránsito, los ensamblajes, las terminaciones, las escalas, la accesibilidad y las señales de precaución. Ningún otro parámetro es tan crucial como éste, que debe ser evaluado al detalle y en los peores escenarios posibles, a fin de eliminar cualquier posibilidad de riesgo para la salud o la integridad del público.

Además de seguros, los materiales utilizados en la construcción de los dispositivos didácticos y expositivos para los espacios públicos deben ser resistentes, no sólo a las inclemencias climáticas sino también a los efectos del medio ambiente, la manipulación y otras formas de intervención humana o del entorno. Esto implica prever las posibles consecuencias de su ruptura o vandalización: que los residuos no sean peligrosos, tóxicos o hirientes, y que puedan ser reparados con facilidad. Tratándose de elementos que ocupan espacios de fácil acceso, es necesario contemplar la posibilidad de vandalismo y sus consecuencias. Para esto, hay que pensar en materiales de rápida reposición, que se consigan con facilidad ante la eventualidad de su destrucción y que no sean muy costosos.

Las condiciones climáticas también intervienen de otras maneras. Las lluvias, las nieblas y las tormentas impiden la utilización y el acceso a los recursos expositivos ubicados al aire libre, tanto por obstaculización como por seguridad. Lo mismo sucede con fenómenos meteorológicos más extremos. En algunas regiones, las estaciones pueden tener influencia sobre las exposiciones realizadas en espacios exteriores. Como se mencionó previamente, el *Science Park* del Museo de Ciencias de Montshire sólo puede visitarse una parte del año; concretamente, entre los meses de mayo y octubre. Esto puede representar un inconveniente para la institución, pero en definitiva se trata de una medida necesaria a fin de preservar la seguridad y el confort de los visitantes.



Andrés Denegri, Enrique Casal.
Av. Rivadavia 6900-7000, 2007

Existen casos más específicos aún de dependencia de las condiciones ambientales. El proyecto de intervenciones en las fachadas de edificios públicos con proyecciones organizado por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, debió realizarse en momentos de escasa luz, es decir, durante las últimas horas de la tarde y la noche. Como ocupó los meses de verano, los horarios de oscurecimiento fueron más tarde de los habituales. Sin embargo, el agradable clima de las noches estivales porteñas, sumado a la cantidad de gente que está de vacaciones en esos momentos en Buenos Aires, hizo que la concurrencia a cada una de las presentaciones fuera abierta y multitudinaria.

Como ya se mencionó, emplazar una exposición en un espacio público o al aire libre debe tener algún sentido. Uno de los más evidentes debería ser la relación con su entorno. No se puede – o no se debería – pensar en los elementos que la componen como módulos autosuficientes, aislados, orientados exclusivamente a llamar la atención sobre ellos mismos, independientes de lo que sucede alrededor. Aunque a veces esto sea así, es mucho más rica la posibilidad de establecer diálogos con el ambiente que enriquezcan el espacio y el momento que el espectador está ocupando mientras se relaciona con el dispositivo didáctico.

En muchos de los ejemplos referidos se pone de manifiesto este diálogo: en los modelos de dinosaurios que habitan un bosque, en los kioscos electrónicos que reproducen los sonidos de los pájaros que vuelan a su alrededor, en el viento que hace volar las semillas hacia sitios imprevistos, en las fotografías y los textos que analizan las comunicaciones y los transportes en la Alemania del muro, emplazados en una estación de trenes. Y podrían mencionarse muchos ejemplos más. Las buenas propuestas expositivas son aquellas que saben sacar provecho de todos los recursos a mano, y los entornos inmediatos son parte de esos recursos. En el museo, ese entorno tiene a veces pocas variantes, y en todo caso, es fácilmente controlable. Pero en los ámbitos extramuseales, las relaciones con los espacios circundantes deben construirse, señalarse y potenciarse. Esta es una de las formas de hacer que el visitante perciba la importancia de su lugar y participación, y extraiga de ello una experiencia verdaderamente significativa.

Por otra parte, debe considerarse también que el espacio público muchas veces es justamente eso: público, es decir, compartido y colectivo. En contraposición con los lugares cerrados, donde se puede lograr cierto grado de intimidad y recogimiento, el espacio social promueve las congregaciones, las experiencias grupales, la comunicación y la colaboración. Todas estas cualidades son extremadamente ricas como para desaprovecharlas. Un buen planteo expositivo en un sitio común debería tenerlas en cuenta, no sólo como una posibilidad, sino como elementos medulares de un aprendizaje donde se ponen en juego comportamientos sociales y valores públicos. Así, los dispositivos didácticos situados en estas condiciones, podrían promover discusiones y análisis conjuntos, colaboraciones y solidaridades, consultas e interacción. Podría educar no sólo en ciertos contenidos científicos, históricos o artísticos, sino también en el desarrollo de los valores democráticos, en el fomento de una conciencia social y de un espíritu de aproximación al prójimo. Si bien estos objetivos pueden

exceder quizás los propuestos en primera instancia por el museo, no deberían desatenderse, en tanto forman el sustrato de los valores puestos en juego en esta situación.

Por último, la palabra “significativo” ha aparecido reiteradamente y esto no es casual. Las teorías del aprendizaje significativo sostienen que una persona construye su conocimiento en una suerte de interacción permanente: por un lado, adoptando los datos y las informaciones que les provee su entorno; por otro, aportando sus propios conocimientos, elaborados previamente a partir de otros datos e informaciones. En el aprendizaje significativo no se aceptan los contenidos provistos por los recursos didácticos sin más, sino que se los compara, confronta, pone en duda, refuerza o niega en función de las negociaciones con las ideas y los conceptos que el espectador trae al ámbito expositivo y que forman parte de su saber e idiosincrasia.

Si esto forma parte del aprendizaje que se produce en el marco del museo, es mucho más evidente en los ámbitos ajenos a él. Porque allí el espectador sólo cuenta con lo que trae, con sus conocimientos y valores previos, por lo menos hasta que *decide* entrar en diálogo con el dispositivo didáctico que le propone transformar su encuentro con él en una experiencia cognoscitiva. Esa decisión es previa cuando se opta por ingresar a un museo. En cambio, en el espacio público, puede adoptarse o no. Por esto, un buen diseño expositivo exterior debe tener en cuenta, ante todo, el perfil del posible visitante: cuáles son las ideas con las que puede llegar a venir, cuáles pueden ser sus intereses, qué elementos de la propuesta didáctica tienen la probabilidad de impactar en él para llevarlo a observar, participar y reflexionar. Desde ya esta es una tarea compleja, pero si no se la tiene en cuenta se corre el riesgo de trabajar a ciegas y en vano, para un visitante que nos parecerá indiferente, pero que sólo es una persona a la que no fuimos capaces de llegar con una propuesta acorde a sus intereses.

La museografía fuera del ámbito expositivo tradicional deberá tomarse como un verdadero desafío, y no como una adaptación de los métodos y procedimientos existentes a las nuevas circunstancias. Sin dudas, muchos de los estudios e investigaciones elaborados a lo largo de los años, con su abundante bagaje de experiencias, formarán parte del arsenal teórico que podrá guiar el camino.

No hemos tratado aquí – porque debería dedicársele un estudio específico – las propiedades de otro ámbito extramuseal clave y en creciente ampliación que se propaga sin cesar a través de las nuevas tecnologías: los museos virtuales y todas sus potencialidades comunicativas, instructivas y didácticas, que expanden, como los sitios al aire libre, las posibilidades y los límites del museo. Ambos espacios públicos plantean, en definitiva, el mismo dilema y el mismo reto: la necesidad de desarrollar toda una batería de nuevas herramientas, materiales, conceptos y estrategias para los futuros – pero ya presentes – museos sin paredes.

Procedencia de los textos

I: Las artes electrónicas en América Latina

- Boceto para una historia del arte electrónico en América Latina. *Inédito*.
- El arte argentino y las nuevas tecnologías, en *Historia general del arte en la Argentina*. Buenos Aires: Academia Nacional de Bellas Artes, 2015.
- Hacia una genealogía del videoarte argentino, en Baigorri, Laura (ed.). *Video en Latinoamérica. Una historia crítica*. Madrid: Brumaria 10, 2008.
- El videoarte en la Argentina. Estéticas. Poéticas. Prácticas, en La Ferla, Jorge (comp.). *Historia crítica del video argentino*. Buenos Aires: Fundación Eduardo F. Costantini; Fundación Telefónica, 2008.
- Videoarte y videodanza en una (in) cierta América Latina, en Caldas, Paulo; Brum, Leonel (eds.). *Dança em Foco*. Vol. 2. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007.

II: Estética de las artes electrónicas

- Elogio de la *low-tech*, en Burbano, Andrés; Barragán, Hernando (eds.). *Hipercubo(ok). Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut, 2002.
- Entre documento y espectáculo. El videoarte contemporáneo, en Marroquí, Javier; Arlandis, David. *Tragicomedia*. Cádiz: Caja Sol, 2008.
- Performance, fotografía y video. La dialéctica entre el acto y el registro, en *Arte y recepción*. VII Jornadas de Teoría e Historia de las Artes. Buenos Aires: CAIA, 1997.
- Videodanza: Otro bastardo en la familia, en *La Hoja del Rojas*, VIII, 63, Centro Cultural Ricardo Rojas, Buenos Aires, 1995.
- Nota sobre la hibridez de los nuevos

medios, en Troyano (eds.). *Instalando / Installing. Arte y Cultura Digital / Art and Digital Culture*. Santiago de Chile: Lom, 2007.

-La navegación como paradigma narrativo, en Carlón, Mario; Scolari, Carlos (comps.). *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires: La Crujía, 2012.

III. Textos críticos. Política de las artes tecnológicas en América Latina

- Mitología y crítica. El arte tecnológico y su exhibición, en *[In]posición dinámica. Ars Electrónica MX*. México: Laboratorio de Arte Alameda, 2010.
- Resistencias, usos y desvíos. Escuelas de la subversión, en Simón Pérez Wilson, Enrique Rivera Gallardo (eds.). *Resistencia. 9º Bienal de Video y Artes Mediales*. Santiago de Chile: BVAM, 2010.
- Tu computadora es un campo de batalla. Tensiones tecnológico-político-culturales en la era TICs, en Paula Beaulieu, Alberto López Cuenca (eds.). *¿Desea guardar los cambios? Propiedad intelectual y tecnologías digitales: hacia un nuevo pacto social*. Córdoba. Centro Cultural España Córdoba, 2009.

IV. El arte tecnológico y su exhibición

- Curaduría y arte electrónico, en *a:mínima. Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas*, 10, Oviedo, Enero 2005.
- Tácticas curatoriales para el arte tecnológico, en Alonso, Rodrigo (ed.). *Calibrando/Diseñando contextos. Prácticas curatoriales para las artes tecnológicas*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2009.
- Museos sin paredes, en *Museos argentinos / Investigaciones*. N° 1. Buenos Aires: Fundación YPF, 2010.

Listado de imágenes

p.10 Jacobo Borges, *Imagen de Caracas*, 1968, instalación multimedia © Jacobo Borges / **p.12** Gyula Kosice, *Estructura lumínica MADI*, 1946, madera, neón © Gyula Kosice / **p.13** Abraham Palatnik, *Objeto cinético C*, 1969, madera, acero, motores © Abraham Palatnik / **p.14** Hélio Oiticica, *Edén*, 1969, instalación en Whitechapel Gallery, Londres © Projeto Hélio Oiticica / **p.15** Francesco Mariotti, *El movimiento circular de la luz*, 1969, instalación en la X Bienal de San Pablo © Francesco Mariotti / **p.17** Marta Minujín, *Simultaneidad en simultaneidad*, 1966, ambientación multimedia © Marta Minujín / **p.18** Juan Downey, *Against Shadows*, 1968, Escultura interactiva - contrachapado, fórmica y componentes electrónicos (en colaboración con Fred Pitts) © foto: Shunk-Kender / **p.20** Miguel Felguérez, *La máquina sagrada*, 1972, máquina diseñada para el filme homónimo de Alejandro Jodorowsky © Alejandro Jodorowsky / **p.21** Ronald Kay, Catalina Parra, Raúl Zurita, Juan Balbontín, Eugenio García, *Signometría: Tentativa Artaud*, 1974, instalación multimedia © foto: Ronald Kay / **p.22** Cildo Meireles, *Inserções em circuitos ideológicos*, 1970, botellas de Coca-Cola intervenidas © Cildo Meireles / **p.23** GRAV, *Une Journée dans la Rue*, 1966, Intervención urbana © foto: Horacio García Rossi / **p.25** Luis Fernando Bedit, *Biotrón*, 1970, instalación en la Bienal de Venecia © Familia Bedit / **p.26** Juan Downey, *A Clean New Race*, 1970, pastel, grafito y témpera sobre cartulina © Marilyns Belt de Downey, SAVA / **p.30** Xul Solar, *Vuel Villa*, 1936, acuarela sobre papel © Fundación Pan Klub - Museo Xul Solar / **p.32** Gyula

Kosice, *Royi*, 1944, escultura articulada de madera © Gyula Kosice / **p.33** César Janello, Gerardo Clusellas, *Torre de América*, 1953-1954, Estructura metálica lumínica y sonora © Fundación del Interior / **p.34** Gyula Kosice, *La ciudad hidroespacial*, 1946-1960, maqueta de acrílico © Gyula Kosice / **p.36** GRAV, *Laberinto 3*, 1965, afiche / **p.38** Roberto Jacoby, *Circuitos informacionales cerrados*, 1967, boceto © Roberto Jacoby / **p.41** Grupo de Artistas de Vanguardia, *Tucumán Arde*, 1968, instalación multimedia, CGT de Rosario © Archivo Tucumán Arde / **p.42** Marta Minujín, *Circuito-Super Heterodine*, 1967, ambientación multimedia, Expo'67, Montreal © Marta Minujín / **p.43** Marta Minujín, *Minucode*, 1968, instalación filmica, Center for Interamerican Relations, New York © Marta Minujín / **p.45** (izq) Margarita Paksa, *500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C*, 1967, instalación interactiva lumínica y sonora, Instituto Di Tella, Buenos Aires © Margarita Paksa / **p.45** (der) Oscar Bony, *60 metros cuadrados de alambre tejido y su información*, 1967, instalación, Instituto Di Tella, Buenos Aires © Carola Bony / **p.46** Leopoldo Maler, *Silencio*, 1971, instalación y performance, Camden Arts Centre, Londres © Leopoldo Maler / **p.47** (izq) Lea Lublin, *Dentro y fuera del museo*, 1971, instalación e intervención urbana, Museo de Bellas Artes de Santiago de Chile © Familia Lublin / **p.47** (der) David Lamelas, *Film Script (Manipulation of Meaning)*, 1972, instalación en The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 1995 © foto: Caspari de Geus / **p.49** Grupo Frontera, *Especta*, 1969, instalación multimedia, Instituto Di Tella, Buenos Aires © Archivo ITDT / **p.51** Fernando

von Reichenbach, *Convertidor gráfico analógico*, 1969, máquina de transformación de imágenes en sonidos © Universidad de Lanús / **p.53** Luis Fernando Bedit, *Abejas*, 1969, Impresión sobre papel © Familia Bedit / **p.56** Víctor Grippo, *Analogía I*, 1970, caja de madera, papas, electrodos, medidor de electricidad, texto © Nidia Grippo / **p.58** Leopoldo Maler, *Ballet de grúas*, 1971, intervención coreográfica, Camden Art Festival, Londres © Leopoldo Maler / **p.61** (izq) Jaime Davidovich, *Dr. Videovich*, 1988, performance en *The Live Show!* © Jaime Davidovich / **p.61** (der) Buenos Aires Video, 1989, afiche, Instituto de Cooperación Iberoamericana, Buenos Aires / **p.62** Luz Zorraquín, *Tango. El narrador* (detalle), 1991, video © Luz Zorraquín / **p.63** Carlos Trilnick, *Viajando por América*, 1989, video instalación © Carlos Trilnick / **p.64** Portada de la revista *Mediápolis*, 1998 / **p.65** Margarita Paksa, *Comunicaciones*, 1968, disco de vinilo © Margarita Paksa / **p.67** Gabriela Golder, Silvina Cafici, *Heroica*, 1999, video © las artistas / **p.68** Pablo Rodríguez Jáuregui, *Capitán Cardozo*, 1995, video © Pablo Rodríguez Jáuregui / **p.71** Gastón Duprat, *Camus*, 1995, video © Gastón Duprat / **p.74** Luis Campos, *El ego-sillón videográfico*, 1994, video instalación © Luis Campos / **p.76** Gustavo Romano, *Mi deseo es tu deseo*, 1996, net.art © Gustavo Romano / **p.80** Fachada del Instituto Di Tella, 1967 © Archivo ITDT / **p.83** Marta Minujín, Rubén Santantonín, *La menesunda*, 1965, ambientación participativa, Instituto Di Tella, Buenos Aires © los artistas / **p.84** Marta Minujín, *Cabalgata*, 1964, intervención en el Canal 7 de televisión © Marta Minujín / **p.85** Marta Minujín,

Simultaneidad en simultaneidad, 1966, ambientación multimedia © Marta Minujín / **p.88** David Lamelas, *Situación de tiempo*, 1967, instalación medial © foto: Humberto Rivas, SAVA / **p.90** Lea Lublin, *Fluvio Subtunal*, 1969, instalación participativa © foto: Humberto Rivas, SAVA / **p.92** Grupo Frontera, *Especta*, 1969, página del catálogo de *Information*, The Museum of Modern Art, New York / **p.93** Jaime Davidovich con su colección de televisores de juguete © Jaime Davidovich / **p.95** Margarita Paksa, *Tiempo de descuento - Cuenta regresiva - La hora 0*, 1978, instalación y performance, Jornadas de la Crítica, Centro Cultural Recoleta © Margarita Paksa / **p.96** Interior del Centro de Arte y Comunicación (CAYC) / **p.100** Sebastián Díaz Morales, *El visitante enigmático*, 2003, video instalación © Stedelijk Museum Bureau / **p.103** Gustavo Galuppo, *La progresión de las catástrofes*, 2004, video © Gustavo Galuppo / **p.104** (izq) Hernán Khourián, *Áreas*, 2000, video © Hernán Khourián / **p. 104** (der) Iván Marino, *Über die Kolonie*, 1997, video © Iván Marino / **p.105** (izq) Jorge La Ferla, *Video en la Puna. El viaje de Valdéz*, 1994, video © Jorge La Ferla / **p.105** (der) Florencia Levy, *Sistema de caminos*, 2009, video instalación © Florencia Levy / **p.108** Anna-Lisa Marjak, *La brutalidad de los hombres*, 1992, video © Anna-Lisa Marjak / **p.109** Gustavo Romano, *Lighting Piece*, 2000, video © Gustavo Romano / **p.110** Marcello Mercado, *Index Generator*, 2004, video performance © Marcello Mercado / **p.111** Gabriela Golder, *Reocupación*, 2006, video instalación en *La ilusión del fin*, Palacio de Correos, Buenos Aires © foto: Ignacio Iasparra /

p.112 Diego Lascano, *Arde Gardel*, 1991, video © Diego Lascano / **p.115** Gregorio Anchou, *Safo. Historia de una pasión*, 2002, video © Gregorio Anchou / **p.116** Leonello Zambón, *Concierto para violines y cacerolas*, 2007, intervención urbana, Legislatura Porteña, Buenos Aires © foto: Ignacio Iasparra / **p.117** Quinto Festival Internacional de Videodanza, 1999, catálogo / **p.118** Mariano Sardón, *Libros de arena*, 2003-2004, instalación interactiva © Mariano Sardón / **p.119** Proyecto Biopus, *Sensible*, 2007, instalación interactiva © los artistas / **p.122** Ricardo Lanzarini, *38 round, lugar, este, estrategia*, 1998-1999, instalación cinética © Ricardo Lanzarini / **p.125** Álvaro Zavala, *Atipanakuy*, 1999, video © Álvaro Zavala / **p.126** José Alejandro Restrepo, *Iconoclastía*, 2000, video © José Alejandro Restrepo / **p.127** Guillermo Cifuentes, *El rumor*, 2000, instalación cinética © Familia Cifuentes / **p.129** Paulo Mendel, *Por onde os olhos não passam*, 2003, video © Paulo Mendel / **p.132** Rodrigo Facundo, *En la punta de la lengua*, 1997-2006, instalación con proyectores artesanales © Rodrigo Facundo / **p.135** Portada de la publicación *Guerrilla Television*, 1971 / **p.137** Nam June Paik, *K-456*, 1964, Robot realizado con materiales de desecho (en colaboración con Shuya Abe) © foto: Peter Moore, SAVA / **p.138** Muntadas, *Cross Cultural Television*, 1987, video © Muntadas, SAVA / **p.141** Arcángel Constantini, *Atari Noise*, 2000, instalación interactiva © Arcángel Constantini / **p.142** Anthony Aziz & Sammy Cucher, *Distopía #1, María*, 1994, C-Print © Aziz & Cucher / **p.144** Vito Acconci, *Theme Song*, 1973, video performance © Vito

Acconci, EAI / **p.147** Marina Abramovic & Ulay, *Aaa Aaa*, 1978, video performance © Marina Abramovic, SAVA / **p.150** Jeniffer Allora & Guillermo Calzadilla, *Returning a Sound*, 2004, video © Allora & Calzadilla, Lisson Gallery / **p.151** Yoshua Okon, *Orillese a la orilla*, 2000, video © Yoshua Okon, Mor Charpentier Gallery / **p.154** Ana Mendieta, *Siluetas de cohetes*, 1976, fotograma de filme 16 mm © Legado de Ana Mendieta, Galerie Lelong / **p.157** Orlan, *Omnipresencia - 7ma operación-quirúrgica-performance*, 1993, performance © foto: Vladimir Sichov / **p.158** Yasumasa Morimura, *Un diálogo interno con Frida Kahlo (Aro con forma de mano)*, 2001, fotografía color © Yasumasa Morimura, Luhring Augustine / **p.160** Nam June Paik, *Merce by Merce by Paik*, 1978, video © The Estate of Nam June Paik, EAI / **p.163** Margarita Bali, *Arena*, 1998, video © Margarita Bali / **p.164** Peter Greenaway, *Rembrandt's J'accuse*, 2008, filme 35 mm © Peter Greenaway, SAVA / **p.166** Henry Peach Robinson, *Fading Away*, 1858, fotografía de albúmina de plata © The Royal Photographic Society, National Media Museum, Bradford, UK / **p.167** Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965, Video escultura © The Estate of Nam June Paik / **p.169** Diana Thater, *The Best Space is the Deep Space*, 1998, video instalación, ZKM, Karlsruhe © Diana Thater Studio / **p.172** Amanita Design, *Samorost*, 2003, captura de página web © Amanita Design / **p.175** Olia Lialina, *My Boyfriend Came Back from the War!*, 1996, net.art © Olia Lialina / **p.176** Belén Gache, *Wordtoys*, 1996-2006, net.art © Belén Gache / **p.179** Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, *Haze Express*, 1999, instalación interactiva ©

Sommerer & Mignonneau / **p.182** Vista de sala de *Documenta 11*, Documenta Halle, 2002 © Documenta Archive / **p.187** Luigi Russolo, *Dinamismo de un automóvil*, 1912-1913, óleo sobre tela © Musée National d'Art Moderne, Paris / **p.191** *Futurelab*, Ars Electronica Center, Linz, 2012 © Ars Electronica / **p.194** Gonzalo Díaz, *Resistencia*, 1999, resistencia eléctrica © foto: Peter Schälchli / **p.196** Nam June Paik, *Flux Tour*, 1976, acción urbana, New York © The Estate of Nam June Paik / **p.197** Cao Guimarães, *Gambiarra # 17*, 2000-2006, fotografía color © Cao Guimarães / **p.199** Esteban Pastorino, *Aeroclub Verónica*, 2003, C-Print © Esteban Pastorino / **p.200** Alfredo Jaar, *The Lament of the Images*, 2002, instalación, *Documenta 11* © Alfredo Jaar, Galerie Lelong / **p.203** Barbara Kruger, *Untitled (Your Body is a Battleground)*, 1989, fotomontaje © Barbara Kruger, Mary Boone Gallery / **p.204** Harun Farocki, *Serious Games*, 2009-2010, video instalación © Harun Farocki Studio / **p.207** Escenario de *Second Life*, 2013 / **p.212** Douglas Gordon, *Play Dead, Real Time (This way, that way, the other way)*, 2003, video instalación © Douglas Gordon / **p.216** Vista de sala de *Ansia y Devoción*, Fundación Proa, 2003 © Fundación Proa / **p.221** Nam June Paik, *TV Garden*, 1974, video instalación © The Estate of Nam June Paik / **p.223** Mobiliario para mirar videos, 2003 / **p.226** Vista de sala de *La condición video*, Centro Cultural de España, Montevideo, 2007 © CCE Montevideo / **p.229** Vista de sala de *La ilusión del fin*, Estudio Abierto, Palacio de Correos, 2006 © foto: Ignacio Iasparra / **p.232** *Science Park*, Montshire Museum of Science © Montshire Museum of

Science / **p.235** Marko Lehanka, *Flower for Münster*, 2007, Sculpture Projects, Münster © foto: Rodrigo Alonso / **p.239** *Piano gigante*, Museo de los Niños de Caracas, 2010 © Museo de los Niños de Caracas / **p.243** *Bosque amazónico inundado*, CosmoCaixa, Barcelona © foto: Alberto G. Rovi / **p.247** Andrés Denegri, Enrique Casal, *Av. Rivadavia 6900-7000*, 2007, intervención urbana, Plaza Flores, Buenos Aires © foto: Ignacio Iasparra

Foreword

The texts gathered here represent a small selection of the investigatory, theoretical or introductory essays I have written over the past twenty years. They focus on one of my fields of specialization as a researcher and essayist: the technological, electronic, and media-based arts – a terrain as yet not fully defined, but which remains one of the most attractive to esthetic theory in recent years.

The social, political and cultural transformations that today's technologies are prompting have generated interest in deepening our understanding of the history and present state of the singular relation between art and technology. Systematic study of this relation is not a recent phenomenon; it begins around the 1990s, when computers (and later the Internet) first bring to light the ineluctable role technology aspires to claim over all areas of human life. From that moment on, we witness a veritable explosion of writings on this sphere of artistic creation, a bibliography that shows no signs of abating. However, there still exist experiments, works and key artists in the history of technological art that have yet to be given their scholarly due, or remain tucked away in a past yet to be reexamined.

This state of affairs is all the worse, of course, in Latin America, due to a want of research centers in which to conduct such investigations. Most of us who theorize on art and technology in this region have done so as freelancers, with haphazard support, outside institutional spaces. Added to these difficulties are the scant supply of archives on the history of art in our countries, and the disappearance of many of the pioneering technological artworks, due to their unusual, precarious or ephemeral nature.

The essays that make up this book are intended to offer at least a partial remedy to this situation, offering a panorama of past and present technological production in Argentina and Latin America. Though forming a collection of previously published texts, most have been revised, corrected and somewhat expanded. Their organization follows four thematic axes that lay out four areas of reflection and discussion as a way to approach their object of study.

Over the long years of working out these texts, I have received the help of people too numerous to thank here in detail; but some have been too important to me not to mention them. In the first place, I thank Graciela Taquini for introducing me to the universe of the technological arts, and Jorge La Ferla, Laura Buccellato, Silvina Szperling and Jorge Glusberg for encouraging me to continue along that path. Adriana Rosenberg, Mariano Sardón, Alejandrina D'Elía, Pancho Marchiaro, José-Carlos Mariátegui, Andrés Burbano, Laura Baigorri, Karla Jasso, Enrique Rivera, Tania Aedo, Muntadas – each from their particular personal or institutional place – were also instrumental in helping me in this pursuit. Likewise, I offer my deep thanks to the artists and to my colleagues for their generosity in sharing their works with me and for taking an interest in and responding to mine. Without that space of dialogue and ongoing discussion, none of the texts that make up this publication would ever have come into existence.

Sketch for a History of Technological Art in Latin America

As in the rest of the world, technological developments have brought with it decisive consequences for Latin America. Roused by their possibilities, the region's artists and intellectuals have clearly expounded the need to transform cultural production in relation to the profound changes visible in everyday life. Thus, technology makes its first impact on the social imaginary, nurturing artistic and political utopias in the minds of modern and avant-garde spirits. Its concrete influence starts with the incorporation of new materials (plastics, electric lighting, neon), and methods of industrial manufacture, followed by the inclusion of technological media and devices (motors, video, computers). At the same time, various concepts fundamental to this art (simultaneity, participation, multimedia, interaction) take hold slowly.

Starting in the 1920s, a series of pioneering experiments stake out the future of technological art in Latin America. These first manifestations are produced in isolated fashion; for which reason, many of them have no continuity and remain antecedents – sometimes unknown or ignored, at other times mere curiosities – in a history yet to be written. What follows is an approximation, deliberately schematic, of the complex panorama of pioneer manifestations of technology-based art in Latin America. As such, it makes no claim to completeness or exhaustiveness. Rather, it offers a look at some concepts, production and key practices from a perspective that confers on us our contemporary position. This constellation of experiments has no particular order to it. It is offered here as an instantaneous configuration of a shifting, still uncertain cartography. The cases adduced all predate the 1980s. The choice of this time limit takes into account the wide circulation of video by that time.

By then, technological production is no longer something sporadic, but has become assiduously explored throughout the region.

Utopia

At the start of the 20th century, technology embodies the motor of social change. For this reason, for some countries in Latin America, it represents not only the possibility of progress but also of emancipation. Many political and artistic discourses – José Carlos Mariátegui in Peru, the *Anthropophagic Manifesto* in Brazil, the *Movimiento Arte Concreto Invención* in Argentina, the *Universalismo Constructivo* in Uruguay, the *Estridentismo* in Mexico –, key to this moment, arise in the heat of industrial and technical transformations. At the same time, the technological imaginary permeates the work of artists such as Xul Solar, Joaquín Torres García or Tarsila do Amaral, in which we see modern cities, machines and factories. Postrevolutionary Mexico's "stridentist" poets hail the appearance of radio and its artistic and social potentiality, creating poems geared to transmission on the new medium's invisible waves.

New Materials

Industrial growth introduces new materials into the marketplace, materials with which artists experiment. Plastics in general, and Plexiglas in particular, start to appear with frequency in works around 1940. In Buenos Aires, Gyula Kosice makes his first pieces using neon in 1946, and shortly thereafter creates hydro-sculptures: apparatuses with water, movement and light. He later designs an urban habitat on the same principle: the *Ciudad Hidroespacial* (Hydrospatial City, 1947-1960). In Venezuela, Gego and Jesús Soto create environments with stainless-steel wire and nylon tubing. Abraham Palatnik uses motors, lights and synthetic fabrics in his kinetic pieces. The Chilean scientist Carlos Martinoya approaches art in his experiments with polarized light, while in Buenos

Aires, the architect Gregorio Dujovny tests the esthetic properties of laser beams. The Peruvian Teresa Burga designs structures of compressed air (*Estructuras de aire* [Air Structures], 1970). Marcello Nitsche (Brazil) and Agustín Alaman (Uruguay) present inflatable objects at the 10th São Paulo Bienal. The Swiss-Peruvian Francesco Mariotti and the Argentine Geny Dignac make fire sculpture. During the seventies, many artists work with projections of films and slides, video, sensors and computers.

Optical Research / Chromaticism

Op art has an extensive history in Latin America. In this art, the shifting position of the person looking at the work creates illusions of transformation and movement. This effect is achieved through precise study of chromatic properties, plastic composition and human perception. Among the many artists exploring along these lines are: Luis Molinari and Estuardo Maldonado (Ecuador), Omar Rayo (Colombia), Luis Humberto Díaz (Guatemala), Iván Freitas, Antônio Maluf, Yutaka Toyota and Mauricio Nogueira Lima (Brazil), Rudy Ayoroa (Bolivia), Rogelio Polesello, Ary Brizzi, Eduardo Mac Entyre, Miguel Ángel Vidal and Carlos Silva (Argentina), Alberto Dávila, Ciro Palacios and Jesús Ruiz Durand (Peru), Ernesto Mallard, Feliciano Béja and the grup Arte Otro (Mexico), Carlos Ortúzar (Chile), Juvenal Ravelo, Alejandro Otero, Marcel Floris, Omar Carreño, Jesús Soto and Carlos Cruz Diez (Venezuela). The last of these artists explores the influences of color on the viewer in a series of monumental chromatic installations. Simultaneously, Carlos Montoya and Nahum Joel in Santiago, Chile, and Leonor Rigau in Mendoza (Argentina), build machines producing lighting effects: the former artists starting from the diffraction of polarized light (*Abstracción cromática* [Chromatic Abstractoscope], 1960); the latter, through composition of beams of colored light (*Máquina de color-luz* [Color-Light Machine], 1959-65).

Kineticism / Light Environments

Kinetic art incorporates real movement as an esthetic material. Through motors and other mobile mechanisms, the artists enlisted in this trend explore the effects of movement on the viewer in pieces that assume the form of installations and environments. In Brazil, Abraham Palatnik creates small machines and “paintings” in translucent, elastic fabric, works that let the viewer perceive a play of light, color and movement within them. The Chilean Matilde Pérez and the Cuban Sandú Darié design articulated, mobile pieces: the former subsequently incorporates lighting and sound in remarkable light installations; the latter creates simple light-producing devices for viewers to manipulate. In Paris, the Argentines Julio Le Parc and Horacio García Rossi found the group GRAV (Groupe de Recherche d’Art Visuel) together with European colleagues. The group is oriented toward light and kinetic installations, and come up with playful environmental pieces. In the same city, the Paraguayan Enrique Careaga, and the Argentines Martha Boto, Gregorio Vardánega and Hugo Demarco, devise objects and installations along similar lines. Feliza Bursztyn exhibits *Las histéricas* (Hysterical Women), a set of metal sculptures set in motion by jukebox motors, in the show *Espacios Ambientales* (Environmental Spaces, Bogotá, 1968). The same year, in Mexico, Lorraine Pinto exhibits *Quinta dimensión* (The Fifth Dimension, 1968), a kinetic sculpture with light and sound; her compatriot Federico Silva explores the same properties in his works. The Chilean Alejandro Siña, in joint work with his wife Moira, constructs exquisite spaces inhabited by lines of light obtained using very slender neon tubes.

Collective Creation

Technological artists often work in collaboration. Sometimes, they do so due to the complexity of their investigations (Francesco Mariotti); at other times, because they do not believe in

art based on individual inspiration (GRAV). To break with the romantic idea of the creative genius has a political meaning to it, as does a trust in the possibilities of a collective work that regards the public as a veritable author (Lygia Clark, Hélio Oiticica, Marta Minujín). Participational works bring out this aspect. They are the outcome of collaboration between those who propose a possible experiment and those who actually carry it out.

Participation / Playfulness

Participative projects test the creativity of their viewers, who are turned into co-authors. Resorting to play is a way of motivating that creativity, which is not typically directed toward specialized knowledge but rather toward the forms of everyday invention. The Brazilian Lygia Clark builds devices, objects and wardrobes that turn the public into users. The *Parangolés* (1964-65), by her compatriot Hélio Oiticica, are clothing inspired by Carnival, clothing which the viewer has to put on. Marta Minujín and Jesús Soto create sensory environments completed only with the presence of the people who inhabit them. The kinetic artists devise a proto-interactivity by asking the public to activate their works through buttons and other manual devices. In Brazil, Mareines Sulamita makes paintings with a sound device inside them that is activated whenever the spectator passes his hand over the edges of the canvas. Enrique Careaga’s works encourage viewers to take part in familiar games in order to activate the lighting effects of his installations of fluorescent and black light painting (*Proposición lumínico-cinética para un partido de ping-pong* [Light-Kinetic Proposal for a Ping-Pong Match], 1968). For many of these artists, the game has a liberating potential, a way of critiquing the autonomy of traditional art and forming active citizens.

Sensoriality

Activation of the senses and triumph over the exclusivity of vision are key goals for some artists in the 1960s. With her *Objetos relacionales* (Relational Objects), Lygia Clark operates over the entire surface of the viewer’s body, through elements that exert various kinds of sensations: pressure, temperature, texture, etc. Her compatriot Lygia Pape works with aromas and taste (*Ronda de los placeres* [Ring of Pleasures], 1968). In *Violetas de Parma* (Parma’s Violets, 1968), a collage with stencils of violets that includes that flower’s scents, a ventilator and light, Francesco Mariotti begins a lengthy involvement with smell incorporated into works. Marta Minujín creates soft environments so that the public can experience its corporeality (*La chambre d’amour* [Love Chamber], 1963; *¡Revuélquese y viva!* [Roll Around and Live!], 1964). The chromatic spaces of Carlos Cruz Diez explore the sensory effects of color, while the installations of Hélio Oiticica take us into various materials (such as sand, water, plants, fabrics) in the quest for what the artist termed the *suprasensorial* (*Tropicalia, Edén*, both works of 1969).

Immersion

In the desire to seize the viewer, works take on engagingly environmental traits. They are no longer objects to contemplate but rather spaces that surround and contain the visitor, truly immersions. In Jesús Soto’s *penetrables*, the public crosses through volumes of plastic threads and other materials, forging a path with his body. The Mexican Hersúa constructs chromatic territories you can walk through, while in the lighting environments of the kinetic artists, people are flooded with light effects. In 1967, Marta Minujín makes *Minutephone*, a telephone booth that showers its occupant with various sensory effects depending on the number dialed on the phone. At the 10th São Paulo Bienal, Francesco Mariotti presents an

inhabitable luminous dome that responds to the passage of time and the sound volume inside it, and at the same time creates a thermic and olfactory surrounding (*El movimiento circular de la luz* [The Circular Movement of Light], 1969). The use of movie projections, slides and sound heightens the ranges of immersion: now the viewers form part of a multimedia universe, expansive and sensory.

Multimedia / Hibridization

Around the decade of the 1960s, artists begin to integrate different materials and mediums in making their works, thus creating hybrid products. The use of technological devices expands the possibilities of image and sound. Marta Minujín explores the consequences of mediated societies in environments that include movie projections, slides, televisions, telephones, radio transmissions (*Simultaneidad en simultaneidad* [Simultaneity in Simultaneity], 1966; *Circuit Super-Heterodyne*, 1967; *Minucode*, 1968). Jacobo Borges uses a number of movie projectors and slides, giant screens and speakers in his mega-spectacle *Imagen de Caracas* (Image of Caracas, 1967), a critical look at the reality of Venezuela that displeases the current government. Conversely, in their *Cosmococas* (1973), Hélio Oiticica and Neville D'Almeida construct playful spaces with music and image projections. Luis Urías uses slide projections modified in real time to erect the spaces of panic spectacles he devises together with Alejandro Jodorowsky in Mexico. Francesco Mariotti, together with Klaus Geldmacher, exhibits an interactive sound and light space in Documenta IV (*Proyecto Geldmacher-Mariotti*, 1968), allowing visitors to intervene through keyboards and other control devices. Juan Downey designs environments, sculptures and performances that combine projections, video, lights and sound systems. The Brazilian-Swedish Öyvind Fahlström takes part in the event *9 Evenings: Theatre & Engineering* (1966),

organized by Robert Rauschenberg and Billy Klüver, with a piece bringing together projections, closed circuit TV and foam sculptures, among other materials.

Simultaneity

The multimedia pieces are usually geared at one and the same time to all the senses, with images, sounds, texts, movements and other stimuli synchronically presented. In Buenos Aires, Marta Minujín produces *Simultaneidad en simultaneidad* (1966), a complex technological event in which she has the participants filmed, photographed and interviewed, in order later to play back to them their images and words, reproduced on TV sets, radios and loudspeakers. With his *Movimiento Pánico* [Panic Movement, 1962], the Chilean Alejandro Jodorowsky aims to renew the arts through terror, humor and simultaneity; this is made clear in the films he made in Mexico. Simultaneity is a property of the contemporary world, one which filters into the art and culture of these years.

Indeterminacy

In encouraging the participation of viewers, the results of artistic experience grow more and more indeterminate. Chance, the involuntary, the unpredictable, are constantly entering in, attributes that come to form part of the works' esthetic value. This occurs in the actions and participatory initiatives of Diego Barboza in Venezuela, Lygia Pape, Lygia Clark and Hélio Oiticica in Brazil, and of Alejandro Jodorowsky in Mexico. The first interactive manifestations of Juan Downey, Francesco Mariotti and GRAV depend, largely, on their participants' actions and decisions. The works have no definitive form, but rather remain open and change according to the stimuli of their surroundings.

Dematerialization

From the end of the 1950s, the material or objective finishing off of an artwork becomes less

important than its capacity to activate experiences and processes. A shift takes place, toward ephemeral works that disappear at the very moment of their fruition; all participatory art is oriented toward momentary experience rather than toward material duration. Dematerialization has, in many artists (such as Clark, Oiticica or Le Parc) a political meaning: avoidance of the work becoming marketable and entering the art institutions for the delectation of a select group of viewers. Yet ephemeral practices are also worked out that aim toward a self-criticism of the art system itself. In Lima, Yvonne von Mollendorff announces a dance spectacle, but when the public shows up, the performer refuses to dance and reproduces audio recordings describing the absent dance (*Sin título* [Ballet verbal], Untitled [Oral Ballet], 1970). In the same city, Teresa Burga plans the building of a photo booth that is to take an image of its viewers but which develops it without fixative, so that they can contemplate the slow vanishing of their faces (*Pictures with a Limited Time*, 1970). In 1968, Margarita Paksa presents, at the Di Tella Institute in Buenos Aires, an installation composed of the traces of two bodies on sand (man/woman) and a vinyl disc with the sounds of a couple making love (*Comunicaciones* [Communications]).

Reaction / Interaction

Technology offers the possibility to establish a dynamic dialogue between works and viewers. The kinetic artists avail themselves of this resource: the use of buttons, levers, and other mechanical devices brings about the activation and variation of the pieces. Juan Downey and Margarita Paksa work with photoelectric cells that allow them to track the movements of the public and make the works respond to their movements: in the case of the former, with light variations (*Against Shadows*, 1968); in the case of the latter, with the creation of a sound composition in real time (*500 Watts, 4.635 KC, 4.5*

C, 1967). In the *Expo/Internacional de Novísima Poesía* (International Exhibition of Very Latest Poetry), held at the Di Tella Institute (Buenos Aires, 1969), Ana María Gatti presents the installation *A propósito de Mallarmé*, composed of four acrylic booths containing four audio players connected to a photoelectric device. The public's movement around it activates sequences of words in four different languages (Spanish, French, Danish and Japanese). For his part, Francesco Mariotti experiments with multiple systems of interaction.

Computer Art

Computers appear in the works of Latin American artists in highly varied forms. Marta Minujín uses one to select the participants for her hypermedia event *Circuit Super-Heterodyne* (1967), taking off from questionnaires published in newspapers. Juan Downey phantasmizes about artificial insemination in designing a project of computer combining of eggs and sperm, based on the analysis of the phonetic expressions of the donors (*Selectramate 2*, 1968). In Buenos Aires, the Center of Art and Communication (CAYC) organizes the exhibition *Arte y cibernética* (Art and Cybernetics, 1969), and invites six local artists to create their first works with computers. In La Plata (Argentina), Omar Gancedo makes poems out of the cards punched by an IBM machine. But it is Waldemar Cordeiro, in Brazil, who systematically investigates the computer's esthetic possibilities, producing pieces based on the binarization of photographic images (*A mulher que não é B.B.* [A Woman Who Isn't B.B.], 1971, among others). In 1971 he baptizes this sort of production *arteônica* (art + electronics).

Systems

The influence of the sciences and technology is manifested in a set of concepts adopted by the artists. Among them, the notion of *system* takes on relevance. In Mexico, Miguel Felguérez pro-

poses a systematic visual creation based on the combinatory syntax of a vocabulary of forms of their own with the aid of a computer. His compatriot Ulises Carrión propounds the bases of a systematic poetry in the essay *Textos y Poemas* (Texts and Poems, 1973), in which he assures the reader that “all that exist are structures” and that metaphor is “the meeting place of two structures.” Some years earlier, the Brazilian Wladimir Dias-Pino created the *Poema-Proceso* (Poem-Process, 1967), a “mathematical-spatial” derivation of concrete poetry, which Edgardo Antonio Vigo takes as a starting point for his *Poemas para y/o a realizar* (Poems for Making/ to Make, 1969), in which, through an activity of playfulness, the public is invited to construct its own poetic work. In Buenos Aires, the CAYC organizes the exhibitions *Arte de Sistemas I y II* (Art Systems I and II, 1971 and 1972, respectively), in which many Latin American artists would take part, among them, Bernardo Salcedo (Colombia), Antonio Dias (Brazil), Rafael Hastings (Peru), Haroldo González (Uruguay) and some ten Argentine artists.

Interfaces

The first interactive works use mechanical devices as interfaces. But over the decades of the 1960s more sophisticated systems are developed. In *500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C* (1967), by Margarita Paksa, a beam of light crosses a room and falls on a photoelectric cell connected to a sound-creating device; the bodies of the viewers, turned into an interface, produce music to interfere with the path the light takes. In many pieces, Juan Downey uses gauges for radiation, seismic vibrations, radar and radio waves for modifying electric oscillators; these produce sounds on audio tapes, which are interpreted by dancers in real time (*Invisible Energy Dictates a Dance Concert*, 1969; *Electronic Urban Environment*, 1969). In Lugano, Switzerland, Francesco Mariotti presents some electric devices that respond with lights to the ambient noise;

they can also even be activated with the viewer’s bodily noises, amplified by a duly connected computer (*Be-In alla Flaviana*, 1969).

Electronic Experimentation

The appearance of television and video stimulates the investigation of the electronic image. Although the use of these media does not always have an experimental character, its first manifestations in Argentina in the mid-1960s are definitely oriented in this direction. Marta Minujín uses a closed circuit television in a work of 1965 (*La menesunda* [Mayhem], made together with Rubén Santantonín), and later she creates various pieces with TV sets. David Lamelas uses them in the environment *Situación de tiempo* (Time Situation, 1967), in which he exalts in the sensory properties of electronic noise. Ronald Kay, Catalina Parra, Raúl Zurita and other Chilean artists explore the work of Antonin Artaud amid TV sets, recorders, audio systems and microphones inspired by the works of Wold Vostell (*Tentativa Artaud* [Artaud Attempt], 1974). The Mexican Pola Weiss and the Peruvian Rafael Hastings explore the effects and visual distortions of video. In Brazil, Letícia Parente and Anna Bella Geiger lean toward video performance, a path also followed by the Colombians Raúl Marroquin and Jonier Marin. Around 1980 this medium grows popular over a large portion of the continent.

Networks

In the decade of the 1970s, there exists a strong circuit of mail-art in Latin America, which in some cases arises as an alternative to the censorship of the era’s dictatorships. Clemente Padín in Uruguay, Ulises Carrión in Mexico and Edgardo Antonio Vigo in Argentina are among its main figures. Correspondence creates a large network of exchanges in which collective creation is put into practice, as some artists intervene in the works of others. Toward 1972,

the *Cybersyn* (cybernetic synergy) project starts to burgeon in Chile, a paradigm of managing national economic information through an interconnected technological network. Although it is not an artistic project, it constitutes an important precedent of information networks such as the Internet, and a reference point for Chile’s contemporary technological art production.

Information

In mediatised societies, information does more than describe reality: it constitutes it. With this idea in mind, Roberto Jacoby, Raúl Escari and Eduardo Costa draft their *Un arte de los medios de comunicación [manifiesto]* (An Art of the Communications Media: A Manifesto, 1966), and in order to put it into practice, they send the description of a non-existent happening to various newspapers and magazines; when these media publish it, they achieve a work of art that consists *solely* in circulating information. In New York, Juan Downey conducts surveys on the art world and exhibits the findings – pure information – in an interactive installation: without realizing it, the public triggers the recorded and graphic responses with the results lit up on a panel (*Information Center*, 1970). In the same year, the Museum of Modern Art in New York inaugurates the exhibition *Information* (1970), which includes works by Gilmer Magalhães Vaz, Hélio Oiticica and Cildo Meirelles (Brazil), Jorge Carballa, Carlos D’Alessio, David Lamelas, Marta Minujín, Alejandro Puente and the Frontera group (Argentina). This last-named group presents the installation *Espectra* (1969), composed of a booth in which the viewers are recorded while they answer questions in a survey; on finishing, the recordings are immediately and publicly exhibited outside. In Santiago, Chile, Lea Lublin creates *Dentro y fuera del museo* (In- and Outside the Museum, 1971), an information exchange project: inside the institution are exhibited graphs with social data; outside it are projected films about

art and its protagonists. In *4 mensajes* (4 messages, 1974) Teresa Burga takes fragments of national television programming and transposes them into films, slides, recordings and texts that decontextualize them. David Lamelas conducts a similar operation on a film of his own in *Film Script* (1972): he confronts the unity of the original film with photograms transformed into slides which three projectors exhibit in a different order.

Public Space

The communications media and the information they purvey belong neither to the private sector nor to art institutions, but rather to the public sphere – to which artists too are oriented, guided by their interest in getting out of the institutions and into daily life. The Mexican Felipe Ehrenberg and the Argentine Alberto Greco point to objects, persons and processes in urban space and pronounce them “art.” Artur Barrio denounces the dictatorship in Brazil by intervening in the city with bloodied objects; Cildo Meireles inserts countercultural messages into objects in mass circulation, such as bills of money and Coca-Cola bottles (*Inserções em circuitos ideológicos* [Inserts into Ideological Circuits], 1970). Other artists leave the city with playful yet not less critical intentions, such as Hélio Oiticica, Lygia Clark, Marta Minujín, Alejandro Jodorowsky, Juan Downey, Paulo Bruscky, among others. In Paris, GRAV installs its works on the street in order to reach the general public and learn how they respond to the group’s artistic offerings (*Une Journée dans la Rue* [A Day on the Street], 1966). Carlos Cruz Diez intervenes in the same city with his *Cromosaturaciones* (1969), booths lit in pure colors that the passerby can briefly inhabit.

Telematics

The media that allow connection of distances, such as radio, television, the telephone, and satellite communication, fuel artists’ imagination.

Around the 1920s, the “stridentist” poets design works to be listened to exclusively through a radio transmitter. Many pioneering experiments in video art are motivated by the goal of building a counter-television, as is the case in the programs of the Argentine Jaime Davidovich for SoHo TV in New York. In Amsterdam, the Colombian Raúl Marroquín achieves one of the first live interactive connections of two cable TV channels via satellite. Juan Downey works extensively with radio, television and communications media: in *Communication* (1968), he reproduces an audio tape and asks listeners to take notes on it; afterwards, they travel as far as they can and through walkie-talkies and telephone tell the author what they understood. In *Three Country Happening* (1966), Marta Minujín plans a simultaneous happening with Allan Kaprow in New York and Wolf Vostell in Berlin, the three hooked up by the Early Bird satellite.

Control

Besides fostering exchange, communications technologies are associated often with surveillance and monitoring tasks. In *Circuit Super-Heterodyne* (1967), Marta Minujín forms three groups of people to keep watch on each other through a system of radios and closed circuit television. At other times, the monitoring seems to be rooted in the social system as a disciplinary power, much along Foucaultian lines. Some Latin American artists will take up this theme both directly and indirectly, and at times, in relation to the military governments then in power. In the work of the Argentine Luis Fernando Benedit, mazes for rats, ants and other animals metaphorize how the social order is run. In 1971, Benedit presents *Control electrónico. Laberinto invisible* (Electronic Monitoring: Invisible Labyrinth), a maze for people made by beams of light that bounce over mirrors; each time one of them crosses the threshold of light, a light and sound device tells them to go back

to the beginning and try another path, as occurs in typical behaviorist experiments for animals.

Artificial Environments

The installations and environments of the 1960s herald the investigations of artificial habitats that developed in the years to come. After Gyula Kosice’s *Ciudad Hidroespacial* come Luis Fernando Benedit’s architecture for animals and plants. This artist fashions artificial ecosystems endowed with everything needed for bees, snails, ants and other species can thrive and develop far from nature. When he exhibits *Biotrón* (1970) at the Venice Biennale, the bees living inside it, able to leave, prefer the synthetic nectar emanating from the electronic flowers of the technological microsystem to the seduction of those that grow in nearby *giardini*.

Machines / Robotics

Mechanical devices are found in Latin American arts from the moment they are incorporated into kinetic art; yet only certain artists, such as Abraham Palatnik, give them an autonomous existence. In São Paulo, Waldemar Cordeiro constructs a curious mechanism with the image of a mouth opening to give a kiss (*Beijo* [Kiss], 1967). The Chilean Enrique Castro Cid takes a decisive turn toward robotics when he creates motor-driven automata; in his influential book *Beyond Modern Sculpture*, the theoretician Jack Burnham describes them as “human beings devoid of bodily form.” Later on, Castro Cid makes figures of motorized compressed air. In *Respiración Circulación [Autorretrato]* (Circulation Respiration [Self-Portrait], 1968), Juan Downey constructs a pair of balloons beating to the rhythm of his breathing and pulse, which are transmitted to the viewer when s/he rests his/her hands on them.

Bio Art

For many artists of the 1960s, art is a living organism mixed in with the rest of existence.

Also in these years there start to appear the first works that incorporate actual living elements. Marta Minujín includes rabbits and bees in *El Batacazo* (The Long Shot, 1966); Luis Fernando Benedit works with animals and plants. Víctor Grippo makes installations with potatoes connected to electrodes that allow the energy they contain to be measured, as a way of showing the potential contained in Latin America. In addition to his never executed project of artificial insemination, Juan Downey makes a set of pieces involving plants fertilized with sodium nitrate and potassium or else with Chilean nitrate (*Chilean Nitrate of Soda Potash*, 1971), and an artificial environment for vegetables and bees reproducing the life cycle of pollination and honey (*Life Cycle: Electric Light + Water + Soil → Flowers → Bees → Honey*, 1971).

All these experiments constitute true milestones in the technological production in Latin America. Each in its way stakes out a direction, even if their influence has to wait a number of years to be recognized. Today’s electronic and digital creations have imbibed this legacy, directly or indirectly. Our present-day task is to reestablish the bonds between these historic creations and the contemporary ones.

References to the Artists and Their Works

This essay has been conceived as a sketch, a sort of guide for constructing a history of the technological arts in Latin America. For this reason, it does not elaborate on the production of each of the artists mentioned nor on the characteristics of each of the quoted works. To facilitate reading, I offer a list below of a set of reference that may serve to fill this gap, though in some cases the bibliographical material is either quite scant or hard to find. The references follow the organization of the text.

José-Carlos Mariátegui:

Mariátegui, José-Carlos. *Mariátegui total*. Lima: Empresa Editora Amauta, 1994 (two volumes).

Anthropophagic Manifesto:

Andrade, Oswald de, “Manifiesto Antropofágico,” *Revista de Antropofagia*, Año 1, N° 1, mayo 1928.

<http://www.tanto.com.br/manifestoantropofago.htm>

Movimiento Arte Concreto Invención and Concrete Art in Argentina:

Lauría, Adriana. *Arte concreto en Argentina* (online). Buenos Aires: Centro Virtual de Arte Argentino

http://cvaa.com.ar/02dossiers/concretos/03_definicion.php

Constructive Universalism:

Torres García, Joaquín. *Universalismo Constructivo*. Madrid: Alianza, 1984.

Estridentismo:

Gallo, Rubén. *Mexican Modernity. The Avant-Garde and the Technological Revolution*. Cambridge (Ma.): The MIT Press, 2005.

Gyula Kosice:

Squirru, Rafael. *Kosice*. Buenos Aires: Gaglianone, 1990.

<http://www.kosice.com.ar/>

Gego:

Gego. *Desafiando estructuras* (exhib.cat.). Barcelona: MACBA, 2006.

Jesús Rafael Soto:

Jesús Soto (exhib.cat.). Madrid: Centro Cultural del Conde Duque, 1998.

Carlos Martinoya, Nahum Joel, Abstractoscopio cromático, 1960:

Martinoya, Carlos; Joel, Nahum, “The Chromatic Abstractoscope: An Application of Polarized Light,” *Leonardo*, Vol. 1, N° 2, April 1968, pp. 171-173.

Maulen de los Reyes, David, “Precursores del arte cinético en Chile,” *Escáner cultural*, N° 161, 2013.

http://www.escaner.cl/pdf/Precursores_del_

Arte_Cinetico_en_Chile_por_David_F_Maulen_De_los_Reyes.pdf

Gregorio Dujovny:

Dujovny, Gregorio. *Experiencias con rayos láser*. Buenos Aires: CAYC, 1971.

Teresa Burga:

López, Miguel, "As near as possible to fate: a dialogue with Teresa Burga," *Manifesta Journal* (online):

<http://www.manifestajournal.org/online-residencies/miguel-lopez/near-possible-fate-dialogue-teresa-burga>

Marcello Nitsche:

<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pes-soa10447/marcello-nitsche>

Francesco Mariotti:

<http://www.mariotti.ch/>

Geny Dignac:

<http://www.genydignac.com/>

Arte cinético [Kinetic Art]:

Lo[s] cinético[s] (exhib.cat.). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2007.

Leonor Rigau:

Quiroga, Wustavo. *C/temp. Arte contemporáneo mendocino*. Mendoza: Fundación del interior, 2008.

Abraham Palatnik:

Osorio, Luiz Camillo. *Abraham Palatnik*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

Matilde Pérez:

Pérez Cerda, Matilde. *Visiones geométricas*. Santiago de Chile: Salviat, 2004.

Sandú Darié:

<http://www.enzaribe.org/es/article/sandu-darie-laver/1179>

GRAV:

Stratégies de participation. grav – groupe de recherche d'art visuel. 1960-1968 (exhib.cat.). Grenoble: Le Magasin. Centre National d'Art Contemporain, 1998.

Enrique Careaga:

Valeria Gallarini Sienna, "Enrique Careaga: Más allá de la pura visualidad" (interview) <http://flordecamalote.blogspot.com.ar/2013/03/>

enrique-careaga-mas-alla-de-la-pura.html

Feliza Bursztyn:

Uribe de Urdinola, Maritza. "Feliza «baila» en Cali," *El País*, Suplemento dominical, Cali, 18/11/1979.

<http://icaadocs.mfah.org/icaadocs/ELARCHIVO/RegistroCompleto/tabid/99/doc/858174/language/es-MX/Default.aspx>

Lorraine Pinto:

<http://cynthiaarvide.com/lorraine-pinto-y-el-cinetismo/>

Alejandro & Moira Siña:

<http://www.revista.escaner.cl/node/6455>

Lygia Clark:

Lygia Clark (exhib.cat.). Barcelona: Fundación Antoni Tàpies, 1998.

Hélio Oiticica:

Hélio Oiticica (exhib.cat.). Barcelona: Fundación Antoni Tàpies, 1992.

Hélio Oiticica, Neville D'Almeida, *Cosmococas*, 1973:

Hélio Oiticica, Neville D'Almeida. CC – Programa in Progress (exhib.cat.). Buenos Aires: MALBA, 2006.

Marta Minujín:

Marta Minujín. Obras 1959-1989 (exhib.cat.). Buenos Aires: MALBA, 2010.

Marta Minujín, *Minuphone*, 1967:

Longoni, Ana; Carbajal, Fernanda (ed.). *Minuphone 1967-2010*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2010.

<http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/wp-content/uploads/descargas/1368105666-Minuphone%20PARTE%20I.pdf>

Lygia Pape:

Lygia Pape. Espacio imantado (exhib.cat.). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2011.

<http://www.lygiapape.org.br/>

Carlos Cruz Diez:

Carlos Cruz Diez. El color sucede (exhib.cat.). Madrid: Fundación Juan March, 2009.

<http://www.cruz-diez.com/es/>

Hersúa:

"Hersúa: Ambientes urbanos," en Debroise, Olivier (ed.). *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997* (exhib.cat.). México: UNAM, 2006.

<http://hersua.mx/>

Jacobo Borges, *Imagen de Caracas*, 1967:

Rangel, Gabriela. "An Art of Nooks: Notes on Non-Objectual Experiences in Venezuela," en *Arte ≠ Vida. Actions by Artists of the Americas 1960-2000* (exhib.cat.). New York: El Museo del Barrio, 2008.

Juan Downey:

Juan Downey. Con energía más allá de estos muros (exhib.cat.). Valencia: IVAM, 1998

Alejandro Jodorowsky:

"Alejandro Jodorowsky: Las fábulas pánicas," en Debroise, Olivier (ed.). *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997* (exhib.cat.). México: UNAM, 2006.

Öyvind Fahlström, *Kisses Sweeter than Wine*, 1966:

<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1792>

Diego Barboza:

<http://diegobarboza.com/>

Margarita Paksa:

Margarita Paksa (exhib.cat.). Buenos Aires: Museo de Arte Moderno, 2012.

Centro de Arte y Comunicación (CAYC):

Sarti, Graciela. Grupo CAYC (online). Buenos Aires: Centro Virtual de Arte Argentino http://cvaa.com.ar/02dossiers/cayc/03_intro.php

Waldemar Cordeiro:

Cordeiro, Waldemar. *Arteônica* (Selected texts) <http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf>

Miguel Felguérez:

"Miguel Felguérez: La máquina estética", in Debroise, Olivier (ed.). *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997* (exhib.cat.). México: UNAM, 2006.

Ulises Carrión:

Conwell, Donna, "Personal Worlds or Cultural Strategies?," *E-Flux Projects* (online) http://www.e-flux.com/projects/do_it/notes/essay/e003_text.html

Wladimir Dias-Pino, *Poema/Proceso*, 1967:

Padín, Clemente. *Poemas/Proceso: 40 años*. Sitio de investigaciones y publicaciones [research and publications site] (online) http://www.expoesia.com/j07_padin.html

Edgardo Antonio Vigo:

Vigo, Edgardo Antonio. *De la poesía/proceso a la poesía para y/o a realizar*. La Plata: Diagonal Cero, 1970.

Systems Art:

Alonso, Rodrigo. *Sistemas, acciones y procesos* (exhib.cat.). Buenos Aires: Fundación Proa, 2011.

David Lamelas:

David Lamelas. A New Refutation of Time (exhib.cat.). Rotterdam: Witte de With, 1997.

Pola Weiss:

<http://polaweiss.mx/>

Rafael Hastings:

Rafael Hastings. El futuro es nuestro y/o por un pasado mejor 1983-1967 (exhib.cat.). Lima: ICPNA, 2014.

Clemente Padín:

Clemente Padín (exhib.cat.). Montevideo: Banco Central del Uruguay, 2006.

Proyecto Cybersyn:

<http://www.cybersyn.cl/>

Jacoby, Escari, Costa, *Un arte de los medios de comunicación (manifiesto)*, 1966:

<http://icaadocs.mfah.org/icaadocs/ELARCHIVO/RegistroCompleto/tabid/99/doc/750362/language/es-MX/Default.aspx>

Information, The Museum of Modern Art, 1970:

Staniszewsky, Mary Anne, "A Shift in Responsibilities: The Information Show and Conceptual Art at MoMA," in *The Power of Display: A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*. Cambridge (Ma.): The MIT Press, 1998.

Lea Lublin:

Léa Lublin. Mémoire des lieux, mémoire du corps (exhib.cat.). Quimper: Le Quartier Centre d'Art Contemporain, 1995.

Felipe Ehrenberg:

Ehrenberg, Felipe. *Manchuria. Visión Periférica*. Mexico: Diamantina, 2007

Alberto Greco:

Greco (exhib.cat.). Valencia: IVAM, 1992

Artur Barrio:

Artur Barrio (exhib.cat.). Mexico: Museo Rufino Tamayo, 2008.

Cildo Meireles:

Cildo Meireles (exhib.cat.). Barcelona: MACBA, 2008.

Raúl Marroquín:

<https://raulmarroquin.wordpress.com/>

Luis Fernando Benedit:

Luis F. Benedit en el Museo Nacional de Bellas Artes (exhib.cat.). Buenos Aires: MNBA, 1996.

Enrique Castro Cid:

Burnham, Jack. "Robot and Cyborg Art," in *Beyond Modern Sculpture*. New York: Braziller, 1968.

Víctor Grippo:

Grippo. Una retrospectiva. Obras 1971-2001 (exhib.cat.). Buenos Aires: MALBA, 2004.

Argentine Art and the New Technologies

Argentina's First Crossovers between Art, Science and Technology

The outset of the twentieth century represents a very singular moment for the visual arts in Argentina. An important wave of immigration provides continual contact with the rest of the world and with the European continent in particular. This contact quickly develops into true dialog. The presence of immigrant painters, who have

learned their craft abroad and seek the stimulus of a new land – with its different scenery, customs and typical characters, set in another light, with its own colors – is increasingly significant, meeting with the surprised gaze of Argentine artists, who in turn go to Europe to finish their studies, discovering a realm of aesthetic tenets there that gradually permeate their work, injecting an impulse of renewal forged in the spirit of the avant-garde.

Emilio Petorutti and Xul Solar shock the Buenos Aires art scene when they show the results of their European investigations upon their return. The former includes elements of Futurism and Cubism in his work, aesthetics which he had come into more or less direct contact with during his trip. Although his images tend to be static and lack references to machines – elements so dear to the Futurists – his compositions reveal an analytic gaze, corresponding to a rational rather than intuitive approach to the world. Xul Solar's work, on the other hand, prefers a lyrical viewpoint. However, there are some architectures, flying machines, and complex mechanical structures in them, which speak of a universe built up in the heat of technological advances.

These references to scientific and technical fields in their work are certainly timid mentions. Nevertheless, this is hardly the case in the thinking of the group of concrete artists who step forward midway through the forties decade. The *Manifiesto Invencionista* (Inventionist Manifesto) they sign in 1946 states: "Scientific aesthetics will replace the age-old speculative and idealist aesthetics. Considerations regarding the nature of Beauty no longer have any reason to exist. The metaphysics of the «beautiful» have died of exhaustion. What matters now is the physics of beauty".¹ The references to science – and to physics in particular – in the group's program are a formal translation of their exaltation of geometric and mathematical structures. Like their European peers, recurring to scientific aesthetics is an attempt to drain any individual mark from

the work in moving toward a form of production that aspired to reach society. This scientific/mathematical basis persists in the groups that emerge just a few years later in a similar spirit: Perceptism and Madi. Within the latter, the first specific experiences involving technological art would come into being.

The *Manifiesto Madi* (Madi Manifesto) establishes that: "Madi Art will be recognized as the organization of the elements pertaining to each art in its continuity. Within it, presence, dynamic and mobile order, thematic development, playfulness and plurality are contained as absolute values, where any interference with the phenomena of expression, representation and meaning is therefore abolished".² In these words they declared their intention of producing an art of "dynamic and mobile order" independent from "expression and representation", that is to say an art that incorporates movement, no longer as an image but as a concrete reality. This is clarified in the subsequent paragraphs of the same text: "*Madi sculpture* is three-dimensional, not color. Complete form and solids with environment, with movements of articulation, rotation, transport, etc. *Madi architecture* is environment and mobile, transportable forms".³

One example of these tenets can be found in the manipulable sculpture *Royi* (1944), by Gyula Kosice, a piece that not only allows for a series of formal variations, but also for viewers' active participation in constructing the final form within the guidelines of a playful art, as mentioned in the manifesto. Roth Rothfuss, Rodolfo Uricchio, Aníbal Biedma and Diyi Laañ also produced articulated pieces; on the other hand, Carmelo Arden Quin was more inclined toward hanging structures that move in response to influences from their surroundings.

For the group's presentation, photographer Grete Stern made a photomontage that shows the city of Buenos Aires intervened with a huge storefront-type sign with the word MADI made of metal letters bordered in neon. According to

Kosice, this image was a key that led to the first neon sculptures that he produced during the mid 1940's and that have been internationally recognized as the first to utilize this industrial material.⁴ These sculptures constitute the initiation of technological art in Argentina. Almost at the same time, Kosice designs a metallic structure that includes florescent tubes, but this was apparently to utilitarian ends.

A short time later, Lucio Fontana makes his first neon sculpture, *Concetto Spaziale* (Spatial Concept) and presents it at the IX Triennale di Milano in 1951. This piece marks the beginning of a series of investigations with light that would also lead him to work with florescent paint and black light. The following year, he and his spatialist colleagues author the *Manifiesto Spaziale per la televisione* (Spatial Manifesto for Television), which Fontana himself reads in front of the RAI television station's cameras, establishing this as one of the most important precedents for video art's future developments.

There were two primary motivations behind incorporating these industrial materials into art production: on the one hand, it was due to their innovative and as yet unexplored properties, which stimulated experimentation and the imagination; on the other hand, developments in art procedures, from Cubist collage to Duchamp's readymade, had already authorized the adoption of any material or element as a valid resource for the visual arts.

These new incorporations were also taking place within the framework of a very singular socio-political context: enormous technological developments, verified with the end of the Second World War – and partially as a consequence of it – were moving forward, primarily in the areas of metals, plastics, sources of energy and communications media. In Argentina, this context gained further potential thanks to the central role that the Peronist government awarded to industrialization. The economic boom that favored food-producing nations like Argentina

during Europe's recovery provided financing for its plans, spurring local industrial growth at an unprecedented rate.

In the midst of this panorama, some artists associated with Concretism inclined toward design – an alliance of sorts between industry and aesthetics – convinced that it would allow them to achieve the same dissolution of art into everyday life that the avant-gardes had sought; this was the path taken by Tomás Maldonado, who would become an international figure of reference in this terrain. Others decided to employ resources provided by industry, but without abandoning the art field, as was the case for Gregorio Vardánega, who initiated work on luminous sculptures in 1950s that would later lead to kinetic art. Others adopted critical or playful positions in the face of technological progress and its machine imagery; Edgardo Antonio Vigo is one example, who, during the fifties, would produce a group of collages with technical references and projects for useless machines, some of which he managed to actually produce.

The *Torre de América* (Americas Tower, Mendoza, 1953-1954)⁵ constitutes a unique alliance between art and industry. It was executed as the emblem of the *Feria de América* (Americas Fair), organized by Juan Domingo Perón's government to promote commercial ties between the continent's different countries. The tower was made of a central vertical structure fifty meters tall, constructed of metal tubes; it was solid but light and transparent at the same time, surrounded by five cubes with the same characteristics, arranged in a spiral. Inside the cubes there were a series of triangular prisms, connected at the corners, made of metal grating painted red and white, inspired by Tomás Maldonado's graphic communications design for promoting the fair. The prisms had a lighting system that offered five variations, which enabled them to be independently lit in accordance with a pre-established pattern. During the event's opening, Mauricio Kagel transformed the tower into an

instrument of sorts to execute an electro-acoustic musical piece known as *Música para la torre* (Music for the Tower, 1953), which was composed of instrumental passages and industrial sounds synchronized with the prisms lights, the first work of its kind to be carried out in Argentina.⁶

During the same decade, Gyula Kosice produced his first hydrosculptures. Precedents to these pieces in his work were a small mobile sculpture titled *Una gota de agua acunada a toda velocidad* (A Drop of Water Cradled at Top Speed, 1948) and a group of Plexiglas pieces that had already begun to include water as an artistic element. The first hydrosculptures were presented at the Denise René Gallery in Paris in 1960, and they were followed by the manifesto *La arquitectura del agua en la escultura* (Water's Architecture in Sculpture), which was published in the catalog for the *Premio Internacional de Escultura* (1962) held at the Torcuato Di Tella Institute.

Increasingly complex mechanisms are used in the hydrosculptures, including motors, battery-run devices, pumps and other sources of energy and movement. They are based on true technological research, though the results sought after are aesthetic effects rather than scientific knowledge. At all times, Kosice puts technology at the service of artistic creation and of the utopian concepts that nurture his thought process. His concern for the future of humanity comes across in his writing, giving way over time to concrete proposals in which technology continues to be an indispensable tool. This confidence in the technological for the possibilities it offers to transform the world's destiny is a continual incentive to his experimental spirit.

In parallel to his hydrokinetic work, Kosice develops a project titled *La ciudad hidroespacial* (The Hydrospace City), presented in society toward the end of the sixties. According to the artist, the seed for this project came from the text he published in *Arturo* magazine (1944), which

concludes with the phrase "Man is not to end his days on Earth".⁷ The piece comprises a series of scale models, plans, technical descriptions and program texts in which he speculates about the construction of a floating city, sustained by the energy obtained from the nuclear fission of water, and its unquestionable benefits for humanity and the planet.⁸

The Apex of Experimentation during the Sixties

A rare expansion of the means of art production is a defining characteristic of the sixties, and its corollary is a widespread abundance of aesthetic proposals, hybrid forms and experimental work. This effervescence appears in the context of a thriving art circuit that involves galleries, museums and other art institutions that maintain high visibility for local and overseas productions, propitiating a renewed dialog between Argentina and the rest of the world.

Argentinean artists participate in this dialog from our country and from abroad. Following a route based on the possibilities available for effective production, many emigrate to develop their ideas in contexts better suited to their ends. Nevertheless, the conditions in Buenos Aires are unsurpassable for creating works based on technical innovations or new materials, and the art of that decade attests to that particular situation. As had occurred earlier, interest in science and technology does not necessarily lead to technological projects. Even in the field of painting – abstract painting in particular – a necessity arises to embody the profound influence that industrial developments are having on life on a material level.

This interest is confirmed in artistic production as well as in art discourse. The former would include a series of neo-abstract tendencies with ties to what would later be denominated *op art* (optical art), which often makes use of industrial materials currently in use – such as neon or acrylic – and connotations of technological inno-

vation exist in the work's material aspect. Along these lines we find works by Rogelio Polesello, Ary Brizzi, Jorge Gamarra, Miguel Ángel Vidal and Perla Benveniste, among others. In the case of the latter, we can point to programmatic texts such as the *Manifiesto del arte generativo* (Generative Art Manifesto, 1960) by Eduardo Mac Entyre and Miguel Ángel Vidal, and other cases of reflection, like Luis Felipe Noé's unpublished book, *El arte entre la tecnología y la rebelión* (Art Between Technology and Rebellion, 1968), in which the artist meditates on the social impact of mass communications media and industrial technology. This theme also appears in many other publications at that time. Examples of this include the essay *¿Un futuro tecnológico para el arte?* (A Technological Future for Art?), by Giulio Carlo Argán, published in the catalog for the *Premio Internacional del Instituto Torcuato Di Tella 1965*, or *Situación de la poesía en la era tecnológica* (Poetry's Place in the Technological Era), by Jorge López Anaya, included in the catalog for the *Novísima Poesía/69* (The Very Latest Poetry/69) exhibition, held at the Museo Provincial de Bellas Artes in La Plata. Nevertheless, there is an important number of artists who delve fully into investigating the possibilities that mechanical and electronic technologies have to offer, including the use of light, new materials, photographic and cinematographic projections, sound systems, video and computers that burst powerfully onto the scene during the mid-sixties.

In the midst of this overall trend, kinetic art stands apart; this is due to its production and international scope, which for Argentines was focused on two primary venues, Buenos Aires and Paris. In the latter, the *Groupe de Recherche d'Art Visuel* (GRAV, Visual Arts Research Group) comes into being and in 1960 its members include artists Julio Le Parc, Horacio García Rossi and Francisco Sobrino⁹ from our country, and Frenchmen François Molleret, Joël Stein and Yvaral (alias of Jean-Pierre Vasarely,

Victor Vasarely's son). Some Argentine artists are also working in that city independently, like Gregorio Vardánega, Martha Boto and Hugo Demarco. Meanwhile, back in Buenos Aires, kinetic art flourishes in the work of Eduardo Rodríguez, Perla Benveniste, César Ariel Fioravanti, Davite, Fioravante Bangardini and Armando Durante, among others.

The *Groupe de Recherche d'Art Visuel* takes its name from the Centre de Recherche d'Art Visuel, founded in Paris in 1960. Although there are eleven artists who sign the founding documents – among whom Argentines Hugo Demarco, Francisco García Miranda and Sergio Moyano also appear – the six mentioned earlier are the ones who form the group that develops activities from 1960 to 1968, the year they decide to dissolve the group, given the relevance that individual members garner on their own accord. The GRAV's program establishes the need to abolish conceiving of the artist as an individual genius, to favor characterizing artistic creation as more of a collective construct, in which the activity of the group surpasses the sum of its parts. It upholds that “collaboration between artists, with the assistance of technical and scientific disciplines will bring the creators of the future to life”. Adopting the production of multiples instead of traditional, unique individual pieces and undertaking to create collectively and anonymously, they become part of a circuit that is referred to during the sixties as the French *nouvelle tendance*, successfully developing a variety of public events called *Labyrinthes* (Labyrinths).

As their creative method, they adopt the principle of discussing members' proposals as a group, in accordance with the objectives of their program. In 1961, they propose that “in the visual arts, reality is generated in the constant relationship between the object and the human eye”.¹⁰ With this approach, they give fundamental priority to the exhibition context and viewers' role in configuring the final experience. This conviction leads them to experiment with

a broad spectrum of optical, light and kinetic effects, employing different types of movement based on motors, mechanisms and artificial light in order to produce dynamic compositions that produce apparent or “virtual” movement.

On the occasion of the Biennale de Paris in 1961, GRAV published the *Assez de mystifications* (Enough with the Mystifications) manifesto, in which their efforts to commit the “human eye” are tied to criticism of traditional art's elitism, which appeals to the “cultivated eye, to the intellectual eye”.¹¹ It expresses their confidence in the possibility of making aesthetic experience more democratic, calling upon human beings' basic, sensory capabilities. They achieve this objective using technological productions as a resource that will appeal to people's everyday experience. In accordance with the spirit of their time, the group sees the use of recent technology as one more way to erode the boundary separating art and life.

Buenos Aires' kinetic artists do not show a very marked adhesion to this program; they are rather individual figures interested in exploring the contributions that new materials and technologies have to offer to artistic practice. Their visibility in different exhibitions increases over the course of the decade in parallel to growing interest in this type of production.

In fact, the art circuit at that time recognizes and encourages this kind of work. In 1966, the National Museum of Fine Arts inaugurates the *Plástica con plásticos* (Plastic [Arts] with Plastics) exhibition, organized by the Argentine Chamber for the Plastics Industry, which not only finances the event but also provides artists with the materials needed to produce their works, along with training in handling them. Two years later, the same museum hosts the *Materiales, nuevas técnicas, nuevas expresiones* (Materials, New Techniques, New Expressions) show, sponsored by the Unión Industrial Argentina [organization of businesses]. In the catalog introduction, Basilio Uribe affirms that “The current concept

of art is generated in parallel with the notion of industry”, understanding the latter to be a “complete instrument of a new humanism” because of its unquestionable contribution to society.¹²

Many exhibitions attest to the importance of kinetic art during the late sixties; some that can be mentioned are the anthology show *100 obras de Kosice. Un precursor* (100 Works by Kosice. A Precursor, 1968) at the Di Tella Institute; *Luz, color, reflejo, sonido y movimiento. Nuevas expresiones del arte cinético en Buenos Aires* (Light, Color, Reflection, Sound and Movement. New Expressions of Kinetic Art in Buenos Aires, 1969), and *Espacio y Vibración* (Space and Vibration, 1969) organized by the Cultural Affairs Department of the Ministry of Foreign and Religious Affairs, with the intention of showing the excellence of optical and kinetic art in Argentina in the rest of the world.

As further proof of its significance at the time, in 1968 the Nacional Saloon introduces a new section to the competition designated Investigaciones Visuales (Visual Research), to cover production that falls outside of traditional visual arts categories.¹³ That year, the prize is awarded to *Generador de imágenes* (Image Generator) by Eduardo Giusiano and Jorge Schneider, a machine with lights, magnifying glasses, mirrors, music and mechanical movements that generate a colorful, hypnotic audio visual environment (shortly afterward, it would also be shown at the Architecture and Urban Design Faculty at the University of Buenos Aires). Davite and Juan Carlos Romero receive prizes in this section the following year.

In 1970, this section splits off to become the Certamen Nacional de Investigaciones Visuales (National Visual Research Competition), but only two editions of this prize are held. One year later, the Fundación Lorenzutti brings together that period's intense production in the *Panorama de las experiencias visuales argentinas* (Panorama of Argentine Visual Experiences) show, held at the Museum of Modern Art, and the Lirolay

Gallery holds another dedicated to contemporary kinetic works titled *Espacio real, movimiento y luz real* (Real Space, Real Movement and Light, 1971). Though the alliance between art and industry would deteriorate during the seventies, the importance of the *Artistas con Acrílicopao- lini* prize deserves mentioning, held from 1970 to 1974 (becoming a design prize in 1980).

The Age of Communications Media

In August, 1966, Eduardo Costa, Raúl Escari and Roberto Jacoby design a work destined to put the mass communications media's power to “make things real” to the test. With this aim in mind, they prepare a press item describing an invented happening, along with photos of leading local art scene figures, taken in different contexts. Some publications reproduce the counterfeit news item, bringing the piece known as *Participación total* (Complete Participation) or *Happening para un jabalí difunto* (Happening for a Dead Boar, 1966) to life. While Pop Art had recurred to mass media as a source of inspiration, these artists propose to accommodate a work right inside media's structure; the work consists of pure information, and is “realized” at the moment it is read. Simultaneously, they write the *Un arte de los medios de comunicación* (An Art for the Communications Media, 1966) manifesto, in which they explain their project's scope: “The meaning of the work will appear in how the information is transmitted, in how the non-existent event is “realized” and in the differences that emerge between versions of the same event made by each broadcaster”.¹⁴

The incidence that communications media have on reality is one of the most hotly debated issues in Argentine art during the latter half of the sixties. At the Di Tella Institute, Oscar Masotta delivers seminars on Media Theory based on the work of Marshall McLuhan, Roland Barthes and Umberto Eco (1966). The authors of the Communications Media Manifesto as well as other artists associated with the institution,

such as Marta Minujín, Pablo Suárez and Oscar Bony, are all students of his in that time. Many projects that employ the media and communications technology as tools for exploring current culture and society are germinated with this seminar as their point of departure.

That same year, Eduardo Costa, Roberto Jacoby and Juan Risuleo make sound recordings of characters found on the street and present it as “oral literature” at the Di Tella Institute auditorium. Their intention is to put everyday language on display, including all the marks that traditional literature eliminates.¹⁵ The recordings are presented with the sound distributed throughout the space thanks to the contribution of Institute engineer Fernando Von Reichenbach. In 1967, there are two pieces that use sound recordings in a peculiar way. In *Mensaje fantasma* (Ghost Message, 1967), Oscar Masotta puts up posters all over the city that read: “This poster will be broadcast by television’s Channel 11 on the 20th of July”. That day, the poster appears as indicated, with a voice in off that adds: “This medium announces the appearance of a poster whose text is the one we are broadcasting”.¹⁶ A short time earlier, Roberto Jacoby carries out a similar experience, *Circuito automático* (Automatic Circuit, March, 1967): he puts up copies of a poster in different public spaces that shows a telephone number in between the faces of a man and a woman. When someone calls, an answering machine replies: “You have just closed a communications circuit that began when you read the posters and concludes now... this circuit does not inform about anything, it only refers to itself and you can either continue to listen or end the communication”.¹⁷ Following a trip to New York, Jacoby designs many projects involving monitors, video, television cameras and teletype machines. Many never come to fruition, but he does hold a conference in honor of John Cage that is transmitted via closed circuit television in the Di Tella Institute auditorium, titled *Parámetros* (Parameters, 1967), and the piece *Mensaje en*

el Di Tella (Message in the Di Tella 1968), an installation that includes a teletype machine that transmits the events of May, 1968 in France as they happen to the Buenos Aires cultural center. The next artistic approaches to the mass media are inspired by McLuhan’s concept that the medium is the message. Nevertheless, the coup d’état that puts Juan Carlos Onganía into power gives the issue a political spin, which will be developed with great potency in the years to follow. In 1968, two productions take on the relationship between communications media and the reality they refer to from two very different perspectives. In Rosario, a group of artists carry out the project called *Tucumán Arde* (Tucumán is Burning), a multimedia counter-information experience that denounces the severe socio-economic situation in the province of Tucumán, the result of the military government’s liberal policies.¹⁸ The piece includes photography, film and sound recordings to construct a particular view of the social reality in the area investigated, in contradiction to the official information: while the government assures that closing the province’s sugar mills is in line with a progressive plan for modernization, the artists demonstrate the economic instability and suffering it imposes on inhabitants.

Their work responds to the project for a revolutionary art: “As artists we must contribute to creating a true network of grassroots information and communication in opposition to the system’s distribution network [...] They will be works that are hard for the regime to repress, because they will merge with the people [...] We want to restore the words, dramatic actions and images to the places where they can fulfill a revolutionary role, where they will be useful, where they be converted into «weapons in the struggle»”.¹⁹

In La Plata, Edgardo Antonio Vigo utilizes radio and the postal service as instruments with which he convokes people to discover a strange agglomeration of traffic lights situated at the heart

of urban life in *Manejo de semáforos* (Handful of Traffic Lights, 1968). This invitation would be the first of his *señalamientos* (signaling) series of actions, enhancing places or promoting other actions to be developed in non-institutional spaces – often, in private – or throughout a network of postal exchange, a vehicle that Vigo exploited profusely from very early on, which led to his becoming a leading figure in the area of mail art.

In both cases, artists overcome the merely informative statute of the means of communication they choose to work with, discovering its use as a device for constructing and heightening alternative realities. As opposed to the apocalyptic theories that see the mass media as agents of stupefaction and paralysis of the masses, they conceive of them as vehicles for raising consciousness and launching a call to action.

Communications Media as Aesthetic Material

By the mid-sixties, the extent to which mass communications media manage to penetrate society, and in particular, their integration into the everyday environment, place technical imagery in a position scarcely imaginable prior to this time. Television’s permeation in homes promotes habitual contact with audiovisual productions and, to some extent, undermines cinema’s “ritualistic” situation, where they had occupied a starring role. People become familiar with the field of media without the distance previously involved in the case of film projections or photographs published in newspapers and magazines. Mass media imagery multiplies and begins to invade everything, generating an all-encompassing media environment.

In parallel, the visual arts cross over the boundaries of canvas, paper and the sculptor’s block to expand into space. Installations occupy art museums and galleries with projects that echo this open, unlimited sensibility. This practice converges with the interest that some young art-

ists have in using mass communications media, giving rise to the first experiments that integrate technical images into space, known – according to a relatively established terminology – as *expanded cinema*; they are the immediate predecessors of the audiovisual environments that would later become popularly denominated video installations.

These pioneering works oscillate between different extremes that derive from each author’s particular concerns. On the one hand, there are those who emphasize the sensory aspect of the relationship between viewer and image, influenced by the return to a sensibility related to the hippie movement. At the opposite extreme, artists associated with the incipient conceptual tendency highlight images’ informative value, their capacity to constitute a commentary on reality and their role as mediator between reality and the public. Of course there are many intermediate positions between these two extremes. However, it is the central axis that runs from the sensory to the conceptual and from the immediate to the mediated that provides us with the parameters to characterize these works, which are otherwise extremely diverse and incompatible in head-to-head comparisons.

Shifting the filmed image from a movie theater setting to a physically [occupied] space produces a change in viewers’ sensory relationship to it. Viewers’ bodies must effectively adapt to the new situation, establishing the desired degree of proximity and integration by way of their own psychomotricity skills. As such, these pieces induce active participation, an attitude that permeates a large number of artistic productions at that time.

One of the artists who delve most deeply into this issue is Marta Minujín. At the outset of the sixties, she is already prepared to abandon her interest in Informalism to launch into working with [three-dimensional] space, using mattresses and cardboard boxes. In 1963, she and Mark Brusse jointly create the first architecture made

of multicolored mattresses, *La casa del amor* (The House of Love), meant to be inhabited by the public. The following year, she wins the Torcuato Di Tella Institute National Prize with a group of hanging mattresses, *Eróticos en technicolor* (Erotics in Technicolor, 1964), and the environment ¡Revuélquese y viva! (Roll Around and Live!, 1964), two playful, participative pieces.

In March, 1965, Marta Minujín and Rubén Santantonín create *La Menesunda* (Mayhem) along with collaborators Pablo Suárez, David Lamelas, Rodolfo Prayón, Floreal Amor and Leopoldo Maler. The piece proposes a course leading through different rooms and situations that situate the viewer in unusual scenarios in which action is often required: there is a room with a couple sleeping in bed, a labyrinth of mirrors where fans create a constant rain of confetti, a spinning space that destabilizes its occupant, a gigantic head inside which a makeup artist offers to apply makeup and massages, a passage of neon tubes, a frozen cabinet and a room that smells like the dentist's office, from which one can leave upon guessing a number that then must be dialed on a giant telephone. Near the beginning of the piece, three television sets are located at the end of a stairway, one of which is connected to a closed circuit transmission of the visitor. This instance of using closed circuit television in an artwork is one of the first in the world. Minujín manages to convince a television channel to lend her a camera and she incorporates it into the piece as one of the attractions, unaware that this will be the point of departure for a group of works using electronic images in years to come.

That same year, Marta Minujín would make another piece designed to be passed through, though on a minor scale, *El batacazo* (The Long Shot, 1965), which incorporates flickering neon figures, a wide variety of plastic dolls and live animals. The next year, having immersed herself in hippie culture and Marshall McLuhan's

theories while in the United States, she begins a series of works that look to demonstrate the growing degree of mediation by the mass media of everyday existence by creating environments that submerge viewers in technological images. The first of these is *Simultaneidad en Simultaneidad* (Simultaneity in Simultaneity, 1966), which forms part of *Three Country Happening*, an event the artist proposes jointly with Allan Kaprow and Wolf Vostell and that consists of three happenings carried out together in three different countries. Her contribution to the collective project is the piece mentioned previously, *Simultaneidad en Simultaneidad*. For this piece, Marta Minujín convoked sixty media personalities to the auditorium at the Di Tella Institute, where they are filmed, photographed and interviewed before taking their places, where each is assigned to sit in front of a television set which they must watch while listening to a radio broadcast. Eleven days later, the same people return to these same places to see the film and photographs taken on the first day projected onto the walls and to listen to the interviews over the auditorium's loudspeaker system while the television sets repeat the images from the first day and the radio receivers broadcast a special program referring to the event. The audiovisual invasion generates an extremely sensorial environment, where the physical aspects of the diverse media take precedence over their informative content; their "pure presence" has priority over their communicational value.²⁰ One year later, on the occasion of Montreal's *Expo '67*, Minujín presents a similar experience titled *Circuit – Super-Heterodyne*, an environment that is significantly more complex, but that continues to give priority to the sensorial aspects of images and sound to create spaces that invade viewers on an audiovisual level. However, this piece does introduce several important variations. Participants are chosen by a computer designed to select people with compatible characteristics based on surveys published in the

newspaper inviting those interested to complete them and send them in to the event's organizers. Some information from the participants is included in the images that envelop viewers, while closed circuit television allows some groups to watch the behavior of others during the event. An interest in images' communicational and informational value begins to appear in this work. By enabling groups to observe one another, Minujín also encourages the possibility of critical participation, based on identification with the group being observed – which carries out the same actions that the observing group has already gone through or will go through – and the distance that the media facilitate.

That same year, the artist once again utilizes closed circuit television for *Minuphone* (1967), presented at the Howard Wise Gallery in New York. This work consists of a telephone booth that undergoes alterations when numbers are dialed on the telephone. One changes the color of the glass, another fills the booth with smoke, another triggers a photographic camera and another activates a closed circuit television system that transmits the participant's image onto the floor of the booth. The result is an individual happening of sorts that lasts a couple of minutes.²¹

In *Minucode* (Center for Inter-American Relations in New York, 1968), Minujín returns to examining group behavior. In this case, she holds four cocktail parties on four different days with different groups of people – businessmen, politicians, fashion people, artists – that she records on film with six hidden movie cameras. Several days later, she projects a selection of ten minutes of the footage recorded from each day in an audiovisual environment created along the same lines as expanded cinema presentations from that time.²²

In 1971, Minujín carries out a similar experience along with Eduardo Pla, titled ¡Buenos Aires hoy ya! (Buenos Aires Today Now!) that involves local participants. Instead of organizing cocktail parties, a group of artists intervenes

in parties being held in different celebrities' houses. Three cameras record the group's actions. The films are later projected simultaneously at the Escuela Panamericana de Arte, with the same artists intervening live, their bodies mixing in with projected images of them.

Combining live bodies and projected images has precedents in some theater and choreographic works that had been realized at the Di Tella Institute, where stage sets are frequently replaced by projected films or slides to provide the setting for actors' and dancers' bodies. This mode of integration is particularly strengthened in *Symphonia* (Symphony, 1969), by Oscar Araiz, in which dancers' bodies are used as screens to receive projected films, transforming them into dancing specters with results that have a powerful impact on viewers' perception.

Although it does not employ images as such, the importance of Margarita Paksa's installation, *500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C* (1967) presented at the *Experiencias Visuales* (Visual Experiences) event at the Di Tella Institute in 1967 cannot be underestimated. The piece consists of a shaft of light that hits a photoelectric cell connected to a sound system. When the public passes through the light, it produces distortions in the environment that correspondingly translate into an interactive musical composition generated in real time.

With a markedly different orientation, other artists beginning to venture into Conceptualism turn their attention to cinematographic images, exploring the mechanisms used to construct meaning and the knowledge derived from its particular way of translating reality.

Oscar Bony strikes out along this path with four film shorts made in 1965 and presented the following year in the Di Tella Institute auditorium with the title *Fuera de las formas del cine* (Beyond Cinema's Forms). Although shown in a movie theater, the artist attempts to move beyond film's traditional mode of reception by displacing its narrative quality. In fact, each film is the

result of a particular investigation into that form of time for which celluloid is the most adequate medium, while at the same time looking to surpass that specificity and its restrictions. In 1967, Bony participates in *Experiencias Visuales* with *Sesenta metros cuadrados de alambre tejido y su información* (Sixty Square Meters of Chain Link Fence and Its Information), an installation where the filmed image clearly eschews any cinematographic situation. The work consists of the amount of chain link fencing cited in the title placed on the floor of the exhibition space and a film projector that shows a fragment of it on the wall. The sensorial experience of walking over the metallic weave as viewers must do to enter the room is thus combined with the image of it transformed into visual information, steps toward achieving the objective of the piece, which is to establish a final concept. The image is stripped of any aesthetic attributes and transformed into a simple representation of reality; its relationship with it is a strictly tautological one. The tautological ties between an object and its information become metonymic in Leopoldo Maler's *Silencio* (Silence, London, 1971). Here, the projected image of a sick woman occupies a bed that a nurse watches over. This piece articulates performance with what we would consider to be a video installation today, due to the image's horizontal position, unrelated to cinema's habitual projection format. The image replaces the performer's *partenaire* with its information, introducing an element of surprise in what would otherwise be a performance in the most traditional sense.

Lea Lublin utilizes filmed images as a source of information in *Dentro y fuera del museo* (Inside and Outside the Museum, Santiago, Chile, 1971), a work that attempts to produce a retroactive flow of information between political, social and cultural events that affect society and the attendant developments in art. To do this, she installs film screens in the streets adjacent to the Museum of Fine Arts in Santiago, Chile – the venue where

the experience is presented – onto which art documentaries are projected; the Museum walls are filled with charts summarizing information about the most important historical events of the past century and how they are related to modifications in the art field during the same timeframe. For Lublin, cinema is not just an informative medium, but rather the most adequate medium for reaching a public that is unfamiliar with what is happening inside the Museum. The filmed image allows her to overcome institutional barriers in an attempt to achieve a more fluid interaction between two spaces with a very low level of integration in everyday life.

Just as Lublin recurs to the filmed image to conceptually apprehend the institutionalized space of the museum, David Lamelas utilizes it in much the same way in *Film Script* (London, 1972) to analyze the art gallery environment and cinema's narrative model. The piece comprises a short film projected on one wall that records the gallery assistant's actions, while three projectors show slides that offer variations of the film's narrative sequence: the first follows the continuity of the film with selected film stills; the second varies the continuity of the sequence by changing the order of the scenes, and the third leaves only the most important moments of the action and eliminates one of the scenes.²³ Lamelas bases the reception of this work on a series of confrontations: on the one hand, that between the actions recorded in the film and those that the assistant actually carries out during the exhibition; on the other hand, those that emerge by comparing the narrative continuity of the short film and the series of slides that manipulate it. This confrontation induces a simultaneous analysis of the relationship between image and reality and between the narrative rules that translate that reality and manipulate its meaning.

The Origins of Video Art in Argentina

In a 1931 Futurist manifesto, Filippo Tommaso Marinetti imagines television screens being incorporated into an aerial theater show as part of

a new art in which technology would play a central role. His optimistic vision of the as yet incipient mass communications media contrasts with the view that Bertolt Brecht would give shape to in relation to radio one year later, considering it to be a mere distribution apparatus rather than a true means of communication. Marxist analyses from the sixties decade would definitively discourage intellectuals' fascination with television by emphasizing its position at the very core of propagating the era's dominant ideology. On the other hand, for artists of the time the televised image represents the perpetuation of figurative representation, transformed into an object of mass consumption.

This critical attitude toward television is a determining factor in the emergence of video art in early 1963. Both Nam June Paik's *Distorted TV Sets* and Wolf Vostell's *6 TV Dé-collages* are presented that year and they look to attack the medium head-on, celebrating the irony characteristic of the Fluxus group, to which they both belong. Other artists simultaneously carry out performances that feature the destruction of TV monitors. The first Guerilla TV groups will come into being toward the end of the decade, focused on generating counter-culture discourses from within the medium itself in an attempt to undermine its one-way logic.

At the Di Tella Institute in Buenos Aires, where the earliest manifestations of what we call video art today had taken place, the works being developed were of a different nature: they were less political and aggressive than their foreign counterparts, aimed instead at investigating the medium's constitutive elements, its mode of production, its relationship with viewers and even the conditions that made it possible.

The history of video art in Argentina begins in 1966 with the aforementioned event *Simultaneidad en Simultaneidad* by Marta Minujín. Nevertheless, *La Menesunda* must be considered as a significant precedent, in the sense that it included one of art history's first use of closed circuit tele-

vision, much more than a mere anecdote considering that the device would become one of video art's principal strategies by the end of the sixties. Its use would become so widespread that North American critic Rosalind Krauss would go so far as to characterize video as "the aesthetics of Narcissism", due in large part to this aspect.²⁴

In the context of *La Menesunda*, the closed circuit televisions are placed in a corridor with three monitors running: two transmit the usual programming and one shows images of the participant. The visitor is therefore confronted with his or her own mediated reflection, forming part of television's fragmented discourse. In spite of the importance of this piece's incursion into electronic imagery, it cannot be considered to be the starting point of video art in our country. The work's itinerary consisted of multiple rooms where the corridor with the television monitors is just one more space, without even being treated as the most important one. It would only be with *Simultaneidad en Simultaneidad* that the electronic image would truly be given a central role. In 1967, David Lamelas presents *Situación de tiempo* (Time Situation) at *Experiencias Visuales*, a space illuminated by television sets transmitting white noise and vague, indeterminate sounds. The situation alluded to in the title is clearly based on the temporal nature of the electronic medium he uses as a support. His operation is a simple one: he takes the image – or better put, the figurative image – from an image-producing medium, making its other components evident. Here it is less important to question the televised image as a way of imposing ideology – as the international forerunners of video art would do – than it is to create an aesthetic situation that makes the temporal nature of the chosen media – one of the conditions that make it possible – explicitly evident. This operation connects this work to another presented in *Experiencias 1968*, in which Lamelas places two slide projectors in an empty room, situating their cones of light in opposition: one is pointed

toward the door through which the public enters (where each person entering produces shadows), and the other, toward the far wall. The fact that there is a reference to a medium that reproduces reality (television and photography) in both cases cannot be overlooked. Lamelas eliminates the image, but at the same time evidences the real environment surrounding the viewer, placing immediate experience in direct confrontation with the media's translation of that experience: the room lit by the television sets versus the sets as objects in the first case, and the walls lit by the cones of light versus the projectors in the second case. This deconstruction of the media would be pushed even further in his later work. On the other hand, the immediacy of experience as a device ties these works to others that would emerge partly as a reaction against an increasingly mediated society, such as happenings or performance. In 1969, two pieces would once again put viewer at the center of the image: *Especta*, presented by Grupo Frontera (Adolfo Bronowski, Carlos Espartaco, Mercedes Esteves and Inés Gross) in *Experiencias I* at the Di Tella Institute, and *Fluvio Subtunal* (Sub-tunnel Flow), carried out by Lea Lublin in a warehouse in the province of Santa Fe on the occasion of the inauguration of the Túnel Subfluvial (tunnel beneath a waterway) there. Both are based on public participation, but in different ways.

Especta is an experience in communications that includes a mini recording studio and a panel with six televisions mounted at the exit. Viewers are invited to answer a questionnaire while they are recorded on videotape; upon leaving, they can see their response shown on the monitors along with that of other participants. The televisions are installed in an open space, where these opinions are contemplated not only by those who participate in the piece but also by people just passing by. In this way, the people interviewed witness their own conduct in answering the questions and also the reaction of those around them. The experience is later repeated at the Museum of

Modern Art in New York within the framework of the famed *Information* exhibition in 1970. On the other hand, *Fluvio Subtunal* is made up of a series of nine stages or "zones", one of which is denominated the "technological zone", including fifteen closed circuit television sets that show what is going on in the other parts of the piece. Here viewers are aware of the magnitude of the work and of their participation in it because they see others doing the same thing that they have done just minutes earlier or that they will do soon afterward. The "technological zone" completes the meaning of the other eight, since it permits the public to reflect on the creative nature of what is put to the test in the other stages: the "production zone" where machines similar to those used to execute the tunnel and construction materials await their creative activity; the "unloading zone" with forms made of Styrofoam to be hit; the "leisure and creative participation zone", where stands are set up for throwing darts at replicas of traditional paintings and sculpture or for a contest of the best idea. Lublin places the element that allows visitors to transcend the playful aspect of the itinerary in the "technological zone" with its instance of reflecting upon their actions, an essential aspect that is present throughout her work. There is also an identification with art = life, which had been pushed to an extreme the preceding year when she reproduced the bedroom of her newborn son in the Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris and went to live there with him during the length of an exhibition. However, the artist also demands visitors' intellectual participation, continually inviting them to reflect on their acts and on the world around them.

The Torcuato Di Tella Institute's Final Activities

In 1968, the asphyxiating political situation begins to become evident in a growing number of artists' works. Juan Carlos Onganía's rise to power by way of a military coup in 1966, an

increase in censorship and social control in addition to several international events – like the Vietnam War and Che Guevara's assassination – lead some creators to take a position by making reference to these deeds in the works they present to competitive shows, prizes and other exhibitions.

In May of that year, one of the works presented in *Experiencias 1968* at the Di Tella Institute is censored – due to the appearance of insults to President Onganía – and this provokes a reaction on the part of the remaining artists, who decide to destroy their works in the street. Following this incident, the core of authors most closely linked to the institution disintegrates. Although some do participate in *Tucumán arde* (Roberto Jacoby, Pablo Suárez and Margarita Paksa), others continue their careers abroad (Delia Cancela and Pablo Mesejean, Alfredo Rodríguez Arias, Juan Stoppani, Antonio Trotta and David Lamelas) and other abandon the practice altogether (Oscar Bony). Jorge Romero Brest does not ascribe to the more political direction that art is taking, but he understands that its function must be reconsidered in light of recent events and global transformation. His thinking is now oriented toward communications media research and providing incentives to the public for their active participation as the underlying parameters of an aesthetic that leaves institutional confinement behind in favor of broad social access. A new form of participation is set into motion by way of interviews, surveys and the expression of ideas, sensations and perceptions in written form. One body of evidence can be found in a happening carried out by a group of the Institute's researchers titled *2 mil* (2 Thousand), which aims to explore people's impressions and fantasies regarding the first year of the third millennium. The experience is carried out in June 1968. It involved an audiovisual environment containing images from the mass media that the public had to select according to affinities or preferences; the results were later studied to

determine if they looked to the future in a positive or negative way. The open call was met with widespread acceptance but the subsequent studies were not concluded.²⁵

The following year, the Institute organizes another two editions of *Experiencias*. The participants are primarily working groups who design projects with an emphasis on communication processes and audience participation. Most of the pieces presented in *Experiencias I* (1969) ask for some kind of response from the viewer. In *Atrakate* (Gorge Yourself, 1969), by Pablo Menicucci, a man and woman from the public sit facing each other and listen to a text that suggests the possibility of love: as people leave they are asked to write down their impression of the experience. Something similar takes place in *Liberación, encuentro y aproximación* (Liberation, Encounter and Coming Closer, 1969) by Hugo Álvarez. Visitors are invited to lay down on a padded surface and to listen to a text that encourages them to seek a path in life; as they leave they are asked to put their reflections into written form. The communications media are given a central role once again in this edition of *Experiencias*. Here, the Grupo Frontera presents the aforementioned *Especta*, which incorporates video technology. In *Señores, pasen y vean* (Ladies and Gentlemen, Come in and Take a Look, 1969) by Luis Pazos and Jorge Luján Gutiérrez, an audiovisual environment constructed with synchronized slide projectors and a sound system, art is characterized as a state of freedom to be shared by all.

Experiencias II (1969) is timed to coincide with the World Congress of Architects being held in Buenos Aires and features a group of professionals from this discipline in a central role. The majority of the pieces presented utilize communications media and different types of technology that evidence the social transformations that they in turn produce. Once again, a key element would be visitors' participation in responding to questions and surveys that seek to

raise consciousness and stimulate attention and reflection.

In a newspaper essay on this topic, Edgardo Antonio Vigo writes: “The 1967 [*Experiencias*] made an impression by negating expansive aspects in order to become “presentations” [...] In 1968 there were characteristics quite unusual for Argentine art: a huge scandal generated by Plate’s ‘bathroom’ [...] In 1969 it was a conjugation of ‘calmness’. A novelty, because the material-playful route of participation was not employed, instead this was shaped into actions on the level of thinking. Most of the works propose surveys that oblige thinking about every situation. Viewers are activated by way of constant interrogation. Contemplation has been discarded, and if it does appear, has no reason to exist”.²⁶ The following year, the Torcuato Di Tella Institute closed its doors citing budget complications and it slowly dissolved its art centers. The definitive closure would take place on May 16, 1970.

First Steps toward the Digital Age

As is the case in most countries all over the world, the history of digital art in Argentina has been affected by socio-economic factors in addition to aesthetic and cultural issues. Difficult access to the most advanced technology during the dawn of the information age would mean that computer-based art would have to wait until quite recently – the final decade of the 20th Century – before it acquired sufficient impetus to establish it definitively among the options available to contemporary Argentine artists. Naturally, there are always precedents, pioneers and predecessors. As mentioned earlier, Marta Mintujín used a computer, a brand-new IBM model, to select the participants for *Circuit – Super~ Heterodyne* in 1967, grouped according to characteristic traits they have in common. Similarly, toward the end of the decade there is a sound laboratory equipped with very sophisticated technology at the Di Tella Institute in Buenos Aires, used to produce works of outstanding

importance in the field of experimental sound. However, the authentic origins of the relationship between art and computers in Argentina come about in 1969 when Jorge Glusberg organizes the *Arte y cibernética* (Art and Cybernetics) show, held at the Galería Bonino in Buenos Aires. On this occasion, six Argentine artists (Luis Fernando Benedit, Antonio Berni, Ernesto Deira, Eduardo Mac Entyre, Osvaldo Romberg and Miguel Ángel Vidal) show works produced with the assistance of a computer at the ORT School’s Data Center, along with other artists from the United States, England and Japan. In the exhibition proposal, there is a real desire to experiment in the terrain of the recently arrived computer image, venturing into the aesthetic possibilities of a tool that is considered to be no more than a sophisticated storage system at the time.

This experimental drive continues later that same year in the *Argentina Inter-medios* event, held at Buenos Aires’ Teatro Ópera (Opera Theater), within the framework of the 10th World Congress of Architects. In the exhibition catalog, Jorge Glusberg states: “In *Argentina Inter-medios*, the use of electronic music, experimental film, poetry, projections, dance, inflatable and kinetic sculpture constitute an all-encompassing environment in which a dynamic exchange between different stimuli put media at the service of audiovisual perception. With shows of this kind, the intention is to attract the attention of scientists and specialists in social disciplines and the informed public in order to propose interdisciplinary integration that will improve and expand the scenario of human concerns”.²⁷ The objectives set out here are far from those that motivated GRAV’s activities just a few years earlier, given that in this case an appeal is made to specialists and an “informed public” rather than to ordinary people. Nevertheless, the intention of having artistic production make an impact on social spheres as a whole persists.

Obstacles to information technology access

continue in the period that follows, and in addition to artists’ proclaimed lack of interest in images during the late sixties, they serve to discourage national production of this kind of work for several years. This phenomenon occurs at the height of Conceptualism’s information theory and linguistic proposals, which emphasize the elaboration of ideas, relegating image production to a secondary phase of the creative process. Yet another factor involved is the thorny issue of the relationship between the unique art object and reproducible pieces. The art market’s incapacity to absorb works produced in multiples has always been and continues to be a motive that discourages digital creations.

The Scientific Paradigm in Conceptualism during the Seventies

In the founding program of the Centro de Arte y Comunicación (Center for Art and Communication, first CEAC and later, CAYC), its mentor, Jorge Glusberg, states that it is an institution dedicated to interdisciplinary work, whose objective is to promote projects of any kind where “art, technological media and the interests of the community merge together in an effective exchange that manifests the new unity between art, science and the social environment we live in”. From that point on, the center’s activities are directed toward both artistic production and theory.

At the outset, the CAYC is inspired by the Experiments in Art and Technology (EAT) group, founded by Billy Klüver, Fred Waldhauer, Robert Rauschenberg and Robert Whitman in 1966 with the aim of propitiating the relationship between art and technology through having artists, engineers and technicians of all kind working as a group. However, this influence would fade away in the course of activities effectively carried out at the Center, which quickly turns toward developing and promoting different conceptual tendencies present in local and Latin American production.

At any rate, the experiences inspired by science and technology that come into being under the institution’s auspices are quite numerous. In fact, CAYC particularly encourages the production of technological artworks and has resources that are lacking in other places. For example, video equipment and a closed circuit television system permanently installed on its premises allow many artists to experiment with electronic imagery at the same time with developments that are taking place in other parts of the world. In and of itself, the CAYC is an institution that serves as both a magnet and a binding force that brings a large number of international artists and theoreticians together in diverse presentations held in Buenos Aires and other events it organizes world-wide. It also maintains fluid communications with Argentines settled abroad, making them part of their activities. In the events it organizes – usually large group exhibitions – multidisciplinary dialog is encouraged between local artists and others from across the globe. In October, 1970, the institution’s definitive headquarters location is inaugurated on Viamonte Street with the *Nueva Fotografía: USA* (New Photography: USA) show, organized by New York’s Museum of Modern Art. That same year, invited theoreticians give numerous conferences and courses on art, science and technology. In November, the CAYC organizes an exhibition of interventions at Plaza Rubén Darío titled *Escultura, follaje y ruidos* (Sculpture, Foliage and Noises), timed to coincide with the Buenos Aires Week, and also including a prize awarded by acrylics company Norenplast. Simultaneously, Jorge Glusberg begins to give shape to a concept that will be the underlying principle for large part of the exhibitions held during that decade: that of *arte de sistemas* (systems art). The term appears for the first time in Argentina in the context of a show held at the Museo Emilio Caraffa in Córdoba, *De la figuración al arte de sistemas* (From Figuration to Systems Art, 1970), including works by Luis

Fernando Bedit, Nicolás García Urriburu and Edgardo Antonio Vigo. The origin of the term is to be found in the field of science, and more specifically, in cybernetics. In the United States, Jack Burnham is studying the relationship between art and this theory in his book *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century* (1968),²⁸ in which he predicts a technological future for artistic creation. His prediction becomes more influential when he publishes the essay *Systems Aesthetics*²⁹ in the pages of *Artforum* magazine that same year.³⁰

In July, 1971, Jorge Glusberg opens the *Arte de sistemas* exhibition at the Museum of Modern Art in Buenos Aires. In it, he gathers together artists from a wide range of countries with the objective of offering an international panorama of the new paths being taken in art. In the press release for the show³¹ he states: “Systems art includes the latest tendencies in art from the second half of this century. Art as idea, ecological art, *Arte Póvera*, cybernetic art, project art and political art will all be grouped under the term systems art; these are the apparently different concerns of different artists at the forefront who are prepared to investigate mankind’s entry into the 21st Century, when art – as a consequence of social change and mechanization that will increase leisure time – may not be called by the same name but will surely be converted into one of these new communities’ basic spiritual exercises.” In the years to follow, shows similar to this one appear all over the world, organized by the CAYC. They all include pieces that deal with technological art, projects, process documentation, artists’ statements, photographs, performances, videos and works within the framework of conceptual art.

In 1972, Glusberg organizes an international open call to put together the *Hacia un perfil del arte latinoamericano* (Toward a Profile of Latin American Art) exhibition. Aware of the limitations that exist in the context in which

he is working, he proposes that artists send their work in a standardized graphic format (IRAM 4504/4508 norms) that can later be reproduced using heliographic techniques. Many copies of the exhibition are made to then travel and be exhibited in different institutions all over the world. In this case, it is the very organization of the show that constitutes the system, and technology is the means by which it is rapidly and economically distributed throughout the world.

Art, Science and Technology in Works by CAYC Artists

Among the many international visitors that pass through the CAYC during the early seventies, one leaves a particularly singular mark: Polish theater director Jerzy Grotowski, a theoretician and the founder of *poor theater*. Inspired by his laboratory work, Jorge Glusberg invites several artists to come together as a group with the aim of investigating new lines of development in contemporary creativity. The result is the *Group 13*, whose members include Jacques Bedel, Luis Fernando Bedit, Gregorio Dujovny, Carlos Ginzburg, Jorge Glusberg, Víctor Grippo, Jorge González Mir, Vicente Marotta, Luis Pazos, Alfredo Portillos, Juan Carlos Romero, Julio Teich and Horacio Zabala. A few years later, the original group is modified by some members leaving and others joining. In the end, the *Grupo CAYC* winds up consisting of Bedel, Bedit, Glusberg, Grippo, González Mir, Marotta, Pazos, Portillos, and recent arrivals Leopoldo Maler and Clorindo Testa. Some of these artists develop a constant labor of meditating on the multiple relationships between art, science, technology and life. Along these lines, works by Luis Fernando Bedit, Víctor Grippo and Leopoldo Maler are particularly important, even when they respond to widely diverse motives: these range from studies of animal behavior to shows of performance, from energy transfer processes to reflections on technology.

Luis Fernando Bedit researches animal behavior by producing artificial environments. His works combine architectural projects and engineering with scientific thought in order to generate instances where the production of information and knowledge based on observation is a platform for aesthetic experience. He presents his first animal habitats in the *Microzoo* exhibition (Galería Rubbers, 1968) and in *Materiales, nuevas técnicas, nuevas expresiones* (where he presents *Tuttovetro y los pescados* [Tuttovetro and the Fish], 1968). Throughout the seventies, he makes an increasing number of environments with acrylic, glass, animals and plant species. In 1970, he is selected to represent Argentina at the *XXXV Biennale di Venezia*, where the theme is Art and Science. On that occasion he presents *Biotrón* (Biotron, 1970), an acrylic structure containing a honeycomb with four thousand bees in communication with the biennial’s gardens by way of a meadow of artificial flowers that exude nectar. The bees were just as likely to feed on the artificial flowers as on the natural ones. The piece resulted from a scientific experiment whose participants also included Antonio Bratto (artificial intelligence researcher at the Conicet), José Núñez (ethologist) and Jorge Glusberg (the project’s theoretical consultant). Two years later, Bedit becomes the first Latin American artist to exhibit in the Museum of Modern Art’s project room in New York. He shows two pieces, *Laberinto para ratones* (Labyrinth for White Mice, 1972) and *Fitotrón* (Phitotron, 1972), an acrylic enclosure that hydroponically sustains a colony of Japanese cabbage, cultivated on volcanic rock. In subsequent years, he would produce labyrinths for ants, mice, hamsters and other species, before turning his attention to the countryside and the tasks of rural life.

Víctor Grippo investigates energy generating processes by way of the simplest resources available. His most famous works are those involving potatoes, the Latin American sta-

ple that feeds the entire planet, utilizing it as a metaphor for the spiritual and transformational power contained in this region of the world. The artist makes the latent power inherent in plant life manifest using electrodes and measurement devices. He employs these to construct installations in spaces that simultaneously set energy loose and project into viewers’ imagination. In these works, there is also an underlying reference to alchemy and its efforts to transfigure the material world. In 1971 he presents *Analogía I* (Analogy I) in the *Arte de sistemas* show: it consists of forty potatoes arranged on a wooden grid and connected via electrodes to a voltage meter that shows the amount of energy circulating between them. The following year he made *Analogía IV* (Analogy IV, 1972), a table with a tablecloth half black and half white, with a place set on each side; there are natural potatoes on one plate and potatoes with the same form made of transparent acrylic on the other.

Nevertheless, his most memorable contribution is his piece for the XIV Bienal de San Pablo in 1977, *Analogía I, segunda versión* (Analogy I, Second Version), where he shows a large installation of potatoes piled on top of a table with a white tablecloth and on the floor, all connected to one another and to a voltage meter with cables and electrodes. This piece was part of the CAYC Group’s presentation, which is awarded the Premio Itamaraty at said event.

In contrast with the simplicity employed by Grippo, Leopoldo Maler assembles scenarios tending toward the spectacular, in which he uses complex technological devices. In 1969, he presents *X-IT* at London’s The Place theater, consisting of a choreography for dancers and forklifts, which also transport audience members to their places. The following year, he repeats the experience but this time, the stage sets include inflatable sculptures (*X-IT 2*, 1970). In 1971 he produces *Ballet de grúas* (Crane Ballet) for London’s Camden Art Festival. In this case, three acrobats are moved aloft by as many

cranes while fifteen dancers on the ground execute a choreography in juxtaposition to the movements of the machines; Maler directs the group dressed as an orchestra conductor, using a baton. He also presents *Silencio* (Silence, 1971) at the Camden Arts Centre that same year.

Without abandoning this spectacular vein, Maler also produces pieces that are more intimate in nature. In 1974, he presents *Homenaje* (Homage), a typewriter in which flames burst out of the paper cartridge, to commemorate a journalist uncle assassinated in a confusing episode that took place between police and guerilla groups. Three years later, the *Mortal Issues* (1977) show opens at the Whitechapel Gallery in London, consisting of seven plastic sculptures in the form of human beings that breathe and the silhouette of a man that emits fire. In *Pre-sence* (Hayward Gallery, London, 1978), he exhibits a stretcher loaded with an inert body whose head has been replaced by a television set that shows the face of the viewer by way of a closed circuit video system. In *H₂O Hombre* (H₂O Man, Center for Inter-American Relations, New York, 1977), he shows a copy of his own body made of ice, which, upon melting, fills a machine that makes tea for the public.

In these three artists' works, as in most of the production from that period, the use of technology gradually takes on a different meaning from what it had for their forerunners. In an overall sense, the scientific connotations of these works no longer speak about technology's power to transform people's lives, but rather about its articulation as an instrument of thought. Utopian images are replaced by systematic studies that facilitate questioning reality from a more removed perspective, emphasizing aspects of art production that empathetic or vitalist trends leave unattended. With the instruments that technology provides, artists are now able to scrutinize reality, analyzing the systems, media and processes it is made of, exegeses of discursive, material-oriented and ideological construc-

tions. This new role brings the arching path that bridges the relationship between art and technology over thirty years of development, from the forties to the seventies, to a point of conclusion.

Video Consolidated as a Medium

Video technology is incorporated as an art resource mid-way through the 1960s decade, with the advent of the first portable Sony Portapak cameras. However, during the seventies, video works are scarce in our country. Not many recording devices exist in Argentina and productions are expensive and unwieldy, reasons that repel artists from using the medium.

Nevertheless, Jorge Glusberg promotes the production of video art by facilitating interested artists' access to the resources necessary to explore this support. Almost none of these videos have survived, but descriptions found in exhibition catalogs lead to the deduction that they were primarily testimonial or documentary in nature, rather than experimental. At any rate, as works produced by artists,³² they are considered to belong to the video art category and are presented as such in international festivals. Glusberg similarly promotes a series of international video events, held in different cities throughout the world.³³ They concentrate the best examples of this kind of production worldwide, attracting the most outstanding figures and their most prominent works.

An Argentine author living in New York participates in most of these festivals and is a prominent figure in video creation from that time: Jaime Davidovich. His production is oriented toward both single-channel video and video installations, i. e., he works with projects that incorporate electronic images into a spatial environment that viewers enter and explore. During the 1980s, Davidovich becomes a pioneer in art television with two programs shown on North American cable channels: *SoHo Television* and *The Live! Show*; the first consists primarily of interviews with well-known artists and the second is a grand satire of commercial television.

In spite of these important precedents, it is only during the eighties that production on magnetic tape begins to fully develop in Argentina. The "plata dulce" (meaning *easy money*, a financial policy that favored imported goods during the last dictatorship) economic bonanza facilitates the entry of a large number of portable, easy to use video cameras, encouraging electronic creations. Several visual artists and a large number of filmmakers and media producers are among the first interested in generating alternative, artistic television. TV channels close their doors to this kind of work, making video festivals one of the preferential vehicles for its exhibition. What Graciela Taquini denominates as "the video-makers generation" slowly comes into being.³⁴ With little information about international video art, local video producers begin to explore this new technology's narrative possibilities. The earliest pieces that get recognition feed off of television's visual language, subverting or satirizing it. Among these, one of the most surprising and most recognized in terms of prizes is *The Man of the Week* (1988) by Boy Olmi and Luis María Hermida, based on the *Yo Fui Testigo* (I Was an Eyewitness) television program. Olmi and Hermida create a hilarious satire that follows the progress of an investigation into an absurd occurrence that never winds up being unraveled, in spite of a continuous compilation of facts, many interviews and supposedly scientific explanations. A video performance by Graciela Taquini titled *Roles* dates from the same year, in which the artist explores the themes of the body, memory and identity.

Other pioneering productions would also be produced during the eighties decade: the first video clips and the first video installations. In much the same way, different exhibition spaces and circuits begin to take shape: the Centro Cultural San Martín holds a series of shows dedicated to electronic works, promoted by Graciela Taquini, and later, in 1989, Laura Buccellato and Carlos Trilnick are responsible for initiating

the *Buenos Aires Video* exhibition at the Instituto de Cooperación Iberoamericana, an arena that becomes a focal point for local video art.

Video Art's Golden Years

Video truly comes of age during the nineties. Experimentation is consolidated among artists, there are an increasing number of exhibitions and the public responds with enthusiasm. Other shows of great importance join *Buenos Aires Video*, such as the *Festival Franco Latinoamericano de Videoarte* (The French-Latin American Video Art Festival), organized by Jorge La Ferla at the Centro Cultural Ricardo Rojas – which would later become the *Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital* (The Euro-American Video and Digital Art Show) – the *Festival Internacional de Video* (International Video Festival) organized by Carlos Trilnick, and the *Festival Internacional de Videodanza* (International Video Dance Festival), directed by Silvina Szperling, specializing in this special kind of production: video dance or dance for the camera, in other words, video pieces featuring choreography created especially to be recorded.

A great vitality permeates all these electronic productions. Outstanding authors appear with solid work and begin to travel, inserting their work in international festivals, obtaining prizes and visibility, in turn becoming figures of reference for upcoming generations. Official art circles also begin to open their doors to this kind of production: the National Museum of Fine Arts establishes permanent cycles of experimental video organized by Rubén Guzmán, and the Museum of Modern Art holds its own *Ciclos de Arte Electrónico* (Electronic Arts Series), curated by Graciela Taquini. Through its most recognized artists, video art finds its way into film and video schools, extending its reach all the way to the youngest artists' labor, whose participation in local and international circuits is increasingly highlighted.

One work draws a particular amount of attention

at the very beginning of the decade. This is *Reconstruyen Crimen de la Modelo* (Model Crime is Reconstructed, 1990) by Andrés Di Tella and Fabián Hofman, a piece based on a critical view of television. The video is based on a news item transmitted on *Nuevediaro*, Channel Nine's legendary news program. The artists then manipulate the material, changing the rhythm of the visual records and distorting the sound, which distract attention from the deed referred to – the police reconstructing a crime involving a model – and focus it on the ductile nature of the audiovisual support. Their handling of the news item questions its integrity. Fundamentally, by proposing that any mediation is really the construction of an endless simulation, what is put in crisis is the relationship between the medium and reality. The tape functions like a set of Russian dolls: the artists reconstruct the event (artistically) based on the news program; the news program reconstructs (informatively) the police action; the police action reconstructs (judicially) the original crime... Each simulation is constructed based on another, because there is, definitively, a central point that is never reached: a real reconstruction of the crime involving the model. This piece leads to deep debates regarding the nature of the media and their relationship to the world. As is also the case in *The Man of the Week* and other similar productions – such as *El Círculo Xenético* (The Xenetic Circle, 1989) by Luis María Hermida and Boy Olmi, or *La Era del Ñandú* (The Rhea Era, 1987), by Carlos Sorín – the critique extends to all documentary genres and their insertion in the underlying logic of television spectacle.

Nevertheless, experimental video productions during that period are not limited to television references alone. In addition to the earliest producers, who come from the field of television or aspire to work in it, there are also a large number of visual artists who now include video art in their repertoire, constituting authors dedicated to this specific kind of production. Some ex-

plore a poetic trend, using electronic images to generate audiovisual metaphors, testing out different forms of narrative that move away from the classic lines of cinema. The absence of established formats or a language makes video an ideal medium for assaying alternative ways to construct audiovisual pieces. What is called *vertical montage* frequently appears in this work: as opposed to the horizontal montage that characterizes cinema – which splices together segments in a linear, sequential fashion –, in video, forms of creating montage within a single take are developed, which generally unfold simultaneously. By way of inserts, superimpositions, frame within a frame and overwritten texts that scroll across the screen in the most unexpected of ways, etc., new viewpoints and readings of the audiovisual flow are experimented with, providing previously unfamiliar approaches to the moving image.

Images, text and sound often enter into conflict. Meaning emerges from the collision between these sources rather than their integration. Viewers are left to construct the way in which these elements correspond to one another through active, attentive viewing. As in poetry, audiovisual material is a trigger that sets off an expansion of meaning. Another key element in video art's constructive narrative tends to be its rhythm. From the "dead time" in takes executed in real time to the "clip aesthetic", artists explore multiple ways of disrupting viewers' habitual reception of film and television's relatively constant narrative pace.

Tango: El Narrador (Tango: The Narrator, 1991), by Luz Zorraquin, explores a poetic vein in a magnificent way. The texts of a dialog between two anonymous beings scroll over an endless traveling shot, breaking up the monotony of the visual record. There are other images, but they bear the same ambiguous connection to the text. At the same time, an intimate relationship is gradually unveiled; the words may be the prologue to a trip, and perhaps this is what the camera records.

At this same time, the Ar Detroy group begins its prolific career in the field of video art. In 1990 they produce *Diez Hombres Solos* (Ten Men Alone), a piece that shows a group of figures moving across the screen; they look like monks, slowly and methodically trudging through a shallow sea. In addition to the low-resolution video image, their distance from the camera makes the figures almost indistinguishable from the electronic scanning lines, while the lack of color favors their integration into the natural surroundings. Like most of Ar Detroy's videos, *Diez Hombres Solos* is a chamber piece – in the musical sense – that aims to transmit an atmosphere or state of mind rather than tell a story. If close attention is paid, it becomes clear that there are actually nine figures that cross the screen. The tenth man may well be the viewer.

In a short amount of time, the number of artists working with video multiplies. As opposed to the previous generation, who had to establish spaces for disseminating their work, they find spaces already defined. In 1992, a second generation of producers emerges, with artists moving in specific circuits who have more information available to them regarding national and international works and a more thorough understanding of the medium's characteristics. Meanwhile, first-generation artists open new spaces and channels of distribution, organizing exhibitions in Argentina and in international festivals. These include Carlos Trilnick, Sara Fried, Jorge La Ferla and Diego Lascano, authors undertaking the two-fold task of production in addition to cultural management.

Carlos Trilnick's role as a pioneer in Argentine video art is above question. His work begins at the outset of the eighties and is clearly consolidated by mid-way through the decade. As opposed to other authors whose primary reference is television, Trilnick understands video to be an artistic medium in the fullest dimension possible, and explores handling the audiovisual platform like a visual art. He makes video instal-

lations very early on, while this artistic format is still relatively unknown in our country. His constant dialog with the visual artists and his perseverant labor in organizing cultural events helps foment permeability between video and art circuits, when the former still tended to regard the latter with mistrust. His work moves easily between a poetic vision of reality – even when this includes a dramatic touch – and the need to formulate a local way of watching, oriented within the Americas, in the face of the challenges presented by a globalized world. This concern is manifest in works like *Celada* (Ambush, 1990), *Viajando por América* (Traveling Through the Americas, 1989), and *Qosco. La Cabeza del Tigre* (Qosco. The Head of the Tiger, 1994), the latter two of which were inspired by a trip to Peru. The same theme reappears in more recent works, like *Geometrías de Turbulencia* (Geometries of Turbulence, 1999), in which the artist configures a personal view of the 20th Century from an end-of-the-millennium standpoint, using disturbingly beautiful images, tinged with somber accents.

Trilnick often works with visual artists. One of his most fruitful alliances is with Remo Bianchedi, a co-equipper for three videos: *La noche de los cristales* (Night of Broken Glass, 1993), *De niño* (As a Child, 1995), and *Danza de Niño* (Child's Dance, 1995).³⁵ The first is based on a work by the same name by Bianchedi; an electronic register of the show is the point of departure, but the rhythm of the images and the potency of sound in its audiovisual treatment set it vastly apart from a mere documentary description, to become an autonomous work in and of itself. The other two works begin with another exhibition by the painter held at the Centro Cultural Recoleta titled *De niño mi padre me comía las uñas* (As a Child My Father Would Bite My Fingernails). *Danza de Niño* uses the show as a backdrop for a dance by Miguel Robles. This is a chamber piece, very brief, with a strong visual impact that is the result of the tone of the

dance and the markedly expressionist lighting. *De Niño* practically leaves the exhibition that inspires it to one side, delving into the problematic contemporary world in juxtapositions of images and texts that evoke history, memory, everyday and universal conflicts and events with an unsettling view of the present.

Sara Fried explores a feminine point of view. After a few testimonial productions such as *Del Bronx a Valentín Alsina* (From the Bronx to Valentín Alsina, 1988) and *Fatal, fatal mirada* (Fatal, Fatal Gaze, 1990) and a vivid portrait of the filial relationship between two sisters with *Hermanas video home* (Sisters Video Home, 1991), she gains attention in the local circuit with *Imágenes alteradas* (Altered Images, 1993), a transposition of a woman's inner monologue as she waits for a man with a long series of manipulated audiovisual sequences that tell their story, relating their emotional states and their thoughts. During the late nineties, while briefly distanced from producing works, Fried promoted a magazine on art and new tendencies called *Mediápolis*, which moved forward with renewed energy in an electronic format through the Universidad de Tres de Febrero at the outset of the new century.

Jorge La Ferla's production is also spaced out over time. He articulates much of it by way of one character, Richard Key Valdez, his media alter-ego, a reporter on the contemporary world, positioned in the cross-fire between Western political thought and its counterparts. His travels take him to the Andean highlands in northern Argentina with *Video en la Puna. El viaje de Valdez* (Video in the Andean Highlands. The Voyage of Valdez, 1994), to Castro's Cuba in *Valdez habanero* (Valdez from Havana, 1997) and to contemporary Japan in *Valdezen* (2001). With an immediately recognizable personal style, Diego Lascano develops most of his production in the field of two-dimensional animation. He is truly a pioneer in this area, one of the first Argentine video artists to incorporate digital images in his work. He maintains a con-

tinuous, prolific production before he eventually abandons the art circuit and leaves for Uruguay. He is the author of key pieces in the country's video creation, including *Arde Gardel* (Gardel is Burning, 1991) – a piece that speculates about the causes behind the singer's death in a humorous tone – *Flight 101: To No Man's Land* (1992) – a poetic look at the world of aviation, a recurring theme in his work – and *Saint-Ex* (1993) – based on the life of poet and aviator Antoine de Saint-Exupéry.

In addition to these protagonist figures who achieved visibility during the early nineties, there are also others whose importance stems from the fundamental role their work plays in establishing the medium and its subsequent evolution: Fabio Guzmán, Anna-Lisa Marjak, María Cristina Cívale, Mariano Galperin, Eduardo Milewicz, Martín Groisman, Nicolás Sarudiansky and Eduardo Yedlin, to name just a few. Productions by the Group Paleta E – testimonial in nature – also deserve to be highlighted, as do the work of Eduardo Sapir, before dedicating himself to independent film, that of Claudio Caldini – who injects all of his accumulated experience from experimental film onto his work in video – and Graciela Taquini's activity in promoting works and artists in different venues and in programming complete cycles.

Margarita Paksa's work is fundamental in the context of this survey for several reasons. In the first place, because the earliest Argentine video still conserved today is hers: *Tiempo de descuento – Cuenta regresiva – La hora cero* (Overtime – Countdown - Zero Hour, 1978) is a tape made as part of an installation in which a live person runs alongside a human figure recorded on video with electronic manipulation. The second reason is that throughout her entire career, Paksa has experimented profusely with technological art, and she continues to do so today. During the heyday of the Di Tella Institute, she makes the previously mentioned sound installation *500 Watts, 4.635 KC, 4.5 C.*, and edits

a vinyl record for the *Comunicaciones* (Communications, 1968) installation, which was part of the *Experiencias 1968* show. In 1992, Paksa presents *El descanso de Loretta* (Loretta's Rest), an abstract, psychedelic piece based on the aesthetics of computer screen savers. In *Tenis* (Tennis, 1997), she returns to figurative imagery to formulate a critique of power relationships in terms of competitiveness.

To top off this historical overview, the video *La brutalidad de los hombres* (The Brutality of Men, 1992) by Anna-Lisa Marjak, deserves special mention. Its black and white images show a struggle between two individuals that becomes a symbol for competition, egotism and malice. Scenes that are stripped clean in formal terms transform the fight between these beings into an image of power relationships, with a synthesis seldom attained in works from this period.

The Second Generation of Video Artists

A new crop of video makers appearing on the scene begins to take shape in 1992. They set out on a path that has already been cleared, easily gaining access to the exhibition circuit, prizes, grants and subsidies. Not all of them begin working at this time; some have already ventured into video, but it is at this point that they begin to gain notoriety, or that their production receives a renewed push forward. Among these authors, we can name Marcello Mercado, Iván Marino, Silvina Cafici, Arturo Marinho, Pablo Rodríguez Jáuregui, Sabrina Farji, Jorge Castro, Julio Real and the duo David Oubiña and Jorge Macchi.

In spite of his scant production, Julio Real is the author of an essential work in Argentine video art, *Primero lo nuestro* (First, What is Ours, 1994). The work takes its title from a well-known advertising campaign to promote tourism, and it is based on images of nature violently drowned out by electronic noise. By way of this simple procedure, Real questions the official perspective of national identity for being

based on such touristic clichés at the same time that the natural settings this identity is founded upon are left unprotected. Marcello Mercado is the creator of very singular works. In his videos, constant references to mutilated bodies, psychological deviations and different forms of physical and moral violence speak of a sick, perverse society, founded on repressive social discourse. One of his most well-remembered works is *El vacío* (The Void, 1994), in which images from a surgical operation confront records of anonymous bodies in a morgue, a preacher's heated sermon and various religious symbols in order to denounce an existential void that strikes powerful blows on the individual and social body. In 1996, he begins an ambitious project that continues well into the 21st Century: it is to transpose *Das Kapital* (Capital) by Karl Marx into electronic images.

Iván Marino feels a similar attraction to psychological disorders, although his work is less extreme. He prefers documentary records – generally in black and white – in real time and with slowed down images, which makes his pieces contemplative and meditative even if the reality they portray is hardly pleasant to see. In *Un día Bravo* (A Tough Day, 1994), he shows the defenselessness of the state of senility by harassing his elderly aunt with the camera until penetrating her most intimate recesses. *Über Die Kolonie* (1997) focuses on children confined in a prison reform institution, while *Letanías* (Litanies, 2000) and *En el reino del sueño de la muerte* (In Death's Dream Kingdom, 2002), take the situations recorded in a women's insane asylum as their point of departure.

With *Algunas mujeres* (Some Women, 1992) Sabrina Farji gains notoriety in Argentina's video art circles. This piece is based on the experiences of a group of people during the military dictatorship, played by famous actresses. Her proposal is more political than experimental, although it does explore how to destabilize the account's narration. Her production advances in-

termittently, but she keeps one constant, always working within the parameters of political reflection. Silvina Cafici's production can become somewhat more hermetic at times, perhaps due to the literary, philosophical and artistic references she employs. In *Perder (el) tiempo* (Losing time, 1996), all these factors converge in a very precise way to formulate poetic reflections on time and how it unfolds. In *Heroica* (Heroic, 1999), produced jointly with Gabriela Golder, her interest is in social and anthropological issues. The video is based on the story of four Peruvian women who work as housekeepers in Argentina. In a simple choreography executed on a building terrace, the women symbolically appropriate their surroundings in a way that entwines their personal stories with that of the territory where they eventually wind up living. Fleeting instants make up *Transatlántico* (Transatlantic, 1992), a video by Arturo Marinho. Recorded on deserted highways and in real time, it is a concatenation of practically still images in which nothing seems to happen until a distant sound, a shadow, or an imperceptible trace of something alters the static nature of the shot. In other pieces, Marinho explores the construction of fragmented accounts based on images that come from different sources. These narratives are symbolic in nature, although in one prize-winning piece titled *Perdido y encontrado* (Lost and Found, 1998), he uses a real event – an airplane disaster – as the point of departure in order to manifest a personal view of life's final instants. Pablo Rodríguez Jáuregui is one of the most outstanding artists in the field of Argentine animation. His productions circulate in video art festivals before passing on to television. His earliest works are animations done in relatively traditional formats, based on short stories. Once he incorporates digitalization, Jáuregui explores electronic collage, appropriating different images and audiovisual fragments with a preference for television series and B movies. In his *Capitán Cardozo* (Captain Cardozo, 1995)

series, he elaborates a saga featuring a couple of somewhat clumsy heroes, full of tongue-in-cheek references to classic cinema and TV shows. From the city of Córdoba, Jorge Castro has gained reputation with tapes that combine electronic image manipulation – distortions, repetitions and colorizing – and repetitive music and dance or performance, like *Instalaciones circulares mercurio* (Circular Mercury Installations, 1994) and *Tabla esmeralda* (Emerald Tablet, 1995). In his use of digital imagery, the degree of manipulation begins to increase to the point where the image is practically annulled, reaching abstraction. Casto pursues advanced studies in software design and manipulation in the United States, exploring the joint handling of image and sound in real time.

This group of artists is accompanied by a wave of new creators whose work takes diverse directions. Camilo Ameijeiras is not only a practitioner but also an outstanding promoter of Argentine video art, first with the *Zoo Video* series – which he organizes jointly with Aldo Consiglio at the Centro Cultural Recoleta – and then with *Amianto Video* (Asbestos Video), a new series he and Fabio Guzmán establish at the same institution. Following occasional documentary productions, Luis Campos directs his full attention to video art with *Boleto multa* (Ticket Fine, 1993), which tells the story of a rape aboard a bus filtered through a Sergei Eisenstein aesthetic. His work moves rapidly toward video installation, and he is one of the most notable artists working in this vein, along with Carlos Trilnick and Gustavo Romano. Other leading figures of this time are Leonardo Ayala, Alejandro Sáenz and Flavio Nardini.

Institutionalization. New Video Art Makers

In 1994, *Buenos Aires Video* is turned into a competitive exhibition, with monetary prizes to encourage production. This is one more incentive that is added to the grants for artistic creation and scholarships for residencies at impor-

tant international institutions offered by the National Endowments for the Arts and Antorchas Foundation. Young artists accordingly find their opportunities for producing works and the possibility of seeing them circulate multiplied. They begin to travel and accumulate scholarships and works that increase their prestige and to achieve recognition in their field. At the same time, the National Museum of Fine Arts begins to amass their collection of Argentine video art (1997), and several institutions focus on expanding their media libraries with national video pieces. The most widely acclaimed artists show their work in galleries and even begin to sell their works to collectors, although this privilege tends to be reserved for those creating video installations. Some changes in production techniques have an impact on the works made during this period. The increasingly frequent use of the computer as an editing and image handling tool leads to greater creative possibilities and independence for experimental artists, freeing them from the editing tables designed for more traditional labor (publicity, television and documentary work), where huge sums of money are consumed when long hours are dedicated to experimental explorations. Using a computer in their own home, many creators are able to invest more time in their work, obtaining better results at a much lower cost. Video's digitalization also provides an incentive for more intense work with image and sound, simultaneous handling of different audiovisual layers and pushing vertical montage even further by appropriating material from the most diverse sources: public records, film, television, music, photography, advertisement, sound effects, texts, different symbols and icons, art history and an endless etc. Nevertheless, many video makers keep to their style, and even highlight the properties of analog production, sometimes with nostalgia. Mid-way through the nineties, there is a surge of interest in Super-8 film and some artists use it as base material for their videos.

However, the introduction of the computer has a contradictory effect. While on the one hand it encourages independent production, on the other, it tempts creators to explore its own aesthetic qualities, leading many to abandon video to dedicate themselves exclusively to digital art, net.art (works that use the Internet as their support) or artistic CDs. This trend extends even further at the end of the century but does not replace video production entirely, given that it already has an ample, well-oiled distribution circuit while digital production yet remains somewhat marginal. Another particularity of this period is that many artists are coming out of Buenos Aires' quickly multiplying number of film and video schools. Widely recognized artists are now teaching (La Ferla, Fried, Lascano, Groisman and Trilnick), encouraging students' access to experimentation with the audiovisual universe. Among the most notable figures to emerge from this situation are Gabriela Golder, Andrés Denegri, Sebastián Ziccarello, Camilo Ameijeiras, Ian Kornfeld, Gregorio Ancho and Sebastián Díaz Morales. In the city of La Plata, a group of authors establishes a local movement without institutional ties that is of outstanding relevance: Gastón Duprat, Mario Chierico, Adrián De Rosa and Federico Mércuri. In Rosario, Gustavo Galuppo stands apart as an almost solitary figure, although many notable artists, such as Iván Marino, Pablo Rodríguez Jáuregui and Arturo Marinho have come from this city. Gabriela Golder has a successful international career, moving between single-channel video, video installation and net.art with ease. One of her first videos, *Lettre 1* (Letter 1, 1996), presents repetitive images of galloping horses while a sensual voice tells the story of a princess and a group of knights. Following several residencies, her work diversifies. In 2002, the video *Vacas* (Cows) has a great impact abroad and wins several prizes in different worldwide festivals. The piece is based on manipulating a sensational news item appropriated from television: an ac-

cident involving an overturned cow-transport truck and the subsequent spectacle of a group of people butchering them on the spot to take some portion home to their families. The shots are slowed down and chromatically altered to the point of becoming truly plastic images that recall a Goya aesthetic. During the years that follow, Golder turns toward investigating different social contexts. In 2006 she intervenes the Palacio de Correos (Central Post Office) with *Reocupación* (Re-employment, 2006), a high impact video installation based on unemployed people's testimonies.

Andrés Denegri's work arises from minimal excuses that are sometimes narrative and at others more formal in nature. *Yo estoy aquí, colgado de la ventana* (Here I Am, Hanging Out the Window, 1998) is based on a poem; a photograph is the point of departure for *Cuando vengas vamos a ir a comer a Cantón* (When You Come We're Going to Canton to Eat, 2001). During the late nineties he explores new forms of documentary narrative, approaching what has come to be known as *authored documentary*, in other words, a format based on registering reality but without purporting to present an objective view of the world; it presents a highly subjective vision instead. Today, he carries out ambitious installations involving pieces made in Super-8, 16 and 35 mm film. Along these same lines of authored documentary, we cannot fail to mention Hernán Kourian. His video *Áreas* (Areas, 2000), probes into life in the countryside with an incisive and apparently impartial viewpoint, portraying its singularity and severity. The images are shown in real time, without alterations and using direct editing, which emphasizes the potency of the actions recorded and submerges the viewer in the sometimes rough everyday tasks carried out by a group of people in a rural setting.

Ian Kornfeld had a brief encounter with video art before dedicating himself completely to his band, *Pornois*. In it, he also experiments with electronic images that accompany the music

during their concerts. Sebastián Ziccarello is the author of *1.Elipse* (1. Ellipse, 2000), a striking video in which the image of the police repressing a young man endlessly repeats, with slight variations. Planned as an experience that is not just visual but practically physical – through the use of an irritating sound emitted at high volume – the piece very slowly unveils its content, creating a sensation of oppression and anguish that grows worse at a continual, unstoppable rate.

Beginning with his very first incursions into video art, Gastón Duprat has imposed a style entirely his own. His pieces tend to work based on a minimal situational setup, with manipulated images that are nonetheless austere, so much so that at times they approach abstraction. This synthesis culminates in *Camus* (1995), a video minute based on a story by Albert Camus where a character narrates the plot in a non-dramatized fashion while texts and images that refer to the language of video unfold in the manner of meta-text. He is awarded the First Prize at *Buenos Aires Video VIII* for this piece. From that point on, he intensifies his work with electronic images, taking on longer productions that still maintain the same level of care in formal terms. After he and Mariano Cohn become associates, they produce a notable group of works such as *Circuito* (Circuit, 1996) and *Enciclopedia* (Encyclopedia, 2000, jointly with Adrián De Rosa), among others. Duprat and Cohn then launch into television with the program *Televisión Abierta* (Open Television) – which generates widespread repercussions, broadcast on Channel 2 – and they develop the *MuchMusic* channel's image with separators, programs and characters. Today, the duo is dedicated to filmmaking.

The most evident previous references in Gustavo Galuppo's work are to film, although the personal atmospheres he creates in his videos make these references somewhat relative. In *El diablo vino a Tucson* (The Devil Came to Tucson, 1998), he builds an oppressive scenario with notably expressionist traits, inhabited by a

sinister doll. In other productions, the cinematic references are even more explicit, where fragments of film are used; this is the case in *Teoría de la deriva* (The Theory of Drift, 2000) and much of his later work. Gregorio Anchou makes tapes that openly allude to North American post-War experimental films; for example, *Supositorios de LSD* (LSD Suppositories, 1994) clearly shows the author's admiration for Kenneth Anger's movies. He then turns to producing very direct film involving genre activism in pieces like *Safo* (Sappho, 2003), *La peli de Batato* (Batato's Flick, 2011) and *Heterofobia* (Heterophobia, 2015).

With a restrained, immediately recognizable aesthetic line, Ricardo Pons creates a body of work that delves into Argentine identity, its peripheral reality, its yearning for power and its unfinished dreams. Following an homage to the canine precursor of space travel with *Laika* (1997) and meditating on the world by way of texts by Baudrillard in *Metáfora de un crimen perfecto* (Metaphor for a Perfect Crime, 1997), Pons focuses on local conflicts in *ADN(i)* (DNA(i), 1999), *Sudtopía* (Southtopia, 2000), *La tierra* (Land, 2000) and a series of videos in which he analyzes the Peronist government's grand technological projects – construction of the *Pulqui* airplane and developing nuclear energy – as metaphors for an Argentina that tried to follow in the path of world powers without success.

Carlos Essman, Rubén Guzmán, Javier Sobrino and the Fosa Group are other protagonists in this era of enthusiasm in Argentine video art. Essman works in association with poet Daniel G. Helder; with poetry as the point of departure, he develops ingenious juxtapositions between words and images in pieces like *Poesía espectacular film* (Spectacular Poetry Film, 1995) and *Sardinas* (Sardines, 1997). Rubén Guzmán examines and questions image supports, experimenting with many different materials as the basis for videos that tend to reflect on philosophical or literary themes. The Fosa Group works

with video records of their own performances. One member of the group, Javier Sobrino, continues with his own personal production based on invented languages.

Special mention must be made of a genre that first gathered force in 1995, with the creation of the International Video Dance Festival. This mode of working has its debut in Argentina with the First Video Dance Workshop for Choreographers delivered by Jorge Coscia in 1993. The first productions in this genre emerge from this event: *Tembolor* (Tremor, 1993) by Silvina Szperling, *Asalto al Patio* (Attack on the Patio, 1994) by Margarita Bali and *El Banquete* (The Banquet, 1994) by Paula de Luque. The person who most consistently pursues this vein is Margarita Bali. In her videos, the profuse effects that typically appeared in her early works are gradually pared down to reach a perfect synthesis between dance and image in pieces like *Agua* (Water, 1997) and *Arena* (Sand, 1998). In addition, Bali is one of the principal promoters of *multimedia dance*, where live dancers interact with pre-recorded images, a tendency in which Susana Szperling also produces outstanding work.

Video among the Visual Arts

The place that video art occupies in history has always been ambiguous. Although it comes into being in spaces designated for the visual arts – in fact, it is born in an art gallery – by the eighties it had gained enough autonomy to see the configuration of spaces specifically dedicated to exhibiting it. However, it would be more accurate to say that its place has always fallen mid-way between these realms, depending on what each one has to offer.

During the nineties, video acquires a more active role in the universe of the visual arts. For several reasons, large-scale contemporary art shows begin to show a preference for it: this is due to its spectacular nature, its use of a language accessible to the general public – already trained by cinema and television –, its attractiveness to young artists,

its novelty in museums and galleries – in which it is increasingly common for standard exhibition conditions to include video projectors and DVD players, etc. –, for its acceptance in commercial circles, and for the influence wielded by the artists who have historically worked with the medium. It is irrefutable that by the early nineties, no exhibition was considered to be truly contemporary if it did not include some piece in an electronic format, with video installations as the favorite for their ability to hold viewers' attention in a space, watching a flow of images.

Argentina also takes part in this tendency. As early as 1990, Jorge Glusberg and Laura Buccellato organize an exhibition at the National Museum of Fine Arts titled *Videoarte Internacional* (International Video Art), including ten video installations, presented along with a program of various single-channel videos from different parts of the world. From then on, videos often appear in local shows. In 1993, Daniel Capardi organizes another large-scale exhibition of video art, *El día electrónica* (The Electronic Day), held at the Museo Emilio Caraffa in Córdoba, while in Tucumán, Ana Claudia García exhibits her first video installation, *Marcar* (Marking) in 1993. These productions propagate throughout the national art circuit by way of these initiatives. In Buenos Aires, there are many spaces that host this kind of work: the Instituto de Cooperación Iberoamericana, the Fundación Banco Patricios and the Casal de Catalunya, among others. The Centro Cultural Recoleta has its grand exhibition of electronic art in 1998, when Ximena Caminos and the author of these lines jointly organize *Arte Siglo XXI* (21st Century Art).

In just a few years, the production of video installations grows considerably. In its earliest manifestations, the presence of this medium is limited to television screens, which are the only devices that allow artists to incorporate electronic images in a given space. In 1994, however, projectors begin to appear, allowing the use of

electronic images to expand and to occupy an entire exhibition space. Later, multiple screens are used to create all-enveloping spaces, electronic environments that completely submerge the public in the audiovisual medium.

Gustavo Romano is one of the artists who explore this format the furthest. His installations tend to be simple devices with a single image prolonged over time, as is the case in *Huella* (Fingerprint, 1996), a hanging screen that shows a fingerprint that slowly mutates, or *Lighting Piece* (2000), which shows the image of a lit match that burns without ever being consumed. Luis Campos, on the other hand, frequently uses images that are multiplied on different monitors. In his piece *El ego-sillón videográfico* (The Videographic Ego-Easy Chair, 1994), he obliges viewers to sit in an easy chair made of monitors, reproducing their image to an extreme and confronting them with it. In a later installation in Filo Gallery, a group of television sets show a man running repeated various times as a tribute to Eadweard Muybridge's photography.

Marta Ares dedicates special attention to the context in which her videos are shown. In one version of *Entonces, la piel se derrama...* (So, Then, the Skin Spills Out..., 1995), the video is shown on monitors situated in front of mats filled with paraffin; in *Corporal dilación* (Corporal Dilation, 1994), viewers must lay down on a metallic floor in order to see the video, which is projected onto the ceiling of the space. On other occasions, Ares intervenes the television sets the videos are shown on with colored stones or fabric. Silvia Rivas utilizes electronic images to give shape to perceptions of time. Her investigations reach a culminating point when she presents a mega-exhibition, *Notas sobre el tiempo* (Notes on Time, 2001), held at the Centro Cultural Recoleta. It includes different video installations and is very likely the largest solo show to be presented in this format in Argentina at that time. The Ar Detroy group also exhibits some monumental pieces during that period, such as

El reflejo de lo invisible (Reflection of the Invisible, 1998) and *Un acto de intensidad* (An Intense Act, 1999), two video installations involving five giant screens based on performance pieces, presented at the Museum of Modern Art in Buenos Aires.

In the late nineties, a large number of visual artists turn to producing electronic works. These include: Andrea Juan, Gabriela Francone, Mara Facchin, Karina Peisajovich, Augusto Zanela, Matilde Marín, Liliana Porter and Alicia Herrero, to mention just a few.

Incursions into the Digital Universe

The final years of the 20th Century are witness to a veritable revolution in terms of electronic audiovisual production media. Computers become widespread and the arrival of the Internet and digital supports open the doors to a previously unimagined realm of aesthetic exploration and experimentation that many artists decide to launch into. The speed with which these changes occur makes the lifespan of many formats ephemeral at best. This is the case for the *authored CD-rom*, which barely resists the advent of the World Wide Web and the possibility it offers for global distribution. However, it does function as the vehicle for some interesting works, such as *Buenos Aires interactivo* (Interactive Buenos Aires) by Camilo Ameijeiras and Diego Margarit; *Sacerdotes y profetas* (Priests and Prophets) by Mónica Jacobo; *Tal vez mañana* (Perhaps Tomorrow) by Martín Groisman; *Shifters*, by Gustavo Romano and Juan Moreira by Carlos Trilnick.

The arrival of the Internet encourages artists to immerse themselves in its immaterial distribution. Almost immediately, there are two projects that inhabit virtual space: *Arteuna* (1996) is a website that proposes to be a hub of information on technological art in Argentina, directed by Anahí Cáceres, and *Fin del mundo* (1996) is an arena for investigation into net.art and a platform for producing pieces in this format, jointly

created by Gustavo Romano, Carlos Trilnick, Belén Gache and Jorge Haro. From the moment it appears, Romano begins to explore the artistic possibilities of the Internet. In 1996 he made the first work for this medium, *Mi deseo es tu deseo* (My Desire is Your Desire), where he builds the web pages of a digitally created man and woman, each with their respective e-mail address, awaiting the response of those navigating the web. All kinds of messages and proposals immediately arrive, constructing a mapping of sorts of all the vagabond desires floating about in virtual space. In 2000 he produces *Hiperbody*, a site showing schematic images of a masculine body and a feminine one, where clicking on different parts leads to related Internet pages. Both works reflect on the body, desire and identity issues. Among the other artists who also explore this support during the nineties, mention can be made of Fabio Doctorovich, Wili Peloché, Horacio Zabala, Daniel Micaelli, Jorge Castro, Belén Gache, Jorge Haro, Dina Roisman and Anahí Cáceres, among others.

Digital technology only begins to become relatively stable at the outset of the new millennium. It is then that interactive installations, generative pieces, telematic projects, robots and other creations involving sophisticated technological developments make their appearance. The artists who made a timid approach to this world during the nineties now constitute the forerunners, cultivating the fertile territory of artistic productions yet to come.

(Endnotes)

1 Bayley, Edgardo, et.al. "Inventionist Manifesto", originally published in: *Revista Arte Concreto*, N° 1, Buenos Aires, August 1946.

2 "Madí Manifesto", originally published in: *Revista Madi Mensor*, N° 0, Buenos Aires, 1947

3 Ibidem.

4 For example, in: Popper, Frank. *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Abrahams, 1993, p.17.

5 The *Torre de América* was designed by César Jannello and Gerardo Clusellas.

6 For more information about this work, see: Alonso, Rodrigo. "La Feria de América y su legado", in Quiroga, Wustavo (ed.). *Feria de América: vanguardia invisible*. Mendoza: Fundación del Interior, 2012.

7 Kosice, Gyula. "La aclimatación gratuita", originally published in: *Arturo. Revista de arte abstracto*. Buenos Aires, 1944.

8 The hydrosatial city is not only a new architecture; it projects new ways of life inside it. There is a "Place for the unimaginable through personal and collective jubilation", another for "Intermittent vacations", and another "anti-miraculous for affordable miracles". See: Kosice, Gyula. *500 lugares para vivir. La ciudad hidroespacial*. Buenos Aires: Akián, 2010.

9 Francisco Sobrino was born in Guadalajara, Spain, but he lives and study in Argentine until his final move to Paris in 1959.

10 GRAV. "Assez de mystifications". Pamphlet distributed during the *II Biennale de Paris* (1961), reproduced in *GRAV. Stratégies de participation* (exhib.cat.). Grenoble: Le Magasin, 1998, p.71

11 Ibidem

12 Uribe, Basilio. "Introducción", in *Materiales, nuevas técnicas, nuevas expresiones* (exhib.cat.). Buenos Aires: Museo Nacional de Bellas Artes, 1968.

13 For more information on this subject see: Longoni, Ana. "Investigaciones visuales en el Salón Nacional (1968-1971): la historia de un atisbo de modernización que terminó en clausura", in Penhos, Marta; Wechsler, Diana (coord.). *Tras los pasos de la norma*. Buenos Aires: Archivos del CAIA; Ediciones del Jilguero, 1999.

14 Costa, Eduardo; Escari, Raúl; Jacoby, Roberto, "Un arte de los medios de comunicación" (manifiesto), in Massota, Oscar. *Happening(s)*. Buenos Aires: Julián Álvarez, 1967.

15 More information about the presentations of oral literature can be found in: "Hagamos una

obra de arte", *Primera Plana*, November 1, 1966.

16 More information about these two happenings can be found in: Masotta, Oscar. "Después del pop: nosotros desmaterializamos", in Masotta, Oscar. *Conciencia y estructura*. Buenos Aires: Corregidor, 1990.

17 Quoted in Herrera, María José. "En medio de los medios. La experimentación con los medios masivos de comunicación en la Argentina de la década del 60", in FIAAR. *Arte argentino del siglo XX. Premio Telefónica de Argentina a la investigación en Historia de las Artes Plásticas*. Buenos Aires: FIAAR, 1997.

18 The Project involves different activities and strategies. At first, a group of artists goes to Tucumán to investigate the situation and establish contacts. In a second travel, a larger group along with technicians and reporters raise information, realize surveys and interviews, and document the streets, neighborhoods, and industries. At the same time, in Rosario, there begins a campaign with posters and street paintings based on the word "Tucumán", and then, on the phrase "Tucumán Arde". Using all these materials, the artists build up a multimedia exhibition at the Workers' House in Rosario, under the name of *First Biennale of Avant-Garde Art*. Within this context, the images and oral testimonies are shown, films are projected, and some gestures related to the province's situation are developed, as serving bitter coffee during the opening to point out the sugar mills problem. See: Longoni, Ana; Mestman, Mariano. *Del Di Tella a "Tucumán Arde"*. *Vanguardia artística y política en el '68 argentino*. Buenos Aires: El cielo por asalto, 2000.

19 Avant-garde artists from the CGT Committee for Artistic Actions, "Buenos Aires Statement", quoted in Longoni, Ana; Mestman, Mariano, *op.cit.* p.195

20 For more information about this work see: *Marta Minujín. Obras 1959-1989* (exhib.cat.). Buenos Aires: MALBA, 2010, p.74.

21 For more information about this work see: Longoni, Ana; Carvajal, Fernanda (comp.). *Minuphone 1967-2010*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2010.

22 For more information about this work see: Alberro, Alexander. "Media, Sculpture, Myth", in Falconi, José Luis; Rangel, Gabriela (ed.). *A Principality of Its Own. 40 Years of Visual Arts at the Americas Society*. New York: Americas Society, 2010, pp.163-167.

23 For more information about this work see: *David Lamelas. A New Refutation of Time* (exhib.cat.). Düsseldorf: Richter Verlag, 1997, p.86.

24 Krauss, Rosalind. "Video: The Aesthetics of Narcissism", *October*, 1, 1976, pp.50-64.

25 The research group that directed this experience was composed by sociologist Eliseo Verón, analyst and psychiatrist Carlos Sluzki, writer Carlos Peralta, and the architects Héctor Compaired and Silvio Grichener, with the assistance of composer Francisco Kröpfl in the sound design. For more information about this see: *Panorama*, Buenos Aires, N° 62, June 25, 1968.

26 Quoted in: Romero Brest, Jorge. *Arte visual en el Di Tella*. Buenos Aires: Emecé, 1992, pp.164-5.

27 Glusberg, Jorge. "Argentina Inter-Medios", in *Argentina Inter-Medios* (exhib.cat.). Buenos Aires: CAYC, 1969.

28 Burnham, Jack. *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century*. New York, Brazilier, 1968.

29 Burnham, Jack. "Systems Aesthetics", *Artforum*, Vol. 7, N° 1, September 1968.

30 There is another important antecedent to the introduction of systems in the art of the seventies: the exhibition *Systemic Painting* (1966), organized by Lawrence Alloway at the Guggenheim Museum in New York. See: Alonso, Rodrigo, "Sistemas, acciones y procesos. 1965-1975", in *Sistemas, acciones y procesos, 1965-1975* (exhib.cat.). Buenos Aires: Fundación Proa, 2011.

31 CAYC, GT54, 28-6-71.

32 The term "video art" evolve slowly along the seventies, coexisting with another, "video by artist". In the origins of video, there is no difference between an experimental piece and another one simply made by an artist.

33 Between 1974 and 1978, Jorge Glusberg organizes ten International Video Festivals in the following places: Institute of Contemporary Art, London (1974), Espace Cardin, Paris (1975), Palazzo dei Diamanti, Ferrara (1975), CAYC, Buenos Aires (1975), International Center of Culture, Antwerp (1976), Museum of Contemporary Art, Caracas (1976), Fundación Joan Miró, Barcelona (1977), Continental Gallery, Lima (1977), Museum Alvar and Carmen Carrillo Gil, México DF (1977), Sogetsu Kaikan, Tokio (1978).

34 Taquini, Graciela. "Una memoria del video en Argentina", in *Buenos Aires Video* (exhib.cat.). Buenos Aires: Instituto de Cooperación Iberoamericana, 1993.

35 The last two were co-created with Sabrina Farji.

--- Towards a Genealogy of Argentine Video Art ---

Recounting a still fragmentary history¹ means facing a number of uncertainties. It also entails making way for a necessary and inevitable revision of the past. Each new account multiplies – or should do it – perspectives, hypotheses, and interpretations; each new context of reception brings a semantic and narrative challenge, one that I hope to be able to tackle in these pages. While I have addressed the history of video art in Argentina on other occasions,² the socio-cultural context in which that history has ensued is – as I see it today – much broader than the one I have described elsewhere. The new approach put forth here is geared to that broader context.

The Modernizing Impulse

All over the world, the sixties was a decade of deep transformations. In Argentina, it witnessed periods of military rule followed by periods of constitutional government, a certain economic bonanza and an intense industrialization, the allure of consumer society and a growing awareness of its social and political consequences. The country was experiencing a period of growth in all areas, including the intellectual and artistic spheres. The developmentalist policy pursued by the governments in power in the early sixties imposed a modernizing discourse that attempted to place Argentina among the most powerful countries in the world. On the economic basis of agro-exports – increased by the recovery of Europe after World War II – and greater industrial activity, the nation prepared to build a solid position in the newly global economy of the re-united world.

This meant, among other things, a much more fluid interchange with the rest of the planet. In the approaching world of communications, Argentina detected the opportunity to overcome the isolation it had suffered due to its distance from major political and economic centers – an isolation that benefited the country during the years of the great wars. This situation was felt particularly keenly in the country's metropolises,³ which were the first – indeed, perhaps the only – places to evidence these changes.

Deep institutional and aesthetic innovations took place in the field of culture. New voices with proposals that attempted to revolutionize creative practices emerged in almost all areas of the arts. Though inspired by European film, “new Argentine cinema” had an undeniably local bent;⁴ an emerging current of playwrights transformed Argentine theater with experimental works that reflected on increasingly bourgeois urban life.

A similar process was taking place in the visual arts. In a brief time, artists absorbed the aesthetic trends of the post-World War II era. Strains of art informed by science and technology, such as

Op art and Kineticism, were widely embraced.⁵ In happenings and performances, the focus of art shifted from objects to actions and processes. The death of painting was declared in an atmosphere of widespread euphoria where art was identified with life.⁶ This shift ensued in a very specific institutional framework whose epicenter was the Di Tella Institute, an organization geared to artistic production and social research funded by an Argentine industrial enterprise (Siam - Di Tella) as well as foreign foundations, mostly based in the United States.⁷

The Di Tella Institute was the main engine of a modernizing discourse in the arts and an important advocate of dialogue between artistic production from Argentina and the rest of the world. It organized an international prize in which the most eminent artists of the time – Jasper Johns, Robert Rauschenberg, Pierre Alechinsky, Arman, Kenneth Noland, Takis, Frank Stella, and many others – participated alongside local ones; the jurors were influential theorists, such as Clement Greenberg, Giulio Carlo Argan, Pierre Restany, Lawrence Alloway, among others. The prize not only brought the best art from anywhere on the planet to Buenos Aires, but also granted Argentine artists fellowships to further their studies in Europe and the United States, thus enabling them to come into contact with the international scene. Indeed, this would modify the careers of a great many, as well as their conception of artistic practice.

The Di Tella Institute was equipped with state-of-the-art technology. Its laboratory for musical research was one of the most advanced in the region and it possessed the most recent electronic devices. Similarly, at the Di Tella's theater, traditional sets were often replaced by projections of still and moving images. It was in this unique context that the first works of video art were produced in Argentina. Here as elsewhere, these experiences predated widely available video technology. They consisted mostly of research using electronic images that evidence the

interest that those images were arousing as the heralds of a new art.

The Electronic Image, Between Social Utopia and the Utopia of the Media

As technical and aesthetic reality, the electronic image predates the video technology with which it is identified in the visual arts. It came into being in the twenties and thirties with early experiments in television – an environment conducive to visual creation. However, since television was co-opted by the mass media industry, early aesthetic research using the electronic image did not ensue until much later, becoming widespread with the advent of portable video recording devices.

After several years of experimental broadcasting, television was officially born in Argentina in 1951, more precisely on the day commemorating the popular uprising that had brought General Juan Domingo Perón to power six years before. Nevertheless, it was not until the sixties that television was central, as TV sets became commonplace in homes and the private sector began to understand its communicational power. Artists responded to the spread of television with a combination of euphoria and distrust. On the one hand, they celebrated television's technological innovation, artistic potential, and ability to intervene in everyday reality at a time when art was concerned with becoming part of life. On the other, artists were largely mistrustful of television's social intentions and of the political interests behind its development and dissemination as well as its ability to manipulate information, opinion, and reality. Television, and the mass media in general, reached its height in a social climate marked by political discourses torn between the concern with the globalization of the media – often understood as part of the advance of imperialism – and the utopia of independence furthered by the recent triumph of the Cuban revolution. In Argentina, like much of Latin America, the advent of television to so-

ciety at large – and to the art circuit in particular – was by no means innocuous.

According to Andrea Giunta, “Many of the events that took place in the sixties can be understood on the basis of two discourses – a modernizing discourse and a political one – that would come to be antagonistic. Both formulated a radical vision of the future: the effort to delineate a technological and universalist utopia versus a socialist utopia inscribed in the epic saga of Latin America”⁸ Though Giunta calls the second discourse “political,” the first is no less so. Indeed, at times, the division between the two would not be as clear-cut as this quote seems to suggest.

Though television was at the center of the pioneering works of video art in Argentina, its status was ambiguous: at times it was seen as an instrument of revolution; at others, as a suspicious and manipulating medium.

The first Argentine artwork to make use of the electronic image was *La menesunda*, an installation-environment-labyrinth made by Marta Minujín and Rubén Santantonin at the Di Tella Institute in 1965.⁹ Minujín had used television one year earlier for a happening at the studios of Channel 7 entitled *Cabalgata* (Cavalcade, 1964). In that work, the artist burst into the studios during the broadcast of a program. With her came a truck full of mattresses, chickens, and paint, along with a rock band tied up with adhesive tape and a group of bodybuilders bursting balloons as they roamed about the studio audience. Aired live, this performatic audiovisual delirium was the first artistic intervention produced specifically for television in Argentina.

La menesunda formulated a passage through rooms that housed startling situations in which viewers played a leading role. After walking down a hallway surrounded by neon lights, visitors would come upon a group of television sets in which they could see their own image along with a simultaneous TV broadcast, thus becoming part of the mass media's audiovisual flow.

While that experience was surprising, it was just the first of other – no less unusual – experiences to take place in a series of rooms: in one, viewers (or users?) would come upon moving walls; in another, makeup would be put on their faces; in another, they were met by reflecting walls and confetti blown by electric fans to then enter a cold store that they could only leave after discovering the number to be dialed on a giant phone. The scandalous *La menesunda*, which received a great deal of coverage in the press, was the most successful work ever exhibited at the Di Tella Institute and probably the most successful work in the history of Argentine art. Throngs of people lined up to get in; this was the first time the general public visited an avant-garde art venue. The piece, then, accomplished its objectives, mainly to go beyond institutional boundaries and make art part of life. The role of television in this unusual event differed from its usual role. In *La menesunda*, the television device was rid of its commercial functionalism to give shape to an atypical and vital experience. While that displacement was not formulated in terms of a specific political position, it displayed the perhaps naive hope that television could be diverted to less private and utilitarian ends. It indisputably articulated a certain utopia of the media that would be repeated in other areas of culture by artists who demanded the appropriation of them in order to open up new channels of expression and raise consciousness.¹⁰

The next year, Marta Minujín set out to produce an even more ambitious technological environment, this one focused exclusively on the mass media. The work was a part of an international happening entitled *Three Country Happening* (1966) planned with Allan Kaprow and Wolf Vostell. According to the original proposal, each of the participating artists would design a happening and the three projects would be produced simultaneously in Berlin, Buenos Aires, and New York. Due to the technological complexity of Minujín's project, neither Kaprow nor Vostell

was able to follow through on the original plan; the Argentine artist was the only one to accomplish that feat.¹¹

Minujín's contribution, called *Simultaneidad en simultaneidad* (Simultaneity in Simultaneity, 1966), contained two parts, one carried out in the homes of previously selected individuals and the other in the auditorium of the Di Tella Institute. The first reached the viewer in a private setting and the second in a public space. Both parts challenged the notions of the private and the public by reflecting on the ability of the mass media to dissolve the difference between them. Just as television or radio signals go through the walls that separate interiority from social life, Minujín's actions brought down boundaries, even the ones around the art institution.

For *Invasión instantánea* (Instant Invasion), the artist contacted a group of people that lived alone and had a television set, a telephone, and a radio receiver; these individuals committed to being at their homes on October 24 at midnight, the time when the happening would take place. Before then, they had been photographed and filmed. Marta Minujín used these records, along with the material obtained at the Di Tella Institute as described below, to make a ten-minute-long television program to be aired on the day of the "invasion." The sound was intermittent since it had to be completed by two radio emissions broadcast simultaneously from two public radio stations. By means of images, the artist instructed the viewers to change their radio dial in order to complete the television broadcast. On the day of the invasion, participants saw their own images on their television sets. At the same time, they received telephone calls and telegrams that said "You are a creator" and "Look around." The whole thing lasted just ten minutes – long enough to shake up everyday media reception.

Simultaneidad envolvente (Enveloping Simultaneity) – a similar event, albeit on a more public scale – took place at the Di Tella Institute. Sixty media personalities were invited to the

Di Tella's auditorium on October 13 to participate in the experience. Participants were filmed, photographed, and interviewed as they walked into the venue individually. Each one was given a radio and asked to sit down in front of a television set that was turned on. This was the preliminary event. On October 24, at midnight, the same individuals were invited back to the auditorium; they were to wear the same clothes they had worn on the first occasion.¹² This time they saw their images projected on the walls of the auditorium and they heard the interviews in which they had taken part on speakers. They then sat down in front of the television sets with the radio receivers to their ears in order to see the same program as the "invaded" people were watching in their homes, a program that included their images and an audio track of the interviews. This part of the event lasted ten minutes, after which each participant went home.

The situations recorded on the first day were captured on film. When they were broadcast on television, though, they became electronic images. The videotape of the program was archived by the broadcaster, making this ten-minute public intervention the first work of single-channel video art in Argentine history.¹³ The work had enormous repercussions; it not only reached the participants in the event, whether at their homes or at the Di Tella Institute, but everyone who was tuned in to either Channel 13 – undoubtedly a great many people, since there was no cable television at the time – or the radio stations Excelsior and Libertad on that day at that time, regardless of whether those people were aware of the piece (a great many were since, previous to its enactment, it had been widely publicized in the press).

Minujín was fascinated by Marshall McLuhan's theories. Like him, she believed that the advent of the mass media was radically transforming the world and the perception of it. The new media were ushering in a new stage in the history of humanity, and it was the responsibility of artists

to investigate its aesthetic, social, and political implications. Minujín's position regarding the media is evident in her notes for the project. In one of them, she states, "Following the dictates of electronics, which is synonymous with simultaneity, we artists employ the properties of the media, taking root in them as creative audience not as producers of works. It is a question of pointing out to the consumer a change in environment of which he is unaware. Surrounded by a mercantilist power – government, art, education – the viewer feels mindless and defenseless as he is jockeyed around. This is because he lives in an environment constructed by a technology in transition [...] The environment produced by television, which has replaced the book as the primary medium of culture, is instant and enveloping. It trains our senses and unifies us as audience in a way that never happened with the solitary reader. It is by training our taste that we participate in this. Everything is reduced to immediate presentation as opposed to yesterday's interpretation of content [...] Environment means the set of conditions we are used to; medium is any extension of man that develops his senses and faculties. Each new medium constitutes a new environment [...] With this event, what we set out to do is point out the change in environment and facilitate new extensions."¹⁴ While the declaration conveys optimism about technology, it is not indifferent to its social implications. Thus, utopia and a critical position coincide in this and other technological works by Minujín.

The following year, Marta Minujín participated in the legendary Expo 67 held in Montreal. On that occasion, she raised the stakes by constructing a much more complex technological environment, one that, like the previous work, brought together electronic images, the mass media, simultaneity, technical sensoriality and information, and the public and private realms. To select participants for *Circuit (Super-Heterodyne)*, Minujín published a questionnaire in a

local newspaper, requesting some personal information – physical traits, beliefs, sexual orientation, etc. – from those who wanted to take part in the event. A computer placed the people in three groups according to like responses; those selected then participated in different situations while interconnected by radio receivers and closed-circuit television.

One of the work's instances entailed eight workstations made of mirrors, television sets, telephones, projections, and closed-circuit television cameras. Participants could see themselves in the mirrors and see the others on television sets and in projections. They could also communicate with one another via telephone and receive information about the other groups through speakers. In another area, forty television sets showed different television programs and provided information about the groups; three giant screens on the perimeters of that space showed the film *Citizen Kane*, images of the event taking place at the same time, and a television series. Another group outside the space was receiving information on the radio and providing Polaroid images that were immediately projected on the screens inside the space along with images of media personalities.

In this environment, communication technologies constituted a true habitat. Participants could perceive both their input on the construction of an environment rich in information and their contribution to a new sensoriality, one where images, sounds, lights, the noise of transmission, electronics, text, and so much technological paraphernalia come together to compose an audiovisual score without precedent. The work explored topics that would prove key to later electronic production such as interactivity, telepresence, surveillance, network, interfaces, and multimedia events.

From Sensoriality to Concept

From the perspective of their producers and proponents, the press, radio, television, and

computers were basically media of communication and information, that is, vehicles that convey messages from one point to another – even though, as Bertolt Brecht pointed out in his days, a message often goes from a single point to all other points.¹⁵ For artists, though, the media formulated new types of sensorialities and temporalities, unprecedented approaches to images and sounds, a field of aesthetic exploration that they sensed to be vast and fertile. Regardless of the informational content, a space of perception and of the senses open to exploration was what the new technologies contributed to the art world.

This was what David Lamelas explored in his *Situación de tiempo* (Situation of Time, 1967). The piece consisted of seventeen television sets tuned in to a channel with no programming – all the monitors emitted into the empty room where they were placed a throbbing light. The constant electronic sound did away with any temporal reference, giving rise to a perceptive continuum into which the viewer had to plunge until the rhythms of daily life faded. A sign in the gallery stated: “The viewer must remain for the 8 hours during which the exhibition remains open, to participate actively in time. Also of interest to the artist is the path from one screen to the next, being the same and at the same time different.” The installation furthered Lamelas' research into space and light,¹⁶ but included as well a specific technological reference that had repercussions for both the viewer and the institution. First, the immediately recognizable devices from the viewers' daily environment used in this installation were rendered strange and somewhat sculptural. Second, the work formulated a singular relationship with the space in which it was located – the Di Tella Institute – insofar as it used television sets manufactured by the company that sponsored the venue. Some years later, Lamelas stated, “I used seventeen television sets manufactured by the Di Tella industries, thus establishing a connection between Di Tella

as art institution and Di Tella as technological and industrial institution. Many failed to realize that I was bringing the two things together. The Di Tella Institute was showing as art a group of television sets that it had manufactured”.¹⁷ Benjamin Buchloh points out the political implications of this piece in an essay on Lamelas' work: “In a gesture of seemingly neutral self-reflexiveness, Lamelas ingeniously collapsed the corporate sponsor's technological contribution into a critical reflection on the structural changes occurring within the cultural institutions of the public sphere. This condition bestowed eerie evidence of the fact that the «sculptural» assimilation of media technology was inextricably bound up to a more fundamental transformation in the social economy of culture: namely that its traditionally guaranteed public and relatively autonomous functions, its institutions and exhibition spaces themselves, would eventually be restructured by the very *economic organization of corporate capitalism whose technological models* had already determined the morphology of cultural production. In its prognostic analysis of the inextricable fusion of the technological and the cultural object on the one hand and of the fusion of the principles of sociopolitical and economical organization with the institutional support system of culture on the other, *Situación de tiempo* anticipated the future (and by now fully realized) transition from a culture once situated and supported within the relative autonomy of the institutions of the bourgeois public sphere into the era of corporate culture, sponsorship, and control”.¹⁸ *Situación de tiempo*, then, was situated somewhere between a formal exploration of the media and a conceptualism geared to institutional criticism, between a willful interrogation of the aesthetic qualities of technology and a certain skepticism resistant to considering those qualities without taking into account the context. Regarding this, Buchloh states, “It is important to realize that Lamelas' embrace of the epistemes

of scientific and technological rationality did not in the least continue the aspirations of an earlier, futuristic moment when the fusion of technology and avant-garde ideology had assaulted bourgeois culture by defying historical experience and by abolishing culture's mnemonic dimensions [...] (this demonstrates) to what extent Lamelas' work of the late sixties that enacted this integration of the aesthetic and the technological, the fusion of the public and the corporate sphere, turned the media optimism of the twenties (or that of late sixties McLuhanism for that matter) into a deeply pessimistic, if not outright critical position”.¹⁹

This analytic and critical perspective was shared to varying degrees by other contemporary artists, among them Lea Lublin, who also ventured from the use of technology for the construction of a sensorial aesthetic experience to the juncture between technology and specific social and institutional contexts. Lublin used the electronic image for the first time in *Fluvio Subtunal* (1969), an environment-pathway produced on the occasion of the opening of a sub-fluvial tunnel connecting two Argentine provinces. Using the metaphor of construction, the artist devised a series of activities that enabled viewers to develop their playful and creative skills. The journey through the work began with a large plastic curtain on which slides of the tunnel's construction were projected. Visitors (users?) had to go through the curtain to get inside the environment, walking through a series of vertical incisions in it. Thus, they would literally cross through the images, becoming part of what gave shape to the experience they were about to enjoy. After going through different environments in which they participated, viewers reached the “technology zone”, where they came upon fifteen closed-circuit television sets showing what was happening in the different instances of the environment. They would look at actions similar to the ones they had performed moments before or would perform in a few moments' time. In this zone,

viewers could reflect on their actions, compose an overall understanding of the project, and appreciate their creative potential insofar as they gave shape to an experience both akin to and different from the one that had resulted in the interprovincial tunnel.²⁰

Two years later, Lublin presented *Dentro y fuera del museo* (Inside and Outside the Museum, 1971) at the National Museum of Fine Arts in Santiago, Chile. Here, the artist staged a confrontation between an institutional and a social space, and between artistic, scientific, and political events, by projecting documentaries about the art circuit outside the museum while filling its galleries with information on the most important social, scientific, and political events that had taken place thus far in the 20th century. This piece was the first of the highly analytic works Lubin would produce in the coming years, works that formulated an assessment and criticism of the art world's institutional circuits, players, and leading figures. In this line of research, she would work often with video reports and interviews to make what she called a "living archive", a historical record of the conceptions, opinions, ideas, and ideologies pertinent to art and its circuit upheld by artists, critics, gallerists, art historians, and art managers. Lublin began working on this project in 1974 and continued until the time of her death. In the installation *Discurso sobre el arte, arqueología de lo vivido* (Discourse on Art, Archeology of Lived Experience, 1974), Lublin put her archive-in-progress in operation. In this piece, the viewer would come upon herself on a closed-circuit television alongside monitors in which artists, critics, and art dealers answer questions about Lublin's work.²¹

Video as Means of Research

The late sixties witnessed a change in the use of electronic media. Early formal explorations focused mainly on the media's technical, sen-

sorial, and perceptive innovation gave way to interest in information and the document. A number of factors came together to bring about this shift. First, the influence of Conceptualism in Argentina and other major cities around the world.²² Greater interest in concepts and in analytical research led to a use of video that placed emphasis on its informative qualities and the ability to address and capture reality for the sake of reflection on its foundations and mechanisms. The different theories developed in those years had consequences as well. The influence of sociological, psychological, semiotic, and structuralist studies gave rise to aesthetic explorations like *sociological art* and *art systems* that resonated with some Argentine artists.²³ At the same time, the growing politicization of the art circuit brought closer contact with reality and its ideological underpinnings as well as contempt for merely aesthetic or formal concerns.²⁴

One key piece serves as an indicator of the change in orientation taking place as the seventies approached: *Especta* was a project by the Frontera Group produced at the Di Tella Institute in 1969. It consisted of a mini-television studio with six television sets outside. Viewers would walk in to the studio one at a time and be recorded on video while answering questions. When they left, their answers were aired on the television sets alongside images of the public watching them respond, recorded with a closed-circuit camera.

In this experience, emphasis was placed on generating information and then on the reception of that information. However, unlike in mass media where the entire process is anonymous, here both the producer of the information and the audience played leading roles. At the same time, an alternative model of television production was exhibited: *micro-television*,²⁵ a device with social and community potential at the margins of corporations. The work also reflected on the place of media in the transit between the private and the public. It was a call to contemplate the

fragile boundaries that divide the interior from the exterior in the world of circulating information. The following year, *Especta* was featured in the influential *Information* exhibition – a key show in the history of international Conceptualism – held at the Museum of Modern Art in New York.

During the seventies, work in video by Argentine artists took a number of different ways. Many of them left the country for places with better prospects for production after the closing of the Di Tella Institute and due to the political climate in Argentina where, starting in the mid-seventies, military dictatorships had taken hold. Artists who did stay on were largely clustered around the Centro de Arte y Comunicación (CAYC) – directed by Jorge Glusberg – an institution that attempted to extend the creative energy and avant-garde spirit of its precursor. CAYC encouraged electronic art not only by lending its video production equipment and other technology but also, indeed mainly, by organizing the *International Open Encounters on Video*, a series of events held at major art institutions around the world from 1974 to 1978.²⁶

Outstanding among the artists who left the country was Jaime Davidovich; he had gone to New York with the support of Jorge Romero Brest, the director of the Di Tella Institute's Center for the Visual Arts. While there, Davidovich integrated Experiments in Art and Technology (EAT), an organization founded by Robert Rauschenberg and Billy Klüver, while producing work both personal and conceptual.²⁷ His first videos revolve around observation or actions that produce minimalist images that change very little over extended time. *Road* (1972), for instance, is a tracking shot that follows a street's dividing line. *Baseboard* (1975) runs the path of a baseboard in a room; not until the end of the video does the camera pull back to show the context. In a video-installation version of the work, the video is played on a television set placed in front of a baseboard, generating

a visual tension between the real baseboard and its still image. At the end, when the camera pulls back, the television set installed in the gallery appears in the video as well, provoking further tension. In conjunction with this decidedly conceptual work, Davidovich produced a series of videos with a political bent, works that addressed the situation in Argentina and the country's culture. In *La patria vacía* (The Empty Homeland, 1975), for instance, he examines the life of Argentine immigrants in the United States before the cruelest dictatorship in the history of his country seized power.

In the late seventies, Davidovich undertook two authored TV projects that deconstructed television production through irony and humor. Displeased with the growing isolation of video art within the protected space of museums, he set out to reach a non-specialized audience through public-access television channels. Rather than simply transfer his electronic production to television wholesale – which would have been a resounding failure – he researched a format that could be broadcast on television while also criticizing the medium. And so *SoHo Television* and *The Live Show!* came into being: two different projects with the common aim of producing an alternative to commercial television on the basis of the possibilities offered by electronic artistic creation.²⁸

During the same period, David Lamelas produced *The Hand* (1976), his first video, to be broadcast on public television in Halifax, Canada.²⁹ In this work, Lamelas analyzes and parodies television in a news program that combined reality and fiction. As in his earlier films,³⁰ in this work he explores the media's forms of narrative construction and their dubious relationship to that which they mediate, with a dose of humor and a clear political bent. While *The Hand* makes constant reference to censorship, his next video, *The Dictator* (1976), patently addresses the political situation in Argentina at the time.

Video art in Argentina flourished around CAYC

and its artists. Many tapes were produced in the seventies, some of them by video artists from the rest of the region who requested technical support from *Ediciones Tercer Mundo* (Third World Editions) the production company created by Glusberg. Almost none of those tapes has survived, however. Apparently, they were lost on one of the many journeys undertaken for the aforementioned international encounters.³¹

Nonetheless, we can deduce certain characteristics of these works from catalogues to the international encounters and the statements of those who made them. A sizeable portion seems to have consisted of registers of performances and of video performances (that is, performances designed specifically to be recorded in video). This is not surprising, since the influence of performance on video art was beginning to make itself felt at this time and many of the artists close to CAYC produced work along these lines³² (indeed, experimental theater and dance groups operated under the auspices of CAYC as well). Another large group consisted of documents, registers, and interviews that, while not explicitly experimental, fall into the *videos by artists* category: this trend of works was widespread in early video art history. There also appear to have been a number of experimental works, some of them – like Alfredo Álvarez's *Argumentum Ornitologicum* (1974), inspired by a short story by Jorge Luis Borges, and Jorge Velurtas's *Hey Joe* (1974), based on a text for television written by Samuel Beckett – literary in nature.

Other artists – Luis Fernando Benedit, Alfredo Portillos, Margarita Paksa among them – ventured into video installation from a conceptual perspective. Paksa did a performance in which a person ran in place next to a television set showing electronically processed images of a performer carrying out the same action with a time code, in *Tiempo de descuento - Cuenta regresiva - La hora 0* (Injury Time - Countdown - The Zero Hour, 1978). The video, an homage to Argentine philosopher Macedonio Fernández, is

the oldest video still in existence in Argentina art history.

The Emergence of Videomakers

During the seventies, video production by artists was limited to CAYC since it was the only institution in Argentina that made video equipment available to them. Electronic technology was still novel and the materials required for video production very costly. Jorge Glusberg personally covered the cost of materials and lent them to artists in the interest of placing his center at the forefront of international art.

It was not until the end of the decade that equipment geared to film and video schools, television production companies, and advertising agencies arrived in Argentina. Access to that equipment became a little easier in 1982 with the onset of an economic time known in Argentina as *plata dulce* or “sweet money.” The exchange rate between the Argentine peso and the dollar during this period favored travelling abroad to buy goods, so many individuals and groups were able to purchase their first portable cameras. With electronic audiovisual technology in the home, it was much easier to explore its possibilities.

The end of the eighties witnessed the emergence of what Graciela Taquini calls the *videomaker generation*³³ – a group of artists interested in producing video art who had access to the technology necessary to do so and an incipient awareness of the medium's possibilities. Along with these artists came new exhibition venues, the first theoretical reflections on the medium, and the first specialized curators. In a brief period, electronic production was reorganized as international festivals sprouted up the world over, allowing work by Argentine video artists to circulate beyond the country's borders.

The return to democracy in 1983 paved the way for a necessarily slow and painful recovery of the past. It was not until the nineties that historical memory was recovered, and only then to a certain degree and in a fragmentary fashion.

Each new piece of writing, each new version of the past, takes us closer to what we sense to be a vastly productive time in the history of video art in Argentina.

(Endnotes)

1 There are some important researchs, among them: Taquini, Graciela, “Una memoria del video en Argentina”, in *Buenos Aires Video*. Buenos Aires: Ediciones ICI, 1993; Alonso, Rodrigo, “Las primeras experiencias de videoarte en la Argentina”, *Avances*, Nº 2, Vol. 1, Córdoba: Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades, UNC, 1998-1999; Alonso, Rodrigo; Taquini, Graciela. *Buenos Aires Video X. Diez años de video en Buenos Aires*. Buenos Aires: Ediciones ICI, 1999; Alonso, Rodrigo. “Hazañas y peripecias del videoarte en la Argentina”, in Oubiña, David, et al. *Cuadernos de Cine Argentino 3. Innovaciones estéticas y narrativas en los textos audiovisuales*. Buenos Aires: INCAA, 2005.

2 See the previous note.

3 The economic modernization, capitalist development, and blooming of mass media, are mostly urban phenomena, which are strongly felt in Buenos Aires, Rosario and Córdoba, the main Argentine cities. These three cities are the focus of the intellectual and artistic movements that characterized the decade of 1960's.

4 During the 1960's, Argentine cinema followed two main trends: one focused on narrative and formal experimentation, inspired on French *Nouvelle Vague*, and the other strongly politicized, oriented to Latin American issues, which named itself *Third Cinema*. See: Feldman, Simón. *La generación del sesenta*. Buenos Aires: Ediciones Culturales Argentinas; Instituto Nacional de Cinematografía; Legasa, 1990.

5 In 1960, Miguel Ángel Vidal and Eduardo Mac Entyre signed the *Manifiesto of Generative Art*, starting one of the most prosperous trends of Op Art in Buenos Aires. Argentine kinetical artists work mainly in France; this is the case of Julio

Le Parc and Horacio García Rossi – founders of *GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel)* – Hugo Demarco, Gregorio Vardánega, and Martha Boto, among others. In Buenos Aires, Perla Benveniste and Eduardo Rodríguez, belong to this tendency, among others.

6 The “death of painting” is one of the basic statements sustained by the young generation of artists associated to the Di Tella Institute. It manifests their denial of traditional art, their restraint of museums and art galleries, and their interest in a more vital and spontaneous creation. In 1969, the magazine *Primera Plana*, one of the most influents of the time, reproduced a wreath on its front page stating the death of the old media.

7 The Di Tella Institute is mostly founded by the Di Tella industries and the Rockefeller and Ford foundations. It is also supported by the American government. See: King, John. *El Di Tella y el desarrollo cultural argentino en la década del sesenta*. Buenos Aires: Gaglianone, 1985.

8 Giunta, Andrea. “Utopía y disolución: Arte crítico en la década del sesenta”, in Bulhões, María Amélia; Bastos Kern, María Lúcia (org.). *Artes plásticas na América Latina contemporânea*. Porto Alegre: Editora da Universidade, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1994, p. 98.

9 In fact, the piece is the result of a collective creation that Marta Minujín and Rubén Santantonin materialized, with the collaboration of Pablo Suárez, David Lamelas, Rodolfo Prayon, Floreal Amor, and Leopoldo Maler.

10 The main propositions point out to the appropriation of mass media to counteract their commercial goals. In Argentina, the production of film and television is heralded by the State; so the artists are reclaiming a space that they consider their own. This can be seen in some productions by the Third Cinema.

11 A detailed description of the event can be found in: Kirby, Michael, “Marta Minujín's Simultaneity in Simultaneity”, *The Drama Re-*

view, Vol. 12, Nº 3 (T39), Spring 1968, pp. 148-152; and Verón, Eliseo, "Sobre Marta Minujín. Un happening de los medios masivos: notas para un análisis semántico", in Masotta, Oscar et.al. *Happenings*. Buenos Aires: Julio Álvarez, 1967.

12 The request of using the same clothing suggest that the artist would have liked to do everything on the same day with a closed-circuit TV. As she couldn't do that, she had to differ the results and ask the participants to use the same clothing so they could believe that everything was being happening simultaneously.

13 Channel 13 had opened in 1960 with the latest technology, including a storing device based on 1-inch videotape.

14 Unpublished notes for the project *Three Country Happening*, consulted at the artist's archive.

15 Brecht, Bertolt, "The Radio as an Apparatus of Communication", in Hanhardt, John (ed.). *Video Culture. A Critical Investigation*. Visual Studies Workshop Press, New York, 1990.

16 Following a brief pop period, Lamelas' work moves towards light and spatial signaling with minimalist overtones.

17 Interview to the artist, August 7, 2002.

18 Buchloh, Benjamin. "Structure, Sign and Reference in the Work of David Lamelas", in *David Lamelas. A New Refutation of Time* (exhib.cat.). Düsseldorf: Richter Verlag, 1997, pp. 131-132.

19 Ibidem, p. 130, 132.

20 A detailed description of this work can be found in: "La vuelta al fluvio subtunal en 10 respuestas de su creadora", *El Litoral*, 11 de diciembre de 1969.

21 For more information about this period of Lublin's work, see: "«L'écran du réel» Entretien avec Léa Lublin par Jérôme Sans", en *Léa Lublin. Mémoire des lieux, mémoire du corps* (exhib.cat.). Quimper: Le Quartier. Centre d'Art Contemporain, 1995.

22 See Ramírez, Mari Carmen. "Tactics for

Thriving on Adversity: Conceptualism in Latin America, 1960-1980", in *Global Conceptualism: Points of Origin, 1950s-1980s* (exhib.cat.). New York: Queens Museum of Art, 1999.

23 Art systems had a particular influence on Argentine artists powered by Jorge Glusberg. See: Glusberg, Jorge. "Arte de sistemas", in *Retórica del arte latinoamericano*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1978.

24 The experience *Tucuman Arde* is a paradigmatic case. It was a collaborative project half-way between conceptualism and political activism. See: Longoni, Ana; Mestman, Mariano. *Del Di Tella a "Tucumán Arde". Vanguardia artística y política en el '68 argentino*. Buenos Aires: El Cielo por Asalto, 2000.

25 A concept developed by René Berger, quoted by Bonet, Eugeni. "Alter-video", in Bonet, Eugeni; Dols, Joaquim; Mercader, Antoni; Muntadas, Antoni. *En torno al video*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980, p. 102.

26 The *International Open Encounters on Video* organized by CAYC took place at the following places: Institute of Contemporary Art, London, 1974; Espace Cardin, Paris, 1975; Palazzo dei Diamanti, Ferrara, 1975; CAYC, Buenos Aires, 1975; International Center of Culture, Antwerp, 1976; Museum of Contemporary Art, Caracas, 1976; Joan Miró Foundation, Barcelona, 1977; Continental Gallery, Lima, 1977; Carrillo Gil Museum, México, 1977; and Sogetsu Kaikan, Tokyo, 1978.

27 See: Alonso, Rodrigo. *Jaime Davidovich. Video Works 1970-2000*. New York: The Phatorty Gallery, 2004.

28 *The Live Show!* was broadcasted from 1979 to 1984.

29 This work was produced during a residency at the Nova Scotia College of Art and Design de Halifax, Canadá.

30 In pieces like *Film Script [Manipulation of Meaning]* (1972). See: Alonso, Rodrigo. "Art and Technology in Argentina. The Early Years", *Leonardo Electronic Almanac*, 13:4, April 2005.

31 Paradoxically, even when video is a reproducible medium, the lack of equipment to make copies at the CAYC determined that these videotapes were unique.

32 See: Alonso, Rodrigo. "En torno a la acción", in *Arte de Acción, 1960/1990* (exhib.cat.). Buenos Aires: Museo de Arte Moderno, 1999.

33 Graciela Taquini is the first curator specialized on video art. From mid-eighties she has been one of the main promoters of this kind of productions, along with Carlos Trilnick, Jorge La Ferla, and Laura Buccellato.

--- Video Art in Argentina. Aesthetics. Poetics. Practices. ---

Introduction

Attempting to delineate a survey of the broad diversity of video production in Argentina in one single text is obviously no simple task. In fact, an essay proposing to do so would be obliged to begin by pointing out said diversity in addition to mentioning the impossibility of exhaustive studies, the end of the era of essences, the perversity of ways of seeing that would project observations obtained from a few, arbitrary instances onto an entire body of work along with the fallacies of history, existing studies and those of the researcher undertaking the task. Then, in order to simplify things, it would be best to begin by declaring all of this to be true straight away, and that any approach to the subject can only be fragmentary, subjective, insidious, partial and of course, incomplete. Nevertheless, it does not solve the crucial problem of how to refer to this production, to find some way of tackling the matter. Taking the works, artists, institutions and practices that make up the field of video art in Argentina into consideration as a whole supposes some kind of initial organization, as arbitrary as it may be, that allows us to discern characteristics of the field and to come up with some way

of looking at it and talking about it.

Intuition would have us formulate the first question as whether or not there are things that identify Argentine video art; if it has some particular aesthetic, if there are over-reaching themes or recurring systems of production, if recognizable traits can be identified in the works – whether immediately or as the result of analysis – that allow us to differentiate it from that which is produced in other countries or that which history has consolidated as the medium's referential point of departure or "zero". If we speak of Argentine video art we should be in a position to justify this with a description of its basic properties and to what extent these properties grant it a special character, or that at least make it distinguishable in an international context.

As pertinent as this question may be, it is, in the end, a deceiving one. In the first place, because it acritically assumes a production – video art – and a frame of reference – the country in which it is produced and in which the authors were born or reside and the notion of national identity – that would both require some degree of prior analysis (which we will not undertake here). In the second place, because it would seem to imply that some element does indeed exist, apparently identifiable in the work as an indication that it is indeed Argentine video creation although that element might not necessarily be *present* in every piece. Finally, we might well ask ourselves about the purpose of asking the question: is there some reason for separating Argentine video art from all the rest? How can we benefit from such a procedure?

In practical terms, there are many productions, practices, types of discourse, ways of seeing, manifestations, institutions and active agents that have comprised Argentine video art. Every exhibition organized under this label, every collection created in order to conserve it, every text, course, conference, round table or assignment that has taken Argentina's video creation as its topic of reflection or debate has contributed to

the construction of a field that we recognize in that denomination today. This is an unavoidable point of departure, and it is basically the one chosen for this essay.¹

It is increasingly evident to me that when it comes to investigating the particularities of this production, there are no traits that can be directly identified in the works: nothing in their material nature, composition, formal procedures, themes, concepts or aesthetic directions. To put it briefly and though it may seem obvious, I venture so far as to confirm that Argentine video art's fundamental ingredient lies in its Argentine component more than in its expressive qualities. How can the cinematic intertext present in the work of some video artists be grasped without mentioning local film fanaticism, the amazing number of film schools that exist in the country – almost twenty in Buenos Aires alone – or the successive waves of “new cinema” in Argentina, even though video may artists shy away from these relatively hegemonic trends? How can Marcello Mercado's or Iván Marino's work be analyzed removed from a context of State violence and repression? How can the literary weight of a large part of these works be evaluated without considering the presence of literature in any Argentine's cultural formation, or the lasting significance of figures such as Julio Cortázar or Jorge Luis Borges? What approach can be made to video activists without examining predecessors such as the *Cine de Base* or *Tercer Cine* groups, or the specific socio-political situation found in Argentina today? Although a large portion of the texts written about Argentine video art barely make reference to this context and legacy – generally on account of having been published inside the country, where such background information is taken for granted – it is important not to lose sight of it when beginning an analysis that purports a certain degree of thoroughness. Lastly, and in order to address the different

paths that Argentine video art has taken, the analysis must cover both an overall level and investigate particulars, simultaneously focusing on aesthetic directions held in common and on more singular poetics or specific practices. It should discern lines of investigation capable of demarcating a framework for looking at different artists' production – such as experimentation with the support of authored documentary – and the works they formulate on the basis of their procedures or personal styles – like Diego Lascano's animations or Eugenia Calvo's domestic performances, to mention only a couple of examples – or in relation to specific contexts and situations, such as video installations or urban interventions. Accordingly, in the pages that follow I will follow a three-fold course comprising aesthetics, poetics and practices involved in Argentine video art.

Aesthetics

Since its beginnings, video art has been concerned with detaching itself from its blood relations, film and television. From the '70s decade onward, artists have explored devices belonging exclusively to the electronic image with the aim of promoting the medium's specificities, while avoiding its contamination by similar media, consolidated audiovisual languages and genres, canonic narrative forms and other arts. The search for formal *purity* responds to a phase of self-affirmation and consolidation that can also be identified in the development of other means of artistic expression, from film to painting, from dance to net.art.² However, any mandate of purity quickly comes up against its own limitations. Above all, because it's artificial nature is soon discovered. No medium, language or support can be completely exempt from dialogue with the rest, regardless of whether it is spontaneous or induced. The history of video art makes its productive interaction with film and television – two closely related audiovisual formats – evident, but also its contact with more

distant media, such as dance or spatial design, which have led to specific formats such as video dance and video installation.

To a greater or lesser degree, all these interactions have been explored by Argentine artists. The hybridization process in media, formats and languages has been followed by hybridization in supports and formal and expressive procedures. A large number of artists have set out along these paths, although in very different ways. Andrés Denegri and Rubén Guzmán have often combined photochemical images with electronic imagery; the former does so based on a narrative of intimacy where the temporal nature of human relationships are anchored in the support's fragility and fleetingness; in the case of the latter, on the basis of formal constructions founded on the associations, rhythms and metaphors of a self-confessed affinity with experimental film. Both artists consider video to be much more than a composite of sound and image: it also has textures and luminosities that multiply meanings and expand its sensory potential. Gregorio Anchou explores this terrain in his references to silent and experimental films – to Kenneth Anger, in particular – (*Supositorios de LSD* [LSD Suppositories], 1994; *HIV* [AIDS], 1995) and María de la Paz Encina does so in the beautiful essay *Hamaca Paraguaya* (Paraguayan Hammock, 2000), later continued in a feature film with the same name. Cinema appears in the work of these authors not only as an aesthetic substrate, but also as a reference in terms of culture and imagery.

In his single-channel works, Sebastián Díaz Morales celebrates his cinematographic background. However, he puts it at the service of a search for new narrative that transcends the expectations associated with fiction, dissolving it into literary and documentary components.³ His videos create atmospheres; as such it is no coincidence that they often develop into audiovisual installations. Some pieces by the Arte Proteico group achieve the same atmospheric

effect, even though they do not develop into video installation. In a work like *EVO* (2005), the plot motivation is diluted into images of enigmatic beauty that oscillate between metaphor and icon. In other works, such as *2050 cartas de amor* (2050 Love Letters, 2001), cinema is referred to ironically as a mechanism to construct estrangement, questioning the truthfulness of what is seen and heard.

The procedure that Gustavo Galuppo and Alejandro Sáenz prefer involves manipulating images and sound. Both work with multi-layer compositions to create dense, complex and simultaneous narratives using constant overwriting and noisy images. Spatial and temporal coincidences between fragments encourage a decentralized, multi-linear reading, although in Galuppo's case strict narrative tends to organize everything, where sound is a protagonist that also fulfills an essential enunciation role. Its alliance with electronic music is fundamental, as is also the case in Jorge Castro's work. Even in his earliest videos, Castro elaborates an intimate relationship between image and sound, a procedure that has only become stronger in his latest pieces, composed using software that processes both simultaneously. An extraordinary work by Julio Real, *Primero lo nuestro* (First, What is Ours, 1994) constitutes the most significant precedent for this kind of work; in it, audiovisual distortion works as an allegory for ideological manipulation, abandonment and pollution. Historically, time has been considered to be video's expressive patrimony. While many other media may well be structured on time, in an electronic record, awareness of it can be exacerbated in a way that differs greatly from film or television. Cinema's underpinnings are found in the narrative timeframe, and television's, in its instantaneousness. Video, on the other hand, can induce an almost physical sensation of the unfolding of time, and this fact has resulted quite fascinating for many an Argentine artist.

One paradigmatic piece along these lines is

Transatlántico (Transatlantic, 1992) by Arturo Marinho. It features a group of shots captured along the route connecting Rosario and Buenos Aires that transmit the appealing composure of a time that is foreign to urban experience, material at times and metaphysical at others. Milena Pafundi also escapes from the city in order to materialize her particular exploration of time in *Un tiempo* (A Time, 2003). In other cases, a sense of temporality is exaggerated through a meticulous way of documenting or registering an action, as takes place in works by Hernán Khourian (such as *Áreas* [Areas], 2000 or *Puna* [Andean Heights], 2006) or Federico Falco's *Agrícola y ganadera* (Regarding Agriculture and Livestock, 2004). Khourian develops a singular piece with an uninterrupted capture of events as they happen. Transcending both classic documentary – based on a preeminent, impersonal declarative voice – and authored documentary genres – where the voice or gaze of the filmmaker plays a leading role – this artist established a mute dialogue between the camera and the situations it records, letting the images unfold in accordance with their own internal rhythms.

Utilizing documentary footage as a point of departure constitutes one of the principal tendencies in Argentine video art. Some artists reflect the influence of the Santa Fe school, the Avellaneda school or the Latin American Video Festival of Rosario – all strongly rooted in this genre – as a key part of their work, even though this influence may have been at times a negative one. The fact is that a large amount of the material that circulates via the festival and the formats taught at the schools dedicated to the field follow rigid canonic parameters, and mistrust the formal innovations and liberties that a medium like video encourages due to it being less subject to the rigorous production structures of film or television. Possibilities involving a more flexible documentary format without

losing the power of registering reality have led many authors into a terrain of experimentation with image-documents, which has shown itself to be fructiferous and broadly refreshing in the context of Argentine video art.

Iván Marino's work is among the most significant in this regard. Gifted with an enviable capacity for observation, Marino elaborates critically thought-provoking pieces with a clear awareness of the medium. In one of his first tapes, *Un día bravo* (A Tough Day, 1994), he makes the mismatched relationship between the observer and the "object" of observation evident in a way seldom seen in any documentary production. Later, the register of certain environments and marginal human beings will serve as the basis of his particular view of reality, human relations and language (*Über die Kolonie*, 1997; *In Death's Dream Kingdom*, 1997; *Letanías* (Litanies), 2000). In recent years, the introduction of digital technology, interactive systems and live streaming have made it possible for him to grant spectators the option of manipulating his audiovisual records' narrative structure (*In Death's Dream Kingdom*, online version 2002-2003) or to assign the task of organizing anonymous documentary material to a machine, as a metaphor for a world in which constructing interpretations of reality depends less and less on human decisions (*Sangue* [Blood], 2006).

Some artists, like Andrés Di Tella, have oscillated between video art and authored documentary.⁴ Pablo Romano has also frequented the latter, offering a personal and completely atypical vision of prison life in *El tenedor de R* (R's Fork, 1997). In the late '80s and early '90s, a distinction between experimentation and register was practically irrelevant; to a certain extent, a short documentary shot in video was experimental enough to qualify for the category of video art, just as in the '70s any video done by an artist was video art, regardless of its nature or purpose.⁵ Works like *Indulto no* (No Pardon, 1989) by María Cristina Civale, Martín Gro-

isman and Jorge La Ferla, or *33 millones de financistas* (33 Million Financiers, 1991) by Andrés Di Tella and Fabián Hofman used video to alter the basic norms of all documentary narrative, by simply not following television and cinema's usual parameters.

Fake documentaries are a case apart, with examples such as *The Man of the Week* (1988) by Luis María Hermida and Boy Olmi and, more recently, *Le partenaire* (The Partner, 2006-2007) by Hernán Marina. Both reflect on their own limitations in accessing reality and even regarding their own participation in the construction of suspicious situations and events. The first includes a detailed analysis of the many clichés and puns typically used to construct systems of truth in video testimonies, denouncing their artificial and arbitrary nature while recurring to a good dose of humor at the same time. Humor is also a key factor in Jorge La Ferla's work. With a foundation of intense image and sound processing, their structure depends on a singular hybridization between genres and formats where documentary, television, video and investigative work all coexist, threaded together by the figure of a host who, instead of organizing discourse seems to contribute to its complete dislocation. Every intervention by Richard Key Valdez – the host, embodied by the artist himself – undermines the solidity of the testimony that his very presence should verify, exploding the basis of the image-documents presented (*Video en la Puna: El viaje de Valdez* [Video in the Andean Heights: Valdez's Voyage], 1994; *Valdez habanero* [Valdez from Havana], 1997 and *Valdezen*, 2001).

Testimony, even including its most dramatic aspects, has breathed life into proposals that look to reach beyond the documentary format. Sabrina Farji's video *Algunas mujeres* (Some Women, 1992) stands as a model of how to approach a crude issue from a sharp perspective that is conceptual at the same time. More recently, Graciela Taquini returned to working with a

testimony tied to the military repression during the '70s. In *Granada* (2005), she turns to the recollections of a kidnapped friend to reflect on the continual re-inscription and reformulation of pain and memory. Julieta Hanono, on the other hand, uses a personal experience as the point of departure. Camera in hand, she visits the spaces in which she was held as a detainee during times of State repression, mixing her autobiographical view into the document (*La alcaldía* [City Hall], 2004; *El Pozo* [The Hole], 2004-2005).

Though the military dictatorship has left an indelible mark on Argentina's history, the centrality of its role has not exhausted different possibilities for revising the past from a critical perspective. Ricardo Pons is one of the artists who has undertaken this task in a broad sense, interrogating documents with the aim of reaching a deeper comprehension of the present. In his work, he reexamines projects for utopian cities, the development and destruction of the Pulqui – the plane built with Argentine technology that would later be the subject of a feature film⁶ – the dream of an industrial Argentina, nuclear research during Perón's presidency, anarchist struggles, immigrants' hopes and social and political wounds (*Sudtopia* [Southtopia], 2000; *Made in Argentina* (2000) and *Proyecto Pulqui II* [Pulqui II Project], 2002, among other works). Employing language that lies mid-way between testimony and symbol, Pons revisits fragments of history and uses them to re-compose an incomplete but meditative jigsaw puzzle, where images and sounds become instruments of analysis. In works by Andrea Juan and Florencia Levy, documents take on a different dimension. Juan turns to documents in order to develop pieces involving environmental and ecological awareness (*Teoría de una catástrofe* [Theory of a Catastrophe], 2002; *Proyecto Antártida* [Antarctic Project], 2005). Levy, on the other hand, investigates urban life in anthropological terms. She focuses on inhabitable spaces, housing for rent, hotels and buildings under construction,

creating an audiovisual autopsy of the city of Buenos Aires by way of a laconic registry that transmits the impassivity of some urban environments (*9 estudios para un paisaje* [9 Studies for a Landscape], 2005; *Turismo local* [Local Tourism], 2007; *3 ambientes a estrenar* [Newly Built, 3 Rooms], 2007).

Beginning with his earliest productions, Carlos Trilnick has kept a close relationship with documentary recording. However, his works are always resolved on a poetic level. Pieces like *La noche de los cristales* (Crystal Night, 1993) or *Argumento* (Argument, 1992) are based on a visual arts exhibition and a theater performance, respectively; nevertheless, in their transition to an audiovisual format they maintain aesthetic autonomy with respect to their original references. Though he has moved freely between diverse disciplines, Trilnick has been able to maneuver his way through these intersections without putting any of the media, formats or languages involved at a disadvantage. In his frequent interweaving of video, performance, installation, literature or dance the result is always somewhat greater than the sum of the parts. His pieces combine poetry and politics in a unique way. The video *De niño* (As a Boy, 1995), produced jointly with Sabrina Farji and Remo Bianchedi, is still considered an exemplary model of the fusion of both fields, a predecessor to works as significant as *1978-2003* (2003), which recalls the sinister alliance between the military dictatorship and the world of soccer. If the personal is indeed political, as feminists sustain, in Trilnick's work the political is also aesthetic and even metaphysical. When revising his production, it is important not to overlook this last aspect, as is clearly manifested in one of his least known but unquestionably most beautiful videos, *El hombre es una duda* (Mankind is a Doubt, 2005).

Influences from literature and the visual arts are evident in the works of many artists working with video art, and this has led to a series

of investigations into narratives, metaphors and symbols. In 1991, Luz Zorraquín produced a work that has become a point of reference in the history of this medium in our country: *Tango. El narrador* (Tango. The Narrator). Just a few images – a landscape seen from the window of a train, some snails and a superimposed text, a dialogue between two people – are sufficient as the base material for elaborating a small story of love and a missed encounter that is as brief as it is powerful. In her video *Cuchillo de campo* (Field Knife, 2000), Dolores Espeja concentrates dramatic force in the collision between the omnipresent text and images with very little variation. This same clash is employed in a different sense by Carlos Essmann in several pieces produced jointly with poet Daniel García Helder, like *Sardinas* (Sardines, 1997) or *Poesía espectacular film* (Spectacular Poetry Film, 1995).

Poetry plays a different role in Marta Ares' videos. Texts written by the artist herself provide the counterpoint to images that are often abstract and whose relationship with the words is inexplicable (*Acidez de estómago* [Acid Stomach], 1997; *miliminal* [milliminal], 1999; *+ o – sangre* [+ or – Blood], 2005). Gabriela Golder's *Letra 1* (Letter 1, 1996) adds sensuality to the sensory aspect of the audiovisual support, while some pieces by Graciela Ciampini, like *entrar_en_la_profundidad_de_la_distancia* (Enter_into_the_Deepness_of_Distance, 2005) provoke the senses using uninterrupted sound, at times to the point of irritation. Metaphor and symbols have also been explored by Anna-Lisa Marjak in another emblematic piece, *La brutalidad de los hombres* (The Brutality of Men, 1992). Here, fighting over an egg becomes an allegory for violence, domination and competitiveness. Seldom have such a wide variety of feelings been so successfully concentrated in a single object and just a couple of situations. Silvia Rivas does this in her audiovisual environments, always permeated by the omnipresence of water

(*Notas sobre el tiempo* [Notes on Time], 2001) or in her most recent video installations, where the faces of marginal figures acquire symbolic relevance (*Pequeño acontecimiento* [Small Incident], 2005).

On other occasions, electronic audiovisual pieces serve as instruments for conceptual practices that make their narrative properties far more relative. As vehicles for ideas rather than stories and situations, their context is closer to that of the visual arts, where the conceptual tradition has an extensive and consolidated history. It is no coincidence that most of the artists exploring this tendency originate from that field, often turning to video only occasionally, when it enables them to materialize the meaning they aspire to transmit.

Gustavo Romano's work can decidedly be situated along these lines. His video *Lighting piece* (2000) shows a single image of a burning match that never goes out, as a parody of a work by Yoko Ono that asks viewers to light a match and observe it until it goes out. Romano demonstrates that different laws rule the electronic realm, and that the simplest, most banal action can be transformed into a highly improbable or impertinent task. Horacio Zabala sustains the same premise in his piece *El juguete rabioso* (Mad Toy, 2002), where a ball moves along through a urban space without ever coming to a halt. The infinite has literary and philosophical shades in *La flecha de Zenón* (Zeno's Arrow, 1992) by Jorge Macchi and David Oubiña. In this case the countdown prior to the beginning of a film is prolonged indefinitely, eliminating the possibility of transcending the inaugural act. This work refers to Borges and Zeno of Elea, reflecting on the nature of time on multiple levels. Margarita Paksa handles the same theme, but takes Macedonio Fernández as her model. In *Tiempo de descuento, cuenta regresiva, la hora cero* (Overtime, Countdown, Zero Hour, 1978), the electronically manipulated record of a person running coexists with a time code. The piece

creates a metaphor for "the human species, that runs, works and exerts itself, unable to free itself from its imprisonment" in the artist's own words. Later, it was presented with a performer trotting alongside a television on which the video was being shown on the occasion of the Encounter of Art Critics held at the Centro Cultural Recoleta. To date, this is the oldest piece conserved in our country, and as such it constitutes a key piece in the history of Argentine video art. In works that followed, Paksa focused her attention on different particularities of the electronic medium, like transmission noise – *Es tarde 94/05/78* (It's Late 94/05/78, 1994) – or the computer's screen saver – *El descanso de Loreta* (Loreta's Rest, 1992). Here the images lead to an experience of the material nature of the medium itself, which is at the same time a critique of its overbearing presence as a practically exclusive space for contemporary images.

Poetics

As it happens in all of the arts, personal visions and forms of creating exist that make the work of every artist unique, beyond formal procedures, shared interests and broader aesthetic trends. In all these manifestations there are converging aesthetics and poetics on individual and collective levels, although different sides of the equation have received a greater or lesser degree of appreciation in different eras. During pre-bourgeois periods, art was more of a collective practice, even when executed by a single individual. The Modern era focused special attention on personal style and the expression of genius, even when organized in groups.

Today, far from theories of talent and genius, we can nevertheless single out the particular traits that give the work of an author its personal character. In order to do so, consideration of poetics is more useful than stylistic categorization in so far that it enables to allude to these traits without establishing hierarchies – no poetic sense is better or more adequate than another is – and with-

out referring to extraordinary aptitudes. Style has been thought of as a quality that allows an artist to separate him or herself from the rest, a sign of originality. Poetics, on the other hand, refer to a personal universe that is authentic but not necessarily original, individual but not in a competitive sense. Every artist has their own poetics, even those who ascribe to the most rigid aesthetic theories. Every artist possesses his or her own gaze, subjectivity and world. For this reason, the aim of selecting the work of some as the subject of analysis is not in order to isolate them, but rather to assay different possible directions from which Argentine video art might be approached, to establish lines that are not limited to a single discourse in the midst of a generalized whole.

Over the course of many years, Marcello Mercado has become an outstanding figure in Argentina's video creation, even when the local public is unfamiliar with the majority of his work. An untiring worker with impressive ideas that can be far from complacent, he has managed to build up a body of productions that bear a personal mark seldom seen, even among international authors. Enamored with variegation and intricate, multi-layer editing, he also ventures into performative pieces that are much simpler visually but no less complex on a conceptual level. Mercado's work is permeated by an unwavering political stance. Motivated by the violence and State repression in our country, his work has evolved toward an analysis of power and its instruments: politics, the economy, laws, disciplinary systems, forms of exclusion, brutality, ideological manipulation, cruelty, bodily violence and psychological coercion. The project of translating Karl Marx's *Das Kapital* (Capital) into audiovisual discourse has been a central theme in a group of pieces that have amply surpassed his original plan, to offer us a tough vision without concessions – neither argumentative nor aesthetic – of the contemporary world. Gabriela Golder often takes political conflicts

as a point of departure, although her perspective tends toward greater specificity. She sometimes examines personal histories, including autobiographies (*Tras los ojos de las niñas serias* [Through the Eyes of the Serious Little Girls], 1999; *En memoria de los pájaros* [In Memory of the Birds], 2000); at others she operates on a community level (*Heroica* [Heroic], 1999), produced jointly with Silvina Cafici; *Vacas* [Cows, 2002] or *Reocupación* [Re-employment, 2006]). She moves between poetry and testimony with ease, between single-channel video and video installation. Some of her works have a precise documentary or even anthropological component; nevertheless, her formal resolution situates these pieces in the terrain of the conceptual and allegorical. Large part of her production has been generated during the many residencies she has participated in all across the globe. This nomadism has permitted her to carry out a voluminous body of work without the need to emigrate, as has been the case for many artists. At the same time, this has tinged her work with metaphors of exile and displacement and the local versus the universal. Beyond the contexts that she articulates, her viewpoint is profoundly human.

Charly Nijensohn, on the other hand, belongs to Argentina's artistic diaspora. Based in Berlin ever since the crisis in 2001, he has nevertheless continued along the same overall lines that were vital in his work while a member of the Ar Detroy group. His poetics is rather intimate, in spite of the fact that he often works with wide, open spaces. Nature is almost invariably the framework for his exploration into ideas of resistance to adversity, perseverance and persistence. Hostile surroundings accentuate his videos' emotional impact and the spiritual fortitude of his characters, enigmatic beings that confront inclement landscapes with discipline and tenacity. They appear isolated or in groups, but in the latter case no communication appears to exist between individuals. Solitude is another recur-

ring theme, although its significance is more metaphysical than social. His recent works are video installations with three or five large-scale screens (*La caída de un sistema* [The Fall of a System], 2005). In these pieces the relationship with the viewer repeats the contrast between the characters portrayed and the immensity in which they find themselves.

Eugenia Calvo's work is the extreme opposite, appealing instead to her immediate, family environment: her own house. Inside it, she discovers all the elements she needs to produce a transfiguration of the universe that surrounds her. Small interventions and minimal actions produce true revolutions (*Un plan ambicioso* [An Ambitious Plan], 2006). Her work implements a poetry of the possible, the reinvention of the everyday, to put it in Michel de Certeau's words. Gustavo Caprín similarly works in family environments, carrying out small performances. In his actions, however, the protagonists are the objects utilized, to the point that they become repositories of a powerful expressive charge (*How to Build a House*, 2002). Using a camera that is sensitive to the dark and working in lowly lit spaces, he achieves a greenish, monochrome image that has practically become his hallmark. Composition is another important aspect of his pieces, where crops encourage continual confusion and perceptual disruption.

Among the artists who have left a strong mark on the history of the medium, Diego Lascano had a very particular poetic sense. His world was made up of flat, cut out and mobile images that were the result of the earliest ventures into digital technology in the realm of the electronic support. Obsessed with airplanes, he created situations and stories that featured them, like the airplane accident that cost Carlos Gardel his life (*Arde Gardel* [Gardel Burning], 1991) or Antoine de Saint-Exupéry's philosophical meditations as a war pilot (*Saint-Ex*, 1993). A pioneer in digital animation, another hallmark of his work has always been humor. In his vid-

eos the narrative operates by way of association between images, accompanied by a few texts; the rest is left up to the viewer. His screens are populated with flat figures, saturated colors and looped movements and they are probably the most easily recognizable of all Argentine video art. The use of animation is also a characteristic of Pablo Rodríguez Jáuregui's work. However, it does oscillate between traditional animation and video art. His videos feature clear plot lines, based on characters and situations that he constructs. In recent years, he has made an incursion into the realm of three-dimensional animation, introducing this technique into the local video art circuit as well as in short film festivals and even television, areas in which the artist has become quite well known.⁷

The world of television is an immediate reference in the work of Gastón Duprat and Mariano Cohn. With a background in video creation, their productions gained access to the medium of television and even cinematography, with a clearly identifiable style that is ironic and irreverent, based on the observation of people and pushing people, spaces, habits and situations to a critical point. Their work tends to take form in episodes. Short audiovisual blocks are put together to generate a fragmented vision of the whole, which instead of being organized in accordance with a narrative logic, comes closer to that of a list. This procedure can be identified in pieces where the aim is a catalogue – *Enciclopedia* (Encyclopedia, 2000) – and in cases where this objective is much less evident, like *Circuito* (Circuit, 1997). The same underlying structure is found in some of their television programs – one of the most well known is *Televisión abierta* (Open Television, 1999) – and even in their commercial film, *Yo presidente* (I, President, 2006).

Practices

Of all audiovisual media, video is the one that has best managed to break away from being

instrumentalized in entirely commercial terms. Film and television have hardly managed to escape the entertainment industry. Although community television and underground or alternative film experiences have taken place,⁸ it is true that the large majority of television and film production occupy today cable or network transmission and movie theaters – mostly multiplex today – respectively. Economic pressure has curtailed an important sector of these media’s creative and expressive possibilities, obstructing the development of other practices that would have increased audiovisual production’s enormous potential.

Nonetheless, in our country, we cannot place the blame on financial interests alone. Sadly, the interval of military rule during the ‘70s and ‘80s induced the disappearance of some experiences in television⁹ and some alternative, experimental and militant film practices that had begun to spread in the preceding period. While part of this production survived under great duress, the dictatorship imposed a profound cutoff that impeded dialogue, the transmission of influences and any continuity between previous creators and those who would take up following this period. Today we can only speculate as to what might have happened if the circulation of Marta Minujín’s, David Lamelas’ and Lea Lublin’s early ventures into electronic images, Rodolfo Kuhn’s, David José Kohon’s, Osias Wilenski’s and Oscar Bony’s experimental films or the militant, testimonial films by the *Cine de Base* and *Tercer Cine* groups, Carlos Nine and Raúl Berceyro had not been interrupted. It’s impossible to imagine; however, our history would very definitely have been a different one.

Fortunately, a small group of experimental filmmakers did have some contact with video art. Narcisa Hirsch and Claudio Caldini, authors of incredible works that have yet only received scant recognition in underground cinema circles,¹⁰ established ties with young video artists and consolidated very necessary and often fruitful links. The

importance of these authors lies not only in their works, but is also due to having been responsible for disseminating experimental film production. Thanks to them, an essential part of the visual character of the ‘70s and ‘80s was able to recoup its aesthetic productivity.

Following the fall of the military government in 1983, activist film trends also regained visibility in the audiovisual field. Film schools returned to focus on its legacy, particularly those working in documentary, recognizing the seed of a possible use of this electronic media in that thought-provoking production. Some of the first groups of video producers came from these schools or had clearly been influenced by militant film. Early actions proposed questioning television by way of discourse that was often ironic, always critical and by no means at its service. Pieces like *The Man of the Week* (1988) by Luis María Hermita and Boy Olmi, or *Reconstruyen crimen de la modelo* (They Reconstruct Model Crime, 1990), by Andrés Di Tella and Fabián Hofman, are notable examples of this critical, non-conformist attitude.

Militant film is recovered with an inclination for a practice that would gain strength following the political crisis in 2001: video activism. Although some groups did exist prior to this time, many took shape in the heat of the moment amidst the demonstrations and social confrontations on December 19 and 20, with an urgent sense of the need to transmit the extreme events that were germinating spontaneously on the streets and in neighborhood squares. A large number of artists join or form relationships with these groups, establishing ties between aesthetic thinking and social militancy. To name just one example, after having made an impact in the field of video creation with *I. Elipse* (1. Ellipse, 2000), Sebastián Ziccarello joined the Venteveo Video group, producing a series of pieces of a distinctly political and testimonial nature (*La bisagra de la historia* [The Turning Point of History], 2002). Other groups, like Argentina

Arde and Indimedia Argentina also have artists among their ranks. The Etcétera group constitutes a particular case in this panorama. Coming from the world of theater and public intervention and associated with the *escraches* (signaling sites related to figures not yet judged for past crimes against humanity) organized by the H.I.J.O.S. group, they maintain a focus on these actions’ capacity for aesthetic contributions, utilizing video as a means for critical commentary, often by parodying television. Their irreverent, mocking tone exceeds all limits of testimony, positioning it instead as a sharp, scathing voice of denunciation.

Video adopts another type of political use in Gregorio Anchou’s *cine de la urgencia* (urgent film). Inspired by Fernando Birri’s phrase “perfect cinema is immoral in an imperfect world”, the artist assays poetics of the immediate where formal concerns are relative as compared to the need to capture life. “Language is an ideological question – he states in an unpublished manifesto¹¹ – It isn’t necessary to discard linguistic milestones such as script, captions, plot, characters and shot/reverse shot, which are so useful in so many cases, but to reconsider their hierarchy and place them lower than an immediate register of life [...] The more humble the craft, the greater its value as witness to its era”. With these ideas in mind, he did a remake of the film *Safo. Historia de una pasión* (Sappho. History of a Passion, 1943) by Carlos Hugo Christensen, set in his everyday surroundings and performed by independent actors and friends.

Ever since it first emerged, one of the most celebrated characteristics of his video has been its portability. The autonomy of today’s cameras and projection equipment, increasingly smaller and more lightweight, encourages abandoning studios and closed environments in exchange for public spaces. In recent years, site-specific interventions have become a feasible, common practice among artists looking to intervene in everyday situations, the places where life happens.

In 2000, Luis Campos and Jorge Caterbetti made *Todo lo que reluce es oro* (Everything that Glitters is Gold), an intervention in the IMPA factory, recuperated and run by its workers. A group of performances and videos occupied the space, focusing attention on its history and its present condition, on the political circumstances of recovered industries and their impact on workers’ personal lives. Monitors located amongst the machines showed interviews done with workers in the same context, their work environment. The space was saturated with personal stories and anecdotes, with humanity and conflict, with occasional visitors and a different sensory register. Four years later, the Periferia street art group organized screenings of historical images and texts, projected onto the façade of the Cabildo (Historical Administrative Council Building), activating its conflictive aspect, utilizing public space as an arena for reflection and debate, convoking political memory.

During the summer of 2007, the city of Buenos Aires was the scenario for a series of electronic urban interventions that established dialogue with emblematic public buildings. The façade of the Facultad de Derecho (Law Faculty Building) was host to the video *La brutalidad de los hombres* (The Brutality of Men, 1992) by Anna-Lisa Marjak, a metaphor referring to antagonism and competitiveness, while the Facultad de Ciencias Económicas (Economic Science Faculty Building) was the support for Matilde Marín’s video *La recolección. Bricolage contemporáneo* (Recollection. Contemporary Bricolage, 2005), a poetic look at the world of recycling and the precarious social situation of those involved in it. Silvia Rivas intervened the front of the Círculo Militar (Military Circle Building) on Santa Fe Avenue with images of marginal individuals, and Gabriela Golder projected the mute actions of a group of unemployed onto the front of what used to be the Canale [biscuit] factory. Leonello Zambón occupied the Buenos Aires Legislature, facing the Plaza de Mayo, with his *Concierto*

para violines y cacerolas (Concert for Violin and Saucepans, 2007), a piece made especially for the site, with an ingenious articulation of “cultured” violin music – the local Culture House operates in that building – with the spontaneous sound of social protest: the *cacerolazos* (demonstrations expressing discontent by banging pots and pans). Andrés Denegri and Enrique Casal produced an audiovisual piece live, in real time, with sounds and images taken from Plaza Flores and the surrounding area, then projecting it onto a branch office of the Argentina’s National Bank located there, appropriating practices used by DJs and VJs.

Two years earlier, Margarita Bali had intervened the façade of the Argentina’s Cultural Ministry Office with her choreographic piece *Pizzurno pixelado* (Pixelated Pizzurno, 2005), produced within the framework of the International Theatre Festival as part of their Proyecto Cruces program. Live and virtual dancers co-existed in front of the building, creating situations that highlighted the architecture of the Palacio Pizzurno, where the Ministry offices are located. Bali is a pioneer in the use of video onstage. Since 1994, she has designed choreographies in which live dance works intertwine with audiovisual pieces created especially to enter in dialogue with them.¹² This practice has come to be called *multimedia dance* and in addition to being an area of constant experimentation for this untiring artist, it is one of the most important contributions to Argentina’s field of choreographic production.

The intersection of dance and video breathes life into another practice with specific characteristics: video dance.¹³ Since 1995, an international festival has been held in our country, directed by Silvina Szperling, one of the first in the world to focus on this kind of activity. Over the course of its successive editions, the festival has exhibited the very best of international video dance, promoting local production by way of prizes, production subsidies, workshops and other activities stimulating reflection. Today, it is part

of an alliance with the *Festival Internacional de Videodanza de Uruguay* and Rio de Janeiro’s *Festival Dança em Foco* as part of the circuit Videodanza del Mercosur. In Argentina there are many authors working in this genre, including outstanding examples such as Margarita Bali, Silvina Szperling, Paula de Luque and Daniel Böhn, among others. Works like *Temblor* (Tremor, 1993), by Silvina Szperling; *Arena* (1998), by Margarita Bali; *El Territorio* (The Territory, 1996), by Paula de Luque or *Linda Manera* (Nice Way, 2003), by Sofía Mazza, constitute high points of a continually expanding area.

Closely related in terms of the relationship between body and camera, yet quite different in terms of its aesthetics and proposals is video performance. In this field, the body is the ongoing thread in an action that always occupies the central role, in spite of the many contributions that may come from the introduction of electronic language. All of these cases deal with actions carried out especially in order to be recorded on video. The potency of the performative act, however, is the focal point around which all the sound and image resources are then organized.

Mid-way through the ‘90s, the Grupo Fosa group assiduously pursued this direction in their work. Their videos had a dreamlike, staged air with precise editing that concentrated actions and assigned them allegorical meanings. On many occasions, video formed a part of their live interventions, employed to present information by way of images that could not be imparted by bodies. One of the group’s members, Javier Sobrino, continued to work along the lines of video performance. In one series of pieces, he investigated the reality of language and words, creating actions and videos that used an invented language to speak about enigmatic images and texts.

Inés Szigety’s earliest videos also involved words and the body. She used editing to alter the register of people talking in such a way that underlined the silent pauses, singled out words and multiplied involuntary gestures. Later the artist

herself would go on to protagonize her works. The camera frame encloses her within the action, containing her while the editing concentrates the reiterated action of taping or stapling herself (*Encintándome* [Taping Myself, 2004]; *Engrampándome* [Stapling Myself, 2004]). Szigety uses her body again in an irony directed at video and its commercialization in *Video ya!* (Video Now!, 2005), although here there is a play between electronic image and text that goes beyond mere performance.

Three artists from Córdoba approach action and video from different perspectives. Federico Falco uses his family history as the point of departure to explore aspects of individual and social identity, where rural spaces and marks left by history and violence all coexist (*Agricultura y ganadera* [Regarding Agriculture and Livestock], 2004; *Estudio para horizonte en plano general* [Study for Horizon in Wide-Angle Shot], 2003). Leticia El Halli Obeid designs small actions like exercises in isolated or intimate contexts (*Headphones*, 2001; *Orden* [Order], 2003; *Escribir, leer, escuchar* [Write, Read, Listen], 2003; *Relatos* [Stories], 2005); Paola Sferco also investigates intimate spaces, focusing on situations that evoke unease (*Dialogado* [Dialogued], 2003; *Encuentros corporales* [Corporal Encounters], 2006).

One of the most common, thoroughly developed practices in recent years is undoubtedly video installation. This expansion of audiovisual works into space, where viewers are enveloped in a more physical sense than is the case with single-channel videos, makes the pressure for narrative more relative and allows further exploration of fragmentary or incomplete readings, where movements, the impact of scale and exaltation of the senses by way of image and sound can be left undetermined. The artists who most consistently work in this format include Carlos Trilnick, Silvia Rivas, Charly Nijensohn, Iván Marino, Gustavo Romano, Sebastián Díaz Morales and Gabriela Golder.

Recently, these productions have led the way to interactive installations, where electronic audiovisual pieces can be manipulated in real time, in many cases, by the visiting public. In Mariano Sardón’s *Libros de arena* (Books of Sand, 2003-2004), for example, texts related to Jorge Luis Borges are taken from the Internet and projected in such a way that they appear in the shadows created by viewers’ hands as the pass over an open cube filled with sand. In *Divergencia diferente de cero* (Divergence Other Than Zero, 2001-2002), the words that two open books contain are exchanged when the public claps their hands. The Proyecto Biopus group works along these lines. Their piece *Sensible* (Sensitive, 2007) includes a touch screen on which users can produce forms that then take part of a virtual ecosystem. Relationships between the forms determine how the piece will later evolve, along with its universe of sound.

Finally, artists from an enormously wide range of disciplines occasionally approach video, finding an endless number of formats, spaces, possibilities and uses for it, or ways to incorporate it into other media or supports. In most of these cases, they do not have any background in audiovisual discourse *per se*; they wind up working with it due to curiosity or taking advantage of the ease of production that contemporary technology, ever more accessible and user-friendly, has to offer. Fabiana Barreda has begun to integrate photography, drawing and video. In her investigation into bodies, architecture, nature and the home, she has developed a group of animations and video objects that generate a dialogue with photographs and digital illustrations, in installations that reflect on our relationship with natural and artificial habitats (*Arquitectura del deseo* [Architecture of Desire], 2006). Juan Mathé has produced some of the most memorable video objects in Argentine art, working with naked monitors in movement that challenge the screen’s inertia (*Proyecto para un salto al vacío* [Project for a Leap into the Void], 2002). Based

on photographs, models and the use of scale, Lila Siegrist composes small dislocated landscapes (*Silenciosos* [Silent], 2006). Sebastiano Mauri has projected images in movement onto photographic portraits, generating amazingly odd faces (*Faded*, 2004). His work also includes videos of a conceptual nature, where the audiovisual aspect is sometimes a way of seeing and at others, a record (*I Believe in God*, 2007; *The Song I Love To*, 2005).

Video intersects continually with electronic music, video games and digital culture in general. As part of a media-based universe where boundaries become less and less precise, the transition of sound and electronic images into information technology encourages exchanges and hybridizations that give rise to innovative experiences, like VJ sessions. Some artists, such as Jorge Castro, have discovered this as an unequalled space for audiovisual creation that also offers live, immediate contact with the public. For an artist like Jorge Haro, who has utilized electronic imagery for many years in his concerts, video can at times be a place to exercise a certain degree of intimacy (*Video 7. Autorretrato* [Video 7. Self-portrait], 1997), and at others, a site for elaborating experiences in sound (*Cotos_05* [Chatter_05], 2006). Estanislao Florido uses video to make the history of art and social conflict work together with video game aesthetics (*Cartonero* [Street Recycler], 2006), a genre that has contributed to the visual formation of several generations.

The field of video has undergone transformation over the years, becoming more than just a medium that artists turn to on particular occasions. In an environment that is more technological every day, electronic audiovisuals occupy an increasingly prominent place in our history, memory, interpretation of reality and life itself. Its use has configured a particular aesthetic, but it has also enabled diverse expressions and the elaboration of practices and strategies for investigating, questioning and confronting the contemporary

world. Argentine video art has explored all these paths, extending its reach toward bringing a medium in a constant process of becoming to its fullest potential.

(Endnotes)

1 In this sense, Argentine video art would be a *discursive field* according to the concept developed by Michel Foucault (in *The Archeology of Knowledge*, Paris, Gallimard, 1969).

2 About the construction of this purity and its artificiality, see my essay “Notes about the Hybridity of Media Art” (included in this book).

3 His preferred literary referent is Roberto Arlt, present in pieces such as *El hombre apocalíptico* (The Apocalyptic Man, 2002) or *El visitante enigmático* (The Enigmatic Visitor, 2003).

4 Andrés Di Tella and Fabián Hofman are the responsible of one of the key Argentine video art works – *Reconstruyen crimen de la modelo* (They Reconstruct Model Crime, 1990) – and of documentary short films in the line of authored documentary, such as *Guía del inmigrante* (Immigrant Guide, 1993). Some Di Tella’s personal works in this same line have entered the commercial circuit (*Fotografías* [Photographies], 2007; *La televisión y yo* [Television and I], 2002).

5 In that time, “video by artist” was the category used instead of video art.

6 *Pulqui. Un instante en la patria de la felicidad* (Pulqui. An Instant at Happiness’ Homeland, 2007), de Alejandro Fernández Mouján.

7 His works has been often exhibited at the 7 TV Channel (Public Television).

8 Expanded Cinema developed during the sixties and seventies is an important exception. See: Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. New York: Dutton, 1970. To know its development in Argentina, see my essay “Argentine Art and the New Technologies” (included in this book).

9 See my essay “Argentine Art and the New Technologies” (included in this book).

10 For more information about this, see my essay “Buenos Aires Underground”, *Jornada de Homenaje: Los Primeros Cien Años de Cine en Argentina*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras (UBA), 1997.

11 Anchou, Gregorio, “Por un cine de la urgencia” (For an Urgent Cinema), unpublished manifesto, Madrid, 2003.

12 Margarita Bali is co-founder, along with Susana Tambutti, of one of the most important dance companies in Argentine contemporary dance, Nucleodanza.

13 For more information about this format, see my essays “Video Dance: Another Bastard in the Family” (1995), and “Video Art and Video Dance in an (Un)Certain Latin America” (2007), both included in this book.

--- Video Art and Video Dance in an (Un)Certain Latin America ---

As it seems to happen everywhere, the current electronic production phase in Latin America is, at the same time, euphoric and critical. On one hand, its institutional recognition has been consolidated, as greatly expected by the artists who fought for exhibition spaces, production means and public acceptance during the decades of 1980 and 1990. Museums and art galleries have opened their doors to video works. Art critics look at it, while historical, theoretical, academic and independent investigations begin to circulate, strengthening the values of a production that it is foreseen mature and on-line with the international contemporary circuit. The artists find a road paved towards exhibition, and their practices contribute to an integrated context where the main aesthetic reflections are formulated in common.

However, on the other hand, it is equally noticed the existence of a certain exhaustion of the medium and its languages. In some way, video art has become “historical”. It is not only that

the digital means, with their multiple possibilities and formats, begin to be more attractive to younger artists or to those who are tuned with recent technologies. The electronic production has begun to be standardized and to make evident its clichés. The formal experimentations that characterized its beginnings have opened the way to conceptual formulations that are sometimes foregone or flimsy. In this way, the video art shows up like a mere aesthetic production, which is correct but not interesting, alive but without energy. Today, it is taught in universities and became part of museums and private collections; it triumphs in biennials and art fairs, and begin to be easily adapted to the spectacularization that characterize some trends of contemporary art.

This ambivalent situation possesses its particularities in the Latin American context. Above all, because this context is not homogeneous. The institutionalization of video art is a fact that is only verified in some cities and very specific circuits. Great part of the video production circulates through paths less celebrated where it builds its own environment and public. In some artists’ or activist’s hands, video is still a means of expression that carries a political discourse, inquisitorial looks and disturbing questions, as well as testimonial and sharp approaches to the cultural and social reality. This quality is, even today, one of its more grateful marks, the one that offers freshness, a certain identity and a lot of interest.

Even through, it is quite problematic to speak of a Latin American video art. In the last years, there have been multiple intents to disarticulate the notion of a Latin America united by a common language and colonial past.¹ To this, one may add the scarce intercommunication that exists in its interior; the effective fact that the contact between the countries inside it and Europe or the United States, is more frequent than the relationship of such countries among themselves.

However, artists, curators and theoreticians support the strategic need to strengthen the relationship among the countries of the region, in order to build production and reflection spaces that may provide an artistic and intellectual context to the regional creation. For such, it is necessary to avoid the use of the “Latin American” term in a descriptive or categorical sense, using it, on the other hand, in a functional or strategic form, to help integrating – and not to hide – the internal differences, social processes, political and cultural issues, roots, histories and singular identities. With this approach, it is possible then to refer to the Latin American production. Many regional projects have been implemented and continue to be generated departing from this perspective. In fact, video art has benefited from local strategic ties. The numerous festivals dedicated to the electronic creation in Latin America have always granted a great importance to the need of showing the region’s works, not only due to the idiomatic community but mainly because of the similarity of the socio-political production and circulation contexts. Most of those festivals base their structure on the contacts between curators and artists and do not seek institutional supports. This way, producers continue to be who delineate the circuit of Latin American video art.

After these premises, what follows constitutes a possible panorama of the Latin American electronic production, voluntarily incomplete and partial.

Video art possesses a solid tradition in Latin America, although the electronic technology was really accessible in the 1980’s.² The influences of the pioneer productions were of very diverse nature: visual arts, experimental cinema, television, *cinema novo*, Third Cinema, documentary. Although there is not a direct derivation from these means and aesthetics towards video, its contribution should be recognized, in particular concerning the experimental poetics or social critics that can be found in early video art.

The difficulty to access to the required produc-

tion technology has been an indelible mark in Latin American video art. Today, even when the basic resources are far cheaper, the problem has not completely disappeared. In most of the countries, the financing conditions for the electronic works depend on scarce subsidies, prizes or production aids, which is a reflection not only of the local weak economies, but also of their uncertain cultural policies.

These circumstances, added to the specific socio-political conditions of each country, have led to a strategic and critical use of the means, which is evident in the voluntary option for low-tech technologies³ – that doesn’t only meditate about the situation in Latin America but also questions the fascination for high technologies of the central countries – for the development of a strong commitment with social and political topics. In fact, this last slope has strong roots in the history of local cinematography and visual arts, and it is one of the most recognizable marks of Latin American art.

Low-tech productions have usually leaned towards irony and other critical perspectives. The video installation *28 Round, Lugar, Este, Estrategia* (28 Round, Place, East, Strategy, 1998-99), by Ricardo Lanzarini, for example, makes an ironical reference to kinetic sculpture⁴ as well as to the utopia of technological progress, also evoking the Uruguayan political history. The piece is composed of a fixed bicycle connected to a luminous and fragmented poster that exhibits Lenin’s sentence “Communism is socialism plus the electrification of URSS”, the only definition of communism that the artist found in his native Uruguay during the military dictatorship of the 1970s. His compatriot Martin Sastre created the *Martin Sastre Foundation for the Superpoor Art* (2002), a false foundation that may be accessed through the Internet, which suggested to the international collectors the adoption of a Latin American artist, as a form of contributing to the development of contemporary art in the region. Bolivian Narda Alvarado has also

appealed to irony to approach some political and gender problems. In *Del Atlántico con amor* (From the Atlantic with Love, 2003), the artist gives a bucket full of water from the Atlantic Ocean to representatives of the Bolivian Navy, evoking the conflict between her country and Chile, related to the exit to the sea. In *Firemen* (2001), she utilizes the body of several men as an abrasive surface on which a series of wax matches are lit.

The use of obsolete technologies or of technical basic resources, frequently appear in Latin American video art as a form of avoiding refined images and sophisticated languages, thus granting a bigger relevance to the discursive effectiveness of the pieces. In the video *Atipanakuy* (1999), by Álvaro Zavala, simple chroma-key effects are enough to throw a reflexive and poetic look on the current Peruvian youth and their relationship with the Incan inheritance. When confronting both realities, the artist promotes a reflection about the difficult persistence of local traditions in a world increasingly globalized. The Colombian group Quiasma has developed a project based on video documentaries focused on the singular diversity and fragmented reality of their country. Divided between regions that are controlled by the government and big extensions controlled by the guerrillas, the Colombians hardly possess an integrated portrait of their own territory. With this situation in mind, the members of Quiasma produced small videos and took samples of the sounds of multiple parties and rituals carried out in the country, with the purpose of creating a complex local cartography based on the traditions and cultural marks that go beyond the political fragmentation. The video is thus transformed into the means that allows reconstructing the local identity in the middle of a turbulent context.

The production and social circulation of texts, sounds and images are a constant concern of Latin American video artists. Some of them are particularly interested in how the media builds

the imaginary universe of a great number of people, while alternative social channels don’t exist. Traditional means, such as press, radio and television, still possess a deep penetration in the countries of the region. Therefore, for some artists, the deconstruction of such means is much more important than the increment of audiovisual wealth. This way, the appropriation of means and the deviation of cultural images are still regularly practiced among Latin American artists.

Colombian José Alejandro Restrepo has worked for a long time with appropriate images from television. His work is centered on religious representations and politics’ media coverage, with the purpose of revealing the deep roots that both possess in the Colombian society. For his video *Iconomía* (Iconomy, 2000) – a piece composed by two parts, *Iconofilia* (Iconophilia) and *Iconoclastía* (Iconoclasm) – he appealed to the television news as well as to soap-operas to reveal the form in which they promote images of love and hate, as a means to manipulate what they carry on: identity, cultural inheritance, public opinion, social speech, popular beliefs, etc. His last video, *Santoral* (Calendar of Saint’s Days, 2005), is a deeper exploration of the different forms in which the Catholic rites are presented in television – from popular celebrations to sensationalist exhibitions – by analyzing the persistence and reinforcement of religion through the media as well as the growing power of both within the Colombian society.

Video art occupies a consolidated space in Latin America, although in the last years a displacement have taken place from mono-channel videos to video installations. Nevertheless, many activist groups still appeal to video to unveil the distortions of the social weave, making of political exploration one of the key paths of local video art. Political issues must be understood in a truly wide sense. Somehow, it could be said that Latin American video art is and has been a laboratory of experiences that looks for the re-

hearsal of different forms of artistic discourses as they articulate with the political one, or may be considered a political discourse itself.

Some Chilean works are paradigmatic of such intention. In a country where the man who was responsible for the death, torture and people's disappearance during the 1970's, didn't obtain a judicial condemnation, where most part of the population and governmental classes try to erase any memory of those years, the insistence of Edgar Endress, Guillermo Cifuentes, Claudia Aravena or Lotty Rosenfeld to remember those facts should not be understood as an aesthetic inquiry, but mainly as a political declaration: an affirmative support to memory in a country that struggles to forget.

Historical controversies are a motive force of Latin America video art. But urban stories, the particular configuration of the cities and their inhabitants, the civic rhythm and their intrinsic conflicts are also other important sources. At moments, such look at the city acquires the pulse of a very particular violence, like in *A minha alma* (My Soul, 2000), by Katia Lund, the story of a confrontation between policemen and residents of a poor neighborhood of Rio de Janeiro that culminates in a tragedy triggered by a misunderstanding. In other occasions, the look at metropolises can include some poetry accents, like in *Framed by Curtains* (1999), by Eder Santos, a lyrical inquiry of the urban landscape of Hong-Kong. Many Argentine artists have preferred to explore wild or rural landscapes maybe to counteract the madness of the big cities. Paradoxically, the wide natural extensions of Argentina have given to a great number of introspective pieces, as *Un tiempo* (A Time, 2003), by Milena Pafundi, *Estudio para horizonte en plano general* (Study for Horizon in Wide-angle Shot, 2003), by Federico Falco, or *Uyuni* (2005), by Andres Denegri (shot in the homonymous Bolivian city).

One of Mexican Fernando Llanos main concerns is to take video away from the institu-

tions, to take it there where life is. During the decade of 1990's, he used to send small videos by e-mail with the title "Be happy, watch video". For the last Mercosur Biennial (2005) in the city of Porto Alegre, he created a suit made of wireless technology to project videos on walls and buildings. During the nights, the artist interfered in the city with video images by creating all kinds of confrontations, as when he projected images of people kissing in a prostitute's workplace. In the summer of 2007, a group of public buildings of Buenos Aires were equally reached by giant video projections.⁵ Different artists dialogued with the public space by creating a series of specific pieces, many of which had a conflicting relationship with the place they occupied.

Due to its malleability and flexibility, video easily adapts to multiple spaces and situations. By dialoguing with the rest of the arts, it has generated a series of hybrid proposals, as video installations, multimedia theatre or video dance. The latter had an unusual development in the Latin American territory. From the decade of 1990's on, its production has been continuous and increasing, being promoted by a group of specific regional festivals.⁶

To characterize the video dance of Latin America is much more difficult than to do so in relation to video art. Above all, because the video dance gender – in case it is a gender – generates controversies. In great measure, video dance has developed from its own practice, and has been unaware of definitions and rules. Even its name is still uncertain: North-Americans prefer the domination "dance for the camera", while the producer and theoretician Douglas Rosenberg has proposed – following Noel Carroll – the term *screen dance*.⁷

The first International Video Dance Festival of Buenos Aires (1995) intended to consider the relationship between video and dance from a triple perspective: documentaries and dance records (where the video is a tool for documentation), video dance (choreographies especially developed

for the camera, in electronic support), and multimedia dance (pieces where a dialogue between dance and video is produced within a scenic environment). The division was simply functional but allowed the perception that the relationship between dance and video is not univocal.

The most problematic difference is usually that which separates video dance from the documentation of a choreography. It is known that the latter only records a preexisting dance. However, if the framing, the diversity of points of view, the edition of "time outs", and other modifications introduced by any standard video reconstruction are taken into consideration, it is clear that the mere video documentation doesn't exist. On the other hand, some video dance pieces are based on a previous choreography or even reconstruct the entirety of a dance without disturbing it: a paradigmatic case is *Duet for Camera* (1996), by Amy Greenfield, where the camera travels through the naked bodies of the dancers while they dance, without moving away from them in any moment, and without any edition.

Maybe one of the most common inconveniences is to take the term video dance in a literal sense, to suppose that video dance is video + dance, or even the sum of video possibilities as well as those of dance. This thought is the result of a nominalism that is difficult to eradicate (even when we don't expect to see cubes in a cubist work, for example). Moreover, although it seems an absurdity, video dance exists "without video" and "without dance". Many pieces are shot on film, or they are carried out in video but with a strict cinematographic language. In other pieces, neither nobody "dances" nor produce movements that may be identified as "dance". Sometimes, the edition generates the movements that conform the "dance". In 1999, the jury of the V International Video Dance Festival of Buenos Aires granted the first prize to *Heroica* (Heroic, 1999), by Silvina Cafici and Gabriela Golder, even recognizing that nobody danced in it. The work presents a group of Pe-

ruvian maidservants, who move through the terrace of a building while they remember their life history.

A common element in video dance is the abandonment of the theatrical stage. The dialogues with nature or the formal relationships with architectural spaces are motives of frequent exploration. Among the first ones, *Arena* (Sand, 1998) and *Agua* (Water, 1997), by Margarita Bali, *Por onde os olhos não passam* (Where the Eyes don't Pass by, 2003), by Paulo Mendel, or *Cavillaca* (1991), by Peruvian Luciana Proaño, should be mentioned; among the architectural studies: *Fliess Gleichgewicht* (2002), by Andre Semenza, or *Montevideoaki* (2005), by Miguel Grompone and Octavio Iturbe.

Latin American video dance seems to be particularly sensitive to domestic and intimate environments. For some strange reason, a considerable number of works happens in bathrooms⁸ and bedrooms. Contrary to some European and North American pieces, of great unfold, local creations prefer the enclosed spaces. It would be incorrect to think that this is due to a budgetary reason. Rather, it seems to be a special interest for the details, the small movements, and the rescue of the minimal. In *Tembler* (Tremor, 1993), by Silvina Szperling, there is a succession of abdominal movements that shows a dynamics inaccessible to the traditional theatrical viewer. In *Wedding Day* (2004), by Florencia Varela, a pair of hands plays the action. In these cases, the alliance with the video finds all its potential, and the framing becomes a choreographic ally. Edition is another big ally. In most cases, it is responsible for building the final choreography that is fundamentally a choreography of the gaze.⁹ The succession of images builds rhythms, movements and dynamics, even starting from stillness, a non-choreographic activity or fragmentation. In *Île 2* (Island 2, 2005), by Venezuelan Simona da Pozzo, dance is built by means of the edition of the changes of two dancers' positions, located inside two cubicles drawn

on the floor. The edition can also reconstruct a fragmented choreography, as it is the case of *Montevideoaki*, where the succession of images restores the continuity of a group of dispersed movements within the urban space.

Digital edition favors non-linear structures. The possibility to work in the simultaneity is added to the succession of the images, thus causing a convergence of different electronic layers. A piece like *O en cualquier otro lugar* (Or in Any Other Place, 2004), by Miguel Grompone, highlights the associations produced by working with two simultaneous images, while in *Las palabras* (The Words, 2006), by Paulina Vielma and Magnus Rasmussen, simultaneity takes place preferably by overlapping, exploring the confluence of images in the deepness of the scene. Argentine Jorge Castro adds the digital manipulation to all these resources. In his pieces, he shows that dance is only another composing element, which is at the same level as that of music, words or images. Typically, the artist's works dismantle a dance and uses its fragments to assemble his own audiovisual composition, based on a new rhythm and formal structure.

Video is equally a support for many narrative genres, and video dance has not been unaware of such quality. Many artists incorporate stories or its fragments by multiplying the semantic potential of choreographies. This narrative quality allows to transcend the strictly audiovisual attractiveness of video dance and to explore its potential to embody stories, events or even to reflect about social, political and cultural realities. The most recent works by Silvana Szperling follow such path. In *Szis* (2005), she investigates her family history and helps recovering the memory of different female generations. *Cornucopia* (2002), by Marcelo Evelin, revisits the myth of fauns, although from a parodic perspective. As a contemporary means, video also encourages a conceptual approach. In *Las palabras*, the dancers have some words written on their bodies that strengthen the opposition man/woman. The same thing happens with the use of red lipstick in *Kiss*

Me (2002), by Alejandro Areal Vélez and Andrea Racciatti, which is slowly transformed into a sign of violence and oppression.

Finally, we should also mention some incursions into the local music as being a characteristic of this production. Although video dance is an experimental practice, bound to contemporary dance and music, it is not uncommon to find Latin rhythms in it, either as a native touch or as an identity mark. Works such as *Navio Negroiro* (2006), by Eliza Kapai and Mestre Dedeco, or *Linda Manera* (Nice Manner, 2003), by Sofia Mezza, certify that. No doubt, video dance is much more than video + dance. It is a field of audiovisual research, conceptual exploration, and narrative development. It is a means that projects video and dance possibilities, but also an arena for reflection and the construction of identity.

(Endnotes)

1 See José Jiménez y Fernando Castro (eds). *Horizontes del arte latinoamericano*. Madrid: Tecnos, 1999.

2 Even when video cameras begun to be commercialized by 1965, they arrive to Latin America during the eighties. There are a few historical surveys on Latin American video art. Most of them are circumscribed to particular countries. See: Mello, Christine. "El videoarte en Brasil y otras experiencias latinoamericanas: 1970-1980", en Sichel, Berta (ed). *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006; Alonso, Rodrigo. "Hazañas y peripecias del videoarte en Argentina", in *Cuadernos de cine argentino. Cuaderno 3: Innovaciones estéticas y narrativas en los textos audiovisuales*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, 2005; Charalambos, Gilles. "Historia del videoarte en Colombia" (online); Aguerre, Enrique. "NUVA. Núcleo Uruguayo de Video Arte" (online).

3 See my essay "In Praise of Low-Tech" (included in this book).

4 Kinetic art had a great development in Latin America through the works by Jesús Soto and Carlos Cruz Diez in Venezuela; Julio Le Parc, Martha Boto, Gregorio Vardánega, Horacio García Rossi and Hugo Demarco in Argentina; and Abraham Palatnik in Brazil, among others.

5 In an event organized by the Government of Buenos Aires curated by the author of this essay.

6 Mainly, the International Video Dance Festival of Buenos Aires (since 1995), the International Video Dance Festival of Uruguay (since 2002), and *Dança em Foco* (Dance in Focus, since 2003).

7 See: Rosenberg, Douglas, "A Manifesto for Screen Dance", *Dance on Camera Journal*, Dance Films Association, New York, Vol. 2, March 1999.

8 It is incredible the number of video dance pieces staged in bathrooms. Some of them are: *El territorio* (The Territory, 1996), by Paula de Luque and Jorge Bernard, *Interior, baño, noche* (Interior, Bathroom, Night, 2004), by Daniel Böhm and Mariana Blutrach, *Dos ambientes* (Two Rooms, 2004), by Guiye Fernández and Rodrigo Pardo, *Baño público* (Public Bathroom, 2003), by Eduardo García, *Esfolada* (Peeled off, 2004), by Henrique Rodovalho and Klever Damaso, *Process 5703-2000* (2001) by Mara Castilho.

9 See my essay "Video Dance. Another Bastard in the Family" (included in this book).

--- In Praise of Low-Tech ---

I'm having an identity crisis in front of my low-rider "Chevy 69" laptop – the worst in months... (In the megalopolis of my conciencia, words like "alternative," "peripheral" and "marginal" lost their meaning and moral weight a long time ago.

Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes¹

In 1966, after a brief stay in the United States, the Argentine artist Marta Minujín came to Buenos Aires with a project she had jointly schemed up with two colleagues, the North American Allan Kaprow and the German Wolf Vostell. The plan was for a global collaboration: each artist would design a happening to be carried out simultaneously in the country he or she was from, and the whole event would be intercommunicated by satellite hook-up.

For this occasion, Minujín intended to put into practice the theories of Marshall McLuhan she had recently discovered. Her proposal, *Simultaneidad en Simultaneidad* [Simultaneity in Simultaneity], consisted of creating a multimedia environment saturated by the era's communication technologies, with the aim of creating a simultaneous, instantaneous media invasion of the public. For this purpose, she equipped the auditorium of the Di Tella Institute in Buenos Aires – the site of the happening – with 60 television sets, an equal number of transistor radios, slide projectors, movie and still photo cameras, speakers and voice recorders. The result was a complex multimedia environment intervened in by photography, television, mailing, radio and even a transmission by satellite.² The global event was conceived for October of that year. However, both Kaprow and Vostell sent her letters apologizing for being unable, in their respective countries, to come up with the necessary technology to carry out the plan; in exchange, they sent two very simple proposals to ensure their participation.

Today the state of technological scarcity in the Argentine art scene is so pronounced, the mere mention of this episode seems like a sick joke. Keeping the main prizes up to date – transformed into "Salons without Disciplines" (sic) –, far from freeing them from having to require, for instance, that the artists themselves must come up with the technological devices they'll need to show their work – computers, televi-

sions, projectors, video projectors –, has, in addition, reached the point of expecting them to take responsibility for turning on, switching off and correctly running whatever devices they use throughout the exhibition.

What happens in Argentina may not differ much from what goes on in the rest of Latin America, with the honorable exception of some few countries – or, to be more specific, some cities in some few countries, since one of the typical paradoxes of contemporary technologies is to be at once global and unevenly distributed. And although there exist numerous and accurate analyses that prove the impossibility of speaking of Latin America as a homogeneous and coherent entity, it is certain that this precarious technological distribution, added to the difficulties of access and meddling in the developments of applied science, unites the region, situating it in a derivative position vis-à-vis the nations that conduct primary research.

This unequal distribution and its political and social consequences – the concentration of power, the widening of the gap between those who can have access to technologies and those who don't manage to do so, technological "illiteracy," work and social marginalization – constitute one of the most pressing grievances in our countries, in an era in which the global reconfiguration on the basis of technological ownership sets the pace of the world's politics and economics.

For this reason, the relation between art and technology in Latin America cannot be conceived in other than political terms. Any proposal of this sort produced in the countries of this region bears with it implicit tensions between the Western paradigms forged in the heat of technological expansion and the inescapable reality of local economies and cultures, derivative and marginalized. The demand that we ask ourselves about our place in this world is not something optional, it is a necessity.

The possible responses are not, however, simply

subaltern propositions. Any discourse generated from a periphery is not necessarily a discourse *about* the periphery, much less a peripheral discourse. Its modulations affect, above all, the entire discursive system – as the basis of every system, it is the interrelation between its parts – generating proposals which the centers themselves need to consider. In some sense, the peripheries have the best chances of "critical distance" with respect to the centers. It is no accident that their voice should be come back to whenever the central system enters into crisis and needs a self-examination in order to be able to carry on.

It is a fallacy that only from technical possession can one reflect on the social and cultural impact of the technological order. If one understands the interdependent logic of the whole circuit, it is easy to see how the relations of art with technology are defined both from within and from without. Much like Donna Haraway's cyborgs – those perfect hybrids of man and machine – our reality of "incompletely" achieved beings in technics is also indebted to "militarism and patriarchal capitalism, not to mention state socialism." And much like them, we find ourselves faced with the alternative of being disloyal to our imposed origin, "(for bastards,) fathers, after all, aren't essential".³

Adopting this position affords us the concrete possibility to situate ourselves in the international panorama with a stance of our own, with a clear-cut, productive effect. After all, for some time now the borders between center and periphery have ceased to be precise. How, otherwise, do we explain that Chinese is the most spoken language on the planet? The meteoric rise in the number of Web pages in Spanish on the Internet over the last years points to the Spanish-speaking community's determination to assume its place in the network of relations ushered in by the Web, manifesting, in turn, a discursive potential we know to be decentralizing and disruptive.

According to Gerardo Mosquera, "Western cul-

ture, created in the centers, operates as an operative metaculture in the world today." Nevertheless, "the Western metaculture – with its possibilities for global action – has become a paradoxical medium for asserting difference and for rearticulating the interests of the subaltern field in the postcolonial era." In view of which, the Cuban critic suggests: "The alternative would be to *make* contemporaneity out of a plurality of experiences, which could serve to transform the global metaculture. I'm not referring solely to processes of hybridization, resignification and syncretism, but to orientations and interventions in the global metaculture from subaltern positions".⁴ In fact, the technical media are adequate and legitimate tools for constructing this alternative contemporaneity.

On the path toward reformulating the technological universe from a subaltern positioning, the least interesting and definitely unworkable way is to take on the technological deficiency as a lack. The real challenge is, on the contrary, to see how one can keep a discursive posture of one's own in the terrain of art and technology from a marginal position and an inevitable reality: that of the hypertechnologized and technologically dependent universe of contemporary art circuits.

In this way, and from the concrete perspective of Latin American art, it is time to recognize and value one of the most salient traits of its production: its permanent recourse to *low-tech* systems, to the appropriation and basic distortion of media images, to working with the trash and cast-offs and malformations of technics. It is time to refer to low-tech as a legitimate practice that generates a discourse as committed to thinking about state-of-the-art technologies as that produced in the centers in which those technologies come into being, and that proposes equally valid aesthetic and philosophical questions in order to understand, in its full dimension, the status of art, and even of the human being and life, in today's para- and post-industrial societies.

The conscious option of low-tech formulates a forceful questioning of the political and aesthetic superiority claimed to be grounded in technical predominance. Taking off from rudimentary or superannuated technologies, low-tech works stress the aesthetic discourse, eluding seduction and the expiration dates of the hardware that have made of so many work in the history of art and technology, mere formal intents, unable to survive the march of time.

Why is there so much feedback and image appropriation in Latin American video art? Why are the web pages produced in the region so narrative? If they are analyzed in depth, it is easy to see how, in most instances, these characteristics are the outcome of aesthetic options, not of technical limitations. What is more, technological fascination incorporated impulsively and often acritically is apt to be the basis for failure in the creations of least interest.

At this point, it would not be unsuitable to recall that the origins of video art as an artistic expression are bound up with critical and countercultural stances, with the questioning proposals of groups such as Fluxus, Guerrilla TV and the founders of performance art. For years, artists such as Nam June Paik and Wolf Vostell, combative, all but forgotten groups such as Videofreex, Rainedance or TVTV, and performers of the stature of Vito Acconci, Bruce Nauman or Martha Rosler, created the foundation that helped shape the appropriation of video as an artistic practice. With the exception of Paik, none of them had interference in the development of electronic technology;⁵ nonetheless, any aesthetic consideration of video art cannot dispense with their names, their works and their formal and conceptual investigations.

The precedence of Nam June Paik is especially key in relation to the critical possibilities of low-tech, even if we consider his mega-video-installations, whose technical lavishness don't seem, on first sight, to fall within the category "low." That Paik was a Korean artist transplanted to the

West is an important fact for understanding his distanced and ironical view of the technological paraphernalia he uses in devising his works. This distancing places him very much at the center of debate about the relations of technology with society and culture. However common his contrarian or indifferent statements are concerning the technical status of his works – one of them being “I use technology in order to hate it properly” – it is certain that the critical character of his work puts him in a privileged situation in the history of technological art.

His first robot, *K-456*, made out of industrial debris, posits a technicistic paradox: in the face of certain utopian politics that foretold the replacement of human labor by that of robots, based on the formula “every robot will replace the labor of four men”,⁶ Paik creates an automaton that operates from four remote controls, meaning that it takes four people to function. The clumsiness of its actions – which will give it the leading role in the first accident of the 21st century⁷ – removes technology from the imaginary of “high efficiency,” calling attention to more basic issues, such as the relevancy of the paradigm of constant technological development. Since it isn’t just a matter of debating the impact of technology on the social and ultimately on the human, or the ideology of the panacea of comfort, but rather of asking oneself about the necessity and limits of the technologization of existence, an often acritical motor that governs the demand for scientific advancement.

Paik’s later robots, made with ancient television sets, bring attention to another aspect usually evaded in considerations of technology: its fate of obsolescence. Here he questions it as a manifestation of the “future of the present” – as Vito Acconci did in his acute essay *Television, Furniture and Sculpture: The Room with the American View*⁸ – in order to show up what happens more often by virtue of the very race of technology: its permanent entry into the past. In resisting its seduction, Paik eludes the fate of many

aged pieces due to the expiration of its technical components. In his mega-video-installations – which managed to include as many as 1,003 TVs⁹ – the artist eludes technological attraction once again by transforming the TV sets into modules of a purely decorative composition. Stripped of their communicational value – if ever they had it – they appear to be superfluous elements to a society allegedly marked by the supremacy of the media.

With these displacements, made from a corrosive place of questioning, Paik reminds us that, like all social products, technological ones are historical and respond to ideological structures and precise policies. Technology is not an *a priori* of human existence and its possession does not obey the laws of natural selection of the species. Its determinations – from its functionalism to its manipulative character – can be examined, relativized or reversed. His body of work guides us in the thorough understanding of this fact.

For his part, with an interventionist attitude and a sharp analysis of the deep mechanisms that feed media logic, [Antoni] Muntadas is another role model in Latin America’s art production. Unlike Paik – known in the countries of this region through reports and a few scant exhibitions – Muntadas has visited various cities in Latin America ever since the ‘70s. In that time he has created – and maintained – a fluid network of contacts with the artists of this territory, in which his work is widely circulated.

A fair number of his earliest pieces are based on appropriation of television images. In his work – as in Paik’s – production of audiovisual material is accessory. His interest is directed, instead, toward minute analysis of the configuration of formats and the ideological proceedings put into practice in and through the mass communications media. From videos such as *Credits* or *Cross Cultural Television*, to his recent interventions on the Internet – *The File Room* and *On Translation: The Internet Project* – he maintains a watchful view of media constructions, which

he sets in motion through subtle displacements and a great economy of means.

These two precedents have entered unevenly into the Latin American milieu, yet it may not be inexact to claim that their repercussion has been decisive.¹⁰ Nam June Paik’s influence is perceptible in the recycling of audiovisual fragments, the feedbacks and the unblinkered use of technology; reference to Muntadas can be traced in the appropriation of images and the analytic vision that tends to approach the media from ideological and political considerations.

In any case, this repercussion has occurred because in the countries it reached there existed the breeding ground on which it could take on all its meaning. The first groups of video makers were, almost invariably, critics of the supremacy of the media, of the political power residing in them – especially in those countries in which the democratic systems had been replaced by authoritarianisms – and by societies anaesthetized by their effects; they also took part in the counterculture and in the critical-philosophical movements that started to question not only the aesthetics but also the politics and ethics in play in the possession and exercise of technology.

In the broader terrain of the relations between art and technology, there likewise have existed local antecedents of major importance, both within the modern tradition of scientific optimism – the works in neon of Gyula Kósice and Lucio Fontana, and the kineticism of Julio Le Parc, in Argentina; the machines and environments of Roberto Moriconi, Efizio Putzolu, Mauricio Salgueiro and Abraham Palatnik, and the computer art of Waldemar Cordeiro, in Brazil¹¹ – as well as the critical, questioning vein established after it – the videos of Raúl Marroquín and Jonier Marin in Colombia; those of Rafael Hastings in Peru; the useless machines of Edgardo Antonio Vigo, the pseudoscientific experimen-

tation of Luis Fernando Benedit or the energetic systems and circuits of Victor Grippo in Argentina. The work of the later reverberates as a metaphor for the generative capacity of an alternate discourse from out of a regional reality, in its use of the potato – an originally Latin American crop that spread throughout the world – as source of a reflexive and autonomous production.

The current situation, with the introduction of digital tools, bears similarities to the one of thirty years ago. The possession of the mass media, despite the efforts of Guerrilla TV groups to democratize them, remains in the hands of political power, and the digital media that follow after them don’t appear to have a much different fate, although we’re still living in the initial euphoria – also similar to that of video in its beginnings – of democratization and full access to the virtual space of the Web. Record companies have tried to make economic power much more efficient in controlling spaces like the Internet, in managing to disconnect a site for sharing Napster files, which threatened its interests. Commercial advancement on the Web is transforming it into a sort of television *à la page*. Many pages already force users to visit the sites of their sponsors before they’re granted entry. And the day doesn’t seem too far off in which the flow of information will be interrupted by commercial breaks.

With the exception of some few independent centers, the bulk of technological research today is geared toward commercial applications. One of the most original settings for development is being shaped by the electronic game corporations. Recently in Japan, they restricted export of a game simulating war strategy which operates with real parameters, out of fear that it might be copied by the defense organizations of foreign governments and applied to their military operations.

If we keep in mind this panorama, it is clear that

any incursion into the area of art and technology should be formulated not only in terms of hardware and software, but also, in an analytic key, criticism and even strategy. And this is especially important because access to the pairing hardware/software appears to be complicated and furthermore assumes ethical or political position-taking.

The strategic option of low-tech constitutes an original response to this situation. The word *strategy* may be the best approach to the case of the artists who produce in the technological centers or with access to sophisticated technical means and who, nevertheless, emphasize their marginal position and problematic inclusion in such a circuit, as is the case of Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes, or the Zapatista activists who appropriate from the Internet out of a stance of disruption.

At the opposite extreme, almost minimal, hyper-local, proposals undermine, through their intimacy, their localism and their radical nature, a circuit dominated by the logic of globalization, elimination of regional traits and stylistic homogenization. Works such as *Sangre Boliviana* [Bolivian Blood] by Lucía Grossberger-Morales, or *Juego de Estafa* [Con Game] by Santiago Echeverry, must be understood not just by way of their assertion of identity and memory, but their opposition and differentiation from a circuit based in aesthetic in-difference, conceptual vacuity, surfeit and boredom. The personal and the communitarian create the bases of a different relation with the viewer, more intimate and less unstable, which tends to generate ties and commitments. The other face of the Internet's vacuity is found in the cybercommunities, spaces of common belonging to a group with shared interests. Outstanding in this vein is the work of the Uruguayan Brian McKern, who from his Internet site *Objetos Virtuales* [Virtual Objects] propounds links among the countries of Latin America.

The proliferation of CD-ROMs and Web pages

in this area comes as no surprise: it is the most economical and accessible formats that allow exploration of the digital universe. Nonetheless, remarkable developments do exist in other media, mainly in the use of the virtual reality system for Internet VRML – relegated by the centers of high technology – in the works of the Brazilians Gilberto Prado and Suzete Venturrelli, and the Venezuelan Luis Astorga, all of whom have managed to strengthen it by linking it up with local features.

For the electronic installation *Atari Noise*, the Mexican Arcángel Constantini turned to the obsolete technology of Atari's recreation machines as a form of appeal to collective memory. This work, however, takes on a further dimension if we bear in mind that it was executed for the *Interferences* festival, an exhibition organized by a French institution with local and "Third World" artists. In this context, and amid the massive financial investment that tends to turn the event into a high-tech spectacle, Constantini counteracts the general innocuousness of most of the installations with a work that is very simple, yet by no means nostalgic, poor, yet with profound connotations; a reflection on memory, the periphery and technology, which is constituted in a political position-taking toward the festival itself, and which embodies to perfection the words of Robert Morris when he said that simplicity of forms does not imply simplicity of experience.

The work of Sammy Cucher, a Venezuelan of Peruvian origin, and the North American Anthony Aziz, is likewise founded on minimal interventions. Their photo manipulations, which eliminate the identity traits of their models, turning them into anonymous bodies, make clear how easily technology threatens the category of the human in making use of a basic tool like Photoshop.

Intervention and appropriation practices go far back in Latin American art as strategies for analysis and resignification of discourses produced

in foreign spheres. From the reformulation of European pictorial models in light of local traditions in colonial Peruvian painting, to the appropriations in the '80s encouraged by theories of postmodernity, by way of Oswald de Andrade's *Anthropophagic Manifesto* and other key periods of regional art history, these procedures have been permanently allied with questioning, reflective propositions.

Contemporary works in this vein have lost nothing of that critical character. The splendid analysis of the power of images in *Iconomía* [Economy] (2000), by the Colombian José Alejandro Restrepo, is based on television fragments appropriated almost without any manipulation. From a more ironic, yet no less political, stance, the Argentine Hernán Marina adopts the iconography of corporate training courses in his fierce diatribe against the systems of the economic construction of reality driven by consumer policies.

The variety and depth of the offerings in the low-tech vein in Latin America is extremely broad, rich and productive. Approached as a critical, conscious and premeditated critical strategy, its relations with high-tech and its reflexive character in relation to the crises and paradoxes that the course of technology in Latin American countries presents are patent and precise.

The task remains, up to now, incomplete and fragmentary, to connect these expressions with the pioneering labor of numerous artists who, from this same territory, took part in the expansion of the boundaries of art at the hands of emerging technologies. Whenever this occurs, it may come as no surprise to note that in the universe of technological art, expansive and polyphonic, there exist familiar voices that call out to us, which rally and empower us.

(Endnotes)

1 Gómez-Peña Guillermo & Sifuentes, Roberto, "Fragments from «Borderspace 2000». From «The Chicano State Department Chronicles»,"

in Druckrey, Thimothy (ed.). *Ars Electronica: Facing the Future*. Cambridge (Ma.): The MIT Press, 1999.

2 A detailed description of the event can be found in: Kirby, Michael, "Marta Minujin's Simultaneity in Simultaneity", *The Drama Review*, Vol. 12, Nº 3 (T39), Spring 1968, pp. 148-152; and Verón, Eliseo, "Sobre Marta Minujin. Un happening de los medios masivos: notas para un análisis semántico", in Masotta, Oscar et.al. *Happenings*. Buenos Aires: Julio Álvarez, 1967.

3 Haraway, Donna, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", in: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.

4 Mosquera, Gerardo: "Robando del Pastel Global. Globalización, Diferencia y Apropiación Cultural", in Jiménez, José & Castro, Fernando (eds.). *Horizontes del Arte Latinoamericano*. Madrid: Tecnos, 1999 (Spanish).

5 Maybe because these first works were not based on technological innovation *per se*, but on an autonomous aesthetical discourse, most of them keep their critical and questioning power. Wouldn't we want to destroy our television after a long time in front of it – as the group Ant Farm does it in *Media Burn* (1975)? Does television provide today a more efficient communication, or has given away of broadcasting anodyne, superfluous and decorative images, as Nam June Paik foresaw?

6 According to the artist, the idea of building this robot came after listening this sentence in a radio interview to a Scientist.

7 Robot K-456 enacted the action *First Accident of the 21st Century* (1982) at the entrance of the Whitney Museum of American Art during a retrospective of Nam June Paik's works.

8 Acconci, Vito, "Television, Furniture and Sculpture: The Room with the American View", in Hall, Doug & Fifer, Sally Jo (eds.). *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. New

York: Aperture/Bay Area Video Coalition, 1990.
9 In the work *The More, The Better* (1988) produced for the Olympic Games in Seoul.

10 In the essay "Videoarte en Colombia" (published in the catalogue of the *I French-Latin American Festival Of Video Art*, 1992), Gilles Charalambos points out the impact of Nam June Paik's installation *Video Garden* when it was exhibited in Bogota in 1976; José Carlos Mariátegui reminds the presence of Paik and Muntadas at the first video art exhibition in Peru in 1977 (in his essay "Videoarte-Electrónico-en-Perú", published in La Ferla, Jorge (comp.). *De la Pantalla al Arte Transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000); both artists integrated the *International Open Encounters on Video* organized by CAYC in Buenos Aires (1975), Caracas (1976) and México (1977). Muntadas executed a performance in Buenos Aires in 1975, and during the nineties, he delivered lectures in many Latin American countries.

11 For more information on these Brazilian artists see: Zanini, Walter, "Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil", in Domingues, Diana (org.). *A arte no século XXI. A humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.

Between the Document and the Spectacle. Contemporary Video Art

Theatricality and Performativity

In a famous essay published in 1967,¹ American critic Michael Fried warned against a radical change that was taking place in the field of sculpture, and which was threatening with contaminating the rest of art production. Reflecting on Minimalist objects, he pointed out the progressive abandonment of self-referentiality that characterized the Modernist artwork, and the introduction of a new, ambiguous, mundane and temporary product,

characterized by a flagrant *theatricality*. The disinterested and timeless experience of the aesthetic tradition was thus being replaced by an ordinary quality, very close to the viewer, incapable of transporting him to a transcendent state of feeling. Well on the contrary, it was perpetuating his being in a worldly state, refusing him the aesthetic elevation that the fine arts constructed for centuries.

The Minimalist artists were the first to welcome the critic's words. Their goal had been to exceed the limitations of the art field by approaching the aesthetic experience of everyday life. Without being the first or the last to achieve it, they looked for an art practice that could appeal directly to the viewer, and did it by promoting an awareness of its place in the world, with no pretense to abstract him from his environment but, on the contrary, to reaffirm him in it.

Since then, theatricality has been one of the most relevant characteristics of contemporary art. Reluctant to mimicry, autonomy, and representation, it often involves a multiplicity of cultural, political, and social references, which appeal both to emotions and to reflection, to the sensory as much as to an analytical gaze. It is not a coincidence that performance and live art, as well as participative, relational and interactive art practices, would develop in its wake. This quality and this context allow understanding some trends in video art, a production that appears simultaneously and that is definitively aligned in this category.

Unlike cinema – its close parent – video art has always refused verisimilitude and the illusion of reality,² which provide the fictional universe of the screen its autonomy and logic. These discursive devices, which form the basis of the cinematographic diégesis, of its narratives and its genres, build an independent, close world, which turns the audience into a spectator of a spectacle unfolding in front of their eyes. Cinema has triumphed in the

construction of dreams and fantasies, in the elaboration of fictional stories, and even in the development of a documentary line in which the viewers can see a reflection of their reality and time. However, its structure is premised on the creation of an *other* space, a place where everything happens beyond the viewer, following narrative schemes that isolate him from his immediate context and transport him to the realm of illusion.

On the other hand, video art has often searched to break the barrier of the screen and to pose electronic space as a continuation of the viewer's environment. Here we can observe the influence of performance artists, who approached the medium with a high degree of interest when it was still young. For these artists, video shared with performance an immediacy that film lacked. The possibility of quickly, even simultaneously (through closed-circuit television), seeing what was being registered on tape, made video the ideal tool for documenting actions, which were later designed specifically for being executed in front of a camera, thus giving birth to what is nowadays known as video-performance.³

The substitution of the viewer for the camera in the register of live actions made the artists establish a relationship with the later as if they were addressing the former. In the resulting works, it is possible to note the construction of an implicit viewer, who is addressed in a more or less conscious manner. American artist Vito Acconci is probably the one that best proves this point. In video pieces such as *Theme Song* (1973), the audience is literally called upon to enter the electronic space, ignoring the imposed limit of the TV screen.

In his video and video-performances, another key element for the production of this continuity between electronic space and the place of the viewer appears: that of frontality. This attitude which cinema avoids, since it considers it disruptive of the construction of film fiction,⁴ often

appears in video, mainly in the one that holds a performative character. Facing the camera, the performer strives to involve the audience emotionally and psychologically, and aspires to diminish the distance between both by acting as if there were no separation between the space inside and outside the screen. From the outset, this does not eliminate the real border between both worlds; on the contrary, it makes it explicit, prompting a reflection on image, representation, the place of the viewer and the act of reception.

Scenarios

Contemporary art has a special predilection for performative situations. Their recurring presence – whether as expression or manifestation, or as a site-specific intervention – constitutes one of the entry points of theatricality in the art world of today.

Video art accounts for this fact. In recent years, the experimentation with language and electronic media has given rise to projects less concerned with formal research and increasingly oriented towards conceptual statements. This has been reinforced by the intertwining of video art with visual arts, which caused transitions and innovations both for the former and for the latter. Integrated in the range of media at the hands of contemporary artists, video has naturally adopted this resurgence of live art, adding its increasing technical development and its familiarity with the audience. But the relationship of the viewer with the actions carried by video has changed in important ways. The performers who approached the medium in the 1970's assigned a certain ritual value to their work, an attribute which transformed them into unique manifestations which had to be treasured. The viewer was called upon to be a witness to these actions, to attend an act that was offered to their eyes as the expression of a unique and impossible to repeat phenomenon.

On the other hand, contemporary video art is often presented as a spectacle⁵ – thus its equally intimate affinity with theatricality. The audience is called upon, seduced and addressed by it, over and over. When presented as a video installation, the constant repetition of the images breaks down any uniqueness in order to align it to the recurrent world of mass media. The intimacy procured by the performers in the 1970's here turns into pure exteriority. The effects are important, just like the visual but also the intellectual stimulus. The viewer is expected to construct the meaning or to deduce it from the (frequently insufficient) information provided by the electronic medium. His activity is appealed to as the other side of the coin of what is unfolding in the piece. Also, unlike historical video performance, normally developed in a close environment, the actions constructed for video nowadays reveal a much wider range of the *mise-en-scene*. When shot in a studio, there is a very careful construction of the space, a certain level of sophistication. One can hardly note that air of spontaneity or trial-and-error, so tangible in the videos by Bruce Nauman and Marina Abramovic; and when it does appear, it often does so as a reference or as a mannerist gesture. The eye of the future viewer seems much more determining in contemporary production: it is in him that the art institution and its circuit attain their prolongation. No longer an observer but a voyeur, this eye gets exactly what it's looking for: a spectacle built to the measure of its scopic thirst.

Public spaces are one of the artists' preferred scenarios today. Provided with intrinsic political, social and cultural resonances, its intervention usually re-activates hidden narratives and latent conflicts, in order to manifest the delicate relational scaffolding of community life. This is where history is concentrated and eventually trauma is conjured. This is where past and present, reality and desires, appearances and deep dynamics coexist.

The use of public space by contemporary artists follows very different objectives from those established by tradition.⁶ Historically, public art was destined to decorate the city, to equip it with relevant objects and images, to dissimulate the conflicts with heroic, coherent and integrating narratives. Its establishment had a clear function: to heal the wounds of the past with a timeless and universal narrative, capable of transcending the tensions at work in the city's everyday life.

For decades, the artists contributed to this apparent pacification with their work. However, contemporary artists refuse this legacy, presenting public space as a terrain of incessant struggles, opposed values, and unresolved conflicts, where people's life is crisscrossed over and over by the interest of the State, ideological differences and capital, which preempt us from reaching definitive happiness. In the making explicit of this problematic crux, the artists have found a new meaning for their practice, a line of work that emphasizes the reflexive nature of art production, endowing it with semantic properties that allow a unique approach to the world and to its becoming.

Inasmuch as it pursues a symbolic intervention, this operation on reality and its multiple dimensions is targeted at a public space transformed into a stage. Although conformed by real actions executed on real places, its power of reflection and evocation only acquires its full meaning at the level of poetic discourse. Unlike Modernist artists, contemporary ones do not pretend to change the world, but they do suggest means to rethink it, or, maybe, to transform it.⁷ Their work is aligned within what we could call a *poetics of possibility*, the construction of imaginary alternatives to the current conditions of existence that allow us to imagine other possibilities for reality and life.

Aesthetics and Document

As a flexible, fluid, and contemporary medi-

um, video is located in the most public but also the most domestic spaces, even in the realm of intimacy. Unlike cinema, which was conceived from its origin as a popular and collective attraction, and has hardly ever stepped off this path, video has muted into a diversity of forms which have seen it transit through the most disparate fields, from musical clips to rented videos, from video art to advertising, from installations to video-home. This versatility to multiply its appearances and forms of circulation have made it – finally – popular. If at the beginning it seemed a medium destined for TV, the arrival of the first portable video cameras during the mid-1960's proved that its destiny wasn't there, but, rather, on the side of life itself.

It is revealing that both video art and video-home were born at the same time and as a consequence of this fact. For a few years, both shared the path of the document – the performer's actions, family life – and found solace in limited and somehow intimate environments – the artist's study, the art gallery, everyday life.

Nevertheless, their paths were destined to be different. Video art quickly went in the direction of formal experimentation in order to delve into the aesthetic possibilities of the electronic medium, searching for the key to its specificity. Years later, it approached to conceptualism in order to change its course, and oriented itself toward the exploration of reality and its processes, recuperating its capacity as a register medium. This way of proceeding can be observed both in the direct capturing of reality and in its reconstructions, as well as in performative proposals: in all these cases, video recovers its status of a mediating vehicle and media document.

On the other hand, home videos moved in the direction of the memoir. Its function is, rather, utilitarian. Like photography, it allow us to treasure moments and to capture the events

that will inform the personal or family history, with the advantage of including the time which photography neutralizes. Nevertheless, video-home has also configured an aesthetic, maybe one of the most recognizable ones. At some point, all home videos seem similar and that, at the end of the day, is what guarantees their capacity to communicate and their social value, and what transcends the specific fact being registered, in order to construct a community, historical and maybe universal likeness.

In the face of the homogeneity acquired by video – and the sum total of media – through its increasingly generalized social use, video art maintains a radical uniqueness. But this uniqueness is not provided by its aesthetic properties, as was considered during the times of formalist explorations – in fact, most videos produced during that period ended being fairly similar, due to the use of standard procedures and effects inscribed by a technology which quickly established itself –. Rather, we could argue that the singularity of contemporary video art is premised largely on the particularity of the realities and events it points its gaze at. Briefly, it is a situationist⁸ singularity, based on the personal approach to a historically-, socially-, politically- and culturally-situated set of facts and circumstances in a unique manner. From the confluence of the artist's gaze and the singular register of these events stems the characteristic mode of production of most recent video art.

This aspect endows the use of video as document with a special importance: a document of a certain reality, an action, an intervention, a process. It is curious that at times when the omnipresent media manipulation questions any kind of documentary value, artists should hurl themselves with such insistence on this activity. Nevertheless, this is not that strange, since at the hands of artists the documentary registering has ceased to be an innocent activity. Its

use does not strive to reflect a reality, which is known to be crisscrossed by a variety of interests and distortions, while it doesn't ignore the fact that registering itself, disinterested as it might appear, constitutes an interference on its object, either. In video art, the documentary inscription registers the artist's interventions on his context, his perspective, his particular gaze, his means to approach spaces, facts and persons with which he interacts or is about to interact, his critical position. He registers neither an objective observation nor an objective subjectivity, but, rather, the result of a specific acting upon the environment of the event which is to be analyzed.

A quick inspection of the "documents" of contemporary video art is enough to warn us that what the artist exhibits is manifested beyond what is visible to us. Sometimes it is even necessary to resort to additional information, which can allow us to understand what we are seeing. A piece such as *Returning a Sound* (2004), by Jennifer Allora and Guillermo Calzadilla, is a good example of this. The video shows a person riding through a terrain on a motorbike with a trumpet attached to its exhaust pipe; the device produces a sound that accompanies the traveler anywhere he goes. The meaning of the action is wholly incomprehensible without some additional details. The motorbike ride is taking place on the island of Vieques, Puerto Rico, a place used by the United States Army for military tests since the 1940's. In 2003, local citizens managed to make these bombing tests cease, and the relocation of the marines. Allora y Calzadilla's intervention is, somehow, a kind of triumphant symphony, an operation that celebrates the re-appropriation of the territory through a poetic action, with clear political and symbolic resonances. Although, from a descriptive point of view, it is no more than the mere documentation of the action; from the conceptual perspective from which

this piece is constructed, the act of registering is little more than an element that evokes an operation that exceeds the possibilities of the document.

The Politics of the Visible. Making Visible

If there is anything that characterizes contemporary art practices, it is their increasing awareness of the mediation of the media and devices that articulate them. This has driven artists to formulate different strategies when articulating their pieces, the negotiation of meaning, the modulation of what is visible and what is not evident, of perception and what might escape it. For some of them, it is not only a case of showing but also of making visible. Thus, video art no longer searches to inscribe a referent, but, rather, aspire to take it into consideration and examine it, activating the viewer's analytical and critical gaze.

The work *Orillese a la orilla* (2000), by Yoshua Okon evidences this tension between what is visible and what is made visible. The piece shows relaxed police officers executing rude acts, losing their cool in the face of the artist's provocation, crossing the limits of their institutional presence with clearly exhibitionist acts. The camera captures the officer's acts, and exhibits them as they present themselves, in as much as they are aware that they are being recorded. However, the artists makes visible a much deeper reality, and evidences the decay of civil authority in the context of a social system in a clear institutional crisis.

The dialectic of visible/invisible, mentionable/unmentionable, perceptible/imperceptible, constitutes one key subject in the thought of Algerian philosopher Jacques Rancière. In his book *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, the author posits the aesthetic fundamentals of politics, sustaining that the latter is characterized by its tracing of regimes of visibility and mentionability. In his own words, "It is a tracing of times and spaces,

of the visible and the invisible, of word and noise, that defines, in turn, the place and the dilemma of politics as a form of experience".⁹ Therefore, any art practice, in as much as it acts on the realm of the visible or the mentionable, on the spaces and times of enunciation, seeing or hearing, possesses a necessary political effect.

In the deconstruction of representation and the relativization of the document, in the questioning of its criteria of reality and truth, and in the questioning of the everyday based on these factors, the work of contemporary artists formulate a critique which is no limited to aesthetics, but is proposed as a social, political and cultural commentary, in a wider sense. It is not in the "content", but in that precise articulation of the visible and the suggested, the evident and the latent, where the maximum political potential of these practices resides.

A potential that depends, on the other hand, on a very precise reading regime, which demands an effort of commitment, interpretation and comprehension. The so-called hermetism of contemporary art is not so different from that of the world we live in. In any case, artists never cease to make it evident, calling attention to the complexity of the socio-cultural context and the need to transcend the world of appearances and getting actively involved in the specific facts and situations which surround us.

Protected Spaces

At first glance, it seems contradictory that artists interested in the socio-political context and in actively intervening in vital processes, exhibit the results of their activity in the "protected spaces" of art galleries and museums.¹⁰ Nevertheless, this is not a contradiction, since, as we pointed out earlier, this operation on reality does not always have the goal of an effective transformation – as a political

activist would pretend – but, rather often, it proposes a symbolic reflection that can allow us to rethink reality in a different way. The artist's work is poetic even when motivated by specific political objectives, and art spaces still promote reflection and aesthetic debate on their production. Even given the existence of authors who are increasingly interested in transcending those spaces in order to avoid the artistic over-determination that they impose on anything which takes place within them – neutralizing in part its political strength – the fact remains that they are still sanctuaries of thought, analysis and experimentation. "In the age of globalization and of the sometimes violent social, economic, and cultural transformations it entails" – argues Catherine David – "contemporary artistic practices, condemned for their supposed meaninglessness or «nullity» by the likes of Jean Baudrillard, are in fact a vital source of imaginary and symbolic representations whose diversity is irreducible to the (near) total economic domination of the real".¹¹ The art market is often an acting force in this domination. However, the art world is much more than this. Within it, independent voices, autonomous and critical agents co-exist.

In this sense, video art finds in that world the right environment for the presentation of its conceptual and formal statements. Even when it notes its affinity with the universe of mass communication media – where it once wanted to insert itself¹² – its goal are radically opposed to them. Contemporary video art demands attention and reflection, a space for thought and an active viewer. An adequate space so that the encounter with the artwork can open up a path towards a real experience.

(Endnotes)

1 Fried, Michael. "Art and Objecthood", originally published in *Artforum*, June 1967.

2 These procedures have been extensively de-

bated, for example, in Aumont, Jacques, et.al. *Aesthetics of Film*. Texas: University of Texas, 1992.

3 In order to expand on the relationship between video and performance, cf. Alonso, Rodrigo. "Performance, Photography, and Video. The Dialectics between the Act and the Record" (included in this book); Baigorri, Laura. *Video: Primera etapa*. Madrid: Brumaria, 2004.

4 During the 1960's, Jean Luc Godard introduced, insistently, the resource of looking at the camera as a way to shake the viewer out of the passivity, motivated by the Brechtian theories of estrangement.

5 Here, the term spectacle doesn't refer to Guy Debord's concept, but to the exhibitiv nature of technologically-reproducible arts, as described by Walter Benjamin in his essay "The Work of Art in the Age of its Mechanical Reproduction".

6 For a characterization of the tradition of public art, see: Kwon, Miwon. "Public Art and Urban Identities", in Philipp Muller, Christian (ed.). *Public is Everywhere* (exhib.cat.). Hamburg: Kunstverein Hamburg, 1997.

7 In order to expand on this subject, cf. Bourriaud, Nicolas. *Relational Aesthetic*. Paris: Le Presses du Reel, 1998.

8 According to the terms elaborated by the Situationist International during the decade of the 1950's.

9 Rancière, Jacques. *Le partage du sensible. Esthétique et politique*. Paris: La Fabrique, 2001.

10 Catalan artist Muntadas uses this expression when referring to galleries, museums and other institutional spaces where art is exhibited.

11 David, Catherine. "Introduction", in *Documenta X. Short Guide* (exhib.cat.). Kassel: Cantz Verlag, 1997, p.7.

12 In its origins, some groups of video makers pretended to insert their work in television channels with a critical intention. Those groups became known as Guerrilla Television.

Performance, Photography and Video. The Dialectics between the Act and the Record.

The following essay is concerned with the different relationships that can be established between performance as an artistic event and its recording seen as an extension of the original project, in contrast with the practices of historical and informative documentation typical of critical exegesis; that is to say, performances especially created or redesigned to be recorded. This specific relationship calls for an understanding of its aesthetic reception within the tension established amongst irreducible means of expression. Such tension triggers a dialectics whose opposite poles are the original act and its final record.

The dialectical movement points out to a space of relationships that cannot be established beforehand. Rather, it should be understood in terms of the original projects. For example, photo performance and video performance tend to favour recording as a support rather than the recorded action. On the other hand, recording is regarded as the *footprint* of the original action in works such as Ana Mendieta's. Others seem to transpire in more complex situations, as might be the case of the recording of surgical operations by French artist Orlan, or the juxtapositions of act and record in Cindy Sherman's photographs. In all these instances, the record does not indeed exhaust the act as neither of them exists independently of the other. On the contrary, a great deal of artists usually shape or redesign their performatic creations in accordance with the selected record, thus enabling a different reception in each case (action, record), which allows them to transcend the instance of the action-transformed-into-an-object and its recording.

Reception in these cases must be seen as a dis-

pute – typical of dialectic confrontation – between the genesis of the action and its result, where the restriction to the complementarity of the means gives rise to a productive space of uncertainty. The clues to the aesthetic reception of the work are set in motion in this privileged space of the relationship between the author and the viewer.

Evidence and Corpus Delicti

For many years, conceptual artists used photography to document the realization of ephemeral works and events. Photography provided *evidence* of the artistic execution, its confirmation and verification for posterity – inasmuch as it claimed its truthfulness – thus becoming irrefutable proof of authorship. Ana Mendieta followed a somewhat different path to record her actions in nature. Her work typically consisted in interventions in natural spaces, where she sketched a silhouette that was later materialized photographically or cinematographically. Yet, such records provide evidence of her *absence* rather than of her presence. They do not show Mendieta at work but the ensuing product, the moment when the author is merely a footprint in the landscape.

The photographic image reinforces that absence for it is an irrevocable and unchangeable past – the mortuary nature that underlies every photograph, according to Roland Barthes.¹ However, in turn, it allows the aesthetic reception of the work, which can only appear before the viewer between the authenticity of the record and the absence of the action. Albeit a document of a by-product (the footprint), the record is an essential part of the performance. Its role is not complementary, as it is impossible to establish a clear boundary between performance and record to define them as separate practices. Moreover, photographs are the only bond that the artist can offer to the viewer, who is forced to approach the immediacy of the original action from the perspective of the mediating record.

The Record and the Phases of the Artistic Process

The use of technological devices to record the process of a performance is common practice, as was the case among conceptual artists such as Dennis Oppenheim, John Baldessari, Vito Acconci and Bruce Nauman, as well as in the scene of *body art*, notably in the famous self-mutilation of the Viennese actionists. No wonder video art originated in the actions of the Fluxus group and the 1970s performers. In the words of artist Marina Abramovic, video shared the instantaneity of the performance, while temporally extending the action.² The use of video in this kind of records was so important that the American art critic Rosalind Krauss defined video as the aesthetics of narcissism. In her words: "In the image of self-regard is configured a narcissism so endemic to works of video that I find myself wanting to generalize it as *the* condition of the entire genre".³

Based on actions especially designed to be materialized in photographs or videos, photo performance and video performance give shape to a kind of work in which the action seems inseparable from its media translation. The sequenced methodology of photographic recording and audiovisual editing also make it possible to alter the temporal patterns of the performing action, to organise its reception and to create a critical meta-discourse on the execution of the work or its appreciation.

It is worth mentioning the records of Orlan's performances, who in recent years has undergone a number of surgical operations to modify her body as a form of "carnal" criticism of the pressure exercised by the western patterns of female beauty,⁴ the source of which is seen by the artist in the light of art history. Orlan "copied" on her own body the chin of Botticelli's Venus in *The Birth of Venus*, Psyche's nose in *Cupid and Psyche* by Gérard, Europa's lips in Moreau's *Europa and the Bull*, Diana's eyes in *Diana the Huntress* of the School of Fon-

tainbleau and *Mona Lisa's* forehead. These surgeries are recorded under the supervision of the artist, who only receives local anaesthesia. Orlan decorates the operating room with different objects, designs the linen and the doctor's attire, and reads psychoanalytical, philosophical and literary texts throughout the operations. The records result from a situation specifically staged for the camera, which is later modified during editing. The conditions of the presentation generally conform to the characteristics of the performance. For example, in the 3rd Lyon Biennial, the artist had TV sets laid out on the ceiling of the Museum of Contemporary Art of Lyon with images of her operations beside a light fixture like the one used over surgical tables in operating rooms. The viewer was then forced to look up directly into the light, just like the artist during her operations.

On another occasion – *Entre Deux* (1993) – Orlan contrasted photographs showing the changes of her face during and after an operation with similar variations produced through digital manipulation of her portrait. In this case, the photographic record underscores her commitment to and consubstantiation with her critical practice, to which she offers no less than her own body, while denouncing the artificiality and bodilessness of virtual reality.

The Path of Critical Comment

Entre Deux is not merely a comment on reality or the body; it also renders a critical reflection on the media by challenging their ability to act as a record. According to Bent Fausing, the French artist's videos are equally provocative: "rather than giving pleasure, watching Orlan's operations hurts, thus disturbing the comfortable role of the viewer of video and electronic media in general".⁵ This critical bias may also be found in the productions of other artists who present situations where emphasis is laid on the deconstruction of the media they use. In most cases, these artists focus their attention on the set

of values that the media transmit within the field of contemporary culture.

The works by Cindy Sherman and Yasumasa Morimura exemplify this approach. In her personifications, Sherman uses the female stereotypes that cinema and fashion magazines made popular to criticize the influence of media on the configuration of such stereotypes. At the same time, Sherman questions the media itself as the producer of that artificial universe. However, by appropriating its imaginary, she also tackles more radical issues, concerning the originality and creativity of artistic practice. According to Rosalind Krauss: "Having understood photography as the Other of art, her use of photography does not construct an object for art criticism but constitutes an act of such criticism. It constructs of photography itself a metalanguage with which to operate on the mythogrammatical field of art, exploring at one and the same time the myths of creativity and artistic vision, and the innocence, primacy, and autonomy of the «support» for the aesthetic image".⁶ By means of a similar practice, Morimura not only questions the supremacy of the West in its control over the mediated image, but also the established genders in this system by presenting himself mostly as a member of the opposite sex.

This deconstructivist line also prevailed in the first video actions and performances. Among its most prominent artists in the 1970s were Douglas Davis, Bruce Nauman, Richard Sierra, Muntadas and the Ant Farm Group, whose works were broadcast on television, the same medium they harshly criticized. *Television Delivers People* (1973), by Richard Sierra, is made up of a sequence of commercials that warn the viewer about the way in which television "sells" its audience to major companies rather than offering their products to it. *Images from Present Tense, Backward Television Set* (1971), by Douglas Davis, invites viewers to turn their TV set to the wall and watch its backside.

The Eternal Frame (1975), by Ant Farm and

T. R. Uthko, is an interesting case. Much in the style of a documentary, this video shows the preparation of a performance based on the repetition of John F. Kennedy's assassination. By using a television record, Ant Farm artists re-enact the event on the same street where it took place. Additionally, passers-by are asked to give their opinion about the "new killing" and to compare the "real event" – the reconstruction they have just seen – with the one broadcast by the media. The television broadcast of the video⁷ places this re-enactment at the same perceptual level as the original event, thus cancelling the difference between both records. Then, *The Eternal Frame* erases the boundaries between reality and fiction through an operation that enables us to reflect upon the feeble borders between these two fields.

Record and Performatic Updating

While in some cases the keys to aesthetic reception lie in the chasm between performance and record, in others the latter can be an updating agent of the original action, thus bringing the mediated reception closer to that of the performance. The video *Blue / Red / Yellow* (1974), by Argentine artist Jaime Davidovich, bears such characteristics. The piece is the record of a performance in which the author covers three television screens with yellow, red and blue adhesive tape respectively, the primary colours of painting.⁸ This work clearly falls within the criticism of television, a typical trend of the 1970s. The record matches the format of the television screen with the frame, so every time the artist covers a set with the tape, the monitor the viewer is watching is also covered. The original action – covering the television screen with adhesive tape – is almost exactly replicated in the record. At the end of both the performance and the video, we are confronted to a screen covered with adhesive tape. Davidovich finds the exact way to achieve the survival of the performatic action in the video by dodging the temptation

to include himself as a performer. In doing so, he enhances the record substantially and maximizes the future reception of his performance, which is updated every time the video is exhibited. Hadn't he done so, the performance would have been inevitably associated to the past and the video would have merely been an historical record. This formal decision places his work among those that consolidate their aesthetic productivity by incorporating their record into a dialogue that challenges the viewer.

(Endnotes)

1 Barthes, Roland. *Camera Lucida. Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang, 1981.

2 Interview to Marina Abramovic in *3^o Biennale d'Art Contemporain de Lyon* (exhib.cat.). Paris: Réunion de Musées Nationaux, 1995.

3 Krauss, Rosalind: "Video: The Aesthetics of Narcissism", in Hanhardt, John (ed). *Video Culture: A Critical Investigation*. New York: Visual Studies Workshop Press, 1990.

4 The artist calls her practice "carnal art" to differentiate it from the body art of the 1970's, which is too close to individuality and the market according to her point of view.

5 Fausing, Bent: "To Create an Image - And To Be an Image", published on the Internet: <http://www.artnode.dk/nikolaj/nemo/fausinguk.html>.

6 Krauss, Rosalind: "A Note on Photography and the Simulacral", in Squiers, Carol (ed). *The Critical Image: Essays on Contemporary Photography*. London: Lawrence & Wishart, 1991.

7 By this time, videos could only be watched at a TV monitor.

8 The primary colors of video are green, red and blue.

--- Video Dance. Another Bastard in the Family ---

As beautiful as the chance meeting of a sewing

machine and an umbrella on a dissecting table
Isidore Ducasse, Comte de Lautrèmont. *Les Chantes de Maldoror*

At the beginning of the 20th century, a chance encounter inspired surrealism, an artistic movement that was bound to become a benchmark for modern art. Towards the end of the century, a similar encounter claims our attention. What else could video dance be other than a chance encounter resulting from the peculiar bond between one of the oldest and one the most contemporary means of expression, the unforeseen result of the coexistence of a means incarnated in the materiality of the body and one that is incorporeal, abstract, almost inhuman?

It is believed that both video and dance are subject to time and movement and that their union is therefore legitimate. It is also said that the shudder that travels through the body in its unremitting vital rhythm moves through the video image, inextricably related to the electronic scanning that produces it. It is a brilliant conclusion that, just like many aesthetic theories, has left aside artists and their work. No one would think that a choreographer could ever relate the electronic scanning to his own vital rhythm unless he got a shock from a faulty electrical appliance.

I believe that the error lies in the wish to legitimate the union of video and dance through their binding elements when such a union might in fact be legitimised by the elements that set them apart, thus forcing them to complement each other.

Both means are said to share the same time, which is another false coincidence. The time of video is not the same as that of dance, and when they are the same, just like in choreographic records, there is usually no video dance. The honourable exceptions confirm what is not even a rule. Choreographic actions recorded at different times can be brought together by video, the

links that lead from a bodily position to another can be eliminated and, through edition, movements can be repeated identically or in reverse, and actions can be accelerated or slowed down. Clearly, the space of video is not that of dance and there lies another point of interest. In video dance, choreographic work commonly takes place in unconventional spaces for dance, a virtual space is often created, or there is no reference to any space at all. The eye of the camera can rescue zones, areas that are often corporeal, and which give the body an unusual dimension as though it were a place to travel and/or inhabit. A whole aesthetics of the body as a territory to be explored underlies the close-ups or the details captured by the camera and brought to our attention by the screen.

The body, instrumental to choreographic composition, continues to be the protagonist. Mediation transforms the body into a surface that paradoxically seems more immediate as the electronic eye approaches it. A different treatment is then required as the choreographer not only has to design its movement, but also takes into account the eyes that will look at it. Such a *choreography of the eye* is perhaps what best defines video dance, what provides it with aesthetic power and justifies its *raison d'être* in contemporary art.

Though widely justified, its paternity is still problematic. On the one hand, video dance seems to be the unwanted child of video art, which in turn is the unwanted child of visual arts and video, and the latter, the unwanted child of cinema. However, there is growing acceptance of video dance. Dance, on the other hand, appears to be unaware of its existence, though it has indulgently agreed to give it shelter.

If we consider the rapid acceptance of other contemporary hybrids – musicals and torture in Latin American countries in *Kiss of the Spider Woman*, America's colonization and Disney's *Pocahontas* – some initial resistance might be a good hint.

--- Note about the Hybridity of New Media¹ ---

In contemporary art theory, it is a commonplace to refer to *media art* as the field where formal, aesthetical and cultural traditions from different media converge. According to this idea, the new media – in particular, digital production – are spaces of integration where the arts get fused giving place to hybrid creations, where the specificity or purity of original media is challenged. The term “multimedia” is the final expression of this process of elimination of formal borders, the concept determining once and forever the impossibility to think in isolated and singular media. From the same point of view, this process responds to a vocation of postmodernism, which questions and ruins the unifying will of modernity proving the complexity of what exists, and making relative every ordering, classification, and discrimination system. Postmodernity promotes the emergence of the impure, the polluted, the indiscriminate. Hybridism and multimedia fit in perfectly in its program; hence, its evidence and theoretical justification have spread with such success.

Nevertheless, if we consider technological media – even the more traditional ones – in a historical perspective, it is easy to confirm that hybridism is not a private characteristic of our time. In fact, it is a quality present from the *origins* of arts such as photography, cinema or video. This doesn't mean that new media don't have actually nothing “new” – as it is sometimes stated from reactionary perspectives unable to understand the particularities of contemporary world² – but it should be discarded the idea of hybridism as a postmodern destiny. The hybridism of today is not the same that the one we can find in the origins of media art. However, neither it is the result of an evolutionary progression from a state of pureness to a polluted one, as some

theories seem to implicate. Although it is true that the verification of a hybridism could only be given by comparison with a supposedly not contaminated, “uncorrupted” state, it is not true that this “purity” is consubstantial to the medium, nor it is situated in its origin or nature.

Going forward rapidly to the thesis of this essay, I will assure: [1] that media art has been always a space of confluence for the rest of the arts, and in particular, for arts coming right before; [2] that the purity or specificity of technology-based arts is actually an idiosyncratic construction that appeared in a specific moment of their history, and was later transferred to the foundations of their media, following the typically modern movement of formulating and immobilize the unimpeachable basis which defines each artistic production and differentiate it from the rest; [3] that before asking ourselves about the media contamination of today electronic and digital works, it should be convenient to ask about the ways and methods through which its supposedly original specificity was built, rejecting the diversity, complexity and contamination of the first productions of each medium in its “primitive” phase.

The Building of Pure Media

A strange mixture of technological novelty and formal tradition assisted the rising of each new media. Photography – introduced to society as a scientific tool – was transformed in a substitute of painting by the hands of the artists. The first photographs soak into the traditions of portrait, still-life and landscape, continuing the visual regime that painting had established along several centuries. Even when it is true that these genders were favored by the long time exposition that the first photographs needed, it is not less true that the relation with painting was not casual but conscious. The first photographers' glance was formed by pictorial education, and it was hard to get away from it. However, when the photographic technique improved, there was no need

neither the will to get rid of that filiation.

The Pictorialist movement will make of the alliance between painting and photography an aesthetic program that soon incorporated drama and literature elements. Going to the end of the XIX century, artists enlisted on that movement produced images with clear references in the pictorial and literary streams of the time, such as romanticism, neoclassicism and impressionism. The staging, the composition of several negatives, and the final retouch, adapted photography into the allegory, the epic and romantic narratives, the visual metaphors and the multiple light and tonal variations, resources which the art of painting had developed as its own and that now were shared by the new medium.

When photography gets into its modernist stage, all these resources are qualified as spurious. It is promoted the need to clean photography from formal contamination of the other arts and find its specificity, what makes it unique in relation with the other artistic media. In this way, it starts the defense of the absolute dependence of the photographic image to its referent, and the prescription to not manipulate neither the portrayed reality nor the final image, i.e. the construction of the photographic "objectivity". This objectivity – to which artists were indifferent before – will be proposed as the foundation, not of a particular photographic aesthetics, but of the medium itself; the characteristic that any photographer should observe in order to not betray its nature. Something similar happens with cinema. Brothers Lumière's films are practically animated photographs. The frame, the static position of the camera and the subjects denounce that filiation. Later, the literature and theatre will be the media that "pollute" cinematography, introducing its stories, narrative models, and characters. This gives way to real hybrids, not only to filmed dramas. Méliès films, for example, interpolate the special effects of the new media among shots of scenic character, while the resource to the intertitles introduces a narra-

tive innovation half way between literature and cinema. Nevertheless, the modernist impetus required that filmmaking would have its own language, different to the rest of the arts. The cinematographic theory of the first decades of the XX century was focused on that question. Even though filmmaking would never give completely away from the literary influence – except in experimental production – the efforts of theoreticians and artists were oriented to determine its specificity, adjudged to the particular way in which a film generates a spatial-temporal unity from a fragmentation and re-composition of reality. To filmmakers such as Sergei Eisenstein, the key element to get that objective was montage,³ though in theories like André Bazin's "forbidden montage" this element was not fundamental.⁴ The important thing was to hold the cinematographic verisimilitude over the basis of an own language, that would not mess up with its relatives from drama and literature.

In its origins, video could not either get easily away from television. Not only because its productions should be visualized necessarily on a TV monitor, but also, because many of the first artists which approached it pretended to create an alternative television, a sort of contra-television in accordance with the contra-culture of that time. Then, the interest of visual artists in this medium – and in particular, those ones dedicated to performance – lead to the hybrids forms known as video sculpture, video performance and video object. However, in a few time, most video makers got ready to explore the specificities of the medium, giving away all that could remain bound to the visual arts. They investigated simultaneity through closed-circuit TV, and experimented with the electronic images properties and their manipulation in real time. And again, a lot of these characteristics were promoted as consubstantial to the medium, as part of its nature and as an infallible indicator of its specificity in relation with the rest.

Finally, the case of digital media is not so dif-

ferent, through its development in the context of the theories of postmodernity made a bit less emphatic the claim for a specificity of its productions. In its origins, the digital graphics accused its mixture with design and the visual arts – in particular, some procedures such as silkscreen –. Internet was born as a great encyclopedia, and the first multimedia productions – including net art – revealed their affinity with former narratives. The attempts to determine the specificity of digital works pointed during a few years to its interactive character, its non-linear structure, its flexibility and its state of permanent "unfinished" piece, which needed of an interactor or user to get it actualized. However, to prescribe those characteristics as fundamental to any digital work is practically indefensible, and its pollution with the universe of photography, video, narrative, design, it is not even un-avoided but promoted day by day.

The Century of Purity

The quest for precise definitions, fundamentals, specific values, unifying characterizations and all kind of "purities", is a strength that can be perceived all along the XX century. We find it in the sciences as much as in the arts, in philosophy as in social life. It swallows of Illuminist thought, but it gets more vigor in the context of the consolidation of a universal and integrated thinking proper of the later modernity. It lays in the Fordist discomposure of work in specific jobs – that, on other hand, eliminates from the industrial practice everything but "work" – as in the consolidation of an experimental science free from metaphysical thinking, intuitive knowledge and amethodical reflection, which disembodies on specific disciplines, with non-confluents objects of study. It is found in the lineal development of a History limited to political events, where historical facts function with a clockwork accuracy, as well as in the exigency of racial purity of the German National Socialism, just to mention some examples.

In the field of visual arts, Clement Greenberg will be in the charge to carry on the formal purification. According to his theory, every medium should work only with their own specific elements. That way, painting should not spread from the plane that holds it; any attempt to overcome that level was punished immediately as a spurious and inadmissible practice. Figuration and perspective should be eradicated, because the volume belongs to sculpture and human presence to drama. A painting could only use lines, planes, colors, stains; elements that should be eliminated from the rest of arts because they belonged by their own right to the pictorial practice. On this same way, the field of the rest of the arts could be defined, promoting is formal purity and eradicating any kind of pollution.

The Greenberg program is similar to the one carried out by the technological arts in several points. On the first place, because it postulates some characteristics to define every medium, instead of introduce them as part of an aesthetic program elaborated on a specific historical context; it considers them intrinsic to the analyzed medium, settled on its "nature", and therefore, a-historical and irrefutable. Then, these characteristics are established as the fundamentals of such arts, as their basic matter, in relation to which every future creation should be valued. And the productions made before this definition, which do not count with such basic qualities, are called "primitives", i.e. belonging to a time when its authors were not in condition to understand the real nature of the medium that they were confronting.

Those qualities get a prescriptive character: the pieces that do not fit in cannot be seriously considered inside the medium, and must be rejected as invalids or unrighteous. Systems built on the base of these elemental properties are openly discriminatories, and use its fundamentals to disqualify the works that get aside of its canon without a word. Let us remember, for example, the rejection of Howard Fried to minimalist

sculpture, which he considered “theatrical”, because its mundane presence did not subscribed to the atemporality of classic sculpture.⁵

Finally, these systems are used to establish themselves as the culmination of an aesthetical progression that conduced secretly towards them. By verifying what “primitives” were not able to advice, the theory becomes the higher point in the evolution of the medium – the same way that Hegel considered his philosophical system as the conclusion of Western philosophy.

Hybridism in New Media

As a consequence of all this, to highlight hybridism as a typical characteristic of new media does not seem too adequate, without some exceptions: it may reinforce the system that defends the purity and specificity of the arts, and the aesthetical progress of forms. Only if we attend to artificiality of its original purity, if we understand this notion as an historical category, it is possible to state that hybridism is just another historical moment of media. The important thing is to separate this fact of any evolutionary implication, setting it free from all prescriptive and discriminatory character. If media have had a tendency to integrate themselves along their history, and if it was necessary an extreme ideological constrain to think about them as unpolluted, maybe we would assume that what characterizes them is the quality to integrate themselves formally, conceptually and/or culturally. However, we could not say – without falling in contradictions – that this property constitutes its nature, its specificity or its essence.

(Endnotes)

1 I use the term “new media” in the sense that has been established in contemporary art theory, i.e. to name the technology-based arts: photography, cinema, video, and digital production. Its “novelty” is not to be understood as a synonymous of innovation or originality, but as a distinction of the “traditional” media of painting, sculpture, engraving, etc. See: Manovich, Lev.

The Language of New Media. Cambridge (Ma.): The MIT Press, 2000.

2 In contemporary aesthetical theory has become a commonplace to try to demonstrate that the new media do not actually incorporate nothing new; that everything what is considered a novelty on them has already existed on former media – though we already said that the new media are not “new”, see note 1 –. Many theoreticians do it in order to discredit the technological production, but in most of the cases, without even doing an effort to understand it. A paradigmatic example should be Philippe Dubois, “La ligne générale (des machines à images)”, in *Cinéma et dernières technologies*. Bruxelles: De Boeck, 1998. A notable exception is Lev Manovich’s book *The Language of New Media* (op.cit.), where the quest for the roots of some characteristics of the new media in the former ones is done in order to comprehend their present situation.

3 See: Eisenstein, Sergei. *Towards a Theory of Montage*. London: BFI Publishing, 1994.

4 Bazin, André, “The Virtues and Limitations of Montage”, in *What is Cinema?* Los Angeles: University of California Press, 1967.

5 See: Greenberg, Clement. *Art and Culture. Critical Essays*. Boston: Beacon Press, 1965.

Navigation as a Narrative Paradigm

Navigation has emerged as a paradigmatic model among the different possibilities of interaction in the field of digital technology. Typically involving moving through datasets using a battery of link systems, navigation describes not only a form of relationship with information, but also a fluid conception of this information, representing the digital universe as a continuous and permanent space, which is seamless and may be abandoned at any stage without fear of spoiling

the journey. Navigation is also associated with other related words, such as exploration, cruise, diving, surfing,¹ and travel. They all share the spatial sense that has imbued most numerical productions since the start of digital media. Despite its immateriality, its non-linear structure and its reluctance to formal hierarchies, we still tend to consider the data matrix as a space, even if we are unable to imagine it. The fast popularization of the concept of cyberspace, coined in 1984 by William Gibson in his novel *Neuromancer*² has helped to spread this notion.

“The term *cyberspace*”, explains Lev Manovich “is derived from another term – *cybernetics*. In his 1947 book *Cybernetics*, mathematician Norbert Wiener defined it as «the science of control and communications in the animal and machine». Wiener conceived of cybernetics during World War II when he was working on problems concerning gunfire control and automatic missile guidance. He derived the term *cybernetics* from the ancient Greek word *kybernetikos*, which refers to the art of the steersman and can be translated as «good at steering». Thus the idea of navigable space lies at the very origins of the computer era”.³

In navigation, the interactor builds his experience from a series of choices that arise during his journey. These allow him to update a set of options that remain something that is purely potential in the data system. When performed in succession, navigation bestows some degree of linearity on the interactive experience, something often brought up as a criticism or limitation of non-linear systems. However, this linearity only arises at the time of interaction and is something built by the user who is responsible for placing the final piece. He is also, at the same time and to some extent, its momentary creator.

“Typical metaphors for describing the experience of using a CD-ROM”, says Erkki Huhtamo, “are «traveling» or «navigation». These refer to spatial experience, an interactive journey of discovery into the virtual world «hidden» on

the disk, supposedly beyond the interface... The basic architectural grid of most CD-ROM works is spatial and conforms to the idea of hypertext. The hypertextual structure offers an alternative to continuous linear progression, at least seeming to give users degrees of freedom to choose their own paths, to negotiate the experience”.⁴ Indeed, the experience of navigation is never fully autonomous. It always depends on some form of guide such as programs, protocols, and the multiple translations that allow the user to manipulate binary information. At the level of exploration, the navigator encounters some degrees of freedom which allow him to configure his experience, this being enough for him to construct meaning with varying orientation. Meaning inevitably arises from a negotiation with the symbolic universe proposed by the work. The nature of this negotiation is dialogic,⁵ produced as part of the interaction with the computer or objects, spaces and subjects, which it mediates, as in the case of interactive installations or pieces based on telepresence.

The particular characteristics of this negotiation call into question the habitual places of the artist, the viewer and the work. Faced with a diverse set of elections, the navigator’s options translate into an update of one of the many possibilities foreseen to a greater or lesser extent in the program, but which only make sense in its final manifestation. This momentary configuration does not have a privileged value in relation to any other possible. Its appearance breathes life into one of the voices of this polyphonic medium, in which, according to Claudia Giannetti, “the polyphony (or hypertext) of the discourse downplays the autonomy of the author and the work”.⁶

In most of these pieces, one cannot speak of the artwork as a finished product. In general, there is no pre-set purpose, one final meaning to discover after completing one’s journey through the data. In fact, many of them are endless or appear very different each time one visits them

and chooses other options. The aesthetic enjoyment comes from the navigation itself, which leads to a radicalization of the ephemeral experience during the act of reception. This has been a key factor in much contemporary art since the 1960s,⁷ and today reappears in practices such as DJing and VJing.

During navigation, the user imprints his own temporality on the aesthetic experience: deciding when to begin and end, setting the pace of exploration and ground speed. This non-strict timing is one of the most unique innovations of interactive media in relation to other audiovisual works, such as cinema or video, where the duration of the images and sounds are already established by the support. Moreover, the possibility of coupling multiple media, which depend on different sensory records to a multifiform access to stored information, enriches the act of reception. The relationship of the user with the digital work is less decisive than with many traditional approaches, promoting a more associative and private process of coming to fruition.⁸ However –as noted above– very often the reception of an interactive work occurs sequentially, imprinting a certain linear quality on the original multifiform material. This feature has enabled many artists to use digital media as support for narrative pieces.

The construction of stories from the nonlinear possibilities of information technology has followed multiple paths; so many, that it is impossible to make a precise classification. However, there are some basic features that can be helpful when analyzing their performance. Specifically, I will refer to their levels of *determination*, *redundancy* and *indeterminacy* as ways to of evaluating the most frequent narrative constructions. In fact, they all have a blend of these three features, although the proportions may vary.

Levels of Determination

Even in the works that are the most open to exploration, there are images, actions, routes,

modes of navigation and/or acoustic stimuli which have been predetermined and that the user can not change. These establish a part of the navigation. The most common level of determination is usually an image, screen or video clip that introduces the story, the starting point for its evolution.⁹ After this introduction, the first link systems are established, which may either remain stationary or vary as the interactor becomes involved with the story. In the most basic pieces, following the links leads to a succession of screens, like the pages of a book. This is typical of the first works based on hypertext, but is still a very popular model in multimedia works with a literary base, such as *Blind Spot* (1998-99) by Darcey Steinke. This piece, conducted by a well-known writer, founds its narrative on the story of a woman who develops a phobia of the spaces surrounding her. To translate her emotional state, the author uses a structure similar to the one of the famous net.art classic *My Boyfriend Came Back from the War!* (1996) by Olia Lialina: each link subdivides the screen creating an enclosed and claustrophobic space, which allows text, images, animation and sounds to coexist, although the base of the narrative development remains textual. The navigation guides us through the stories of the protagonist, always in one direction. There is no way to retrace our steps; the story can only be followed in a preset direction or otherwise abandoned.

Even when working with simultaneous visual and auditory stimuli, the piece is strictly sequential in terms of its storyline. Its browsing features have a high degree of determination. There is also another element that contributes to this fact: every time we restart exploration, the piece behaves in exactly the same way. The same links lead to the same images, animations, sounds and texts. There is no possibility of enjoying any alternative narrative. The digital medium contributes visual baggage but this does not change the storytelling very much as it is built on the basis of literary instruments. Interaction, in this case,

does not play a significant role: it simply puts a textual machinery in motion.

The Internet project *WordToys* (1996-2006), by Belén Gache, consists of a series of interactive compositions with a textual background. However, the introduction of some degree of uncertainty softens the rigidity of the navigation. For example, in the section *Poems of water*, the interactor can pull out lines from a poem in the image of a basin by turning the tap on, but each time a tap is turned on, the verses that appear are different, as they are when one re-enters the room.

From these descriptions, it would seem that a work with high levels of determination can only offer a limited interactive experience. However, this is not the case. There are pieces based on strict determination which are capable of producing a stimulating and highly-committed fruition.

One of the best examples of this is *Samorost* (2003) by Amanita Design (Jakub Dvorsky and Vaclav Blin), an animation about a little character who has to prevent an asteroid crashing into his tiny planet by penetrating the mechanisms of his attacker. The narrative is perfectly linear. However, the interactor must put the story into operation in order to help the protagonist achieve his objective. This is achieved by activating a series of objects, discovering certain operations that the character must perform, and removing obstacles, but above all, by understanding the logic of the universe posed by the piece in order to properly operate within it.

The story is structured around a series of screens. The first introduces the conflict and invites the user to launch the character. From there it is about discovering the actions that will help the little man to carry out his mission. On each screen, the user can only touch a limited number of objects with the mouse; however, these limited points of interactivity produce a rewarding playful experience. Sometimes, some interactive sites only operate after other ones have been

activated; this is the case, for example, with an area inhabited by a smoker, who will leave the key activating a ski lift after finishing his task. This creates a degree of uncertainty, although there are not many cases where this happens. In fact, the site is not intended to be complex; on the contrary, one of its attractions lies in its simplicity, the almost childlike narrative structure and the creativity of the artists' imaginary worlds.¹⁰

Levels of Redundancy

Interactive works often incorporate reiterations in their structure. These tend to serve different functions: sometimes, they are small animation loops that allow an action to be prolonged with limited resources; others, they are visual organizations that facilitate interaction by maintaining some constant functions such as buttons, menus, toolbars, hyperlinks; others, they are just elements that contribute to putting the whole audiovisual information in order.

All the interactive productions, however varied, need to keep some elements constant so that the navigator can intuit and organize his trip; this is particularly important when the user is intended to “discover” the modes of interaction. This discovery is never completely spontaneous. People accustomed to interacting with digital works can identify some recurring keys from one piece to the other, like changes in the mouse pointer, lighting or the change in color of the hyperlinks, sounds produced when the mouse cursor moves over an activated object, etc. Similarly, an interactive work can be based on a more or less constant audiovisual device where only the images, texts or sounds are changed, but which retains the basics of the navigation structure in order to facilitate the interactor's task. Such is the case of *Between a Rock and a Hard Drive* (1999) by Kristin Lucas. This piece is constructed from material taken from different chat rooms, located in a more or less constant structure: a central picture – a public space in which a group of objects pursue a dialogue us-

ing phrases taken from chats – surrounded by a simulated and disorganized keyboard allowing the user to turn on sounds relating to the images or phrases taken from the same place. The images change when the “Esc” key is pressed, but the interaction remains the same. Underlying this is a menu, which allows one to change the type of public space to which the images relate. However, the changes leave the structure fixed: the interchangeable central picture and the simulated keyboard are the interface for interaction. Marcel.Í Antunez Roca uses the aesthetics of computer games for his *Afalud* (2005), a digital fantasy in which the player tours supernatural and voluntarily kitsch landscapes, playing a hero who is by turns violent and insane, a kind of composite of Ulysses and Don Quixote. The narrative takes place on different screens, in the way of a platform game. An image of the artist mounted on different animals destroys a range of beings around him, in the midst of devastated landscapes (I refer here to the *Rozinax* and *Sipi-sea* sections). This image makes tiny repetitive movements, and has some basic functions, such as launching projectiles. Each function is based on a small loop that is repeated even when the user does not interact. It is up to the user to carry out the killings using the artist as a weapon. These persistent, ridiculous movements are more than just technical limitations: they are both a formal device and conceptual basis for the entire piece.

There is a tendency to think that repetitions arise from restrictions induced by technological limits. However, this is not always the case. Many times, there is an aesthetic effect sought by the continuous repetitions of images, sounds and multimedia material. It is also often assumed that this kind of structure is found mainly in productions for the Internet, which depend on bandwidth for the flow of information. But this is not true either. This redundancy appears even in works for CD-ROM and DVD, such as for instance, *Cross Currents* (1999), by Dennis del

Favero, an interactive CD-ROM belonging to the *Digital Arts Editions* series published by ZKM and the Neue Galerie Graz. This work focuses on the relationship of a Croatian girl – who prostitutes herself in Berlin – with her Serbian bodyguard, and is part of a series about the war in the former Yugoslavia. The story begins in a hotel room. When we access the CD-ROM, we find an empty room. The navigation allows us to explore the interior, occupied by a few objects, some of which are links to video clips that develop the characters’ lives. The user can decide on the length of the videos with their mouse. After viewing them, he is returned to the room, time and again. The links are limited: a door, a window, a bed, a TV. Each one is linked to a set of audiovisual materials issued without any pre-established order; thus, each time one clicks on one of the links, images and different sounds arise in no particular order. The set presents a series of alternative relationships between the characters and their social and political context.

Levels of Indeterminacy

All interactive works possess a basic level of uncertainty, which is that of the user’s decisions. However planned a navigation, it still retains many freedoms that depend exclusively on the user, such as the speed of exploration, or the time when he decides to leave the room, not to mention the level of production of meaning in which he is inevitably involved.¹¹

However, many interactive productions incorporate elements that favor indeterminacy as part of their structure. The most basic one is providing the user with navigation options. When the interactor is able to choose between different paths, he opts freely for the travel preferences that will eventually give shape to their customized version of the work. In Dennis Favero’s CD-ROM discussed above, the user is able to choose different points of interaction to build the story; each choice provides a unique perspective of it. But there is another level of un-

certainty: whenever you enter through the same point, the audiovisual fragments are different. This is achieved through a random function located at the base of any number of interactive artworks, which allows the program to make some formal decisions. Using a suitable algorithm, this means can offer unrepeated choices so that each time an interactor activates them, the outcome of this action is unexpected. Sometimes this is used to create a sensory impact, or to avoid linear navigations and definitive interpretations. The Internet site *SuperBad*, which was very popular in the ‘90s, was based on this principle: each time one entered, the entire set of images making it up were randomly modified. It is curious that today the same function is used for narrative objectives, although this tends to be applied to stories of a particular nature.

Indeterminacy can also be achieved by other methods. In recent years, the use of materials obtained in search engines like Google or Yahoo! has become increasingly popular. Typically, the user enters a word which the device puts in the search engine, and the pictures provided produce the final visual composition of the work. This is unlikely to produce the basis for a narrative, though not impossible. Having been generated by the same search criteria, the images often share an affinity that can contribute to a coherent meaning. Eugenio Tiselli uses this method to build a navigable three-dimensional space in *Buildspace* (2004). When the user enters the site, he has to type a word which shoots off a series of images, provided by a search engine, that turn into monoliths within a virtual three-dimensional space. The interactor can navigate this space and when he approaches the monoliths, this activates the link which allows one to jump to the site from which the corresponding image has been extracted.

Using a more sophisticated device, Christa Sommerer and Laurent Mignonneau propose an interactive navigation using images that the user transforms in real time in *Haze Express* (1999).

The device simulates seats in a train carriage, with a flat monitor acting as a window with images passing by at high speed. Interactors can stop the sequence of images or change their direction by touching the screen surface. The images are generated and evolve according to users’ interaction, the position of their hands and the speed and frequency of their interventions. The experience is reminiscent of a train ride passing through an ever-changing landscape. But the possibility of modifying this gives it a new meaning and posits a reflection on our relationship with the outside world.

Thus, the concepts of determination, redundancy and indeterminacy make up a group of operational parameters, which can be used for analyzing interactive artistic works in the context of narrative projects that place navigation at the heart of their evolution in time.

(Endnotes)

1 The fluidity that characterize digital navigation has led to consider the net as a liquid medium; hence, the metaphors of diving and surfing throw the data space.

2 Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.

3 Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (Ma.): The MIT Press, 2000, p.251.

4 Huhtamo, Erkki. “Digitalian Treasures, or Glimpses of Art on the CD-ROM Frontier”, in Hershman Leeson, Lynn (ed). *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, 1996, pp. 307-308.

5 The dialogic nature in the construction of meaning of interactive works has been studied by Eduardo Kac - following the theories by Martin Buber and Mikhail Bakhtin - in his essay “Negotiating Meaning: The Dialogic Imagination in Electronic Art” (1999), online:

6 Giannetti, Claudia, “Arte e hipermedia: Proyecto y proceso reactivo”, in *Zehar*, 31, Summer 1996.

7 See: Dinkla, Söke, “From Participation to

Interaction. Towards the Origins of Interactive Art”, in *European Media Art Festival* (exhib. cat.). Osnabrück, 1995.

8 See my essay “La balada del navegante”, in *Link_Age* (exhib.cat.). Oviedo: Cajastur, 2001.

9 See the introduction of *Samorost* (2003), a work analyzed later in this essay.

10 There is a second version of this story in:

11 This would be the level developed by Umberto Eco in his book *The Open Work* (Cambridge [Ma.], Harvard University Press, 1989).

Mythology and Criticism. Technological Art and its Display

In 2002, as curator of *Documenta 11*,¹ Okwui Enwezor focused on the large number of audiovisual works being produced around the world that documented postcolonial processes and resistance to the relentless invasion of multinational capitalism. Through hundreds of hours of recordings, media reports, documentaries and independent films, the small German town of Kassel played host to a vast range of societies in conflict, endless struggles, community traumas, situations of injustice and vulnerability, historical debts, and populations going through the painful process of forming or reforming after some tragedy – accidental or otherwise.

All these events took place outside Kassel, and for the most part, outside Germany. They were mainly concentrated in regions we still classify as being Third World, beyond all considerations of posthistory, postcolonialism and postmodernity. However, they appeared in the impeccable rooms of *Documenta* on hundreds of video projectors, monitors, computers, audio devices, data link-ups, automation and synchronization systems, and technological paraphernalia that would have astonished the subjects of the videos themselves – had they been able to attend

– and that was clearly obvious to anyone with their eyes quite open.

We know that Europeans and North Americans can be a little absent-minded sometimes. But it is remarkable that Okwui Enwezor, a Nigerian – albeit a long-term US resident –, would not notice of the impressive display of technology that cut through the entire exhibition both structurally and visually. And that furthermore, when criticism was leveled at the exhibition for seeming like one huge CNN news broadcast, or the Big Brother’s control room, the curator took offence and concluded that the critics had not understood the radicalness of his proposal: that the images shown in *Documenta 11*, on account of their political incorrectness, could never have been on news channels such as CNN.²

Maybe we could agree with this last point. Nevertheless, it seems clear that Enwezor had no understanding of the old debate between form and content, or of one of the most obvious aspects of the technological universe that Marshall McLuhan coined in his famous statement “the medium is the message”. What was the “message” of *Documenta 11*? The conflicts in a resistant, postcolonial world, centered on the discussions and negotiations of the practices, the operations, and the political, social and cultural values of globalized capitalism, or the world *absolutely* colonized by the all-seeing eye of technology, with its impositions, values and powers, and its demands, reductions, virtualities and forms of exclusion?

The Myth of Art and the Machine

Is a technological transposition possible for such contrasting realities as those tackled by *Documenta 11*? Or even more, is any kind of transposition possible? This immediately brings to mind Jorge Luis Borges’ “Pierre Ménard, Author of the Quixote”, in which “Don Quixote” is rewritten, word by word, producing a completely different – and sometimes even opposite – novel from the original.³ In their new context,

the words have changed their meaning so radically that the first text – it seems inappropriate to call it “original” – appears muted and distant. So what is the point of transpositions that seem impossible but which nevertheless exist? They can be used, for example, to be observed, analyzed and criticized. Confrontations, associations or critical distance is the least one can expect by comparing the context that generated a discourse with the one onto which it has been transposed. Throughout history, this has been one of its main contributions to thought.

The advent of Futurism gave rise to an interesting confrontation in Latin America. Marinetti’s maxim to burn the museums⁴ was not easily transferrable to a region that generally lacked such institutions. However, among Latin American intellectuals, the main cause of disagreement was the Futurists’ exaltation of machines, which evolved from an engine of social change to an aesthetical motif or a new mythology. Vicente Huidobro takes this viewpoint in his essay “Futurism and Machinism”:

I believe that some of today’s poets are creating a new mythology, the mythology of the machine. This one is as nasty as the other is. I am sure that poets in the future will recoil with horror from poets boasting endless locomotives and submarines, in the same way as we are horrified by poems stuffed with the proper names of other mythologies.⁵

Huidobro makes an interesting mental displacement here: as mythologies of yesteryear become the past of our present, our present will be the past of the future, and in this past, the machines will appear as commonplace and antique as Aphrodite or Zeus. Much else is contained in this seemingly simple text. Because the Chilean poet is also revealing that Futurism is not referring to any future reality – as its name would suggest – but rather

that it is bent on mythologizing the present. This action has at least two consequences: on the one hand, it freezes the present, in contradiction with the dynamism and world-in-transformation supposedly celebrated by the Futurist; on the other, it naturalizes a historical process – in the well-known Marxist definition – hiding social, economic and political forces that animate the world’s technological metamorphosis.

From his own materialist perspective, César Vallejo questions the myth of the machine, insofar as it distracts the artist from his true purpose: revolution. It is an instrument, a tool, notable for its effectiveness to transform but conforming to the same reality as every other object in the world. Its uniqueness must not deviate the artist who is committed to the socio-political context, on which he should be bringing to bear his creative and critical energy. His essay “Aesthetics and Machinism” states:

The revolutionary artist has a different concept and feeling about machines. For him, an engine or an airplane are just objects, like a table or a toothbrush, with just one difference: the former are more beautiful, more useful and ultimately more effective for creativity. That is it. If we follow this path of hierarchical evaluation of objects in social reality, the revolutionary artist adds the same again by placing them in the work of art. The machine is not an aesthetic myth, in the same way that is neither moral nor even economical. Neither would a class-aware worker consider a machine to be a deity or kneel before it as a spite-filled slave, so therefore the revolutionary artist does not symbolize it as Beauty *par excellence*, as a new aesthetic prototype for the universe, or as the unprecedented and unveiled muse of artistic creation. Neither has the Marxist sociologist made the tractor a totemic symbol of the proletarian family in socialist society.⁶

His fellow Peruvian, José Carlos Mariátegui, centers on the movement's political aspects to reveal the Futurists' scant understanding of technological innovations, by thinking that the appearance of machines could go hand in hand with a new political doctrine without a material or social basis. In his essay "New and Old Aspects of Futurism", he argues:

The Futurist school, like those other schools [Cubism, Expressionism, Dadaism], attempts to become universal. Because artistic schools are imperialist, conquering and expansive. [...] The political program constituted a deviation in the movement, one of Marinetti's fatal mistakes. Futurism should stay within the field of art. Not because art and politics are mutually incompatible. No. Great artists were never apolitical. [...] An artist immune to the agitations, concerns and anxieties of his people and his time is an artist of mediocre sensibility, of anemic understanding. So we cannot reproach Marinetti for having thought that artists must have a political ideal. However, we must laugh at him for having supposed that a committee of artists could improvise a political doctrine over and after a dinner coffee. An artist's political ideology cannot be more than gatherings of esthetes. It must be an ideology that is lively, emotive, humane and truthful. Not an artificial, literary and false conception.⁷

It might seem contradictory that intellectuals from Latin America – where technology was so necessary – should take such a critical stance. However, they were not at all reactionary. Huidobro, Vallejo or Mariátegui did not oppose to the changes promised by the technological development *per se*, but to the unquestioning and fawning attitude towards it. In their writings, it is possible to witness their commitment to their time, a firmly-held one that did not al-

low them to avoid the political framework and debate required by this process.

A Forum to Discuss Technology

This debate remains relevant today. However, times have certainly changed, especially concerning the social base for the technological adventure. In the early 20th century, technology could still fly the flag for democratic hope and community progress, while today it is in thin-veiled partnership with the machinery of multinational capitalism and technocratic thinking. In his essay "The Idea of «Technology» and Postmodern Pessimism", Leo Marx synthesizes this process:

To the republican revolutionaries of the Enlightenment, especially the radical *philosophes*, science and the practical arts were instruments of political liberation, essential tools for arriving at the ideal goal of progress: a more just, peaceful, less hierarchical, republican society based on the consent of the governed. [...] But the advent of the concept of technology and of the organization of complex technological systems coincided with, and no doubt contributed to, a subtle revision of the ideology of progress. [...] The simple republican formula for generating progress by directly improved technical means to societal ends was replaced by, or rather was imperceptibly transformed into, a quite different technocratic commitment to improving «technology» as the basis and the measure of [...] the progress of society.⁸

The displacement of social to technological progress is not a replacement but a concealing. The current technological ecstasy does not lack a more-or-less evident social base or political model. Unfinished modernization, the difficulty in accessing to technological resources, new social exclusions, computer illiteracy, the uncon-

tainable circulation of multinational capital, all form part of it. Regions such as Latin America show a particular discordance between the extensive homogeneity of new technologies and the unequal, heterogeneous and conflictive human substratum upon which they are rolled out. Being subsidiary to the centers that produce and develop such apparatus, the applications and uses, added to the region's internal economic, social and political problems, any possibility of considering technology as a unifying and neutral reality is non-existent. Here, any discussion in which it is involved is necessarily tainted with relativities, tensions and debates.

Latin America occupies a non-place in technological development, a space of seemingly derivative reproduction of processes, uses and forms that are univocally defined in areas where the technologies and tools are created. However, this non-place does not imply an absence of place. As proved in contemporary theory – as shown in Marc Augé's work,⁹ and by his followers and critics – a non-place defines a positive reality, a specific context in which it is possible to act, although differently than in the centers. From a political perspective – rather than Marc Augé's anthropological one – the concept of non-place can be thought of in terms of these non-places' own activities; activities that are inherently critical in the sense that they develop on the margins of the official ways of acting and thinking.¹⁰ Inspired by the Situationist theories of *détournement*, Michel de Certeau proved how unforeseen uses of specific materials, procedures or objects possess the capacity to transform reality, leading to material and political modification of social and cultural products, and opening up the way for positions that range from creative or functional innovation to resistance and critical intervention.¹¹ For the French philosopher, *détournement* can be a transformative practice that turns the consumer into an active producer. By finding

new and unexpected uses, other than those sanctioned, users can rechannel the material world with which they interact, toward areas of their own choosing and according to their needs or desires. Although this does not always happen, the horizon of possibility is broad enough to present key social and political potential.

In Vilém Flusser's opinion – in reference to photography but also applicable to any technical production – devices have an inflexible plan, which imposes itself on the operator and defines from the outset the creative or productive possibilities.¹² De Certeau, on the other hand, considers that this plan can be deviated, resisted, dislocated, its use altered, and that the device can be controlled for unforeseen operations, exploiting the uncertainties within it, varying the context in which its results acquire meaning, subverting the original impositions that appeared to restrict its mundane functionality.¹³

These operations encounter a particular use with technological art, where there is often deviations in the uses of devices, programs and tools, although not always for subversive or critical purposes. On the contrary, a great fascination exists for the technology's «possibilities» yet it is seldom questioned, and therefore it simply prolongs the capacities imposed from the origin, without even proposing alternative perspectives or options.

The Myths of Technological Art

The transposition of technology onto aesthetics – an unexpected application – holds an enormous critical potential. But this potential must be realized; it is not a direct consequence of the transfer process. In fact, a large amount of so-called technological art, especially in spectacular displays, not only does not contribute to the thought-provoking and liberating aims of art but also reinforces systems of thoughts, values and power that are often reactionary and past their sell-by-date, not to mention anachronistic and even dangerous.

The socio-political framework of current technologies is apparent even in their aesthetic manifestations, inducing values and meanings that pulsate within technological artists' works and practices. Artists must learn to struggle with technology in order to avoid becoming unwitting accomplices – in the same way as the curator of *Documenta II* – of the system in which they are immersed, despite their efforts to separate themselves from it. The *technological weigh* of a piece of electronic art entails a judgement on today's world, its geopolitical mapping and its dimensions of power, which cannot be ignored. These are even more apparent when technology is championed as a protagonist.

Exhibitions that incorporate technological artistic work still generate a frisson of novelty. Even when monitors, computers and video players are relatively common today, they still attract attention in museums and art galleries. Their appearance in other areas, such as in public spaces, can accentuate their uniqueness or innovation – especially if the context is alien or not clearly linked to the technological world. Devices that are more sophisticated further widen the gap between the artistic work and its semantic and social environment, proposing themselves as agents of a renewal toward which they would appear to consecrate the world and its future.

This cult of novelty – a bad habit that the modern world has yet to kick – promotes a view of vital experience that is linear and progressive, rootless and ephemeral, where each event is replaced by the next in an endless sequence. This process of relentless replacement is reinforced by technology. We are accustomed to worshipping the new and casting off the old without weighting up the value of things, not just in financial but also in historical and emotional terms.

I have referred to the tendency of some artists to use obsolete, useless or outdated technologies as a political statement.¹⁴ This *low-tech* approach works on a number of levels. On the one hand,

it serves as a contrast to the hyper-technological universe that surrounds us, questioning it by its simple discordant presence; on the other, it constitutes a resistance to admit non-critically the gymnastics of severing material and emotional ties as required by the business frenzy of continuous technological replacement. This opposition to the mandate of waste has some very specific implications when considered against the backdrop of increasingly precarious living conditions facing a large proportion of the world's population. It is no accident, therefore, that the low-tech devices are often found in the work of Latin American artists.

Large-scale technological exhibitions require commensurately large human, material, and technological resources. The high financial costs involved are noticed by viewers who often lack the most basic needs, and by those aware of the inequalities caused by the unequal distribution of wealth associated with the spread of digital and electronic technologies. We should not underestimate the contrast between these events and some sectors of society, deepened by the growing interest of artists – and the will of new technologies – to feature in public spaces. For a fundamental contradiction exists: on the one hand, there is an attempt to attract and involve people in an aesthetic experience, but on the other, their economical exclusion is emphasized.

In this distribution of places, technological artists are unwittingly always on the side of power – the same power that dislocates, separates and excludes. Therefore their work cannot avoid analyzing this situation; it must take a critical and even ethical position, and an effort must be made to prevent their work from becoming instrumental. Artists that merely promote new technologies are cohorts of a system based on human segregation and financial massacre, a system that uses art as an effective means of achieving perpetual growth and is helped on its way with each thoughtless and uncommitted work of art.

Fascination with technology has always been a fatal trap for artists. The history of art shows that works that rely exclusively on its properties and effects ages as quickly as the technology itself. The need to react swiftly to any novelty, the worship of the “pioneer” and the overrating of innovation means that many artists' work becomes commonplace as quickly as the spread of its underpinning technology. In such cases, art ceases to exist – if it ever existed. Technology not only tests these limitations; it also checks how well the artists' can understand its meaning. New technologies bring with them the image of modernity, or even a peephole into the future. Today, no international art exhibition or biennale can consider itself truly contemporary without at least one technological work. Oriented toward promotional and immediate impact, such events frequently resort to electronic or digital works, not out of genuine interest but because they are likely to seduce a curious public, positioning them as reference points in the most up-to-date realm of artistic production, and attract private sponsorship, mainly from large technology companies. The anxiety about being contemporary has become almost a duty, both for institutions that aspire to maintain a steady flow of visitors and a healthy budget, as well as for artists and curators who must work within this context.

The use of the latest technology gives a *high-tech* feel to any exhibition, a sense of modernity that quickly becomes a premonitory notice or a demonstration of futurology. The exhibition therefore appears like a prophecy of things to come, separating itself dangerously from the artistic past and the immediate context, and ascribing to a completely superficial approach to the avant-garde. Superficial because, instead of questioning artistic institutions – which is what the avant-garde did in the past –, these shows simply strengthen them, as the ideal platforms for demonstrating all kinds of power: institutional, political or economic.

Without criticism or at least rebellion, without creating a shocking contrast of values or at least unveiling something, without commitment or at least reflection, these displays of spectacular technology contain no other meaning than the elevation of technology to Olympian heights. Are we truly able today to understand the material basis of our technological world, or has its process of social and financial immaterialization been so complete that we assimilate it like a work of fiction and we consider ourselves as characters in the story? Although the answers are not always obvious, any artist working with technology cannot ignore this question.

I have Seen the Future and it doesn't Look Like the Past, Or does It?

If we compare the euphoria of the Futurist for machines and their almost automatic devotion to their potential and goodness – passing over their warmongering, macho and authoritarian connotations – to some artists' penchant for current technologies, little seems to have changed over the past century. Even with a historical perspective and critical distance not available to the Futurist, we seem to have been unable to capitalize on all this experience in building up a critical perspective of our past and present, or on projecting our technological destiny.

The writings of Huidobro, Vallejo and Mariátegui could almost be repeated today word by word, replacing the myth of the machine with that of technology, and nobody would notice. How is it possible that today we have lost that capacity to reflect on electronic arts? Why have we orphaned that provocative legacy that constitutes one of most acute contributions of Latin American thinking toward the understanding of global historical processes?

Critical perspectives on technology and today's world certainly do exist, in both quantity and quality, mainly within the fields of social and political theory. But the art world, having allied itself ever closer with technology, seems to

have lost the ability to formulate its own critical viewpoint that is not subsumed by the exaltation of technology's spectacular impact and potential to astonish but not to stimulate reflection. This is even more notable in the large-scale technological art projects that are not able to root themselves in their geopolitical and cultural context. Once upon a time, art was a space in which to question evidence, to design alternative realities, to experiment with other forms of perceiving and understanding the material, spiritual or sensory world, to release thinking from ideological structures, to encourage constructive and transformative capacities, to promote reflection, debate, rebellion, disagreements and revolution. Times have changed, for sure. However, one cannot say that there are no artworks or technological-artistic practices that follow these paths or that have even updated them with a deep understanding or contemporary reality. That this already exists is fortunate for the world in which we live and for those of us who still have confidence in the enormous critical and transformative potential of art.

These artworks and practices must be noticed. They must not be cancelled out by formalist and technocratic discourses that perceive them just as an opportunity to pay tribute to the virtues of technological progress. Neither must they be derailed from their critical objectives and presented as "cheeky" displays by some artists who aim to question aspects of the technological universe while being subjected to it. For this to happen, a critical framework is needed to accompany the artists and their work; a framework that serves to give resonances to their projects, to challenge and analyze their goals, to frame their thoughts, and to shake them free from the myth of technology once and for all, with commitment and responsibility. Otherwise, our only option will be to rue the passing of a critical era, forgotten and betrayed. If we can develop that framework, perhaps we can help the past throw light onto a different future.

(Endnotes)

1 The *Documenta 11* exhibition was held in Kassel, Germany, between June 8 and September 15, 2002.

2 During an interview for a newspaper, Enwezor explains: "Why do so many people see it [*Documenta 11*] as superficially like CNN? They are right, in the sense it was evocative of CNN, but by contrast: it was anti-CNN, because it wasn't about giving a pre-digested diet of news and information but involving the public in an attempt to create a new ethics of looking and representation" (Valeria González, "Interview with Okwui Enwezor", in *Pagina/12*, Buenos Aires, December 3, 2002).

3 Borges, Jorge Luis, "Pierre Ménard, Author of the Quixote" (1939), in *Fictions*. London: Calder, 1965.

4 Formulated by Filippo Tommaso Marinetti's *Futurist Manifesto* in 1909.

5 Huidobro, Vicente, "Futurismo y maquinismo", in Jorge Schwartz (ed.). *Las vanguardias latinoamericanas. Textos programáticos y críticos*. México: FCE, 2002.

6 Vallejo, César, "Estética y maquinismo", in Jorge Schwartz, *op.cit.*

7 Mariátegui, José Carlos, "Aspectos nuevos y viejos del futurismo", in Jorge Schwartz, *op.cit.*

8 Marx, Leo, "The Idea of Technology and Postmodern Pessimism", in Ezrahi, Yaron; Mendelsohn, Everett, and Segal, Howard (eds.). *Technology, Pessimism, and Postmodernism*. Amherst: University of Massachusetts Press, 1995, 19-20.

9 Augé, Marc. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso, 1995.

10 See my essay "Resistances, Uses and *Détournements*: Schools of Subversion" (included in this book).

11 De Certeau, Michel. *The Practices of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press, 1984.

12 Flusser, Vilém. *Towards a Philosophy of*

Photography. London: Reaktion Books, 2000.

13 See my essay "The Discovery of America Will not Take Place. Latin America as Parody", in *Doesn't Know / Doesn't Answer. Contemporary Photographic Practices from Latin America*. Buenos Aires: Arte x Arte, 2008.

14 See my essay "In Praise of Low-Tech" (included in this book).

--- Resistances, Uses and Détournements: Schools of Subversion ---

Used in different contexts, the word "resistance" takes on the most disparate and contradictory meanings. To put up resistance may be a heroic act, but also a way of opposing to transformations and promising or necessary changes. The anthropological field sets great store on cultural vestiges resistant to – or resilient against – vanishing, whereas in psychoanalysis, to put up resistance implies not accepting the impulses or motivations that define us. For this reason, the word "resistance" almost invariably calls for a qualifier: we speak of armed resistance, passive resistance, critical resistance.

In the technological domain, resisting may be either a reactionary or a critical sign: reactionary when technological innovations are flatly rejected, that is, without one's taking the trouble to understand the potentialities or paths they open up; critical, when analyzing their possibilities and effects, and in the context of a situated thinking, one points out their limitations or adverse consequences. There are few artists who, like Nam June Paik, have resisted technology by penetrating its deepest secrets, understanding its idiosyncrasy and functioning. "I use technology in order to hate it more properly," declared the Korean artist, putting his esthetic program in a nutshell.

Artists tend to be the best guides to thinking

with true critical resistance. There is a piece by Gonzalo Díaz in which he has built the word "resistance" with an electrical resistor (*Resistencia*, 1999). Here the metal's opposition to the circulation of electrons produces energy and heat; an act of negativity turns into a transformer of surrounding thermic conditions, turning the word into a tool with multiple conceptual, poetical and political connotations. In 1971, Juan Downey cultivates a garden in the basement of a New York art gallery, keeping it alive by fertilizing it with Chilean sodium and potassium nitrate (*Chilean Nitrate of Soda Potash*, 112 Greene Street Gallery). This salt from his native country thus becomes a source of life beyond its territory.

Territorial issues are key aspects as soon as we think of technological distribution and its geopolitical projections. The inequality of its worldwide expansion – the product of a global capitalism that bases its policy on breeding and deepening differences – determine experiences of dislocation that promote two spheres of relation to power. On the one hand, that of nomadic capital, reliant on economic globalization to constantly broaden its territory; on the other hand, that of the exiled, who, having no space of their own, live in a continual experience of privation of place. In its growth, contemporary technology repeats the dialectic of expansion and marginalization, the rift between some centers of production and technological development, and some peripheral areas slated for consumption and application. From this perspective, Latin America occupies a non-place in technological development, a space of apparent reproduction deriving from procedures, uses and forms unambiguously decided in the settings where technologies and tools originate. Yet this non-place is not an absence of place, but rather a site from which it is possible to articulate thoughts with due critical distance.

The history of art offers interesting examples of non-places fostered as spaces for criticism

and reflection. In 1921, the Dadaists went walking toward the most banal sites in Paris, such as empty lots and public lavatories. Their passion for the unusual and the absurd led them to expose the marginal and the occult in the City of Lights, questioning its facade as a modern, functional, ordered city. Years later, the Surrealists took chance routes through the same urban site, and the Fluxus artists much later followed suit in New York.¹

The aimless excursions through big cities are theorized by the Situationists in their *Theory of Dérive* [Drift] and other texts, in which they propose some playful actions and a diverting of established activities and daily functions as a procedure for disrupting conceptions, ideas and perceptions of ordinary reality. Moving from the habitual toward the risky and unexpected makes for new configurations of meaning for objects and known situations, which allow us to glimpse alternative ways of conceiving of their nature and functioning.

Inspired by the Situationist theories of *détournement* (drift, deflection, diversion, rerouting, hijacking, ‘misappropriation’), Michel de Certeau confers on the concept of “use” a capacity to transform reality. In his book *The Practices of Everyday Life*,² he points out how altering the uses of objects, abilities and practices can lead to material and political modification of social and cultural products, paving the way for stances that range from creative or functional innovation to resistance and critical intervention. Thus, *détournement* may be a transformative practice that turns the consumer into an active producer. In this way, the transformation of the viewer into a user in the domain of electronic arts may be considered not only the path toward stressing his creative faculties, but also the way towards exalting his productive and critical qualities. At the same time, in De Certeau’s theory, *détournement* is a *tactic*, a mode of conduct of whom does not overmaster a place and, as such, can proceed only by taking advantage of the gap-

ing cracks in alien territories. It behaves like a ruse, like exploitation of an occasion or of an opportunity through which filter some practices and unforeseen meanings, beyond the control of those who had devised precise instructions for such operations.

In his photographic series *Gambiarra* (Footlights, 2000-06), Cao Guimarães demonstrates a popular inventiveness in averting and altering the fate of disused daily objects and materials. In the numerous devices created from available elements and disposable products designed to solve immediate needs, occasional problems or esthetic or decorative needs, we perceive a talent for revealing various subsidiary uses which emerge only out of grasping the transformative potentiality of reality that dwells in each of us.

At this point, I would like to salvage the concept of subversion, since it has been a sort of specter or phantasm of Latin America’s military dictatorships, with their sensitivity to deviations in action and thought. The word has a rather ambiguous meaning in Spanish. According to the 20th edition of the dictionary of the Spanish Royal Academy, *subversión* [subversion] means “upsetting, disrupting, stirring up, destroying, particularly in the moral domain”; in the same text, a *subversivo* [subversive] is defined as someone “capable of subverting, or tending to subvert, especially the public order”. Curiously, there is a sort of assimilation of morality to public order, two areas of social construction yet different in nature (one based on customary values, the other on a normative structure), inasmuch as they are characteristic goals of the subversive. In this sense, and in defense of morality and the public order, military dictatorships have operated “for the people” in pursuing and annihilating cores of subversion.

In English, the definition of the Oxford Dictionary establishes that the verb “subvert” means to “undermine the power and authority of (an established system or institution)”, while a “subversive” is “someone seeking or intended

to subvert an established system or institution”. Here, the subversive attacks not the people but rather established power. And it is clear that, when that power has not been obtained by licit means, subversion in no way affects the power or legal authority of a people that is not represented in it.

To return to our main theme, *détournement* may be understood as a subversion in this latter sense, that is, as an operation that undermines the authority of some uses and pre-established values, with all the political implications that entails. Its critical efficacy depends on the consciousness it may generate in users concerning its capacity to change the course of an overdetermined reality through alien uses and values.

When Esteban Pastorino takes aerial photographs by mounting a camera onto a kite, he resorts to a cunning that relativizes the technological sophistication of the spectacle industry while giving free rein to the critique implicit in low-tech resources.³ In *Atari Noise*, Arcángel Constantini salvages an obsolete technical device, counteracting the gymnastics of emotional detachment to which incessant technological renewal accustoms us. For his part, Brian McKern questions the invalid status of superannuated technologies when he decides to sell his time-worn personal computer as an antique and not as some throwaway item (in the auction of the *rotten machine*).⁴ These operations perform a true labor of critical revision, in their unexpected refusal to accept the promises and values of capitalist technological ideology.

From this perspective, the dichotomy presented earlier between the sites in which technology develops and those to which it is applied grows fuzzy, in so far as certain appropriations or displacements are able to execute variations that transform, disrupt, or renovate the technological program. Equally important as the designs elaborated in the centers are the re-routings arrived at in the periphery, in those de-localized yet critically active non-places. Areas where

subversion recaptures its political productivity to the extent that it assumes a stance of critical resistance.

(Endnotes)

1 For more information about these practices see: Careri, Francesco. *Walkscapes. Walking as an Aesthetic Practice*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

2 De Certeau, Michel. *The Practices of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press, 1984.

3 See my essay “In Praise of Low-Tech” (included in this book).

4 See my essay “A Fragment of Technological Body”, in Casares, Nilo (ed.). *La máquina podrida* [The Rotten Machine]. Badajoz: MEIAC, 2010.

Your Computer is a Battlefield¹ Technological-Political- Cultural Tensions in the Era of CITs

The Operation Field

Technical and technological transformations have been, throughout the years and at different degrees², the root of deep social, political and cultural mutations. History is riddled with significant examples. It is widely known that the printing, after stabilizing the writing and expanding the field of its wide circulation, influences the development of culture and knowledge, rearranging hierarchies, values and disciplinary fields; as it is the effect of musical notation and its future record over the organization of the sound aesthetic universe, which not only modified the musical composition, interpretation and reproduction, but also disrupted the rules of music, when displacing it from its initial ritual function towards the commercial product of today.³

Those transformations are rarely immediate or evident. When dealing with changing behaviors or cultural habits, their effects may take a long time to come up, to the extent that such processes usually imply a sustained evolution. On the other hand, many times the same dynamics of the technological innovation entail the initial difficulty of its social adaptation, due to the novelty of the application field introduced. This fact has produced different kinds of deviations, dismemberments and delays in the genuine⁴ use of new means or devices, which can only be evaluated through the historical perspective. Thus, when Edison patented the phonograph in 1877, he did not think of the chance to use it for musical production, distribution and marketing, despite being the ideal means for such purpose. He thought it would be useful to store political speeches, exemplary lectures, familiar voices and even music, but with the only purpose of keeping them, not distributing them or reproducing them unceasingly.⁵ Regardless of his commercial approach, he could not foresee some uses which would only turn up with time, after the industrial capitalism.

In other cases, the new technological devices could only be understood initially due to the leading criteria of the previous related means. Hence, the first pictures followed the compositional rules of painting, the first movies adhered to the tradition of literature and drama, and the first videos found a common narrative in TV production.⁶ At the beginning, Internet was a great encyclopedia, and the e-mail replaced the written mail and phone communication.

These examples prove that the potential cultural transformations of any kind of technology only occur after a difficult negotiation with the environment in which they develop. Although in retrospect we usually refer to the cultural impact of a certain technological innovation, the truth is that this impact is only possible if its consequences are in some way co-opted by the society, and through it, by the political-economic system in which it prevails.

The True Capabilities of the New Technologies

Nothing different happened with contemporary Information and Communication Technologies (CITs). From their beginnings, they were conceived as tools that might facilitate, expand and promote human intercommunication, improving tasks previously carried out by other means. Their current potential – and that which still has to be discovered – only appears when that idea fades away, while the specific properties of their devices are taken into account.

According to Sybille Krämer, “The first decades in the use of information technology were dominated by the interpretation of the computer as a tool. From that perspective, the uses of the computer were limited to the borders of a territory established by previous techniques. [...] Considering the use of the personal computer in the horizon of the instrumental exploitation means carrying out with the computer a series of tasks that men can do without it as well, but can be done more easily or efficiently because of it. The anthropomorphic bipolar scheme is not modified from an equivalence of functions between human beings and machines. This creates a scale in which what human beings keep and what the machine should do are reassigned with every new invention. Therefore, the assumptions that this perspective does not allow the true capabilities of the computer to manifest arise. They are considered true because they do not have parallels, that is to say, nothing which the human being has done previously is saved or improved, hence, the computer is used for a purpose that could not be created without it”.⁷

The difficulties for the development of these “true” capabilities of information technology are not exclusively due to the incapacity of designers, programmers or users to discover some intrinsic properties still uncertain. In a large degree, they are due to the fact that this development would imply modifying some functions, uses and values strongly rooted in the domains

of cultural production. Internet favors the unlimited exchange of digitalized products like no other means has done before. Today, the limitations to this exchange lie almost exclusively in the defense of figures and privileges related to the systems of cultural production that the information technology should replace if it could develop those “true” capabilities. On the other hand, there exists the resistance of the cultural inertia and that which introduces the social dynamics that outline the processes of internalization, accumulation and circulation of information and knowledge, which are essential factors in geographical environments where technological distribution is scarce or unequal. The cultural inertia does not exclusively refer to the persistence of writing and reading as the privileged ways to access the technological universe, but also to the impositions of a market economy which still considers the Internet as a great store for virtual purchases and the digital distribution of cultural products as a threat for commercial benefits. Social dynamics plays a key role that is rarely taken into account when speaking about the qualities of the “societies of knowledge”. The problem with most of the theories related to new technologies and the contemporary world is that they are not usually situated, and consider the persistence of graphic and oral productions as mere residue of the technological progress. The map is much more complex, not only because of the deficiency and inequality in the distribution of CITs, but mainly, because in many regions of the world literacy processes on which the productivity of these technologies depend have not been developed yet. In wide sectors from Latin America, for example, school programs do not include information technology literacy yet, basically because the schools do not have the necessary technological infrastructure to teach it. But in schools where there is infrastructure, students are taught to use the computer to write reports or to use the Internet to search for encyclopedic data. The instrumental nature of the new

technologies persists, dismissing those “true” potentialities in the sense described by Krämer. Therefore, CITs cannot be considered detached from socio-political contexts where they manifest. These emphasize a permanent tension, a conflict between the technological development and the sociocultural frames of knowledge, as well as tensions and conflicts which should be the starting point for an authentic theory of the contemporary world, and not the appendix of hypothetical formulations based on the dynamics of developed countries.

Technology, Representations and Values

The CITs introduce another factor of importance that in some way stand out compared to the rest of the technologies. Unlike most of these, the user is not external to them; he is involved in many ways, through interaction, the avatars, the user registries, the mechanisms that incorporate his image (such as web cameras), the virtual representations of his environment, the creation of individualized digital universes. The operations used in this virtual environment have consequences on the world beyond the screen which can sometimes harm values, collective imagination, senses, and cohabitation and life rules. It gets more and more difficult to establish the borders between what happens inside a computer and beyond it. For example, the woman sentenced in Japan for hiring a killer to kill her husband in *Second Life*, as well as the cannibal who found a person in a chat to eat it. There are lots of cases – more or less extreme – of interconnections between the reality and its computing transposition, which involve standards, interests and values. When these are too rooted in the society, it is understood why their questioning is resisted and a resistance to the “undesired” effects to technology is caused. Actually, the digital universe is creating its own set of rules and values, while it modifies social and interpersonal relations, ways of behaving, perceiving and comprehending the reality, cultural

habits, precepts and hierarchies. In this process, many valuations and prejudices dissolve but others are created as well.

Donna Haraway warned this fact in her famous “A Cyborg Manifesto” (1985),⁸ demanding a political response to the reinvention of nature implicit in the schedules of the new technologies. According to her, if an active position is not adopted considering the deep cultural transformations undertaken, with their commercial interests, uncertain scale of values and power will, we run the risk of supporting the creation of a universe based on the same prejudices, inequalities and power relations as the ones we already know, or ever worse.

The frictions between the technological development and cultural values come up again where this process of transformation seems to take place regardless of any social agreement. According to Leo Marx, the replacement of the social sense that the concept of technological progress used to have in the humanist thinking, with the technocratic and commercial concept of a technology that only progresses in the sense of its material survival and of the capitalist interest, has aroused suspicion and a pessimist perception on the benefits of technological development.⁹ The most negative consequence in this process is the lack of trust in the possibility to influence it, to assure basic social and cultural rights that may recover the humanist sense of the technical progress. The trouble with this antagonism is not to comprehend that CITs are not disrupting the cultural universe but – maybe in a higher degree than previous technologies – they are representing a cultural fact, and as such must be socially accepted. The history provides many examples of technologies that, as they were not incorporated by the people, simply disappeared or were set aside for a restricted and exceptional use: stereoscopic photography, holograph, virtual reality, among others.

The alleged characteristics of the new technologies are not put into practice or manifested with-

out further ado. They are the result of a negotiation with the socio-cultural context that admits some uses and discards others, within the framework of a permanent experimentation of values, inconveniences and benefits derived from their potentialities.

If we pay attention to the consequences of the introduction of the new technologies into the cultural field, it is easy to see how most of them depend much more on the social rooted uses than on their intrinsic characteristics. The vast reproduction of digital files which are in the data base of the piracy of music, films and images would not have reached the current scale if it did not rest over the value that these products have acquired in the context of the society of mass media, before the introduction of the digital technologies. Most of the electronic games are based on board games, sports, films and vehicles easily recognizable; an amusement such as *The Sims* is based on doll houses and *Tamagotchi* was the simplified and digital transposition of a pet.

The claims for copyright, the collective authorship, the growth of social networks or the telematics sex, emerge from the social uses of the new technologies and not from their own characteristics. Even if you think about the 2.0 users, encouraged to produce contents through the resources of friendly graphic and audiovisual editing provided by the 2.0 web, it is evident that their need of expression is mainly nourished by the restrictions to manifest in a social level, the need to build an individual space in the alienated global world or the “fifteen-minute fame” that Andy Warhol talked about, rather than on the access to the new tools.

The Negotiation of Rights and the Redefinition of Public Benefit

These does not mean that new technologies do not introduce anything new or that everything they produce at the socio-cultural level should be previously supported. There is a true negotia-

tion, a tension through which both the society and technologies adjust, feedback and transform. Regardless of the most evident influence of the new technologies on contemporary world, a phenomenon such as the piracy of cultural products exposes a deep transformation of some core values of modern societies. I do not mean the violations to copyright, which in any case it is a minor consequence of this process. Rather, it is about the recovery of some uses of public space and the emergence of a consciousness about the right to cultural property, which pushes to the limit of violating strong political and economic impositions, questioning the definition of criminal practices through an action in which the desires and their civil limits, rights and duties, what is considered right and wrong, are all confronted.

The most important theorists of the contemporary world have noticed how neoliberal politics have contributed to the abandonment of the public space through the privatization of areas that were formerly common, the implementation of closed and guarded collective places, the speeches about insecurity and the contempt of an urban life increasingly populated by the marginal ones of the economic system (homeless, beggars, cardboard collectors, demonstrators, etc.).¹⁰ From this perspective, the resolution to current world problems is found in homes, private spaces and individual consumption, known as the panacea of security and control.

In its beginnings, the Internet was an interconnected, interactive and pluralistic space, but it was not exactly a public area. Its productions favored the navigation in databases, hypertextual readings, virtual marketing and even exchange of messages, but there was not a sense of public property, although its access was massive and global. The 2.0 web improved the interrelations and ways of joint and interactive creation and participation, although at times that participation and interaction were more fictitious than real.

The true sense of public benefit with regard to the Internet comes from the work of hackers, collective program developers, fighters for freedom and for complete access to the net, the promoters of *copyleft* and all multiple ways of sharing information and knowledge. Together with this group of enthusiasts and activists, another group emerged devoted to practices often considered criminal, such as designers and collaborators of sites to share music, films, texts and programs, people who digitalize and make that production accessible, producers and translators of subtitles, etc.

Beyond the discussions about the legality of these practices, the truth is that in many of them there is a clear sense of the construction of a public cultural benefit through the tools offered by the new technologies. Although it is true that most of the users who download cultural material use it for private purposes, we should not underestimate the job done by people who work to collaborate in the distribution and complete access to culture, education and history. Therefore, we find sites dedicated to weird and experimental films, to ephemeral TV production, to the rescue of historical documents, to the construction of a heritage of Latin American music or the access to sold out books or books in different languages with limited circulation. Without the contribution of all these people, who offer their time, work and many times their money, maybe there would not exist a sense of the Internet as a public realm, or as a space where everyone can access, but as a place of cultural, historical and personal appropriation.

This process takes place within the framework of a controversial legality, where the limits set by the modern civil society start to tense, question and redefine, and where the divergences between the rights that people believe they have and the ones that the States and companies are willing to grant, start to come to light. Even if there is no consciousness of this, the power to take over the cultural appropriation freely, to

make it available or to share it – practice insidiously qualified as piracy –, brings about a political questioning to some civil, economic and legal rules, and urges its reconsideration and redefinition. This is one of the basic characteristics of the public sphere according to Jurgen Habermas:¹¹ to situate between the public and the private, to question the decisions made by the States on behalf of the population, to defend the interests in common beyond the specific interests, and to monitor the State when this does not happen.

One could question why the practice of piracy is so widespread despite the multiple warnings and actions against it. Although the liberal thinking considers that it could be as harmful as the increase in urban criminality, clearly we are not in the same situation. First of all, we could think that the piracy of the cultural production involves a certain conception of culture. In my opinion, it only appears when the society is able to comprehend that there exists a right to culture and so it breaks the legality of a system that complicates the access to those benefits, despite the warnings about the criminal nature of this act. In this process, the concepts of law and crime, public and private property, limitation and access, are open to a political consideration, which seemed inactive.

In the meantime, multiple incomprehension and contradictions appear. The recording industry goes on editing music in CDs when 80% of musical players manufactured today only admits files in MP3 format, which is almost an invitation to piracy. The tightening of the defense of copyright hides some suspicious practices from the industry, such as the use of social networks in order to introduce free advertising and even the appropriation of free work with commercial purposes: some film editing companies produce the subtitles of their products taking as a starting point the ones available in the Internet, obviously, without paying for that job or acknowledging any copyright.

Technologies, History, Memory and Freedom.

The discussion about copyrights, the systems to share digital files or the practice of piracy are the visible pictures of a deeper discussion about the right to culture and education, and about the role of corporations and governments in this field. Although they are presented almost exclusively as a technical matter related to legal and economic issues, the truth is that they widely exceed this field including rights that the States are obliged to recognize but they do not, and even other rights which for being so basic are not ruled, such as the right to a common history and a shared memory.

In the work *The Lament of the Images* (2002),¹² the Chilean artist Alfredo Jaar quotes some eloquent events:

Pennsylvania, USA, April 15, 2001.

It is reported that one of the largest collections of historical photographs in the world is about to be buried in an old limestone mine forever. The mine, located in a remote area of western Pennsylvania, was turned into a corporate bomb shelter in the 1950s and is now known as the Iron Mountain National Underground Storage site.

The Bettman and United Press International archive, comprising an estimated 17 million images, was purchased in 1995 by of Microsoft chairman Bill Gates. Now Gate's private company Corbis will move the images from New York City to the mine and bury them 220 feet below the surface in a subzero, low-humidity storage vault.

It is thought that the move will preserve the images, but also make them totally inaccessible. In their place, Gates plans to sell digital scans of the images. In the past six years, 225,000 images, or less than 2% of them, have been scanned. At that rate, it would take 453 years to digitalize the entire archive.

The collection includes images of the Wright Brothers in flight, JFK Jr. saluting his father's coffin, important images from the Vietnam War, and Nelson Mandela in prison. Gates also owns two other photo agencies and has secured the digital reproduction rights to works in many of the world's art museums. At present, Gates owns the rights to show (or bury) an estimated 65 million images.

Kabul, Afghanistan, October 7, 2001.

As darkness falls over Kabul, the U.S. launches its first airstrikes against Afghanistan, including carpet bombing from B-52s flying at 40,000 feet, and more than 50 cruise missiles. President Bush described the attacks as "carefully targeted" to avoid civilian casualties.

Just before launching the airstrikes, the U.S. Defense Department purchased exclusive rights of all available satellite images of Afghanistan and neighboring countries. The National Imagery and Mapping Agency, a top-secret Defense Department Intelligence unit, entered into an exclusive contract with the private company Space Imaging Inc. to purchase images from their Ikonos satellite. Although it has its own spy satellites that are ten times as powerful as any commercial ones, the Pentagon defended its purchase of the Ikonos images as a business decision that "provided it with excess capacity".

The agreement also produced an effective white-out of the operation, preventing western media from seeing effects of the bombing, and eliminating the possibility of independent verification or refutation of government claims. News organizations in the U.S. and Europe were reduced to using archive images to accompany their reports. The CEO of Space Imaging Inc. said, "They are buying all the imagery that is available". There is nothing left to see.

Here, the rights of image exhibition or reproduction work as mechanisms that allow to block history and memory. As such, their discussion is far from being an economic or legal case, or the problem of an individual or a government. The same happens with many other measures designed to "readjust" the production or the market before the introduction of the information technology, which is the case of the famous digital canon.¹³ This tax not only affects the pocket of the consumers of information technology devices, but also, and mainly, some of their rights such as education and freedom. The rise in the cost of computers, peripherals and storage systems this canon involves, establishes that these elements, essential to technological literacy, are even further from the purchasing possibilities of people with limited economic resources – and yet in public schools – preventing their access to minimum education in information technology societies. What are the legislators of a country like Argentina thinking about when they decide to apply taxes of these characteristics? Do they consider the duty the government has to assure the basic rights stated in the National Constitution, such as the right to education? Clearly, they do not think about this and the people know it. Therefore, when we face practices of civil disobedience such as piracy or the smuggling of information technology products, can we say that people are willing to commit a crime? Or should they be considered within the framework of people's right to education and culture?

Finally, the canon is based on some alleged economic losses of the cultural industries with the coming of digital technologies, some losses which are transferred to the users of information technology resources at the possibility that they might incur in the digitalization or distribution of cultural products. This reasoning considers these users responsible for the piracy even before possessing the tools which would allow them to do it.¹⁴ This passage from the rule "any person is innocent until the contrary is proved"

into “any user is guilty without the need to prove anything” is one of the most perverse affronts to freedom and human rights, hidden behind an alleged defense of copyright law whose legitimacy seems to be beyond the most basic rights of communities and individuals.

Epilogue

The new technologies of information and communication have opened a huge range of possibilities for the culture, creation, education and community connection. However, those possibilities are not intrinsic nor absolute. They depend on thinking frameworks, uses and legislations which not always adapt themselves to changes and transformations, but, on the contrary, come into friction and are difficult to cope with. These tensions reveal that many practices, ideas and values, which rule our societies and ways of creating and communicating, should be redefined. When this happens, maybe the technologies will not be new, but our ways of living and thinking will be undoubtedly different.

(Endnotes)

1 The title refers to a feminist slogan “your body is a battlefield” – ingeniously expressed in a work by Barbara Kruger – who defends the rights of women to decide over their own bodies.

2 Although we are used to the analysis that emphasize the impact of each new technology over the world and society, there also exist technological innovations that have not had a relevant influence. Such is the case – in the field of art – of holography and virtual reality personalriaanalysis which emphasizes. The fact that the tax is applied to information technology products reduced sts of said com (in its version of the 80s). Maybe the main defect of them was the attempt to replace the physical world or increase the degree of realism of traditional representations, without considering the construction of new esthetic experiences (I will go over this topic later

on in the text). Therefore, they were proved to be deteriorated versions of a much richer and more promising reality.

3 See: Attali, Jacques. *Noises. The Political Economy of Music*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985.

4 I use the word “genuine” in the sense that Sybille Krämer does in her essay “Playful Interaction. Reflections about our Relationship with Tools”, in Giannetti, Claudia (ed.). *Arte facta & Ciencia*. Madrid: Telefónica Foundation, 1999. personalriaanalysis which emphasizes.

The fact that the tax is applied to information technology products reduced sts of said com

5 See: Attali, Jacques, *op.cit.*

6 See my essay “Notes about the Hybridity of New Media” (included in this book)

7 Krämer, Sybille, *op.cit.*

8 Haraway, Donna, “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, in: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.

9 Marx, Leo. “The Idea of Technology and Postmodern Pessimism”, in Ezrahi, Yaron; Mendelsohn, Everett; Segal, Howard (eds.). *Technology, Pessimism, and Postmodernism*. Amherst: University of Massachusetts Press, 1995.

10 See, for example, Jameson, Fredric. *Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. London: Verso, 1991.

11 Habermas, Jürgen. *The Structural Transformation of the Public Sphere. An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 1991.

12 Presented in the exhibition *Documenta 11* (Kassel, Germany, 2002).

13 The digital canon consists of the implementation of a tax on the purchase of information technology products as compensation for production companies of cultural contents, taking for granted that those products will be used in operations such as piracy, which affect the economic interests of said companies. personal-

riaanalysis which emphasizes. The fact that the tax is applied to information technology products reduced sts of said com

14 Companies state that it is not about assuming the culpability of the user of the information technology tools, but about generating income that compensates the losses produced by the digitalization through a simple tax. However, if this was right, sumptuary or non-essential assets could be levied, as it happens in other areas. The fact that the tax is applied to information technology products implies the condemnation to them as responsible for the apparent problem. personalriaanalysis which emphasizes. The fact that the tax is applied to information technology products reduced sts of said com

Media Art and Curatorial Practice

In the last years, contemporary art museums have been flooded with fast growing technology-based art creations. Increasingly, video projections, media installations and net.art pieces¹ are being included in exhibitions hosted by institutions designed to display conventional artworks, which can hardly meet these new productions’ requirements.

In fact, most art institutions – including the ones created recently – are scarcely prepared to receive artworks of these distinct characteristics. Exhibition spaces greatly determine the relationship between these works and the viewers, and it is easy to verify that they still favor a frontal approach to the walls, peripheral walks through the rooms, and isolated contemplation. They still hold on to the idea of the “white cube” as a supposedly neutral environment², and privilege visibility over perception through other senses. Wide spaces with high ceilings are ideal

for large paintings, but fatal for media installations that need sound isolation. White walls may be the perfect setting for photographs or abstract paintings, but the intensity with which they reflect light makes them inadequate for creating environments that require complete darkness. Other problematic issues frequently involve the lack of appropriate electrical installations, specialized technical staff, media connections, complex but also basic equipments, as well as updated educational programs. However, problems do not rely only on technical issues, neither they are limited to infrastructure or administrative shortcomings. The sheer nature of some technological artworks is non-compliant with traditional exhibition spaces, customary art reception and standard curatorial narratives. The inclusion of these pieces in museums and galleries requires deep consideration when faced with the task of articulating a curatorial discourse, structuring the exhibition space and tackling the specificity of the media involved, as well as satisfying the artists’ demands and those of their works. That reflection is also important when faced with the task of providing an appropriate space and time frame for the visitors to get in contact with the works, trying to understand how the viewers will relate to these new art forms, how they will interact, enjoy and understand them.

In spite of the hosting institution’s goodwill, curators working with new media always deal with a hostile environment. Most difficulties can be solved, but they are obstacles to overcome. To face this, the curator should know the technology he works with and even understand its technical aspects since – as we will later see – technical decisions are also curatorial ones. The knowledge of technology goes beyond simple technical familiarity. It also involves an understanding of its specificity and of its articulation with contemporary artistic practices, as well as comprehending the impact these technologies have in the broader spectrum of politics, econ-

omy, society and culture. The role they play in the reconfiguration of the world and the global distribution of power, in defining new social inequities and in supporting postindustrial capitalism, cannot be ignored either. At the same time, innovations in biotechnology, artificial life and intelligence, have consequences on the very definition of nature, culture, society and humanity. These subjects exceed this essay's possibilities³. However, in the following pages I intend to discuss a few of these issues, incorporate some personal experience, review some specific cases and posit suggestions for the development of these topics.

The Medium is the Message

Even today, there's a certain air of novelty around the exhibitions that incorporate technology. In spite of the fact that TVs, computers and video projectors are quite standard devices – with the first two being part of daily life – their inclusion in museum and art galleries still draws attention. Within the art world, the use of what is still referred to as “new media” has become a synonym for contemporariness. No exhibition, no biennale can be considered truly contemporary unless it includes at least some video installations, one of the most sought out art formats today. And the desire of being contemporary has almost become an ethical duty amongst curators and the institutions that aim at keeping a constant flow of visitors.

This flare of “novelty” that seems to spontaneously arise from these exhibitions is often underestimated by both the curators and the art institutions. Few understand that the novelty not only refers to the viewers' fascination with new technologies but mainly to the fact that they are unfamiliar with their inclusion in artworks. Rarely are the visitors given instructions for the use of interactive pieces; this keeps them in the role of viewers even when the most significant shift interactive works have introduced is the passage from viewers to users. It is a mistake to

assume that anyone who can work a computer will be able to experiment a net.art piece. Experience proves quite the opposite: audiences are usually baffled by this kind of productions and after staring at the computer without knowing what to do they leave almost immediately.

“Novelty” has another implication too. The use of the latest technologies gives the exhibition a *hi-tech* appearance, it makes them seem up-to-date, and this quickly becomes something of a premonition or futurology display with the curator as a prophet of what is soon to come. The exhibition slips dangerously away from history and the art context, siding with a shallow conception of the avant-garde. Instead of questioning art institutions as the historic avant-garde did, these exhibitions serve to reinforce them. Many times, there seems to be no other aim in using these technologies than boasting a demonstration of power. Lets take for instance the great number of plasma screens used at the last Valencia Biennale, which rather than attending to the specific needs of the artworks seemed to show off the financial investment involved in the event. The “technological load” of an exhibition is a signifying element which should be treated alongside its other semantic aspects. Given that the curator is responsible for managing the conceptual aspects of the exhibition, he cannot disregard that technology fosters more or less conscious interpretations and if he doesn't take them into account he runs the risk of perpetrating inconsistencies and contradictions. Let's take the case of *Platform 5* – the exhibition – of *Documenta II* (Kassel, 2002). Here, the curator organized his curatorial concept from a postcolonial perspective, seeking to deconstruct the dominant artistic and political discourses through the irruption in the exhibition space of various marginal voices, shedding light on a range of individual and group proposals that provoke a crisis in hegemonic global thought⁴. But, to do this,

the curator chose to use a highly sophisticated technological exhibition system: hundreds of monitors, computers, data and video projectors. Yet these devices speak more of the new colonization of technology than about the singularity of the unofficial voices. On the other hand, reducing different artistic formats (videos, documentaries, fictions, activist films) to only one (video installation) suffocates the particularity of their languages, creating an electronic continuum in which all differences dissolve⁵.

Technological Exhibitions in the Context of the Media

Any exhibition that includes photographs, videos and films have a special appeal to the audiences. In our societies, media have become an everyday companion, and their presence in an exhibition is a first bond to establish with the visitors. However, the way in which artists utilize them is different from how mass media do. The attention and reflection these artworks demand differs from the speed mass media have printed on contemporary technological consumption.

Thus new media exhibitions face two tasks: on the one hand, introducing the viewers to a new art form; on the other, deconstructing the current way in which they are used within communication technology. If this aim is fulfilled, the viewers will discover a new kind of art – independently of how interesting they find it – as well as a new way of relating to an everyday tool, which habit makes transparent discouraging the reflection on its technological support. At the early stages of video art the situation was the opposite. Vito Acconci pointed out that when TVs were first placed in exhibition spaces, it was very hard for the viewers not to relate them to their home environments. “The viewer, seeing the TV set, is brought back home” stated the artist⁶. Thirty years later, both the home monitor and the one placed in the exhibition space have

become invisible. And that invisibility is neither timely nor advisable.

Many technological artworks reflect upon the media they are based on; in these cases, the technical devices that convey them must be made evident. It is not enough not concealing them, since they will most likely become “transparent” as we previously noted. Instead, the media should be incorporated to the curatorial discourse as a signifying element, alongside the other elements articulated by that discourse (I will come back later to this).

¿To Display or Not to Display?

Technological artworks can be found in different sorts of exhibitions, even when their aim is not necessarily to foster a reflection upon the technology itself. Many times, these works are incorporated to a broader conceptual discourse with which they establish a dialogue that goes beyond their technological nature. In these cases, the curator usually seeks to integrate the piece in the exhibition by avoiding the display of its technical support. Let us take, for example, how the video *Heroica* (Gabriela Golder, Silvina Cafici, 1999) was included in the exhibition *Ansia y Devoción* (Angst and Devotion), that took place at Proa Foundation, Buenos Aires, in February 2003. The piece was part of a subsection devoted to migrations in Argentina. The video tells the story of four Peruvian women who work in Buenos Aires as domestic help; the topic justified its placement in that subsection. The most important challenge was integrating the video in an exhibition space with installations, photographs and objects created by other artists. The video was projected in the open room to avoid isolating it from the others artworks with which it established a dialogue. This brought some technical difficulties – such as the need to control the light and sound to ensure the correct viewing conditions for the video without invading the rest of the pieces on display – but it allowed an integrated reading of the works as

a whole, one of the main aims of the exhibition. Technical devices are usually kept out of sight when technology itself is not an element that should stand out. This enables the visitor to focus on the conceptual aspect of the work without being distracted by its support. In those cases, the best one can do is to completely mask the technology involved; however, many times this is unnecessary since the audience is so used to the standard audiovisual devices that these don't distract them at all. But some other times, technical devices may compete with the artworks and end up diverting audiences.

In other cases, showing the device that supports and/or produces the images is a key to understanding the artwork. Let us analyze a piece by Swiss artists Peter Fischli and David Weiss created using timed slides, *Surpli* (1990-96). Two synchronized slide projectors modified with diffusers that graduate the appearance and disappearance of the images create an effect similar to cinematographic fading. In fact, if one would only watch the images, there would be no way of telling whether they were slides, film or video. Watching at the technical device is the only way of knowing that what seems to be a set of moving images is in fact a group of still images animated by the projector's system. In fact, film itself is a succession of still frames; this reference to cinema is key to these works by Fischli and Weiss. They have built these devices in order to deconstruct and display the specificity of film, emphasizing that what the mind perceives as movement may be nothing more than a conspiracy of stillness. Thus, the slide projectors are as important as the images themselves⁷.

Among contemporary artists, highlighting the technological support of their artworks is becoming increasingly common. Sometimes this is done to avoid the audience's fascination with the images and to promote a more critical approach towards the electronic media. Other times, artists seek to turn the devices into artworks, or shed light on the esthetic qualities of

the technologies involved.

Scottish artist Douglas Gordon often tilts his videos projection screens or leans them against the floor. Thus, images acquire a sculptural quality that moves away from cinema. This is an important aspect since Gordon usually works with fragments of commercial films. He gets the viewer to shift from their usual standing as film consumers by modifying the frontal approach to screens and by bringing forth the devices that make cinema's illusion of reality possible. Tacita Dean also rescues the esthetic qualities of the technology she works with, but in a different way. Her best-known works are small-scale film projections that come from a projector that is inside the exhibition space within the visitor's height and reach. Most of the times, the projectors are as or even more important than the images themselves. The projections are silent; this highlights the sounds the device makes. Dean emphasizes several other particularities of the cinematic medium, as the blinking and "dirty" image of film, so she sometimes works with waste material. She is interested in the poetic quality of cinematographic images and their fragility. This can be appreciated through the visual fragments she exhibits, but can only be fully comprehended when the visual aspect of her work is considered jointly with the devices she utilizes⁸.

Transpositions

Very often, technological artworks change formats for exhibition purposes. But in some cases, this fact may induce a conceptual shift in the piece or even prevent it from being appreciated as its author intended. There are some key cases that illustrate the way in which technical decisions give way to semantic mutations, modifying the meaning of a particular work. Let us analyze some examples.

It is not always convenient or advisable to replace a TV monitor with a video projector or vice versa, since some pieces require or demand

a specific medium. For example: The video *Semiotics of the Kitchen* (1975), by Martha Rosler, criticizes mass media's depiction of the kitchen as an innately "female environment". In order to do this, she ironically portrays a cooking TV show in which the kitchen gadgets are transformed into symbols of violence. The work was intended for display in a television set, since this was the only available technology for showing video at the time. However, that medium was also an important element of the work, since Rosler's portrayal of a TV cooking show aimed at discussing the role of television in fostering a stereotyped depiction of women. So the work should not be shown outside a TV monitor, since it makes little sense without it. These situations happened in the exhibition *Del Lado de la Televisión* (From the Television Side), where the video *Technology/ Transformation: Wonder Woman* (Dara Birnbaum, 1978-79), that deconstructs the media's representation of women in the TV show *Wonder Woman*, was projected on a wall.

The point is that most of the times these decisions are made following what the institutions want or regarding the overall display of the exhibition instead of responding to what the artworks need. Contemporary art spaces are quite large and often curators find themselves having to "fill them up". Obviously, a video projection takes up more space and is more spectacular than a television set. But this can be unfavorable for the piece, not only conceptually but also in other ways. The poor image quality of the videos produced in the seventies is made more evident as they are blown up in a projection. In the case of *Technology/Transformation: Wonder Woman* the quality loss is dramatic as the original version already contained low quality footage captured directly from TV. On the other hand, there is the risk of producing an acute contrast between the spectacular size of the presentation and the subtle artistic intervention the piece conveys. This would be the case if some of Munta-

das' videos from the seventies were displayed in big screens. The changes are even more drastic in the opposite situation. When a video projection is replaced for a TV monitor the spatial dimension of the work is lost as the images are smaller and confined to an object that seems to be intruding in the exhibition space.

Another important situation to analyze is that of narrative videos – which have a clear beginning and ending – being presented as video installations, as was the case of many pieces exhibited at *Documenta II*. This operation goes against the proper reception of the piece and it may even prevent the audience from really understanding what the author meant with his work. When a video has a specific length with an established beginning and end, the viewer should watch the work in the time frame the artist intended. Of course the viewers are free to act as they please but the curator must guarantee the viewing conditions the artists anticipated for their works. A looped video projection allows the viewers to enter and exit the screening room at any given time, without capturing the significance of the work. Since in many exhibitions these spaces usually lack seats, the audiences circulate instead of stopping to watch the video; this movement interferes with the appreciation of the piece by those who in spite of everything intend to view the video from beginning to end. A common solution to this problem is specifying its length alongside the title of the work. This should work when it is a short piece and the viewer does not have to wait long to see it all. However, when dealing with a long video, it is best to schedule screening times and even better to show the videos in an auditorium which assures a higher image quality and is more comfortable for the audience.

A third case to analyze is that of exhibitions that display off-line net.art pieces; that is, in computers without an Internet connection. Even if the piece has no links to other sites, an offline net.art piece is contradictory. Net.art pieces exist

only within a myriad of interconnected sites. The option of leaving the site to pursue other paths should always be a possibility if we intend to stay true to the interactive nature of the medium. If the artist had wanted a closed piece, with a restricted, controlled reception, he would have probably chosen another format for his work: video, CD-ROM, a book. In an exhibition that shows net.art pieces, Internet connection is a must.

The transpositions mentioned above are the usual result of the lack of serious consideration regarding technology's role in defining conceptual aspects in media art exhibitions. But there are other cases in which transpositions are necessary or at least they are the result of a thought out curatorial decision. Nam June Paik's installation *TV Garden* (1974) consists of a group of TV sets displayed among a garden of natural plants. If we wanted to include it in a contemporary exhibition we would have to make an important decision: should we use the TV sets of the seventies or should they be replaced for current ones? The issue is complex for it raises questions concerning historic authenticity and conceptual accuracy.

A traditional museum conservator would surely think that the only possible way of exhibiting the piece would be using the original TV sets. But a twenty-first century audience would find those apparatuses ancient and outdated; they would be seen as sculptures rather than as technological supports. In the seventies those same television sets represented a breakthrough in technology; they were a novelty, potent and vital. Then, using old TVs would introduce a number of meanings that weren't part of the original work. Thus while trying to remain faithful to history we would in fact betray the meaning of the original piece.

The option of using present day television sets dismisses the historical truth but it holds on to at least part of the original meaning of the work; which was a reflection on our societies growing dependence on technology, the idea of technology as a second nature (let us remember that in the seventies computers were not a part of ev-

eryday life yet). The Guggenheim Museum in New York decided in favor of this option when they presented the piece in the 2000 exhibition *The Worlds of Nam June Paik*. It could be said that the choice of using present day TV sets had to do with the difficulty of getting the original ones. But anyway, it is still not only a technical decision but one of curatorial nature, a decision that will determine the way in which the work is seen and interpreted.

Spatial, Audio and Visual Comfort

Setting the right level of comfort is an important challenge in an exhibition that involves technology. Even though this is an important aspect of any exhibit, technological-based ones involve a number of issues that need to be dealt with in a specific way.

To begin with the technological universe is full of interferences. The most difficult to handle are audio intrusions, particularly in traditional exhibition spaces. Because of this, for the past years curators have resorted to monitors once again instead of video projections, as monitors allow for the use of headphones that localize sound. Still headphones add problems of their own; they usually demand that the viewer stand close to the monitors in places where he often bothers the rest of the visitors as they make their way through the exhibition. Another problem is that viewers have to wait in line for the headphones when someone else is using them; this is particularly problematic in exhibitions with a great number of visitors.

Finding projections that seem to be silent, because the audio can only be heard from a group of headphones hanging from the opposite wall, is becoming increasingly common. This was the case of Juan Luis Moraza's video in the exhibition *Botánica Política* (Political Botany, Sala Montcada, Barcelona, 2004), to mention just one example. Even when this solution solves the audio contamination, it introduces other problems, such as insufficient

number of headphones or people's reluctance to use shared headphones, all of which may lead visitors to simply view the images without listening to the audio.

The isolation some works need leads to visitors having to take complex or unsteady paths through the exhibition. The closed spaces that are required to contain sound and maximize the quality of video projections will likely become obstacles preventing the visitors to circulate comfortably through the exhibition space. The rhythm with which the exhibition's narration is articulated will slow down when the pieces on display demand a long viewing time. These pauses need to be planned and thought out so that the audiences will consider stopping and paying due attention to each work. This is a difficult task, especially when long videos are involved. Contemporary world has us accustomed to short attention spans; audiences are rarely inclined to dedicate an extended period of time to the viewing of an artwork.

Good seating arrangements, in comfortable furniture will do the trick when there are no other opportunities to sit in the rest of the exhibition. It's an effective though indirect way of inviting the audience to stay longer in a place. Another case which calls for a similar solution is that of net.art pieces. Why else would someone navigate a net.art project in an exhibition space, when they could easily do so at home? Evidently, the inclusion of the work will be justified in the curator overall plan for the exhibit and surely he decided it was important that it be viewed alongside the other artworks; nevertheless, audiences are reluctant to spend time in the exhibition doing something they would be more comfortable doing at home. In this case, experience proves that in the right context, in a comfortable setting, with an original design, the viewers will be more inclined to participate in the experience.

Maintenance and Supervision

In media art exhibitions we often come across damaged equipment and pieces that are not working correctly. The proper maintenance of the equipments involved, making sure they function properly, is crucial and sometimes difficult to control. An exhibition's success depends on it, and the exhibit's possibility of conveying a curatorial and didactic speech depends on it as well. At the risk of sounding trite, I will compare technological exhibitions with watch making. Precision is the key to a job well done, and it depends on a specific knowledge of the technical aspects involved. Many details rely on minute adjustments. Adjusting the right level of lighting in the exhibition rooms when they hold different art formats such as still images, objects, films and videos; finding the right level of sound so that it doesn't interfere with the rest of the artworks whilst still being clearly audible; setting the projection values so that the images remain faithful to the artist's intentions; guaranteeing the speed of information technology connections so they can be properly navigated without the users giving up on them too quickly; timing the response of the interfaces to assure the correct bond between the visitors and the electronic pieces. These details may seem purely technical ones, but they greatly influence the outcome of the whole display. For this reason, media art exhibitions require team work and a specific knowledge of the media involved, both from the curator and those in charge of maintaining the electronic equipment throughout its entire duration.

The Curator as Interface

Like every other curator, the media art specialist acts as mediator between the institutions, the artists, the artworks and the audience. In addition and taking into account what we have analyzed, media curators also act as mediators between the audience and the technology involved, that is, as a true interface. Thus the curator must find a way of bringing together his understanding of

project making, his organizational skills and artistic involvement with the specific knowledge of technology to facilitate the dialogue with the devices, systems and apparatuses involved in the exhibition. It's not a matter of just displaying the technology or working with the tools it provides; the aim should be creating situations between the visitors and the technological media that will reconfigure the bonds between them. Artworks have developed surprising new uses for familiar technology and astounding new inventions that go beyond the standard systems and devices. Even though artists usually use interfaces and tools in an intuitive way, the curator should not lose sight of the need for orientation and guidance. This will prove essential in avoiding that this particular sort of contemporary art be ghettoed and to enhance the renewed bonds that artistic electronic production seeks to establish with everyday life.

(Endnotes)

1 Net.art pieces are artworks designed for the Internet.

2 The concept of "white cube" was defined by Brian O'Doherty in 1976, when he stated: "Before the image of a particular work of art, the archetypical image of twentieth century art is that of a white and idealized space". See: O'Doherty, Brian. *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*. Los Angeles: University of California Press, 1999.

3 To deepen on these subjects see: Grau, Oliver (ed.). *Media Art Histories*. Cambridge (Ma.): The MIT Press, 2007.

4 See: Enwezor, Okwui, "The Black Box", in *Documenta 11 Platform 5: Exhibition* (exhib. cat.). Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2002.

5 During an interview for a newspaper, Enwezor explains: "Why do so many people see it [*Documenta 11*] as superficially like CNN? They are right, in the sense it was evocative of CNN, but by contrast: it was anti-CNN, because it wasn't about giving a pre-digested diet of news and

information but involving the public in an attempt to create a new ethics of looking and representation" (Valeria González, "Interview with Okwui Enwezor", in *Página/12*, Buenos Aires, December 3, 2002). Enwezor may be right about the contents of the artworks included in *Documenta*. But from the point of view of the technological structure, it was a constant flow of documents, images and information, something quite similar to CNN.

6 Acconci, Vito. "Television, Furniture, and Sculpture: The Room with the American View", in Hall, Doug & Fifer, Sally Jo (eds). *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture; Bay Area Video Coalition, 1990.

7 For more information about this artists' works see: Groys, Boris. "Images in Transition", in *Mike Kelley, Peter Fischli, David Weiss* (exhib. cat.). Sammling Goetz, 2000.

8 For more information about this artist's works see: Todd, Tamara. "Film at the End of the Twentieth Century. Obsolescence and the Medium in the Work of Tacita Dean", in *Object*, 6, London University College, 2003-2004.

--- Curatorial Tactics for Technological Arts ---

Throughout the years, curatorial practice has consolidated itself as a space for discursive production, with its own methods, tools, objectives and spheres of action. Not without difficulty, it gradually detached itself from other practices that were previously related to it, such as criticism, academic aesthetic theory, museology, and art history. As its field of action was being defined, the differences from these other intellectual production areas became increasingly noticeable. And while curatorial practice shares with them many objects and interests, we can say today that it has conquered a territory in its own right.

This territory is founded on its capacity to formulate readings, establish relationships and

build up contexts. Perhaps due to its intimate relationship with artistic production – which it often materially promotes – it is much more conscious of its role of creator of the contexts it puts forward and it does not see itself as a simple witness or translator in a circuit that could work without it. Faced with art history's utopian but persistent wish to recover the meaning of its objects from an alleged theoretical distance, curatorial practice takes on the task of generating new frames of reference to expand, multiply and even clear semantic paths that are new at the time when the works involved appear, in an intimate and interactive dialogue with the works themselves and their producers.

However, the professionalization of this labor or, to be more precise, its standardization, has often led to dismissing its analytical and critical capacity, the only way of providing its task with resources for true discourse creation. Very often we see, for example, how the curation of some historical exhibitions repeats the readings done by art history without giving any alternative view nor opening any door towards another possible understanding that would justify the curator's intervention. Repeating readings and, thus, positions and interpretations possibly crystallized or assumed in an acritical fashion, the curator's work has not justification since it only reassures and endorses discourses that are already consolidated. It is clear that parasitic work such as this one does not make much sense, given the potentiality curatorial discourse enables. As a field of thinking in action, this practice requires the ongoing analysis of its objects, methods and ethical, political and conceptual assumptions, as in the case of any other self-respecting contemporary intellectual field. The unceasing transformations of our lives, perceptions, reference and reality parameters, activities and thoughts, can only remind us of the need for a continuing analytical, critical and reflective attitude, not just towards the present but also towards what we have constructed as history and reality.

At this is highly relevant when approaching the technological universe, not only due to the speed with which such universe changes our material and intellectual environment, but mainly because that same speed often leads us to consolidate too quickly some highly problematic concepts and conceptions. Thus, people talk about the technological transformation of the world, without even mentioning that two thirds of it are in an almost pre-technological state, or they speak about innovations where there are artifacts and devices with a renovated design or package but which fail to beat essentially the devices they are replacing (and perhaps even the contrary happens). Modernist heritage still attaches value to the novelty and technological progress *per se*. Curators operating in this context, as intellectuals, must take a stance in this respect, not only from a current perspective – in the light of the critical literature in every field of contemporary thought – but also resisting the notions developed in the framework of modernity that have not been thoroughly analyzed or called into question.

Let us take a significant example of this.¹ In 1929, Filippo Tommaso Marinetti publishes the first Futurist Manifesto. In its text, he proposes a break from the visual tradition to give way to the creation of a new kind of artistic production, in line with the urban, social, political and technological transformations of the new century. His avant-garde stance is summarized in one image: the destruction of museums. For the Italian poet, museums are repositories of a heritage that is to be abolished regardless; its abolition would be the way towards unprecedented and original production, free from the burden of history. A few years before the manifesto was published, in Buenos Aires, Eduardo Shiffino decides to create the National Museum of Fine Arts. Its creation was seen as an urgent need to lay the foundations for local artistic production, insofar as the museum would provide historical models against which that production could be positioned. Based on the belief in the transforming

power of education, his avant-garde stance was translated into the creation of a museum.

This brief historical account is very telling, since it shows how some concepts – and the events that embody them – are radically different depending on the contexts in which they are formulated. Thus, a key concept as avant-garde – and this is evidently not the only case – cannot be interpreted in the same way in contexts as alien from each other as the Italian (or European²) and the Argentine.

Something similar happens with technology and its connotations. An artwork involving technology cannot have the same meaning in the centers where the latter is produced as in the places where it is only used. And I am not referring here to a matter of artistic value but of context. Artists working with technology in countries where it is not developed or where its dissemination or social penetration is difficult, uneven or problematic, take – even if it is only implicitly – a social, ethical and political stand.

The relationship between art and technology in Latin America is necessarily stated in these terms. Any such proposal made in Latin American countries carries the tensions between the imperative of technological expansion and the unavoidable reality of regional economies and cultures, marginalized and derivative. Even if their explicit aim is not to dispute the devices or their conceptual implications, these questions are made tacitly, mainly for those with a critical view, among which should be – at least – curators. As agents exploring, highlighting, pointing to or going deeper into the values of the productions with which they work through an analytical and reflective discourse, raising the question of the political connotations of technological arts is not an option but a necessity.

The possible answers to that question, even when offered from the technological periphery, are never subordinate propositions. A discourse from the periphery is not necessarily a discourse about the periphery, neither is a peripheral dis-

course in terms of its critical possibilities. It is a fallacy to think that ownership of technology or a specific intervention in the process of technological development are a *sine qua non* for reflecting about the social and cultural, ethical and political impact of the technologized world. There is a particular issue characterizing technological curatorship in Latin America – though it is surely not exclusive of it – that contradicts everything said at the beginning of this essay; namely, its lack of professional autonomy. Most of us who are involved in this task also play the role of professors, historians, critics and theoreticians. Moreover, many are also artists. Thus, it is difficult to engage in interdisciplinary dialogues that are at the same time interpersonal: these usually turn into dialogues with colleagues who share the same mandate of having to adapt to multiple discourses, which is not always easy to do. The exchange of experiences becomes increasingly necessary in this context. Suddenly, those of us who have undertaken the task of addressing technological art practices in our countries find a more adequate echo in the work by colleagues from the region than in the – perhaps – better academically structured work made in Europe or the United States, though less in keeping with our realities.

This lack of disciplinary definition has a series of not always adverse consequences. It is true that the interplay of different voices and perspectives on an artistic production field revitalizes, enriches and promotes plural discussions and assessments; however, it is also true that their confluence in a single person leads to an integration of these disciplinary fields, which does not always happen when these disciplines are undertaken by professionals who often differ in their objectives or criteria. But the most important consequence is in the forms of action, in the assumption that curatorship is a strategic and even a tactical practice.³ With the possibility of playing different roles in the formulation of discourse, there is a need for analyzing where and when curatorial,

historical, didactic or critical practices are advisable or more effective. And, again, contexts play a key role here. They add to the ones called for by the artistic production itself, creating a pretty unique situation.

A quick look at the theory and exhibitions produced in Latin America reveals this tactical and strategic moves. The exhibition *La condición video: 25 años de videoarte en Uruguay* (Video Condition: 25 Years of Video Art in Uruguay)⁴ was held at the Spanish Cultural Center in Montevideo (a foreign governmental institution), while similar exhibitions on the history of Argentine video art were hosted by two public spaces, the Ricardo Rojas Cultural Center (within the scope of the University of Buenos Aires)⁵ and the Recoleta Cultural Center (reporting to the Government of the City of Buenos Aires)⁶, and *Made in Brasil. Três décadas de video brasileiro* (Made in Brazil. Three Decades of Brazilian Video)⁷ was organized and produced by a private institution (Itaú Cultural Center). The *Image Festival of Manizales* is hosted by the University of Caldas;⁸ *Transitio_MX*, in Mexico DC, is both an independent and publicly financed event;⁹ and the *International Festival of Video/Art/Electronics* in Lima was created and initially coordinated by a private institution.¹⁰

The main organizers of these events move permanently or independently in the worlds of academia, history, curatorship and criticism, in a public or private institutional frame. It is almost impossible to map out their spaces and occupations, as they are always changing, depending not only on the institutions where they work or operate, but also on the political and governmental swings. But even this is usually posed in tactical and strategic terms. Just to mention one case, Enrique Aguerre, curator at the Visual Arts Museum in Montevideo, was in charge of the exhibition *La condición video* in a different place as a free-lance curator.

These shifts are basically due to the need for obtaining and optimizing resources, which is

particularly relevant in countries where the minimum technical requirements are still hard to meet. However, it is worth further reflecting on this subject. What sort of standards do we set or aim to achieve? Sometimes there seems to be a contradiction between the scarcity of a given technological production and how spectacular its presentation is. The case of *Documenta II* is paradigmatic: hundreds of hours of film and video produced with scarce resources were shown with the latest exhibition and projection technologies.

Thus, it is not about reflecting only on the effects of technology on our understanding of the world, reality or art, but also on practice. The questioning of the white cube through the black box, the immersive projects, the interactivity or the distributive media, make sense only if they do not establish new presentation standards; if they are adopted critically, and adapted to the productions they enable and the contexts where they appear. The lack of technological resources may be a reality but never a limitation. The limitation is in wanting to meet international presentation standards that are not context-specific and that possibly do not adjust to the works emerging from that context either.

In this sense, I adhere to Sarah Cook's advice in her essay "Immateriality and Its Discontents": let us follow the artists.¹¹ If Latin American artists creatively assume their technological context, often resorting to low-tech production and presentation systems,¹² we as curators should follow suit. Reflection on technology is not only a matter of theory but of practice as well. This task is, in my view, one that characterizes and, at the same time, enhances curatorial practice of the technological arts.

(Endnotes)

1 This example was suggested by Andrea Giunta.

2 The first Futurist Manifesto was originally published in Paris.

3 I am making the same difference between tac-

tic and strategy as Michel de Certeau: “Strategies are actions which, thanks to the establishment of a place of power [...] elaborate theoretical places (systems and totalizing discourses) capable of articulating an ensemble of physical places in which forces are distributed. [...] A tactic is a calculated action determined by the absence of a proper locus. [...] The space of a tactics is the space of the other. Thus it must play on and with a terrain imposed on it and organized by the law of a foreign power. [...] In short, a tactic is an art of the weak. [...] A tactic is determined by the absence of power just as a strategy is organized by the postulation of power” (*The Practices of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press, 1984).

4 Curated by Enrique Aguerre (2007).

5 *Lo mejor de Buenos Aires Video* (The Best of Buenos Aires Video, 1998), curated by Rodrigo Alonso.

6 *Video creación en la Argentina* (Video Creation in Argentine, 2000), curated by Graciela Taquini.

7 Curated by Arlindo Machado (2003).

8 Artistic Director: Felipe César Londoño

9 This event features different artistic directors for each edition.

10 Alta Tecnología Andina (High Andean Technology), director: José Carlos Mariátegui.

11 Cook, Sarah, “Immateriality and Its Discontents. An Overview of Main Models and Issues for Curating New Media”, in Paul, Christiane (ed.). *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*. Los Angeles: University of California Press, 2008.

12 See my essay “In Praise of Low-Tech” (included in this book).

--- Museums without Walls ---

Until a few years ago, museums were reserved for some uses and situations. Their existence

focused on the preservation of certain objects and their mission was limited to conducting research and education based on their collections. Schoolchildren were invariably taken on visits to museums which proved exciting because they entailed leaving the school premises, but were often disappointing on account of their unappealing didactic approach based on the accumulation of data and the imposition of indisputable scientific and cultural models.

In recent years, all this has changed due to the transformation of the parameters that are central to the museal experience. On the one hand, the aim pursued by museums has changed: they are now expected to open their doors to a wider public, renovate their display techniques, incorporate new technologies and develop attractive programs directed not only towards education but also towards leisure and recreation. On the other hand, cultural and scientific paradigms are no longer so strict and unquestionable: there are alternative ways of understanding phenomena and things, the relativity, partiality and even fallibility of some knowledge are acknowledged, and even some external perspectives, such as ethics, are incorporated, encouraging the reconsideration of objectives and values. Finally, nowadays the public’s ideas and previous knowledge, its analytical capacity, its motivation and creativity, are taken into account when it comes to developing programs, material and contents for it.

Bearing in mind all these transformations, some museums have decided not only to modify their exhibition formats, didactic resources and narratives, but also their spheres of action. In defiance of the architectural and discursive authority of the museum as a “temple of knowledge”, they have ventured beyond the museum walls into the city and into nature, into public transport, computer networks, mobile devices and shopping centers. For the most part, this expansion is triggered by the need to reach out to a public that

still resists the formality of a museum but may be interested, even avid, for the contents museums have to offer.

Many studies have been conducted in relation with these topics but, more importantly, there are examples of museums and exhibition projects that have been moved to outside venues, both private and public. These experiences are giving rise to a new form of museography, which is still ongoing and under investigation, but is clearly directed towards the reconfiguration of the way in which it addresses the building of ideas and knowledge.

A Typology of Exhibitions

As mentioned previously, a traditional museum was a space designed for the preservation and exhibition of a material collection. However, the need to complete the objects on display with their semantic and symbolic contexts led to the use of different information devices ranging from basic data to more complex visual, sound and audiovisual complementary material. Nowadays, these materials play a key role in exhibitions to the point of relativizing, and even disallowing the importance of the objects to which they refer. In extreme cases, there are exhibitions based exclusively on reproductions and information, with absolutely no display of “original” objects.

Therefore, contemporary exhibitions sway between two poles, namely objects and information. As a general rule, they present a variable combination of both typologies, but there are cases in which exhibitions are placed almost on the extremes of these options.

Each option has its advantages and disadvantages. Exhibitions based on the preeminence of objects are more expensive to stage because they have more stringent requirements in terms of safety and preservation and, consequently, are almost always restricted to the controlled space of a museum. On the other hand, exhibitions based on information are far cheaper and

undemanding as far as safety and preservation are concerned since, for the most part, all their components can be easily reproduced. This exhibition format is the one used generally in projects mounted outside the museum walls, especially those set up outdoors.

The dialectic between original objects and reproductions has given rise to much debate. There are those who believe that the experience involving original material is matchless. However, it is also a known fact that objects do not speak for themselves, or at least they are not explicit for a non-specialized public. Reproductions can be manipulated, interacted and experimented with, which is not the case with unique original objects that must be preserved. On the other hand, there is some knowledge that can only be acquired through mock-ups, models, diagrams, texts and other information systems. Naturally, each kind of museum determines the way of approaching its materials and contents. In art museums, for instance, it is key that the public comes into contact with the works of art themselves, aside from the complements that are also necessary. Contrarily, in science museums, the demonstration of certain theories or properties can be performed without using the experimental material employed in formulating them.

The *Science Park* of the Montshire Museum of Science in the USA has a scale model of the solar system mounted in a large park outside the main building. To reach Pluto from the Sun, visitors must walk approximately three kilometers experiencing the distances that separate each of the planets and satellites in the system. At the same time, the experience provides a great demonstration of the relative size of the planets, aside from the supplementary information provided by texts and audio guides. All this display contributes to increase the public’s knowledge of astronomy while it enjoys contact with nature. Visitors are free to choose their own way around and the time they wish to dedicate

to the walk, while they can also stray off and enjoy other outdoor attractions the museum has to offer. The only drawback is that this exhibition can only be visited when the weather conditions are appropriate, and this is the reason why it remains closed for quite a few months. The museum is located near the Connecticut River, and its outdoor environment provides the possibility of introducing content on hydrology. A series of mechanisms have been built which visitors can manipulate changing the course of the water and testing the strength of the water and fluid dynamics. In this case, spectators are in direct contact with the subject matter of hydrology, namely water. The museum offers another outdoor attraction that affords a similar experience: an interactive kiosk that is equipped with a data base containing the sounds of the local birds and insects. After listening to the recordings, visitors are able to identify the sounds in the surrounding environment recognizing the animals that produce them and even coming into close contact with some of the native species.

Art exhibitions are more reluctant to supplement the works with the information required for their comprehension. It is a commonly held notion in this field that providing information forces interpretations that should arise exclusively from the sensory, intellectual and emotional dialogue between the artwork and the viewer. As a result of this not always right idea, many exhibitions staged in outdoor environments that are open to a non-specialized public often end up by responding to the limited criteria of the museums and galleries. One of the most notable cases in this line is the art event carried out in the city and in nature known as *Sculpture Projects*, which takes place in Münster, Germany, every ten years. As part of the project, a number of selected artists work in locations they themselves choose creating works in public spaces. Visitors are given a map indicating the location of each of the pieces together with some brief information regarding the artist and his/her proposal. However, for the

people who live in the city and are unaware of this information, or simply uninterested, the works are incomprehensible and, for the most part, irrelevant, to the point that the exhibition has begun to generate resistance amongst the local inhabitants. The project that was originally developed with a view to endowing the city with public artworks, nowadays urges a reflection on a number of significant topics regarding the relationship between art beyond its institutional framework and the public in general. Is anybody in Münster interested in the event? Or is it only something that appeals to a group of specialists who are willing to tour around its streets and parks in search of the works which are not always easy to find? Experience proves that the institutional frontier is yet to be crossed, and that works mounted in public spaces or in nature are still governed by the logic of museal space.

Something different occurs with the *Museum Without Walls: AUDIO* program developed in Philadelphia, USA, one of the cities with the largest number of outdoor sculptures in the country. In this case, the Fairmount Park Art Association that organized the project resorted to the new technologies to encourage the city dwellers to rediscover the art works that form part of their everyday environment and, in doing so, enhance their appreciation. To this end, fifty-one sculptures (selected out of a total of seven hundred) were identified with a number that provides access to information on each piece through an application for mobile phones or a call. For those who do not use mobile phones, there is a free map with indications and there is also an Internet site that contains additional information on the works and artists who produced them.

Memory, Entertainment and Theme Parks

The relationship between history and urban spaces is very unique. In many cities, history is present in buildings and corners, parks and monuments. Some cities are virtually a piece of history, whereas others only exist in the collec-

tive imagination thanks to it. And there are yet others that have become mere shells devoid of their past, an attractive surface for the enjoyment of tourists with little or no connection with times gone by and their identity. In contrast, the memorial sites that have been erected in different parts of the world are closely linked to events that have a specific location in space and time, like landmarks for the remembrance of normally turbulent events that should never be forgotten. These places are construed as spaces for active memory, sites that summon the citizenry to reflect on times of hardship, areas for meditation, remembrance and withdrawal, almost cathartic. The demands imposed by contemporary tourism have transformed certain cities into open air museums. Many offer visitors a wide array of guides, suggested walks, tours, signage, reconstructions of historic sites and *avant-la-lettre* exhibitions. However, tourism has changed and whereas in the past it was fueled by people's interest in getting to know other societies and latitudes, it has now become a mere consumption-driven activity that increasingly hinders the possibility of experiencing cities as knowledge-building spaces. This can only be achieved through specific actions guided by concrete objectives.

Such is the case with the exhibitions organized by the Bogotá Archives in the Transmilenio stations – one of the most popular means of transportation in the Colombian capital – which exhibitions are collectively known as *Del archivo a la estación* (From the Archives to the Station, 2010). Tapping into the wealth of their collection, the Bogotá Archives have mounted a number of exhibitions based on photographs that allow users to become acquainted with some historical aspects of their city. The exhibitions are mounted in Transmilenio waiting shelters and each one addresses a different topic. The Portal del Sur station, for example, exhibits a series of photographs taken between the nineteen sixties and eighties under the heading of *El Septimazo* that show people carrying out everyday activi-

ties in one of the city's most popular streets. These images form part of the *Álbum familiar de Bogotá* [Family Album of Bogotá], a collection comprising photographs donated by fellow citizens over the last years. The images that are now offered back to the people contribute to build the shared memory of the community.

The center of Berlin preserves a significant piece of its past: the wall that divided Germany in two between 1961 and 1989. The Berlin Wall Memorial Documentation Center has organized a number of public exhibitions, one of which is located directly on the remaining piece of wall, while the other is mounted in the train station near the site. The first exhibition comprises photographs and texts describing the building of the wall, the political, economic and social contexts and the impact the thirty-year division between the two Germanies had on people's lives. The second exhibition focuses on the difficulties involved in travelling from one place to another, transport and communications. Admission to both exhibitions is free of charge. They have not been devised as a service for tourists but rather as the visual expression of a significant aspect of the recent past that marked the Germans for life.

In Argentina there are a number of spaces that are reminders, in one way or another, of the period of military dictatorships extending between 1976 and 1983. In some cases, the memorials occupy sites that were once used by the armed forces to pursue their policies of persecution, torture and extermination of left wing actions and thinking that led to the disappearance of almost thirty thousand people. These memorials include police stations, jails and clandestine detention centers discovered during the past few years and opened to the public. One of these centers located beneath a highway in the neighborhood of San Telmo, in the city of Buenos Aires, has been turned into an open air space for remembrance and withdrawal.

However, one of the projects with the greatest visibility is an outdoor memorial, the so-called

Parque de la Memoria [Remembrance Park], that commemorates the people who disappeared during the military dictatorship in the form of architectural and artistic interventions in the landscape and a documentation center located on a piece of land alongside the River Plate, the body of water into which the corpses of those who died through torture were dropped. In this project, the preservation of history and memory takes on two forms. On the one hand, the evocative forms of the architectural interventions – a broken wall with the names of the disappeared – and the works of art that resort to metaphoric and symbolic shapes to refer to the events, thus endowing the landscape with a unique significance. On the other hand, an exhibition of documents, photographs, videos and texts give content to that history through images of those who participated in the events, whether dead or alive at present.

One of the greatest challenges faced by projects like the Berlin Wall Memorial and the Remembrance Park is to ensure that history does not boil down to a set of events locked up in the past, but rather can be understood in light of its connections with the present. The presence of the wall in the first case, and of the sculptures in the second, operates as a landmark that reinforces the links between the events they refer to and the visitors' historical time, thus triggering the creation of a vital memory. Both projects also contemplate the importance of the metaphorical impact in the building of meaning beyond the literality of the underlying events. The use of the Nordbahnhof S-Bahn station to refer to the problem of communications and transport during the period the Berlin Wall stood in place finds an echo in the sculptures erected in Remembrance Park in Buenos Aires, their presence marking the absence of those to whose memory they are dedicated. In both cases, the documentation and research needed to build historical truth received museal treatment as well. However, on other occasions, exhibitions are not

based on a museological framework. There are places with history, but with a history that has been lived, comprising small anecdotes, micro tales, occurrences and partialities that cannot be addressed through a structured discourse. These histories may not affect the entire community but talk about important figures, vital moments and traits that characterize the national character or the identity of a people. The Botica del Ángel in Buenos Aires is one of these places. The site, which comprises a theater with the same name and the home of its creator, Eduardo Bergara Leumann, is nowadays a museum of mementoes and eccentricities, of works of art and relics that transmit the spirit of its mentor, a key figure in the theatrical and musical life of the city of Buenos Aires. The objects on display have been left exactly where they were at the time of his death offering the viewer an idea of Leumann's unique, motley and arbitrary style of decoration. When one visits the Botica del Ángel, the door opens onto a dazzling period of Argentine culture. Though the visit is conducted by guides who explain the singularity and origin of the different objects on display, the exhibition really appeals to nostalgia and to the senses, the priority of the whole over the parts. The audience to which the exhibition is addressed is, for the most part, acquainted with the historical moment in which the theater hall and the activities held there were in full swing; what visitors are searching for is something that will trigger their memories and, therefore, enable them to establish a dialogue with the objects fed by their own knowledge and past experiences.

On the opposite extreme are the visitors of the different Children's Museums around the world. The conception of this type of museums ranges widely between educational spaces devised to reinforce school content and spaces for entertainment designed to promote creativity and awaken children's curiosity. The oldest in Latin America is the Children's Museum of Caracas, founded in 1982, that falls within the first cat-

egory. Its exhibition programs are based on the teaching content of the country's public schools and focus mostly on scientific and cultural topics such as biology, physics, communications, astronomy and ecology. In its halls children learn through play and by reflecting on topics ranging from human reproduction to the birth of film, from the protection of the environment to the space race and molecular physics. Others, such as the Abasto Children's Museum located in a shopping center in the city of Buenos Aires, do not focus on learning but rather on entertainment and play. In this museum, children can pretend they are working in different trades and professions and can learn how to live in society. Activities include clown and puppet shows, birthday party celebrations and a variety of set designs and interactive spaces. However, the name given to this place is confusing in the sense that it is not really a museum in a strict sense housing a collection and equipped with preservation and research departments. Though it is run by a nonprofit association, its existence has much closer links with the commercial environment in which it is located than with a museological institution.

Nevertheless, fun is a central element that is increasingly associated with the services a museum should provide, without this involving neglecting the knowledge and contents related with its social and cultural mission. The need to attract a broader and less specialized audience has given rise to this challenge that many institutions have succeeded in meeting with responsibility and capacity. In this respect, it is worth noting the solution proposed by the Museum of Life and Science of Durham in North Carolina (USA) to present a topic children love: dinosaurs. Instead of resorting to the exhibition of bone structures and diagrams that is the standard display format in natural science museums, this institution developed full scale models of the main species and placed them amongst the trees in the woods located within its premises. The

so-called *Dinosaur Trail* enables visitors to understand, through intuition, some of the relationships existing between these creatures and their environment, while other aspects are covered by texts and audio resources.

This kind of attractions runs the risk of sinking to the level of mere entertainment without providing any knowledge whatsoever, or providing some sort of knowledge as a secondary effect. This is what happens in a large number of theme parks where the development of some scientific and cultural topics is an excuse to attract the public towards other commercial services such as cafeterias, gift shops and games. For instance, and carrying on with the dinosaur theme, in the city of Teruel in Aragon, Spain, *Dinopolis* – a theme park dedicated to Jurassic species – was built and contains full scale reproductions of the most popular reptiles in addition to a paleontological museum. However, the museum was conceived as just another of the attractions offered to visitors in addition to children's playground games, restaurant, a bar and souvenir shops. Nevertheless, these places sometimes manage to strike a balance between their didactic and commercial objectives. The Colombian National Coffee Park in Montenegro belongs to a foundation intent on preserving the historic and cultural heritage of coffee, which it does through this park that offers recreational and ecologic activities associated with the coffee industry. Xcaret Park in Mexico offers visitors an approach, through sport, history and ecologic awareness, to the Mayan culture and the unique natural environment in which it developed.

Though in many cases the reproductions developed by these centers are based on studies and research, this is not a mandatory requirement insofar as their main aim is to provide entertainment, not to furnish knowledge. This has given these organizations a degree of freedom to develop and create imaginary environments such as the *Parc Asterix* in Paris that reproduces the universe of the well-known comic located

in Medieval France; or *Musipan, The Realm*, a make-believe city inspired in the comic tales of the Venezuelan comedian Benjamín Rausseo, Count of Guácharo. Finally, there are other parks such as the *Terra Mítica* in Alicante, Spain, in which historical references are used exclusively as a backdrop or theme for the games and entertainments, with no interest whatsoever in transmitting knowledge on these topics.

Public Space, Visitors and Passersby

Even though they are located in outdoor environments, theme parks are closed spaces in more than one sense. This is reflected not only in the safety measures regarding visitors or in the control over their access to the park after payment of the pertinent fee, but also because each of the attractions in the park is designed for a specific purpose. The activities that can be carried out in the park must be conducted within strictly pre-established limits, and there is very little room for the free will and creativity of the users.

In outdoor museums, the relationships between the visitors and the objects or educational proposals are normally much broader. They vary according to the different ways of understanding the dialogue that may arise between the audience and what the institution has to offer. Despite being widespread, participation and interaction are not always the models to follow. Sometimes, it is merely a case of observing or analyzing the interrelations between a specific element and its surroundings, or of learning how to perceive, see, listen and feel.

A quick characterization will show three different kinds of proposals from the point of view of their capacity to involve the visitor. Each one of them requires a specific form of commitment ranging from more or less critical observation to participating or sharing in the group construction of knowledge. Over the past few years, the latter forms of behavior have attracted much interest since they foster a kind of learning experi-

ence that is more vivid, deep and lasting.

In the first place, there are objects of knowledge with a certain degree of autonomy, which can be either physical or discipline-related, i.e. objects that are understandable on their own or by resorting to the information or theories associated with them, but which do not require a contextualization outside the one furnished by this discursive framework. The reproduction of the solar system in the *Science Park* of the Montshire Museum of Science mentioned earlier is a clear example of this kind of device. In this case, the system of planets and satellites forms a material unit and a unit of knowledge that is independent of both the natural environment in which it is located and the presence and actions of the visitors. The information provided regarding the relative size of each stellar body, and the distance between one and another can be observed at simple sight; the additional information – texts, guides, audio – can be used to transfer the evidence to the values provided by the measurements, thus endowing them with the scientific aura they are expected to have. The park in which this sculptural representation of the universe is located in no way affects its comprehension as a stellar system. Quite to the contrary, it demands a certain degree of abstraction to strip it of its earthly qualities and transform it, in the viewer's imagination, into the vast void expanse that houses our solar system. This relative autonomy of the educational instrument does not imply passivity in the viewer. In most cases, he/she has a lot to do, namely: perceive, observe, analyze, discover, infer, relate, complete the information, take a stance. If these actions are well organized, they are capable of triggering a rich and stimulating learning process.

A second kind of proposal consists in one in which the objects of knowledge interrelate with their surroundings, and even with the viewer, though they require neither the participation nor the interaction of him/her. In these cases, special

emphasis is placed on the processes, mechanisms, dynamics or contextual influences, rather than on the information or specific properties of the objects in question. Here the viewer plays a more active role insofar as he/she is expected to build part of the knowledge that is intended to be transmitted by deducing relationships, grasping transformations, analyzing causes and effects. Going back to the example above, the woods with dinosaurs of the Museum of Life and Science of Durham intend to show the relationship between these animals and their natural habitat. The visitor has not only a chance to assess their size but also to infer their eating habits, occupation of the territory and movements, thus building a more organic image of their lives and interrelation with the world. The same reconstructions located in a different site offer a different kind of knowledge centered more on the animal itself, i.e., within the context of the typology mentioned earlier. This same museum is equipped with a number of devices designed to show how the wind influences our environment grouped under the name of *Catch the Wind*. One of these devices, the *Seed Tower*, consists in a tall mechanical arm that elevates oversized representations of seed pods and drops them demonstrating how wind affects the distribution and diversification of plants. Another of the attractions in this sector is a sailboat pond where visitors can sail remote-controlled sailboats experiencing how the wind affects their travel. In these examples, an element of the environment (the wind) plays a key role in the entire didactic proposal, though its influence can only be perceived when it is exercised on specific objects and devices. Visitors learn through deduction, speculation or the assessment of its effects.

Finally, the third way in which visitors of open-air museums interrelate with the objects, materials and devices displayed for their enjoyment is through participation or interaction, which are the two forms of approaching contents and information preferred by both the public and

the institutions. In these cases, the idea is that visitors build knowledge through their capacity to activate processes, handle models, participate bodily in controlled tests, experiments and mock experiences and interact with technological resources. To do so, the visitor must exercise his/her creative and ludic skills, must touch, start up, modify, transform, choose. On performing these tasks, visitors become aware of their capacity to transform the world. These interactive proposals are largely successful owing precisely to this: they show one of the possible ways of changing things, contributing to prove that knowledge, rather than being static, can be transformed and, ultimately, can be used to modify the way in which reality, society and the world function.

The importance attached to the ludic experience is also associated with the reconsideration of science as a field for creativity and invention, and not exclusively as the realm of reason and logic. Though the last two aspects are in no way overlooked, the first two have proved successful in triggering curiosity and experimentation which are the vital ingredients of scientific practice. On the other hand, from an educational point of view, play has become a powerful tool in building knowledge through the so-called *Trojan Horse* model: in the same way as the Athenians entered Troy hidden within the sculpture of a wooden horse after several unsuccessful attempts to invade the city through formal attacks, it is believed that some scientific knowledge can be introduced in play in order to overcome some primary resistance and then proceed to capture fully the attention of the audience.

There is a large number of institutions whose exhibitions are based on participation and interaction; in fact, most of the science and history museums around the world resort nowadays to this kind of approach to knowledge. In Buenos Aires, the Recoleta Cultural Center houses the Participatory Science Museum, whose name is more than explicit and whose motto is: "Forbid-

den not to touch”, thus highlighting the importance attached to the participation of visitors, mostly children, who are generally accompanied by school teachers or their parents.

The paradigms of participation and interaction have given life to new institutions such as the CosmoCaixa in Barcelona and Madrid, two scientific museums in which the participation of the public is central. This can be perceived throughout both spaces, but is particularly noticeable in the section known as *Touch, touch!* that encourages visitors to actually touch different animal species. The open area outside the CosmoCaixa Museum in Barcelona harbors the *Science Square*, an open-air space in which the didactic proposal of the museum expands outdoors where a number of sculptures are on display enabling visitors, in active participation, to understand some scientific laws and conclusions.

The three models of relationship between visitors and the public devices on display described above actually represent formalized exhibition structures implemented by equally formalized spaces, such as museums. However, there are other locations and situations in which this relationship takes on a different form. Such is the case of exhibitions held in the street and meant for passersby, i.e. occasional viewers. Though these exhibitions may also pursue educational aims and, therefore, bear some resemblance with those described earlier – e.g. the exhibitions on the Berlin Wall – there are others in which this is not the case. As a general rule, they involve artistic or photographic exhibitions or displays or some other form of cultural creation, that are made available to the city dwellers as a means of offering them material they would otherwise not have access to if it were presented at a museum or cultural center. These exhibitions are normally occasional happenings associated with an event in which the city itself usually plays a central role.

In Buenos Aires, it has become customary to

hold photographic exhibitions in Plaza San Martín in relation with the *Light Festival*, the international photography biennial that takes place in different spaces throughout the country. These exhibitions are generally dedicated to a foreign artist – though on one occasion a collective exhibition of Argentine authors was displayed – and to images that are powerful enough to draw the attention of passersby. On other occasions, and as part of the same event, images were projected on the Obelisk and photographic murals were mounted on the front of the Channel 7 building on Figueroa Alcorta Ave.

During the summer of 2007, the Government of the City of Buenos Aires organized a series of interventions on the façades of public buildings with a view to surprising city dwellers in their everyday environment through works developed by a group of contemporary video artists. Though the interventions were announced as part of the summer activities, the idea was not to attract spectators to the places where these interventions were occurring, but rather to transform momentarily the appearance of the city for the people who normally moved around in the area. Consequently, the sites chosen to mount these interventions were located in front of squares and bus stops, along busy avenues and community centers with a lot of movement to and fro. As a result, a person who regularly took a bus in Plaza Flores – one of the selected locations – would come across a show that modified his/her routine inviting him/her to stop and become an occasional viewer.

The relationships between the selected buildings, the site where they were located and the occasional audience were not always the same. Sometimes, people were expected to establish a significant connection between the video that was being projected and the building on which it was projected. On other occasions, the interventions were aimed at drawing attention to the surroundings, i.e., the area where the audience was standing. One specific case

enabled the public to have a degree of influence over the projections, since these were being generated by the artists in real time. As an example of the first case, we can mention the projection of the video *La brutalidad de los hombres* (The Brutality of Men), by Anna Lisa Marjak, on the front of the School of Law of the University of Buenos Aires. The piece shows two young men fighting over an item (an egg) which they finally discard, as a metaphor of the competitiveness inherent in human relations. Its projection on the building where lawyers and judges graduate was aimed at generating a symbolic connection between these professions, the behavior depicted in the video, and the university as the place where the instruments of social mediation are produced. An example of the second case was the intervention developed by Leonello Zambón on the front of the office building of the Mayor of the City of Buenos Aires. The site is located between the Casa de la Cultura [Municipal Arts Center], pertaining to the same institution, and Plaza de Mayo, the site where almost all the political rallies in Argentina take place and the epicenter of the so-called “cacerolazos” [banging of pots and pans as political protest] used by the citizens to protest against the economic crisis of December 2001. In this space, the artist projected a video designed by him specifically for the occasion which he titled *Concierto para violines y cacerolas* (Concert for violins and pots), where two characters (a man and a woman) are seen performing a musical composition with these two instruments. The work proposed a dialogue between the surroundings and the memory of occasional viewers who were called on to complete the references by recalling recent history. In this respect, the link it established with the people was central to its adequate interpretation. Finally, the last case involves the piece co-created by Andrés Denecri and Enrique Casal. Their intervention took place on the front of the National Bank facing

Plaza Flores. During the days prior to exhibiting their work, the artists obtained visual and sound recordings of the surroundings which they used later, at the time of making the presentation, as materials for an audiovisual composition generated live via digital tools used by video jockeys (VJs). As is customary in VJ sessions, the reactions of the public influenced the creative process that the artists were working on in real time.

Museographic Challenges

The models of open-air museums, intervened spaces and outdoor exhibitions described so far show the broad variety of situations, places and contexts in which it is possible to create significant dialogues between the objects of knowledge, artistic works, didactic or informative contents and audiences different from those who frequent formal exhibition venues. This opens a whole field of possibilities but, at the same time, it involves a number of reflections and reconsiderations on traditional museographic practices and their capacity to adapt to these circumstances. The challenges are both conceptual and practical; they involve reconsidering topics ranging from the profile of the public to the missions and functions of both institutions and exhibition discourses, from learning processes to the elements and tools required for their adequate display in spaces outside the control of museal authorities. Let us refer to some practical issues. Many are the result of simply applying common sense, yet others may require special consideration. The first point to bear in mind when considering the possibilities and suitability of public exhibitions is of a reflective nature. How interesting can the organization of an event of this kind be? Why organize an exhibition in an unconventional location and not in a more controlled space? What are the advantages and disadvantages of this decision? Does the public need, or will it value, an action of this nature? Obviously, the institution that decides to carry through the project must be

absolutely convinced of its virtues, its potential benefits and the significant difference for the spectator in terms of experiencing an artistic intervention outside the museum's walls.

Most of the museums equipped with devices for external exhibitions set them up in the esplanades granting access to the building or in the surrounding parks. The exhibitions displayed outdoors are in keeping with those mounted indoors, if not in terms of sharing the same theme, at least as a matter of contiguity. Therefore, a circuit could be set up between them, where one functions as an introduction and the other represents its continuation. It is important to always bear in mind this kind of relationships, because the integrity of the didactic experience depends largely on them. Even though the exhibition takes place outdoors, its museographic constitution should be consistent with the objectives of the institution. Otherwise, the visitor will find it difficult to escape from the seduction of mere entertainment, and the museum will fail in achieving its aims. As occurs with all the elements designed for public spaces that may be accessed by people from all the walks of life and, particularly, by children, one of the central concerns to be borne in mind is safety. This is the main parameter that will determine the materials to be employed, the location of the scale models, the objects or models displayed in places where people circulate, the assemblies, terminations, scales, accessibility and warning signs. No other parameter is as crucial as this and, therefore, it must be assessed in depth and in the worst case scenarios in order to rule out any possibility of risk for public health and integrity.

Aside from insurance coverage, the materials employed in the construction of the didactic and exhibition devices designed for public spaces must be resistant, not only to harsh weather conditions but also to the effects of the environment, handling, the impact of the surroundings and other forms of human intervention. This involves foreseeing the potential consequences

of the breakage or vandalism of the exhibits by ensuring that the residue is not dangerous, toxic or harmful, and that they can be easily repaired. Since these elements are mounted in spaces that are easily accessible, their potential vandalism and the ensuing consequences must be given due consideration. Therefore, the materials to be employed must be easy to replace, easy to obtain in the event of destruction and not very expensive.

The impact of the weather must also be taken into account. The rains, mist and storms prevent the access to and use of the exhibits displayed outdoors, both in terms of obstruction and safety for visitors. The same applies to extreme weather conditions. In some regions, the seasons may affect the exhibitions carried out in the open air. As mentioned earlier, the *Science Park* of the Montshire Museum of Science can only be visited during part of the year, specifically between the months of May and October. This may be a drawback for the institution but, ultimately, it is a necessary measure designed to preserve the safety and comfort of the visitors. There are yet other cases in which there is a significant dependence on weather conditions. The project organized by the Government of the City of Buenos Aires involving projections on the front of public buildings had to be carried out when there was little natural light, i.e. during the late evening hours or at night time. As it took place during the summer months, it got darker later than usual. Nevertheless, the pleasant summer nights coupled with the holiday season in Buenos Aires, attracted a massive attendance to these events.

As mentioned earlier, mounting an exhibition in a public space or outdoors must have a justification. One of the most obvious reasons should be the relationship between the exhibition and its surroundings. One must not – or should not – think of the elements on display as self-sufficient, independent modules designed exclusively to attract attention on themselves,

regardless of their surroundings. Though this is sometimes the case, it is a far more rewarding experience to establish dialogues with the surroundings with a view to adding greater significance to the space and moment in which the viewer comes into contact with the didactic device. This dialogue arises in many of the examples mentioned earlier: in the dinosaur models placed in the woods, in the electronic kiosks that reproduce the sounds of the birds that flutter around them, in the wind that carries the seeds to unexpected places, in the photographs and texts that analyze communications and transport in the Germany of the Berlin Wall, mounted in a train station. And there are many other examples we could mention. A good exhibition proposal will make the most of the resources at hand, and a display's immediate surroundings are part of these resources. Within a museum, the surroundings do not always offer many alternatives and, in any case, things are easily controllable. But outside the museum walls, the relationships with the surrounding areas must be built, indicated and enhanced. This is one of the ways of enabling visitors to become aware of their role and participation and to draw a truly significant experience from this.

On the other hand, it must also be noted that the public space is, often, precisely that: public, i.e., shared and collective. In contrast with closed spaces, where a certain degree of intimacy and withdrawal can be achieved, the social space encourages congregations, group experiences, communication and cooperation. All these qualities are extremely rich and should be made the most of. A good exhibition proposal in a communal site should bear them in mind, not only as a possibility, but also as central elements of a learning process in which social behaviors and public values come into play. Didactic devices displayed in these conditions could be used to promote group discussions and analyses, cooperation, solidarity, enquiries and interaction. They could be used not only to transmit scien-

tific, historic or artistic contents, but also to promote the development of democratic values, the building of social awareness and the willingness to reach out to others. Though these objectives may go beyond the museum's original goals, they should not be disregarded insofar as they are the foundation of the values at play in this situation.

Lastly, the term "significant" has been used repeatedly and this is not by chance. According to the theories of significant learning, a person builds knowledge by way of a permanent interaction: on the one hand, by adopting the data and information furnished by the surroundings; on the other, by contributing his/her own knowledge, developed previously on the basis of other data and information. Significant learning does not involve merely accepting the content furnished by the didactic resources but rather encourages the person to compare, contrast, doubt, reinforce or reject, depending on the ideas and concepts the visitor brings to the exhibition and which form part of his /her knowledge and idiosyncrasy.

If this forms part of the learning process that takes place within the context of a museum, it becomes far more evident beyond its walls. In an outdoor environment, the spectator is alone with his/her existing knowledge and values, at least until he/she *decides* to come into dialogue with the didactic device that invites the spectator to transform the contact into a learning experience. This decision takes place previously when a person chooses to visit a museum. Contrarily, in a public space, the spectator may opt to interrelate with the exhibit or not. Consequently, a good outside exhibition design must bear in mind, above all, the potential visitor profile: what ideas may the spectator bring, what sort of interests may he/she have, what elements of the didactic proposal are capable of generating an impact on the viewer and encouraging him/her to observe, participate and reflect. This is, obviously, a complex task, but one that should

be taken into account to avoid running the risk of working blindly and in vain for a visitor who will seem indifferent, but is really someone whom we failed to attract with a proposal consistent with his/her interests.

Museography outside the context of traditional exhibitions must be taken as a real challenge and not merely as an adaptation of existing methods and procedures to the new circumstances. Undoubtedly, many of the studies and investigations carried out over the years, with their abundant wealth of experience, will form part of the theoretical armory that will help to pave the way forward. We have not addressed – because it would entail a specific study – the properties of another key extra-museal space that is growing systematically and becoming widespread through the use of the new technologies: virtual museums with all their communicational, teaching and didactic potential that expand, like their outdoor counterparts, the possibilities and confines of a museum. Ultimately, both public spaces pose the same dilemma and the same challenge: the need to develop a whole set of new tools, materials, concepts and strategies for the future – but already present – museums without walls.