DR 4713

UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE COMUNICACION SOCIAL
AUDIOVISUAL

TRABAJO DE GRADO

Universidad Católica Andrés Bello
BIBLIOTECA
Caracas

VIDEOARTE: EXPRESION DE LA POSMODERNIDAD

(Una tecnología mass-mediática aplicada al arte)

Realizado por:
MARTINEZ VALLADARES, Ma. Manuela
VASS AVENDAÑO, Ana María

Tutor: Marcelino Bisbal

Caracas, septiembre 1995

aa f 4713

TESIS
COS 995
M3

UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE COMUNICACION SOCIAL
AUDIOVISUAL
TRABAJO DE GRADO

Universidad Católica Andrés Bello
BIBLIOTECA
Caracas

VIDEOARTE: EXPRESION DE LA POSMODERNIDAD

(Una tecnología mass-mediática aplicada al arte)

Realizado por:
MARTINEZ VALLADARES, Ma. Manuela
VASS AVENDAÑO, Ana María

Tutor: Marcelino Bisbal

Caracas, septiembre 1995

DEDICATORIA

A nuestros padres.

A Juan Diego.

Y a la memoria de Fernando Sigala.

AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias.

A Gustavo y a Luis.

A Beto y a Fernando.

A Rafael Egañez.

Y a todas aquellas personas

que de una u otra manera

colaboraron con la realización de este trabajo.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCION	1
PRIMERA PARTE	
CAPITULO I: LA COMUNICACION COMO UN ASUNTO CULTURAL ENTRE LA MODERNIDAD Y LA POSMODERNIDAD	5
I.1. Comunicación, Cultura y Sociedad	5
I.2. La Cultura y la Comunicación en la Modernidad	10
I.3. La Cultura y la Comunicación en la Posmodernidad	15
I.4. La Televisión: Artificio de la Posmodernidad	22
Notas y Referencias	28
CAPITULO II: ESTETICA Y ARTE	35
II.1. La Estética como Problema	35
II.2. Breve Retrospectiva del Arte Moderno	45
II.3. El Arte y la Tecnología	56
Notas y Referencias	61

CAPITULO III: VIDEOARTE: ARTE DE FIN DE SIGLO 67

III.1. Antecedentes del Videoarte 67

III.2. El Videoarte 71

III.3. El videoartista 90

Notas y Referencias 94

SEGUNDA PARTE

CAPITULO IV: HISTORIOGRAFIA Y BREVES REFLEXIONES SOBRE EL VIDEOARTE EN VENEZUELA 98

Notas y Referencias 130

CAPITULO V: ANALISIS DE DOS VIDEOARTES VENEZOLANOS 133

V.1. Cuestiones de Método 133

V.2. El Análisis 147

V.2.1. El Autor y su Obra 147

V.2.2. Las Obras 157

V.2.3. El Perceptor 174

Notas y Referencias 226

CAPITULO VI: REFLEXIONES FINALES

("LO MAS PARECIDO A UNAS CONCLUSIONES") 233

Notas y Referencias 238

BIBLIOGRAFIA 239

INTRODUCCION

La comunicación es un fenómeno inherente a la vida del hombre desde su aparición. Desde siempre ha sido el eje de las relaciones humanas pero hoy en día, es innegable su trascendencia a todos los campos culturales, siendo ésta una característica fundamental de la sociedad que muchos han señalado como posmoderna.

Los medios de comunicación son pilares fundamentales de la sociedad porque aportan al individuo grandes cantidades de información, necesarias para poder entender muchos de los fenómenos de su día a día. Este hecho ha marcado de tal forma nuestros tiempos que incluso ha cruzado las fronteras del arte.

En el arte contemporáneo nos encontramos ante una expansión del concepto de arte a modelos alternativos de comunicación, dentro de los cuales está el videoarte, entendido como una forma de expresión artística que incluye al video dentro de su propuesta estética.

De lo anterior, surge el objetivo principal de esta investigación:

demostrar que el videoarte es una forma de expresión de la posmodernidad. Para llegar a este supuesto, dividiremos este trabajo en dos partes. En la primera trataremos el desarrollo de la relación comunicación, cultura y sociedad entre la modernidad y la posmodernidad. Asimismo, haremos un recorrido por las diversas teorías estéticas y estilos artísticos del presente siglo, para desembocar finalmente en un estudio del videoarte. Este incluirá desde sus orígenes más inmediatos hasta el conocimento del videoartista, pasando por la explicación de los diferentes tipos de videoarte que se ilustrarán con algunas obras.

Como limitaciones de esta parte del trabajo encontramos que en los textos utilizados, libros, catálogos y material hemerográfico, no se especificaba la nacionalidad de algunos videoartistas extranjeros. Asimismo, muchas de las fuentes bibliográficas se encontraban en otros idiomas y no había traducciones al español de las mismas en las bibliotecas y librerías consultadas.

Además de conocer la posmodernidad y el videoarte a través de fuentes biblio-hemerográficas, pensamos que era necesario buscar las opiniones de expertos en los temas en cuestión, a fin de complementar el

trabajo.

Del mismo modo, consideramos interesante la opción de conocer y analizar diversos testimonios provenientes de un grupo específico de personas que se enfrentara directamente al videoarte. Esto se llevará a cabo en la segunda parte de la investigación, la cual se iniciará con una breve historiografía del videoarte en Venezuela a fin de conocer las referencias del fenómeno en el país.

Seguidamente, tras haber expuesto la metodología del trabajo de campo, se hará un análisis de dos videoartes venezolanos desde la óptica del autor con su obra, nuestra interpretación de ella y las percepciones del público en torno a las piezas.

Para realizar esta sección del trabajo nos enfrentamos con varios obstáculos. En primer lugar, no pudimos entrevistar a José Antonio Hernández-Diez (venezolano), autor de una de las obras a analizar, porque estuvo fuera del país durante el transcurso de la presente investigación. Sin embargo, acudimos a fuentes (hemerográficas y vivas) capaces de suministrar la información necesaria que posiblemente él nos otorgaría para

la elaboración del mencionado análisis.

En segundo lugar, por el tipo de análisis planteado lo ideal hubiera sido tener un libre acceso a las piezas, pero en realidad éste fue restringido debido a su condición de obra de arte y a las limitaciones impuestas por el museo en el cual se encontraban expuestas.

Por otra parte, es importante señalar que nuestro estudio no incluye el videoarte de los demás países latinoamericanos porque excede los límites de esta investigación. De aquí la posibilidad de que futuras investigaciones tomen este tema como tópico a desarrollar.

Esperamos que el lector encuentre en nuestra investigación un espacio que lo haga reflexionar acerca de la realidad intelectual y artística que forma parte de su entorno, y que quizás no percibe por encontrarse inmerso en la cotidianidad.

PRIMERA PARTE

CAPITULO I: LA COMUNICACION COMO UN ASUNTO CULTURAL ENTRE LA MODERNIDAD Y LA POSMODERNIDAD

"El hombre ha sido formado para
vivir en sociedad y ni es capaz de
vivir solo ni tiene valor para hacerlo."
(William Blackstone
en **Frases Célebres de Hombres Célebres**, 1964)

I.1. COMUNICACION, CULTURA Y SOCIEDAD

Existe una estrecha relación entre cultura, sociedad y comunicación. En las siguentes líneas explicaremos brevemente como es esa relación, a fin de ubicarla posteriormente en la modernidad y en la posmodernidad.

Según E. Tylor, la cultura es "(...) el conjunto complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, la ley, las costumbres y cualquier otra aptitud adquirida por el hombre en su calidad de miembro de la sociedad"(1) Los aspectos que abarca este concepto se transmiten de generación en generación. De hecho, para que la cultura sea lo que es, necesariamente debe ser compartida. Debe estar al alcance de todos. "Si yo

comparto una creencia de nuevo cuño con otro individuo, esa creencia ingresa en el dominio de la cultura y está en condiciones de ser difundida a muchos otros y transmitida más allá de nuestra generación."(2)

Los valores culturales cambian de época en época. Sin embargo, lo que está siempre presente es un conjunto de principios "(...) que constituyen un patrimonio común de valores en los cuales cree un grupo social."(3) Dicho grupo está unido por la existencia de vínculos, que se establecen entre los individuos en base a intereses comunes. "(...) la sociedad existe y vive sólo en y a través de los individuos. Si la idea de sociedad se extinguiera en las mentes individuales, y las personas dejaran de sentir y compartir las creencias, tradiciones y aspiraciones del grupo, la sociedad perecería."(4) La relación individuo-sociedad es recíproca. Igualmente, para que el individuo pueda sobrevivir, necesita de la sociedad.

"El hombre es, en el sentido más literal de la palabra, (...) no sólo un animal social, sino un animal que únicamente en la sociedad puede transformarse en un individuo."(5) Esta frase del filósofo alemán Carlos Marx, alude a la socialización del ser humano, en la cual, éste, en proceso de desarrollo, "(...) se interrelaciona no sólo con un ambiente natural

determinado, sino también con un orden cultural y social específico(...)"(6), del cual aprende lo necesario para adaptarse a la realidad social que lo rodea, así como las bases para la formación de su identidad, carácter y personalidad.

Sin duda alguna, tanto la cultura como la socialización, sólo se pueden lograr a través de la comunicación, donde se da un intercambio de mensajes entre dos o más personas, "(...)que implica la participación activa y autónoma de los sujetos en interacción(...)"(7), a fin de lograr la expresión recíproca de ideas y sentimientos, que no se limiten a ser estímulos y respuestas.

Comunicar es intercambiar símbolos, signos cuya conexión con su objeto es resultado de una convención, acuerdo o regla, y todo lo que abarca el concepto de cultura es símbolo. Por tanto, la cultura y la comunicación son fenómenos interdependientes, que además guardan una relación directamente proporcional. "A mayor desarrollo comunicacional, mayor desarrollo cultural, entendiendo por éste no simplemente el progreso tecnológico-informativo, sino la realización creciente de las potencialidades de participación dialógica de todos los individuos de una sociedad."(8)

La comunicación puede darse a través del lenguaje verbal o del lenguaje silencioso (gestos, expresiones artísticas, etc.) Asimismo, pueden intervenir en ella aparatos capaces de "(...) codificar, transportar y descodificar un mensaje por sistemas no naturales de codificación"(9), como es el caso de los medios de comunicación social, cine, radio, televisión, prensa, etc. En relación a estos, cabe destacar que el medio no predetermina el mensaje, más bien "(...) sólo desempeña una importante, específica y limitada función dentro de la relación de comunicación."(10) Sin embargo, no es novedad saber que ejercen influencia sobre la sociedad; entre otras cosas por su carácter masivo. De aquí que "(...)toda modificación o control de las comunicaciones revierte en una modificación o control de la sociedad."(11)

En este orden de ideas, vale decir, que la comunicación no está divorciada del proceso de formación de estructuras sociales, ni es posterior al mismo, más bien es inherente a éste. De aquí consideraciones como las siguientes: "Toda estructura social será reflejo del sistema de comunicaciones en ella existente, de sus cierres y aperturas, de su permisividad o controles, de su desarrollo o subdesarrollo (...) Toda estructura social será mantenida en su statu quo o conducida a rápidos

procesos evolutivos, de acuerdo con los intereses predominantes en la élite que detenta el poder comunicacional. El control comunicacional es la forma más eficaz y eficiente del control social."(12)

Por todo lo anterior, queda claro que el proceso de comunicación no se debe reducir a la mera transmisión de información, ya que ésta constituye un acto previo al mismo, donde el hombre adquiere de su entorno los datos para ordenarlos de forma tal, que le sirvan como guía de sus acciones.

En resumen, la importancia de la comunicación para la cultura y la sociedad es totalmente evidente, ya que le permite al individuo darle sentido a su vida cotidiana y vivir de algo más que de los recursos fisiológicos y psicológicos que le proporciona la naturaleza. Asimismo, cabe destacar que sin cultura y sociedad no se da la comunicación. Por tanto, estudiar cada concepto por separado es inútil, ya que sus definiciones siempre confluyen.

I.2. LA CULTURA Y LA COMUNICACION EN LA MODERNIDAD

En primer lugar, nos parece importante hacer una distinción entre los términos modernidad, modernización y modernismo, ya que éstos tienden a confundirse. Muchos autores consideran a "(...) la modernidad como etapa histórica, la modernización como proceso socioeconómico que trata de ir construyendo la modernidad, y los modernismos, los proyectos culturales que renuevan las prácticas simbólicas con un sentido experimental o crítico."(13)

La modernidad nace con el Renacimiento y podría decirse que culmina a principios del siglo XX. Durante este período se le "rindió culto" a la razón. Es decir, se creía que el mundo, en todos sus ámbitos, debía ser controlado y explicado racionalmente. Incluso, se pensaba que éste era gobernado por una serie de leyes que el hombre podía manejar lógicamente para su propio beneficio. Esta forma de pensar llegó a su punto más álgido con el cientismo que Baumer entiende como "el intento, (...) de responder a todas las preguntas científicamente, de convertir todo lo posible en ciencia, incluso las humanidades y aplicar los principios de la ciencia al mundo de la acción."(14) Todo este movimiento tenía como fin último el progreso de la

humanidad.

Antoine Compagnon en su libro **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**, entiende al progreso como "(...) la definición de un sentido positivo del tiempo, como lo señala Octavio Paz. No cíclico como en la mayoría de las teorías antiguas de la historia, ni tipológico, como en la doctrina cristiana, ni negativo, como en la mayoría de los pensadores del Renacimiento, (...). Una concepción positiva del tiempo, es decir, la de un desarrollo lineal, cumulativo y causal."(15)

Lo anterior evidencia la forma moderna de concebir al mundo desde un punto de vista histórico; no como una sucesión de hechos aislados, sino como un proceso evolutivo, coherente y unitario. "(...) el gran esfuerzo de la Modernidad que culmina con la Ilustración fue el de encontrar un punto de vista central desde el cual ordenar los acontecimientos históricos, dotándolos de sentido y coherencia."(16)

Por lo tanto, la modernidad comienza a desvanecerse con la aparición de ideas que promueven la posibilidad de acabar con la concepción de la historia como algo unitario. "Desde Marx, y mucho más Nietzsche, no existe

ya la posibilidad de una historia única, pues lo que se manifiesta es más bien la existencia de una multiplicidad de imágenes del pasado propuestas desde diversos puntos de vista, y es ilusorio pensar que haya un punto de vista supremo, totalmente comprensivo, capaz de unificar los restantes."(17)

En la modernidad se dieron enormes cambios políticos, económicos y sociales. Se crearon Estados, se consolidó la democracia y los principios liberales, la gran industrialización y la concentración capitalista; hubo una expansión demográfica y nacen las primeras alianzas entre las potencias mundiales.

En este marco de referencia, es lógico suponer que se dio una revolución en el ámbito comunicacional. Los modernistas, en un principio, necesitaron difundir sus conocimientos y con el desarrollo de la imprenta lograron llevar a cabo este objetivo. Sin embargo, para mediados del siglo XIX y principios del XX, época en la cual hubo un acelerado desarrollo de recursos y técnicas de comunicación (el telégrafo, teléfono, fotografía, radio, cine, etc.), la intención apuntaba más hacia la masificación de la sociedad. "Masificar es en ese momento darle acceso social a las masas, responder a sus demandas. Y justamente en la formulación de esas nuevas demandas

sociales, (...) van a jugar una papel clave las 'nuevas' tecnologías de comunicación de ese momento (...). Ellas van a hacer posible la emergencia de un nuevo lenguaje y de un nuevo discurso social, el discurso popular - masivo"(18).

Los medios de comunicación que en un primer momento se utilizaron con fines informativos y recreacionales, prontamente sirvieron para manipular las masas, según los intereses de quienes detentaban el poder (político, económico, social, etc.).

"Al concluir la Primera Guerra Mundial tiene lugar una crisis muy honda. Esta guerra se basó, por primera vez, en la capacidad industrial de producir armamentos. Y la sociedad industrial se caracteriza por ser una sociedad de masa, heterogénea, donde los individuos y grupos no poseen lealtades comunes. Por consiguiente, era absolutamente imprescindible provocar una homogeneización de las masas en torno al tipo de consenso y de lealtad necesarios para el esfuerzo bélico. Con este fin, los medios de masas que existían se usaron sistemáticamente a modo de una colosal propaganda. Los mensajes de una propaganda cuidadosamente diseñada inundaron la nación bajo la forma de relatos de noticias, fotografías,

películas, discos, discursos, libros, sermones, afiches, señales radiales, rumores, etc. El ciudadano debía odiar al enemigo, amar a su patria y maximizar su contribución al esfuerzo bélico. No se podía contar con lo que hiciera espontáneamente. Los medios de comunicación de masas disponibles fueron entonces los instrumentos para persuadirlo."(19)

I.3. LA CULTURA Y LA COMUNICACION EN LA POSMODERNIDAD

La revolución comunicacional que se inició en la modernidad, paradójicamente, acabó con la idea de entender al mundo desde un punto de vista central. La masificación, tan criticada por la Escuela de Frankfurt(20), no se logra. Más bien ha ocurrido lo contrario: "(...) la comunicación se ha multiplicado en sus fuentes, multiplicando, en consecuencia, las visiones del mundo: emergen, emancipándose del dominio de las fuentes tradicionales, todas aquellas voces calladas que representan otras realidades."(21)

Ese pluralismo en la comunicación es inherente a la sociedad actual, a la que muchos han denominado posmoderna a falta de un mejor nombre. Hoy en día, "(...) estamos asediados y bombardeados por fragmentos de imágenes, contradictorias o inconexas, que conmueven nuestras viejas ideas (...)"(22), es decir, que no se adaptan a nuestros esquemas de la Ilustración o de la modernidad. Por tanto, surge la necesidad de buscar formas alternas de comprensión e interpretación de la realidad. "Eso coloca una enorme carga sobre nosotros. Pero conduce también hacia una mayor individualidad, hacia una desmasificación de la personalidad, así como de la

cultura."(23)

Ante esta situación se dan diversas reacciones. Algunos individuos aprovechan este cambio para su desarrollo. Otros, se quedan con los antiguos modelos, criticando los nuevos y refugiándose en la ira y la apatía.

La generación que está viviendo esa ruptura con todos los patrones anteriores, es la que define Peter F. Drucker como "Generación X" en su libro **La Sociedad Poscapitalista**. Estos individuos, están caracterizados por ser los más preparados de toda la humanidad. Pero están conscientes que esos conocimientos no los llevará más lejos de donde están. "Son la generación que no tiene proyección de futuro porque la colectividad o la sociedad no les permite tener proyección de futuro, (...) no existen las posibilidades."(24)

Max Römer, define a la "Generación X" en ocho aspectos:

-"Son todos nacidos después del año '60. Son las personas que tienen ahora entre 33 años para abajo.

- Es una generación que maneja mucho los símbolos porque ha estado bañada de símbolos, todos provenientes directamente de la

televisión y de los medios audiovisuales. Manejan perfectamente bien los medios audiovisuales porque los conocen y son parte de su modo de vivir.

- La tecnología no es extraña para ellos y los cambios tecnológicos son parte de su propia existencia.

- El pesimismo es parte de lo que los embarga porque evidentemente no hay más nada que hacer, por eso es una generación sin mucho futuro, porque no tienen tampoco la posibilidad de desarrollarse de acuerdo a todo lo que estudiaron.

- Son personas que tratan de disfrutar la vida, el hoy, porque no saben qué va a pasar mañana.

- Informadísimos de lo que pasa en el planeta, en todo sentido.

- Muy sensibles a la ecología, los cambios sociales, las guerras, todas esas cosas.

- Tienen propuestas por lo general artísticas como salida espiritual a su propia actividad."(25)

De cualquier forma, perteneciendo o no a la "Generación X", los individuos se encuentran ante un proceso de "desocialización". "Los viejos centros sociales - el bar de la esquina, el salón parroquial, la hermandad colegial - están perdiendo su tradicional importancia."(26) Están siendo

sustituidos por una amplia gama de tecnologías que invaden, cada vez más, nuestros hogares. La televisión, los grandes sistemas internacionales de satélites, los video-cassettes, la fibra óptica, las computadoras y las bases de datos, entre otros, le permiten al individuo acceder a la información desde su ámbito privado y evitar el establecimiento de relaciones cara a cara con otros individuos. "(...) cada cual, de acuerdo con sus posibilidades económicas, va a poder encerrarse con sus saberes y sus gustos sin tener que enfrentarse en lo más mínimo a la interpelación cultural de los otros."(27)

En esta sociedad, en donde el mercado es la máxima manifestación de vida, las formas de expresión no materiales e intelectuales que caracterizan las actividades anímicas o espirituales de los hombres y pueblos, también son objeto de transacciones económicas. "(...) así como los productos / mercancías se ofrecen en un gran mercado, los mensajes / mercancías tampoco se escapan a esa lógica."(28) Esa racionalidad de mercado es una de las características más determinantes de la sociedad posmoderna. Según Ernest Mandel estudiado por Fredric Jameson en su libro **El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado**, lo anterior evidencia que estamos, en "(...) una fase del capitalismo más pura que cualquiera de los momentos precedentes."(29)

Otro punto a tratar con respecto a la posmodernidad es la llamada hibridación cultural.(30) Esta consiste en la fusión de varios campos o espacios culturales que coexisten en la sociedad. "Así como no funciona la oposición abrupta entre lo tradicional y lo moderno, tampoco lo culto, lo popular y lo masivo están donde nos habituamos a encontrarlos. (...) Los medios de comunicación electrónica, que parecían dedicados a sustituir el arte culto y el folclor, ahora los difunden masivamente. (...) los obreros reformulan su cultura laboral ante las nuevas tecnologías productivas sin abandonar creencia antiguas."(31)

Hemos estudiado algunas de las características que determinan a la sociedad actual, pero nos parece importante definir ahora el calificativo con el cual se le ha signado.

"Arnold Toynbee introdujo el epíteto posmoderno, ya a comienzos de la década del '50, casi como sinónimo de decadente, anárquico e irracional."(32) Diez años más tarde, aún en Estados Unidos, el término conservó su carácter peyorativo e incluso había adeptos a la modernidad, como por ejemplo Irwing Howe, que se dedicaron a criticarlo con vehemencia en artículos de prensa. Posteriormente, en los 70, de nuevo en

Norteamérica, se le dio un sentido polémico y positivo, que "(...) llegó a designar todo el paisaje estético e intelectual contemporáneo, signado por transformaciones irrefutables."(33)

Jean-Francois Lyotard en su obra **La Condición Posmoderna**, a finales de los años '70, fue uno de los primeros en utilizar la palabra posmoderno en Europa. Finalmente, en los años '80, "(...) el concepto se extendió más allá de la designación de un estilo nuevo, para convertirse en un saco donde se mete de todo."(34)

Ahora bien, muchos han sido los conceptos que se le han dado a la posmodernidad. Para Fredric Jameson "La cuestión de su existencia depende de la hipótesis de una ruptura radical (...) tal ruptura se relaciona casi siempre con la decadencia o la extinción del ya centenario movimiento modernista."(35) Paradójicamente, al afirmar que se trata de un rompimiento se ratifica una de las características primordiales del pensamiento moderno.

Según Gianni Vattimo: "En efecto, afirmar que nos situamos en un momento posterior a la modernidad y conferir a este hecho una significación en cierto modo decisiva, presupone la aceptación de lo que caracteriza de

manera más específica al punto de vista de la modernidad, a saber, la idea de la historia y sus corolarios: las nociones de progreso y superación."(36) La posmodernidad es entonces para este autor "(...) una salida de lo moderno, no mediante una superación ni un relevo sino, como afirma, por un 'sobreponerse', como uno se recobra de una enfermedad."(37) Esto demuestra la aseveración de Habermas en la cual establece que el proyecto moderno será siempre un proyecto inacabado.

Otro punto de vista lo da Hortensia Pérez en su Trabajo Especial de Grado, **Posmodernidad y Videoclip**, "(...) puede decirse que la posmodernidad es un cúmulo de respuestas, muchas de ellas contradictorias entre sí, a todo lo que la modernidad representa."(38)

Sea como sea, estamos inmersos dentro de la realidad posmoderna y quizás lo más importante es tratar de conocerla cada día más, para así poder comprender los fenómenos que en ella acontecen.

I.4. LA TELEVISION: ARTIFICIO DE LA POSMODERNIDAD

Hoy en día, los medios de comunicación social intervienen, cada vez más, en el proceso de socialización de los individuos. "Los media difunden sin tregua modelos mentales, en una medida y con una capilaridad nunca vista precedentemente."(39) Este hecho hace que sean tomados en cuenta como elementos importantes y esenciales de la sociedad posmoderna. La televisión, invento de la modernidad que posteriormente se vuelve en su contra, es el instrumento que mejor evidencia lo anterior por su amplio alcance. Por lo tanto merece ciertos comentarios.

El cine, considerado como antecedente directo de la televisión por ser el primer medio capaz de transmitir imágenes en movimiento, nació en 1895, en Francia, como producto del ingenio de los hermanos Lois y Auguste Lumière.

Como momentos claves en la historia del cine, están su sonorización y colorización. Aunque la búsqueda del sonido se remonta a sus inicios, no fue sino hasta 1927, con la película "El Cantor de Jazz", cuando se introdujo "(...) un tipo de cine hablado con suficiente perfección técnica en el sistema

de reproducción y sincronización del sonido como para permitir una extensa explotación comercial."(40)

Ya desde las películas de Georges Méliès se intentó dar color al fotograma manualmente; sin embargo, el comienzo del cine comercial a color lo marca "Becky Sharp" (1935), un largometraje basado en la novela "La Feria de las Vanidades" del escritor inglés, William Thackeray.

Posteriormente, los adelantos cinematográficos avanzaron a pasos agigantados, hasta llegar a incluir a las computadoras como parte vital del proceso de creación. Con estos progresos, la industria del cine llega a convertirse en el gran medio masivo que conocemos hoy.

Desde 1873, con el descubrimiento de las propiedades fotoeléctricas del selenio, hasta 1934 cuando Vladimir K. Zworykin realiza la primera transmisión de imágenes en movimiento entre Europa y América; se hicieron numerosos experimentos relacionados con la televisión.

La Segunda Guerra Mundial hizo que cesaran las pruebas en torno a uno de los inventos más revolucionarios de la humanidad. Luego, entre

finales de los '40 y principios de los '50, se consolidó al entrar en la vida de los países desarrollados.

"Ningún otro medio de comunicación inventado por el hombre, ha producido cambios tan profundos y tan rápidos como la televisión."(41) Su desarrollo ha generado un gran impacto en todos los ámbitos (social, político, económico y cultural) de los pueblos. Esto, ha suscitado y suscita grandes polémicas sobre el mensaje transmitido masivamente y sus efectos en la audiencia. Mientras unos piensan que la televisión embrutece y/o aliena, otros la consideran como parte esencial de su día a día.

Giovanni Bechelloni, en su trabajo "¿Televisión-Espectáculo o Televisión-Narración?" publicado en el libro **Videoculturas de Fin de Siglo** hace una reflexión al respecto: "La mayoría de los intelectuales que escribe y teoriza sobre televisión no pertenece a la categoría de los hijos de la televisión. Esto significa, que nadie, o casi nadie, de los que escriben sobre televisión tiene con la misma aquella relación de simbiosis de naturalidad, que es típica de los 'hijos de la televisión'."(42) Estos son aquellas personas que han crecido bajo la influencia del medio y lo han incorporado a su horizonte cultural.

Para el resto de los individuos, y especialmente para algunos teóricos, la televisión es simplemente un "lugar del espectáculo y la banalidad":

-"Los medios audiovisuales se han convertido en rivales de la lectura y la cultura humanística."(43)

-"Las relaciones que se establecen entre esos medios de difusión y sus perceptores no son de *comunicación* sino de subordinación."(44)

-"La acción de ver y oír es pasiva, se recibe un flujo de imágenes y de palabras que pasan y se diluyen, quedan ecos, fragmentos de escenas, impresiones y, en el mejor de los casos, una fotografía aislada del conjunto (...)"(45)

-"La televisión (...) constituirá una gran matriarca del consumo y de su política económica inherente, al poner en marcha una serie de 'tics' universales, de sugerencias probadas y un clima especial que propende a conformar la mentalidad del espectador hacia la práctica del consumo."(46)

-"No es fácil establecer una relación directa entre ver agresividad, violencia y pornografía en la televisión, y una acción agresiva posterior por parte del televidente. Sin embargo parecen existir suficientes pruebas para afirmar que ver violencia en los medios estimula un comportamiento agresivo en los telespectadores."(47)

-"El irrespeto y burla permanente a un auditorio masificado y embrutecido por años de manipulación sistemática, se materializa en las telenovelas (...)"(48)

-"La radio, la televisión, el cine, las tiras cómicas, expresan de manera más constante y eficaz formas y temas, y lo que es acaso más grave, lenguaje, que no representa ninguna aproximación a una cultura real y avanzada, sino la divulgación casi mecánica de los productos de una subcultura creada por influencias poderosas nacionales y extranjeras, y que terminan, finalmente, por constituir una verdadera subversión de valores."(49)

La sociedad actual ha sido catalogada también como promotora y consumidora de cultura visual. "(...) la imagen es universal, todo el mundo la entiende, y democrática, de más fácil acceso que un libro."(50) Umberto Eco citado por Jesús Martín-Barbero en su artículo "Nuevos Modos de Leer", publicado por la Universidad de Cali, comenta: "Hablar de guerra entre lo visual y lo escrito me parece totalmente superado. Lo que necesitamos analizar por el contrario es la sinergia entre los dos".(51)

Sin embargo, a pesar de las posiciones encontradas con respecto a la T.V., no cabe duda de que los "(...) medios masivos y los procesos

industriales de reproducción favorecen muchas de las actividades artísticas (...) actuales. El artista tiene (...) la obligación de servirse de ellos para humanizarlos."(52)

A este respecto es válido apoyarse en la diferencia que propone Umberto Eco entre la televisión como medio masivo y la televisión como herramienta de expresión artística. En cuanto a esta última, cabe mencionar que no nos referimos sólo al contenido de lo mostrado, sino que también consideramos al "aparato de televisión" como objeto de arte en sí mismo. Es decir, como un artificio que aun cuando no difunde imágenes en su pantalla es capaz de transmitir un mensaje.

De cualquier manera, lo anterior da fe de que hasta "(...) la estética como forma de entender y degustar la sensibilidad, está cambiando, o por lo menos hay tensión en su significación original que siempre se tradujo y estuvo íntimamente ligada a la cultura de la ilustración."(53)

NOTAS Y REFERENCIAS

(1) Citado por NISBET, Robert. **Introducción a la Sociología. El Vínculo Social**. Editorial Vicens-Vives. Barcelona, España. 1982. Página 57.

(2) SCHNEIDER, Louis: **Cómo la sociología ve el mundo**. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1979. Página 69.

(3) **Diccionario Enciclopédico Monitor**. s/a. Página 1780.

(4) DURKHEIM, Emile citado por NISBET, Robert: **Introducción a la Sociología. El Vínculo Social** . Op. cit. en (1). Página 46.

(5) MARX, Carlos citado por PUMAREGA, Manuel. **Frases Célebres de Hombres Célebres**. Compañía General de Ediciones, S.A. México, D.F. 1964. Página 9.

(6) BERGER, René: **La Construcción Social de la Realidad**. Ed. Amorrortu. Barcelona, España. 1970. Página 68.

(7) CONSEJO EPISCOPAL LATINOAMERICANO (CELAM): **Comunicación. Misión y Desafío**. Centro de Publicaciones del CELAM. Bogotá, Colombia. 1986. Página 23.

(8) Ibid. Página 32.

(9) PASQUALI, Antonio: **Comunicación y Cultura de Masas**. Monte

Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1976. Página 40.

(10) Ibid. Página 36.

(11) Ibid. Página 42.

(12) Ibid. Página 45.

(13) GARCÍA CANCLINI, Néstor: **Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad**. Editorial Grijalbo. México, D.F. 1990. Página 19.

(14) CHIRINOS, Gretty: **El Hecho Comunicacional en una Sociedad Posmoderna**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela. 1994. Página 14.

(15) COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1993. Página 17.

(16) DESIATO, Massimo: "Comunicación y Posmodernidad: Reflexiones Eticas". En **Temas de Comunicación**. N° 4. Centro de Investigación de la Comunicación, Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela. Junio, 1993. Página 14.

(17) Ibid.

(18) BARBERO, Jesús Martín: "Innovación Tecnológica y Transformación Cultural". En **Revista Telos**. N° 9. España. Marzo-

mayo,1987. Página 25.

(19) DE FLEUR, Melvin citado por BISBAL, Marcelino: **La Comunicación Interrumpida**. Fondo Editorial de Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela. 1989. Página 32. El autor toma la referencia de **Teorías de la Comunicación de Masas**. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1969. Páginas 165 a 174.

(20) Conformada por un grupo de críticos que reflexionaron sobre la modernidad y crearon el término de "Industria Cultural": producción, reproducción y consumo de las obras del espíritu.

(21) DESIATO, Massimo: "Comunicación y Posmodernidad: Reflexiones Eticas". En **Temas de Comunicación**. Op. cit. en (16) y (17). Página 5.

(22) TOFFLER, Alvin: **La Tercera Ola**. Gráficas Guada, S.A. 3a. Edición. Barcelona, España. 1981. Página 170.

(23) Ibid. Página 171.

(24) RÖMER, Max. En entrevista realizada por las investigadoras el 10 de agosto de 1995. Caracas, Venezuela.

(25) Ibid.

(26) TOFFLER, Alvin: **La Tercera Ola**. Op. cit. en (22) y (23).

Página 246.

(27) BARBERO, Jesús Martín: "Innovación Tecnológica y Transformación Cultural". En **Revista Telos**. Op. cit. en (18). Página 31.

(28) BISBAL, Marcelino: **La Comunicación Interrumpida**. Op. cit. en (19). Página 30.

(29) JAMESON, Fredric: **El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado**. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1992. Página 14.

(30) Término utilizado por Néstor García Canclini, con el cual denomina a las diversas mezclas interculturales.

(31) GARCIA CANCLINI, Néstor: **Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad**. Op. cit. en (13). Página 14.

(32) COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Op. cit. en (15). Página 100.

(33) Ibid.

(34) Ibid. Página 101.

(35) JAMESON, Fredric: **El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado**. Op. cit. en (29). Página 9.

(36) COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Op. cit. en (34).

(37) Ibid. Página 119.

(38) PEREZ, Hortensia: **Posmodernidad y Videoclip**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela. 1993. Página 11.

(39) GALLINO, Luciano: "El Problema MMMM (Modelos Mentales Mediados por los Media)" . En **Videoculturas de Fin de Siglo**. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1990. Página 48.

(40) **Enciclopedia Barsa**. TOMO IV. Encyclopedia Britannica, Inc. Estados Unidos de Norteamérica. 1975. Página 413.

(41) O'SULLIVAN, Jeremiah: **La Comunicación Humana. Grandes Temas Contemporáneos de la Comunicación**. Instituto Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco. Caracas, Venezuela. s/a. Página 161.

(42) BECHELLONI, Giovanni: "¿Televisión-Espectáculo o Televisión-Narración?". En **Videoculturas de Fin de Siglo**. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1990. Páginas 55 y 56.

(43) LISCANO, Juan: **Reflexiones para Jóvenes Capaces de Leer**. Publicaciones Seleven. Caracas, Venezuela. 1985. Página 62.

(44) COLOMINA, Marta: **La Celestina Mecánica**. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1976. Página 108.

(45) LISCANO, Juan: **Reflexiones para Jóvenes Capaces de Leer**.

Op. cit. en (43). Página 108.

(46) RODRIGUEZ MENDEZ, J. M. citado por COLOMINA, Marta: **La Celestina Mecánica**. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1976. Página 346 y 347.

(47) O'SULLIVAN, Jeremiah: "Violencia y Pornografía en la Comunicación Social". En **Temas de Comunicación**. Op. cit en (16), (17) y (21). Página 76.

(48) COLOMINA, Marta: **La Celestina Mecánica**. Op. cit. en (44). Página 347.

(49) USLAR PIETRI, Arturo citado por BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunicacional**. Alfadil Ediciones. Caracas, Venezuela. 1994. Páginas 53 y 54.

(50) GALI, Montserrat: **El arte en la era de los medios de comunicación**. Fundesco. Colección Impactos. Madrid, España. 1988. Página 105.

(51) Fotocopia obtenida por las investigadoras en la Cátedra de Sociología de la Comunicación de la Escuela de Comunicación Social. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

(52) GALI, Montserrat: **El arte en la era de los medios de comunicación**. Op. cit. en (49). Página 113.

(53) BISBAL, Marcelino: "Modernidad y Vivencia en América Latina". En **Temas de Comunicación**. Op. cit en (16), (17), (21) y (47). Página 47.

CAPITULO II: ESTETICA Y ARTE

"Sólo el arte proporciona un goce
que no requiere ningún esfuerzo apreciable,
que no cuesta ningún sacrificio (...)"
(F. Schiller
en **Frases Célebres de Hombres Célebres** , 1964)

II.1. LA ESTETICA COMO PROBLEMA

Desde la Antigua Grecia hasta nuestros días, el concepto de estética ha experimentado notables cambios. Sin embargo, en líneas generales, se puede decir que es una "(...) rama de la filosofía que estudia el significado de la belleza en general, la naturaleza del arte y la validez de los juicios sobre la creación artística y sobre la apreciación de la obra de arte".(1)

Debido a que la estética tiene que definir el concepto del arte, y éste varía según las culturas, las épocas, los pueblos, etc.; vale decir que la misma, se adapta a esas variaciones. "Parecería justificada la afirmación de la ciencia del arte de que lo más prudente es contentarse con la estética particular relativa a un tipo concreto de arte."(2)

Una vez aclarado lo anterior, expondremos, brevemente, algunas de las teorías acerca del concepto de estética que han repercutido notablemente en su forma de encarar la relación, artista - obra de arte - perceptor. Así como también en su manera de concebir la belleza y la naturaleza del arte.

El concepto de la estética, nace en el seno de la Metafísica de Platón. Lógicamente, las reflexiones de este filósofo en torno al arte y la belleza, no se separaron de su Teoría de las Ideas. Para Platón el arte imitaba los objetos reales, que a su vez, emulaban al Mundo Ideal. "El arte es, (...) mera imitación de la naturaleza, simple copia de copias de Las Ideas. La estatua de un hombre, por ejemplo, no es más que imagen irreal, imagen en apariencia, de lo que la naturaleza ofrece en realidad."(3) También pensaba que había "(...) una eterna y absoluta forma de belleza. Su existencia puede demostrarse dialécticamente, (...) pero, (...) su conocimiento directo hay que intentarlo a través de las bellezas parciales y más débiles patentes a los sentidos". (4)

Por su parte, Aristóteles consideraba que el arte era también una imitación, pero ya no de los objetos terrenales, "(...) sino de la realidad ideal:

es esencialmente una representación de lo universal y no de lo particular, de los hechos posibles y no de los hechos sucedidos." (5) Además, él introdujo la idea de que el arte tiene un efecto catártico, de depuración.

Posteriormente, en la Edad Media y en el Renacimiento, se retomaron y ampliaron las consideraciones estéticas planteadas por los griegos. Pero no es sino hasta el siglo XVIII, cuando el filósofo alemán, A. G. Baumgarten, acuña el término de estética para designar la ciencia que estudia la belleza. Afirmó que ésta implicaba "(...) una forma o nivel particular de conocimiento, el 'conocimiento sensorial' "(6)que denominaba como inferior por no corresponder al de la razón.

En Inglaterra, Anthony A. Cooper, Conde de Shaftesbury, propuso en torno al problema de la estética, que el hombre tenía una facultad especial para aprehender la armonía, entendida como belleza y como virtud. "(...) denominó 'sentido moral' a ese 'ojo interior' que capta la armonía a la vez en sus formas estéticas y éticas."(7) Además, jerarquizó a la belleza en tres estadios: el de los cuerpos, el de los espíritus y el de Dios.

Luego, E. Kant, concedió especial importancia a la estética dentro de

su sistema filosófico. En su **Crítica del Juicio** , donde investiga "(...) sobre el principio en que se funda la validez de los juicios de gusto encuentra las notas que diferencian a la belleza, de lo útil, de lo agradable, de lo moral, del conocimiento, etc."(8) Asimismo, analiza las condiciones que hacen factible el arte. Su principal aporte a la teoría de la estética, fue afirmar que el objeto bello es el que produce "(...)un placer desinteresado, universal, ajeno a toda consideración de utilidad, de bondad o de verdad."(9)

A mediados del siglo XIX cesan las preocupaciones por la investigación de la estética pura, para dar paso al estudio de los factores (ambiente físico y social) que inciden en la creación artística; así como también a la esencia psicológica del sentimiento estético. J. Ruskin, H. Spencer y H. Taine, son algunos de los autores que sostienen estas teorías.

La definición sociológica del arte expresaba que éste debía "(...) servir a fines útiles para la sociedad humana, ya sea en un sentido moral, político o pedagógico (...)".(10) De aquí, su discrepancia con la idea del arte por el arte, cuyo único fin era la estética.

A principios del siglo XX, B. Croce se opuso a lo anterior, afirmando

que el arte es una forma de expresión equiparable al lenguaje. De hecho, pensaba que "(...) la estética y la lingüística, consideradas como verdaderas ciencias, no son dos cosas distintas sino una sola."(11) Además, entendía al arte como intuición, que a su vez era expresión. " En el nivel inferior de la consciencia, (...) hay meros datos sensoriales o 'impresiones' que, cuando se autoclarifican, son intuiciones y se dice también que son 'expresados'."(12)

Las teorías de la estética se clasifican, según la ubicación del valor estético, en Teorías Objetivistas y Teorías Subjetivistas. Las primeras consideran "(...) que las propiedades constitutivas del valor estético, o que hacen estéticamente valioso un objeto, son (...) propiedades del mismo objeto estético."(13) En contraposición, las segundas sostienen que dicho valor está en la relación del objeto con "(...) los consumidores estéticos. Como el que les guste, les agrade, les provoque experiencias estéticas en respuesta a él, etc."(14)

Lo anterior evidencia que la esencia del problema de la estética, debe centrarse "(...) en las variadas relaciones que se entablan entre estos dos polos: el sujeto del arte y la obra artística." (15) Para Samuel Ramos (1994) el sujeto del arte puede ser, según el caso, el artista, el intérprete, el perceptor

o el crítico.

Consideramos pertinente, a efectos de esta investigación, estudiar únicamente al artista, a la obra de arte, al perceptor y al vínculo que se establece entre ellos.

Es artista aquel que posee el talento para expresar, a través de un lenguaje de formas específicas (pintura, poesía, escultura, etc.), "(...) su penetración en la naturaleza de la vida sensible, su representación de la experiencia vital, física, emotiva y fantástica."(16)

La concepción de la obra de arte, para algunos teóricos como G. Semper, "(...) estaba condicionada por tres factores externos, el fin útil, el material y la técnica (...) que limitan negativamente las posibilidades de desarrollo de la creación artística."(17) Alois Riegl, se opuso a esta idea, al dar con el concepto de voluntad artística. Por ésta "(...) debe entenderse la intención más o menos deliberada de lo que el sujeto se propone realizar en su obra."(18) Partiendo de esta definición, se puede deducir porque el arte es tan variado.

Si el arte es imitación o no de la realidad, ha sido uno de los temas más discutidos por los expertos. Susanne Langer en su libro **Los Problemas del Arte** (1966), plantea una salida interesante en la cual enuncia que "(...) la imitación, pese a su fidelidad a lo que ve, no constituye nunca una *copia* en el sentido corriente. Es una representación tendenciosa que registra lo que el artista halla significativo"(19), tomando como fuentes de inspiración la realidad, sus experiencias vividas y su imaginación.

Por último, quisiéramos compartir una reflexión que hace Samuel Ramos en **Filosofía de la Vida Artística** (1994) en relación a la vida del artista: "Para el artista la vida se cifra en su actividad, o lo que es lo mismo, el arte y la vida son para él la misma cosa. La creación absorbe toda su voluntad, toda su inteligencia, todo su interés, toda su atención, toda su vitalidad. A su servicio está toda la experiencia de la vida, toda su cultura, todo lo que es y todo lo que posee como ser físico y espiritual."(20)

La obra de arte es entonces, el resultado de la creación artística. De Witt Parker plantea que una obra de arte debe cumplir con una serie de requisitos, para que sea considerada como tal:

"1. Ha de ser fuente de placer (...)

2. El objeto ha de ser social (...)

3. Todo arte ha de tener una forma estéticamente satisfactoria: armonía, esquema, diseño."(21) Es decir, debe proporcionar emociones gratificantes, ha de ser accesible al público y debe estar plasmada en algún soporte.

Es preciso hacer ahora, una breve reseña de las diversas posiciones que han surgido a través de los años, con respecto a la relación del contenido y la forma en la obra de arte. Están los que afirman que el "(...) arte está todo en el contenido, determinado (...) como lo que place, o como lo que es moral, o como lo que eleva al hombre al cielo de la metafísica (...), en fin, como lo que es natural y físicamente bello."(22) Por su parte, hay quienes aseveran que el arte se encuentra "(...) en las abstractas formas bellas, vacías por sí de todo contenido".(23)

Finalmente, otros opinan que el arte se ubica en la unidad forma-contenido, juicio con el cual estamos de acuerdo. "No se puede conceder a la forma aislada un valor expresivo independiente, porque la expresión está ligada por su esencia misma al sentido del objeto que ella revela. Así como el objeto sólo se hace patente por la forma que lo expresa, así la expresión

sólo tiene sentido con referencia al objeto que la motiva."(24)

Así como en el artista intervienen una gama de factores al momento de crear, el perceptor también está influenciado por ellos cuando se encuentra ante una obra de arte. "Todo cuanto el hombre percibe son primariamente sensaciones, de un mundo sin significados, que él traduce de acuerdo con su espíritu y su sistema psíquico, y las transforma en objetos significativos, intelectuales y emotivos."(25)

Sin embargo, algunos teóricos piensan que "No es posible entregarse a la contemplación si el sujeto no posee un poder de abstracción que le permita, aunque sea momentáneamente, despreocuparse de los intereses de la vida."(26) Ese instante, es al que John Hospers ha denominado Actitud Estética. Esta se diferencia de la forma personalizada de contemplar, en la cual el espectador no observa lo que la obra le ofrece sino la relación de dicho objeto hacia él. También, está la postura que niega la existencia de la mencionada actitud, definiéndola como un mero acto de "(...) prestar cuidadosa atención a las cualidades del objeto". (27)

Sea como sea, todos los efectos que se producen en el perceptor

convergen en una interpretación de la obra de arte y parcialmente, en lo que Aristóteles llamó catarsis: "(...) la reacción expresiva individual del espectador, provocada por la impresión estética (...)"(28), que implica una purificación del espíritu. "Lo específico de los efectos catárticos consiste en que se orientan a la personalidad total del hombre y, por regla general, son capaces de provocar modificaciones de sus intereses particulares por la vía de una influencia en la personalidad."(29)

Finalmente, vale decir, que sin el perceptor el arte no existiría, ya que su fin último es el de ser contemplado. "Es el público el verdadero depositario, que se encarga de hacer vivir el arte y de perpetuarlo una vez desaparecido el artista."(30)

II.2. BREVE RETROSPECTIVA DEL ARTE MODERNO

El arte en su definición más extensa es "(...) todo lo hecho por el hombre, en contraposición con las obras de la naturaleza."(31) Este ha sido clasificado en Artes Utiles y Bellas Artes. Los objetos de las primeras "(...) tienen alguna finalidad en la vida del hombre, distinta al de su contemplación estética."(32) Los de las segundas se crean para "(...) ser vistos, leídos o escuchados estéticamente."(33)

John Hospers (1990) ha catalogado, a su vez, a las bellas artes en artes visuales (pintura, escultura, arquitectura, etc.), artes auditivas (artes del sonido que hacen uso de la música), literatura (entendida como arte simbólico, ya que la palabra es su único elemento) y las artes mixtas (combinación de dos o más de las anteriores).

Tomando en cuenta lo anterior y para efectos de la presente investigación, haremos la breve retrospectiva del arte moderno, en base a la pintura como arte visual.

"El historiador y crítico de arte Ernest Gombrich en su texto HISTORIA

DEL ARTE, ubica el nacimiento de la modernidad en las artes plásticas con la aparición del impresionismo."(34) El movimiento impresionista surgió en Francia, a mediados del siglo XIX y tuvo como precursor a E. Manet con su cuadro "Almuerzo sobre la Hierba".

Sin embargo, sus pintores más destacados fueron C. Monet y A. Renoir. Ellos pretendían "(...) superar al Realismo en sentimiento y expresión, representando el punto culminante de la tendencia dinámica, de la luz y el color, captando y fijando un momento del proceso real (...)"(35) Como consecuencia de esta idea, su técnica consistía en pinceladas cortas, de casi exclusivamente colores primarios, que a simple vista parecían manchas, pero que a cierta distancia se mezclaban y sugerían formas. Los paisajes naturales fueron ideales para lograr esta hazaña.

Posteriormente, nace una tendencia que trató de conceptualizar y dar categoría de estilo al impresionismo creando reglas y fórmulas. Ellos se autodenominaban impresionistas científicos, pero son más conocidos con el nombre de neo-impresionistas. La técnica que utilizaban era básicamente el puntillismo (de punto y vernicular), cuyo representante más conocido fue G. Seurat. Ya no hablaban de manchas, sino de tonos ambientales.

En la década de 1890, el impresionismo cedió el paso a un nuevo movimiento llamado posimpresionismo. Sus ideas se centraban en la supremacía del contenido sobre la forma. Afirmaban que el objetivo principal del arte era el de la expresión del significado y que la forma debía estar al servicio del mismo. "El posimpresionismo no sólo significaba una reacción contra el impresionismo sino que además, por lo menos en sus tendencias esenciales constituía una rebelión contra todas las fórmulas estrechas del pasado (...) Fue el comienzo de casi todo lo que denominamos ahora *arte moderno*." (36)

Paul Cézanne estableció las bases del movimiento en cuestión. Se propuso terminar con el aplanamiento de la pintura impresionista y neoimpresionista. En sus obras, "(...) las variaciones de planos de los sólidos sustituyen las variaciones impresionistas de la luz, mientras que el modelado con tonos calientes y fríos reemplaza el modelado tradicional con los contrastes de claros y sombras."(37) Usó medios no esculturales para lograr resultados esculturales y formuló la idea de que las formas podían expresar mejor su contenido a través de cubos, conos y cilindros.

Paul Gauguin y Vincent Van Gogh fueron quienes fortalecieron y

extendieron la influencia de Cézanne. Su búsqueda estaba orientada a la representación del mundo a través de sus sentimientos. Gauguin aplicó la línea de contorno de una forma precisa, simplificó el paisaje y la figura evadiendo lo anecdótico y pintoresco e "(...) introdujo en su obra un simbolismo exótico y las combinaciones de color más asombrosas."(38)

La historia de Van Gogh, "(...) es la del espíritu exaltado que se entrega al arte y se abrasa en una hoguera de vivos colores."(39) Signadas por la locura, sus obras expresan la intensidad de sus emociones empleando pinceladas pastosas, aparentemente torpes. Además, los temas plasmados eran extraídos de su vida cotidiana. Este pintor, en su etapa holandesa, es considerado como uno de los pioneros del movimiento expresionista, al igual que E. Munch y J. Ensor.

El expresionismo se originó en Alemania a comienzos del siglo XX. Sus principales preocupaciones no eran "(...) formalistas y plásticas - lo cual explica el aspecto a menudo caótico e inarmónico de sus creaciones - (...)"(40) más bien buscaban otorgarle a la obra un matiz amargo y sarcástico, o reflejar en ella la angustia de almas desconsoladas. Este movimiento artístico no se valió de una sola técnica para alcanzar sus metas, sino que

se manifestó "(...) tanto bajo los aspectos internos del impresionismo (Ensor) cuanto bajo los del *fauvismo* (Kirchner) o aun los del arte tradicional (van de Woestyne)."(41) Sin embargo, lo que siempre estuvo presente fue la deformación de las formas.

Antes de la primera Guerra Mundial, se producen en Francia e Italia, otras dos tendencias: el cubismo y el futurismo, respectivamente. El primero se basó en la descomposición geométrica de los objetos, fundamentándose en la propuesta sobre las formas enunciada por Cézanne. Es importante destacar, que fue el primer intento pictórico de nuestro siglo que exigió del perceptor, la creatividad necesaria para construir con la información del cuadro, nuevos objetos tridimensionales. Su máximo exponente y creador fue Pablo Picasso.

El futurismo fue ideado en Italia por F.T. Marinetti, quien divulgó en su famoso manifiesto, la ruptura definitiva con los ideales estéticos del pasado. Este poeta no podía explicarse como "(...) el artista rodeado por las maravillas de la edad científica moderna perdiese su tiempo abriendo la boca ante paisajes pastoriles o tratando de captar la belleza de la mitología clásica."(42) Según ellos, el tema fundamental a tratar debía ser el

movimiento y pensaban que la mejor manera para lograrlo, consistía en plasmar una repetición constante de la imagen a fin de dar idea de dinamismo.

En ambos casos, añadieron a su esquema subjetivo la participación activa del perceptor, esencial para poder entender las manifestaciones artísticas posteriores.

Paralelamente, en Alemania (Kandinsky), Francia (Mondrian) y Rusia (Malevitch), se estaba generando un movimiento denominado arte abstracto, que renunciaba de manera radical al arte figurativo. Con la abstracción, "(...) por fin, la forma se libera del contenido hasta el punto de convertirse en su propio contenido, o más bien, de abolir la distinción entre forma y contenido."(43) Esta nueva proposición no representaba en lo absoluto a la realidad física que rodeaba al artista. Michel Seuphor citado por René Berger (1961) expone: "El arte abstracto (...) es el que no contiene ninguna referencia, ninguna evocación de la realidad observada, sea o no esta realidad el punto de partida del artista."(44)

En plena Guerra Mundial (1916) entra en escena el dadaísmo,

fundamentado en la catalización sobre el arte de una idea subversiva. "Para Dadá, lo que contaba no era la obra, sino la experiencia que la producía. Con esto desmaterializaron al arte como objeto y lo rematerializaron como gesto y pensamiento."(45) Posteriormente, André Bretón que estuvo dentro de este movimiento, se separa al escribir **Manifiesto** (1924), donde define al surrealismo de la siguiente forma: "Automatismo psíquico puro por medio del cual uno se propone expresar, ya sea verbalmente, ya sea por escrito, o de cualquier otra manera, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, en ausencia de todo control ejercido por la razón, fuera de toda preocupación estética o moral."(46)

El surrealismo buscaba representar las reacciones de la mente humana. De aquí, su estudio del subconsciente y el intento de retratar el contenido de lo sueños y las fantasías. Uno de los elementos más relevantes de esta pintura, fue la importancia que cobraron tanto el título como el juego entre texto e imagen en ella. Se da una negación del mundo real, sin dejar de ser un arte figurativo. Sus máximos representantes fueron Salvador Dalí, que se desligó del grupo en 1935, R. Magritte y P. Delvaux, que se unieron a éste a finales de la década de los '20 y '30 respectivamente.

En 1945, nació en Nueva York, el expresionismo abstracto. "El arte no es ya producto de una reflexión o de una asimilación; se ha convertido en proyección pura."(47) Las obras de J. Pollock fueron la evidencia de una pintura eminentemente gestual, producto de una técnica denominada "dripping" o de lanzamiento "(...) que consistía en derramar o salpicar sobre el lienzo tendido en el piso el color líquido orientando su movimiento."(48) También se introdujo el concepto de pintura "all over", en la cual cada una de las zonas del cuadro tenían el mismo valor y relevancia. Así como también, el de la fusión de la pintura con pedazos de metal, restos de telas u otros objetos. Por último, cabe destacar que muchos piensan que el expresionismo abstracto es algo desconcertante por su uniformidad, es decir, por carecer de un foco de atención.

En el marco de la sociedad de consumo de los años '50 y '60, nace el arte pop, cuya base estaba, en la "(...) presentación de objetos visuales, (...) en un combinado monumental de realidades cotidianas, de portadas de revistas ampliadas y fragmentadas, de coloridos crudos y simplificados."(49) Algunas de las obras de este estilo fueron reproducidas industrialmente, a ello se debe su familiaridad. Andy Warhol quien es uno de los más fieles ejemplos de arte pop, usó para sus obras motivos de publicidad, productos

de gran consumo, fotografías de prensa, etc., ampliadas o repetidas en serie por procedimientos serigráficos. Otros exponentes fueron Robert Rauschenberg con sus materiales de desecho, Roy Lichtensten con sus tiras cómicas y Jasper Johns con sus series de banderas norteamericanas.

Otra corriente artística difundida en Estados Unidos fue el arte op. Este tiene sus raíces en las experiencias sobre la percepción retiniana de imágenes fijas o en movimiento, que se llevaron a cabo en Europa. Consiste en una modificación de la percepción visual del espectador mediante el empleo de contrastes simultáneos, de líneas y colores en relación mutua y reflexiones metálicas.

El artista y teórico, Víctor Vasarely, lo sitúa dentro del arte cinético por compartir el mismo principio: "(...) 'la existencia de casos límites en los cuales el ojo organiza un campo necesariamente inestable' ".(50) Otros sostienen que hay una distinción entre el arte cinético y el arte op, ya que "(...) en el Arte Cinético, el movimiento es real y se produce por impulsión energética de origen natural, mecánico o eléctrico."(51)

En la década del '60, Francia vio nacer la materialización del

movimiento con el cinetismo. Este arte visual tiene sus antecedentes en el ready-made(52) de Marcel Duchamp (1913), que era, una rueda de bicicleta colocada sobre un taburete. Por ser, para algunos, la primera obra que evidencia movimiento.

Una de las características más determinantes en el arte cinético, es que deja de lado los materiales tradicionalmente empleados (telas, pigmentos, etc.) en la pintura. Sus obras se acercan a ejemplares científicos; los elementos que las conforman, están ordenados entre sí en base a relaciones preestablecidas que pueden ser transformadas. Podría decirse "(...) que sus principales connotaciones son, en muchos casos de orden tecnológico (...). Otro punto de vital importancia es el referente al conocimiento por parte del artista de investigaciones (...) del color, forma y óptica, e influencia de estos elementos sobre la visión."(53)

Todas las tendencias estudiadas con antelación, tienen en común la necesidad de innovación y ruptura con lo anterior. Además, se debatían entre la polémica de la supremacía de la forma sobre el contenido o viceversa. Impactaron a los perceptores con sus técnicas y le exigieron una mayor participación.

Sin duda, el arte de hoy día es el reflejo de la influencia de muchas de las tendencias mencionadas, mezclándose y/o perfeccionándose, ayudadas por los avances científicos y tecnológicos.

II.3. EL ARTE Y LA TECNOLOGIA

Douglas Davis, en su libro **Art and the Future: a History** (1973), propone que la relación entre el arte y la tecnología no es reciente. En cierto modo, ésta data desde Leonardo da Vinci e incluso antes. Para Davis, existen cuatro formas de entender dicha relación. Una primera, que se da cuando el artista hace uso de materiales producidos por la tecnología reciente para la creación de su obra. En segundo lugar, cuando utiliza nuevos métodos derivados de los avances tecnológicos. En tercer lugar, al momento de emplear los conocimientos derivados de la ciencia y todas su disciplinas. Por último, cuando usa las nuevas imágenes mentales sugeridas por la ciencia y la tecnología.

Existe una diferencia en la historia, en cuanto al uso de estas formas de relación. Es decir, la brecha en el tiempo entre el nuevo producto o idea y su utilización en el arte, actualmente es menor a la que existía en el pasado. Cabe destacar que el planteamiento de este autor es atemporal, de aquí su exposición como aclaratoria inicial.

En el siglo XIX, con la Revolución Industrial, se sumó al mundo la

máquina: un invento que generó y genera grandes polémicas. El hombre y la sociedad se afectaron con dicho invento, ya que éste reemplazó el trabajo manual por el mecánico facilitando la realización de difíciles tareas consideradas imposibles hasta el momento; y aunque este aporte significó una gran prosperidad económica para algunos, otros perdieron sus trabajos y quedaron sumidos en la miseria.

De cualquier manera, "(...) el desarrollo del maquinismo y la industrialización, por un lado, y por otro, los progresos de las ciencias especulativas y aplicadas, han desembocado en una transformación completa del universo"(54) y el arte, no ha escapado de este fenómeno del cual, incluso, ha sacado provecho.

Los años sesenta de este siglo, fueron una época en la cual, el arte estuvo sumamente influenciado por las nuevas tecnologías. Casos como las máquinas de Tinguely, que pintaban cuadros; la gigantesca torre de luz cibernética de Schöffer, entre otros, lo demuestran. Así como también, Carl F. Reutherswärd con la implementación del recién descubierto rayo laser en performances. Rockne Krebs, Mike Campbell y Barron Krody, en 1969, hicieron la primera exhibición importante de "Laser Art" en el Museo de

Cincinnati.

Emmet Leith y sus colaboradores lograron producir, en la Universidad de Michigan, un impactante efecto visual. "Al iluminar un objeto para 'fotografiarlo' con el haz de luz coherente de un laser, (...) Leith produce lo que llama un holograma, muchas líneas muy finas dibujadas en una placa fotográfica."(55) Este descubrimiento también se alió al mundo del arte. Un ejemplo, lo tenemos en la obra *Holas! Holas! Velásquez! Gabor!* (1972) de Salvador Dalí expuesta en la Knoedler Gallery de Nueva York.

Para Douglas Davis (1973), la computadora representa la mejor herramienta creativa para el artista-ingeniero-científico. Podría decirse que el Dr. Bela Julesz fue el primero en realizar dibujos por medio de esta vía. "Al estudiar las propiedades de la visión, (...) hizo que la computadora generara puntos blancos y negros dentro de cuadrados, en los cuales se sumó un poco de orden al factor casualidad."(56) A.M. Noll, por su parte hizo un experimento en el cual mostró, a cien personas, una obra realizada por P. Mondrian y otra hecha por la computadora al estilo de éste. El resultado de la experiencia fue curioso, pues la mayoría de la gente no supo distinguir entre la original y la elaborada en computadora. Cabe mencionar que hoy

día, es uno de los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual.

A propósito del lenguaje audiovisual y tomando en cuenta que hoy en día es vital para la sociedad, es importante considerarlo como técnica comunicacional empleada en el arte. "Las funciones que llegue a desempeñar el arte no dependen de la voluntad del artista, sino que están determinadas por la sociedad. En realidad, el artista lo que hace es con su arte dar respuesta, llenar las necesidades de esta sociedad de la que él forma parte."(57)

Actualmente, es menester señalar la incursión del video en el arte como evidencia de lo anterior. Pero como es de suponer, este tema será expuesto en profundidad en el siguiente capítulo.

En conclusión, no se puede negar la influencia de la tecnología en el arte, antes bien, se debe advertir su penetración cada vez más intensa "(...) para valorar la importancia y la naturaleza del hecho estético en la sociedad contemporánea, hemos de examinar dos cuestiones: la del público o del éxito del arte contemporáneo, y la de su modo de acercamiento, es decir, la de su inteligibilidad y la del modo legítimo de interpretación que determina

su valor intrínseco y social."(58)

NOTAS Y REFERENCIAS

(1) **Enciclopedia Monitor**. Tomo VII. s/a. Página 2440.

(2) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Espasa-Calpe. México. 1994. Página 15.

(3) GEIGER, Moritz: **Estética**. Editorial Argos. Buenos Aires, Argentina. 2da. Edición. s/a. Página 24.

(4) BEARDSLEY, Monroe: **Estética. Historia y Fundamentos**. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1990. Página 175.

(5) **Enciclopedia Monitor**. Op. cit. en (1).

(6) BEARDSLEY, Monroe: **Estética. Historia y Fundamentos**. Op. cit. en (4). Página 48.

(7) Ibid. Página 52.

(8) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2). Página 13.

(9) **Diccionario Enciclopédico Quillet**. Tomos III. Editorial Argentina Arístides Quillet. Buenos Aires, Argentina. 1968. Página 592.

(10) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2) y (8). Página 102.

(11) DE LISTOWEL, Conde: **Historia Crítica de la Estética Moderna**.

Editorial Losada, S.A. Buenos Aires, Argentina. s/a. Página 14.

(12) BEARDSLEY, Monroe: **Estética. Historia y Fundamentos**. Op. cit. en (4) y (6). Página 74.

(13) Ibid. Página 161.

(14) Ibid. Página 61.

(15) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2), (8) y (10). Página 12.

(16) LANGER, Susanne: **Los Problemas del Arte**. Edit. Infinito. Buenos Aires, Argentina. 1966. Página 95.

(17) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2), (8), (10) y (15). Página 49.

(18) Ibid.

(19) LANGER, Susanne: **Los Problemas del Arte**. Op. cit. en (16). Página 99.

(20) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2), (8), (10), (15) y (17). Página 42.

(21) HOSPERS, John: **Estética. Historia y Fundamentos**. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1990. Página 158.

(22) CROCE, Benedetto: **Brevario de Estética**. Espasa-Calpe. Colección Austral. Buenos Aires, Argentina. 1942. Página 44.

(23) Ibid. Página 46.

(24) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2), (8), (10), (15), (17) y (20). Página 37.

(25) NAVARRO GÜERE, Héctor: **La Percepción del Arte Cinético-3 Artistas Venezolanos**. Fundación Carlos Eduardo Frías. Colección Canícula. Barquisimeto, Venezuela. 1993. Página 52.

(26) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2), (8), (10), (15), (17), (20) y (24). Páginas 76-77.

(27) DICKIE, George citado por HOSPERS, John: **Estética. Historia y Fundamentos**. Op. cit. en (21). Página 110.

(28) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2), (8), (10), (15), (17), (20), (24) y (26). Página 77.

(29) LUKÁCS, Georg: **Estética**. Ediciones Grijalbo, S.A. México, D.F. 1967. Página 213.

(30) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Op. cit. en (2), (8), (10), (15), (17), (20), (24), (26) y (28). Página 75.

(31) HOSPERS, John: **Estética. Historia y Fundamentos**. Op. cit. en (21) y (27). Página 112.

(32) Ibid. Página 114.

(33) Ibid.

(34) MUÑOZ Y BACALAO, Boris y Mariana: **El Videoarte en Venezuela (1970-1992)**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Central de Venezuela. Caracas. 1992. Página 21.

(35) MARTINEZ CARRERAS, José: **Introducción a la Historia Contemporánea 1770-1918. La Era de las Revoluciones**. Ediciones ISTMO. Madrid, España. 1989. Páginas 317-318.

(36) McNALL BURNS, Edward: **Civilizaciones de Occidente. Su Historia y su Cultura**. Tomo II. Ediciones Siglo Veinte. Buenos Aires, Argentina. 1976. Página 774.

(37) COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1993. Página 52.

(38) McNALL BURNS, Edward: **Civilizaciones de Occidente. Su Historia y su Cultura**. Op. cit. en (36). Página 775.

(39) SELECCIONES DEL READER'S DIGEST: **Los Grandes Pintores y sus Obras Maestras**. New York, Estados Unidos de Norteamérica. 1966. Página 15.

(40) **Diccionario Enciclopédico Quillet**. Op. cit. en (9). Página 43.

(41) Ibid.

(42) McNALL BURNS, Edward: **Civilizaciones de Occidente. Su Historia y su Cultura**. Op. cit. en (36) y (38). Página 776.

(43) COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Op. cit. en (37). Página 62.

(44) En **El Conocimiento de la Pintura**. Editorial Noguer, S.A., Barcelona, España. 1961. Página 361.

(45) MUÑOZ Y BACALAO, Boris y Mariana: **El Videoarte en Venezuela (1970-1992)**. Op. cit. en (34). Página 31.

(46) COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Op. cit. en (37) y (43). Página 70.

(47) HUYGHE, René: **El Arte y el Mundo Moderno**. Editorial Planeta. Barcelona, España. s/a. Página 214.

(48) COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Op. cit. en (37), (43) y (46). Página 82.

(49) HUYGHE, René: **El Arte y el Mundo Moderno**. Op. cit. en (47). Página 233.

(50) NAVARRO GÜERE, Héctor: **La Percepción del Arte Cinético-3 Artistas Venezolanos**. Op. cit. en (25). Página 34.

(51) Ibid.

(52) Grupo de objetos manufacturados que el artista escoge y ordena arbitrariamente para convertirlos en obras de arte. Ellos hacen que todos los principios relacionados con las obras de arte (belleza, autonomía,

creación, originalidad) se debiliten.

(53) NAVARRO GÜERE, Héctor: **La Percepción del Arte Cinético-3 Artistas Venezolanos**. Op. cit. en (25), (50) y (51). Página 40.

(54) FRANCASTEL, Pierre: **Arte y Técnica en los Siglos XIX y XX**. Editorial Debate. Madrid, España. 1990. Página 7.

(55) PIERCE, John: **Ciencia, Arte y Comunicación**. Editorial Universitaria de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina. 1971. Página 199.

(56) Ibid. Página 197.

(57) GALÍ, Montserrat: **El arte en la era de los medios de comunicación**. Fundesco. Colección Impactos. Madrid, España. 1988. Página 108.

(58) FRANCASTEL, Pierre: **Arte y Técnica en los Siglos XIX y XX**. Op. cit. en (54). Página 225.

CAPITULO III: VIDEOARTE: ARTE DE FIN DE SIGLO

"Una obra de arte es un rincón de la creación
visto a través de un temperamento."
(Emilio Zola
en **Frases Célebres de Hombres Célebres**, 1964)

III.1. ANTECEDENTES DEL VIDEOARTE

El video, como antecedente directo del videoarte, proviene del televisor y de los fundamentos de la grabación magnetofónica. "De esta doble e independiente filiación derivaron todas las características comunicativas, operativas y semióticas del nuevo medio (...)"(1)

En 1952, la empresa norteamericana Ampex Corporation, creó el primer magnetoscopio o video tape recorder (VTR), "(...) aparato capaz de registrar y reproducir los sonidos y las imágenes (...)".(2) Sin embargo, fue en 1956 cuando se comercializó. Este invento, logró librar a los canales de televisión del yugo de las transmisiones en "vivo y directo".

La cinta utilizada en los primeros magnetoscopios limitaba mucho su utilización, dejándole tal exclusividad a las cadenas televisivas. Este soporte

evolucionó considerablemente hasta llegar a ser un "cassette" como el que conocemos hoy día.

Por su parte, una pequeña empresa japonesa, a mediados de los '60, dio a conocer el magnetoscopio ligero o "portapack". Este aparato, usaba una cinta magnética de media pulgada, que en comparación con la de dos pulgadas empleada por las televisoras, era toda una revolución.

En 1970, la compañía holandesa Philips fabricó el magnetoscopio a cassette (VCR), que se comercializaría un año más tarde. Luego, los japoneses de Sony (1976) se encargaron de lanzar al mercado los primeros sistemas de video para uso doméstico, hecho que facilitó, aún más, al público, el acceso a esta tecnología. De aquí en adelante, los avances en esta materia fueron, y siguen siendo, vertiginosos.

Por lo anterior, queda en evidencia la gran ventaja técnica que proporcionó el video al mundo de la televisión. Con respecto al cine, significó varias novedades tecnológicas, como: la posibilidad de verificar inmediatamente lo grabado; difundir por cable a diferentes destinatarios separados entre sí una misma producción y a nivel estético, la obtención de

una nueva textura en la imagen.

Paradójicamente, a pesar de las diferencias técnicas entre el cine y el video, este último, "(...) desde la perspectiva de la realización y del lenguaje, supuso un mayor acercamiento al estilo y los modos del lenguaje cinematográfico (...)".(3)

Mientras se inventaba y se perfeccionaba el video, el arte buscaba nuevas expresiones y lenguajes. Surgieron formas revolucionarias desde los "happenings"(4) hasta el uso del cuerpo como soporte ("body-art"). Dichas formas, pertenecientes al arte conceptual, "(...) tuvieron sus raíces en las vanguardias de comienzos del siglo XX, cuando Dada y Duchamp declararon la disidencia más radical, incluso alcanzando los límites que la sociedad podía permitir."(5)

En este marco de referencia, es lógico suponer que esas nuevas expresiones encontraran en el video una novedosa herramienta creativa; De aquí, el nacimiento de "(...) una forma artística nueva y revolucionaria: el videoarte. Revolucionaria, porque se erigió contestatariamente frente a su misma raíz, la televisión comercial, intentando alterar los modelos habituales

de percepción de la imagen por parte de los receptores; y, además, por el carácter de su irrupción dentro de las artes visuales, en particular frente a aquellas que siguen repitiéndose en base a cánones y reglas tradicionales, como la pintura de caballete."(6)

III.2. EL VIDEOARTE

Sin duda alguna, el videoarte y la televisión están íntimamente relacionados, no sólo porque manejan los mismos códigos, sino también porque el primero, nace como una reacción en contra de la segunda. El inicio de esta unión entre el arte y la tecnología se dio en 1963, durante la exposición "EXPosition of music/electronic television" de la Galerie Parnass de Wuppertal (Alemania), cuando el músico coreano Nam June Paik "(...) manipuló televisores 'normales' mediante imanes que deforman la imagen y con otras intervenciones en el aparato."(7)

Al mismo tiempo, Wolf Vostell (alemán), que pertenecía también al grupo "Fluxus"(8) y quien desde 1959 había estado trabajando en la deformación de la imagen televisiva, puso en escena, en la Smolin Gallery de Nueva York, la primera exposición de videoarte en Estados Unidos. Además de esto, Vostell organizó en New Brunswick, un "happening" en el cual enterró un televisor; y también en 1963, fusiló uno en Wuppertal, Alemania, en medio de un grupo de espectadores.

"Tales antigestos, semejantes destrucciones y contrapolarizaciones,

concretizan el primer enfrentamiento de los artistas alemanes, o bien de Paik en Alemania, con la televisión y la 'caja tonta.'"(9)

Por su parte, se desarrolló otra tendencia completamente distinta en Norteamérica. Esta se preocupó en buscar las posibilidades plásticas derivadas del uso del video y "obvió" el aparato de televisión, "(...) mostrando la pantalla únicamente mediante recortes a estilo portacuadros en una pared desnuda."(10) A diferencia de dicha tendencia, la alemana utilizó el aparato de televisión en su totalidad.

En ambos casos, la idea de los primeros videoartes, especialmente los de Paik, tenían como fin alterar las "(...) nociones preconcebidas del público en cuanto a la percepción de las imágenes."(11) Para ello, el coreano creó junto con el ingeniero japonés, Shuya Abe, un sintetizador de imágenes, por medio del cual el artista podía experimentar con éstas, distorsionándolas y desplazándolas de un lado al otro de la pantalla.

Sin duda alguna, este tipo de creación artística exigió y exige una mayor participación por parte del perceptor hacia la misma. Hecho que no es novedoso, puesto que el arte moderno de principios de siglo ya lo había

planteado. Esta innovación artístico-tecnológica busca "(...) la transformación de los papeles del público, desde el receptor pasivo hasta otro en el cual es esencial la interacción para la conclusión de la obra. (...) incluye al público como información."(12)

Para ejemplificar lo arriba mencionado, y a fin de comenzar con la explicación de los diferentes tipos de videoarte, vale mencionar el caso de las video-instalaciones. En primer lugar, hay que diferenciarlas de las piezas audiovisuales independientes, no comerciales, denominadas: video-creación. Caracterizadas por "(...) la indagación expresiva y la investigación de las posibilidades de reelaboración electrónica de la imagen (...)".(13) Además de tener una duración determinada y de ser susceptible a la difusión por un monitor, un grupo de estos, una pantalla de proyección e incluso a través de la televisión.

Podría decirse que el antecesor inmediato de los videos de creación es Nam June Paik. Este, en 1965, adquirió una de las primeras cámaras portátiles, con la cual grabó su recorrido en taxi por el centro de la ciudad de Nueva York para luego proyectarlo en un café de Greenwich Village. Este hecho es considerado como el primer video personal realizado por un artista.

Años más tarde, Bruce Nauman, Keith Sonnier (estadounidenses) y Les Levine (irlandés) editaron y vendieron unos videos de creación, deliberadamente crudos en su forma, que explotaban el condensado tamaño de las imágenes de televisión y lo reducido de su audiencia. Nauman grababa sus expresiones faciales como sonrisas, fruncidas de ceño y labios. Sonnier fijó su atención en el efecto producido entre el movimiento de su mano y una luz estroboscópica. Y, por su parte, Levine examinó su ojo, boca y manos desde un rango extremadamente cercano.

Otro ejemplo clásico lo tenemos en el español Antonio Muntadas, cuya tendencia apunta más hacia la "Consideración del contexto como parte integrante del trabajo."(14) En su video "E/Slogans" (1986) plantea otra forma de ver los anuncios que a diario se encuentran en periódicos y revistas. Reflexiona sobre la deposición de la palabra, su pérdida de significado y el abuso en el empleo de sus contenidos en la publicidad.

Para Eugeni Bonet , las video-instalaciones suelen "(...) designar aquellas realizaciones que por sí mismas, por su modo de presentación, su forma de ocupación de un espacio, su interrelación de diversos elementos, se distinguen del programa (...) unitario"(15). Es decir, la utilización del video

como parte esencial de una obra que reúne otra serie de elementos. Este autor considera que existen varios tipos de video-instalaciones:

1) Circuito cerrado o "Live Video", en el cual, el espacio donde se encuentra el espectador, e incluso uno vecino, es monitoreado por una o varias cámaras, con o sin registro de grabación. De esta manera, el dispositivo CCTV (Circuito Cerrado de Televisión) es utilizado para "(...) 'integrar' al espectador dentro de la obra"(16) de una manera más evidente.

Uno de los primeros autores que usó el CCTV fue Wolf Vostell (1970) con su obra "Heuschrecken". En ella a través de veinte monitores dispuestos en hilera, se devolvía al espectador su propia imagen repetida. Estos monitores, a su vez, estaban vinculados con una serie de objetos e imágenes alusivos al concepto destrucción/vida.

Otros autores como el mencionado Bruce Nauman ("Video-corridors" / 1968-1970), Dan Graham ("Architecture/Video projects" / 1974), Peter Campus ("Anamnesis" / 1973), Taka Limura ("Face/Ings" / 1974) y David Hall ("Progressive Recession" / 1975) hicieron uso de este tipo de videoarte. "Estas instalaciones juegan con la disposición de cámara y monitores para

determinar percepciones singulares, insólitas, del espacio y de los sujetos que en él se encuentran, siempre contando con la participación del espectador como cómplice del juego."(17)

Posteriormente, en 1976, Bill Viola (estadounidense), notable representante del videoarte, elaboró "He Weeps For You". Una instalación en la cual el espectador podía ver en un monitor, su imagen deforme reflejada en una gota de agua que era captada por una cámara. Al caer la gota, desaparecía la imagen que volvía a aparecer cuando se formaba una nueva gota.

Por último cabe mencionar las obras de Nam June Paik, "TV-Thinker" o "TV-Rodin" y "TV-Buddha" (1974). En ellas los íconos del Pensador de Rodin y del Buda, respectivamente, meditan frente a su propia imagen a través de un CCTV con el fin de expresar su inutilidad.

2) Video-esculturas: éstas acentúan "(...) el carácter objetual/escultural de la caja-monitor a través de su transformación o transgresión o integración en construcciones tridimensionales singulares".(18) Sin embargo, no hay que dejar a un lado el significado del video que

aparece en pantalla, porque éste forma parte de lo que la obra, en su totalidad, quiere transmitir.

Nuevamente, Paik nos ilustra con sus creaciones. Desde 1968 en adelante, este artista aportó una gran cantidad de obras caracterizadas por un toque burlesco e irónico. "TV Bra" (sostenes de televisores), "TV Penis" (televisor-condón), "TV Bed" (una cama), "TV Cross" (una cruz) y "TV Cello" (un violoncello).

La obra de Shigeko Kubota (japonesa), ha sido catalogada como una de las más representativas de las video-esculturas. "Nude descending a staircase" (una evocación de la obra de Marcel Duchamp, del mismo nombre), "Grave" (columna de monitores que se refleja sobre un largo espejo ubicado en el suelo, semejando un mausoleo, en el cual se proyecta una temblorosa toma del sepulcro de Duchamp) y "Window" (una variación de "Fresh Window" de Marcel Duchamp), son parte de su etapa inicial, en la cual se dedicó a homenajear a Marcel Duchamp.

Posteriormente, centró su atención en la temática paisajista, utilizando materiales diversos como surtidores y elementos acuáticos entre otros, que

combinó con monitores de varios tamaños.

Roger Welch construyó en 1974, una instalación denominada "Evert Stenmark Piece". En ella, un monitor, que estaba dentro de un agujero cilíndrico recubierto de hielo, presentaba la historia real de un hombre que quedó, durante ocho días, enterrado en el hielo. Bill Viola en "Room for St. John of the Cross" (1983) representó desde su punto de vista, el ambiente medieval en cual San Juan de la Cruz escribió sus poemas y las impresiones que obtuvo de su lectura. Otra obra importante de este autor fue "El Teatro de la Memoria" (1985).

3) Instalaciones Multicanales: dentro de esta clasificación existen dos variantes. En una de ellas "(...) el espectador, en lugar de encontrarse ante una pantalla se encuentra ante un mosaico de múltiples pantallas/imágenes en mutua interrelación (...)".(19) En la otra, los monitores están dispersos en el espacio, lo cual hace que el perceptor les de su propio orden para poder interpretar la obra. En ambos casos las imágenes que muestran las pantallas son diferentes entre sí.

Un ejemplo de las instalaciones multicanal, lo tenemos en los

"El Teatro de la Memoria"
Bill Viola
Video-instalación / Video-escultura

contrastes y contraposiciones que Antonio Muntadas expone en "The Last Ten Minutes", elaborada en 1976. Esta consistía, en la exhibición de los minutos finales de la programación televisiva de tres países diferentes y luego la presentación de tres secuencias grabadas en las ciudades de aquellos países.

Tres años más tarde, en "Between the Lines", fragmenta y recompone las imágenes extraídas de una pantalla de televisión, con cuatro cámaras y cuatro monitores que formaban un rectángulo.

Michell Jaffrennou y Patrick Bousquet con "Le plain de plummes", en 1980, forman una columna con cuatro monitores donde hay un hombre que lanza plumas que paulatinamente se va sepultando en ellas hasta desaparecer en su totalidad.

Otro ejemplo es "Crux" de Gary Hill (estadounidense), instalación que emulaba el tema de la crucifixión. Esta tenía cinco monitores colocados en una pared, dispuestos en lo que sería cada extremo de una cruz: en el monitor superior se veía la cabeza del artista. En cada uno de los extremos de la línea horizontal de la cruz había uno mostrando una mano de Hill. Y

"Crux"
Gary Hill
Video-instalación / Multimonitor multicanal

en la parte inferior otros dos televisores, uno al lado del otro, presentaban cada uno un pie descalzo del videoartista. Quizás lo más curioso de esta obra es el espacio vacío que había entre las pantallas, el cual obligaba al perceptor a imaginarse el resto del cuerpo del artista.

4) Entornos multimonitores y multicanales: un espacio donde una serie de monitores proponen diversas figuras geométricas con su disposición. Cada monitor contiene un mensaje que es reforzado por otros objetos que lo circundan. Las instalaciones multicanal son también, a la fuerza, multimonitor. Estas últimas, en cambio, pueden no ser multicanal, transmitiendo en sus pantallas una misma información, un solo mensaje. Ejemplificando esto tenemos a Nam June Paik con su "TV Garden", una serie de monitores, colocados boca arriba sobre un jardín, que difunden el mismo video, pero con diferentes ajustes en cada monitor.

Un adecuado ejemplo de lo anterior, está en la obra "Manhattan is an Island" de Ira Schneider (estadounidense). En ella, los monitores mostraban distintos puntos de vista de Manhattan: "(...) las partes alta, baja y central (...) recorridos por el interior y por la periferia de la isla mediante diversos medios de transporte (...)"(20). Los televisores estaban sobre un bosquejo de

"Tv Jungle"
Nam June Paik
Video-instalación / Multimonitor un solo canal

"Anthro/Socio (Rinde Facing Camera)"
Robert Storr
Video-instalación / Multimonitor multicanal

la ciudad dibujado en el suelo.

Otra obra de Schneider es "Times Zones" (1980) conformada por un círculo de veinticuatro televisores, en cuyas pantallas se daban a conocer veinticuatro lugares distintos del planeta. Esta creación otorgaba al espectador una visión global de las diferentes culturas y zonas geográficas del mundo al igual que los husos horarios del mismo.

5) Instalaciones Multimedia: Se podría afirmar que la mayoría de las video-instalaciones entran dentro de esta clasificación, ya que combinan varios medios de expresión para transmitir un mensaje. Las video-esculturas lo ejemplifica muy bien al unir diversos materiales de construcción con un monitor de televisión.

Francesc Torres (español) ha caracterizado a las instalaciones de este tipo con "Residual Regions" (1978), "The Head of the Dragon" (1981) y "Tough Limo" (1983). Estas creaciones "(...) combinan medios y elementos muy dispares (fotografías, objetos, proyecciones fílmicas, dibujos, construcciones escultóricas, dispositivos mecánicos, grabaciones de audio y video) que el espectador debe recorrer y desentrañar."(21)

Una de las variantes de las instalaciones multimedia es el video-performance, participación del video en las artes de representación tales como la danza, el teatro y la música. "TV Bra for Living Sculpture" es un clásico ejemplo de lo anterior. Esta obra la ideó Nam June Paik y Charlotte Moorman la llevó a escena. En ésta, la artista se colocó dos monitores en los senos a modo de sostén, los cuales mostraban, imágenes que eran moduladas por el sonido del violoncello que ella interpretaba, o la imagen del público, captada por cámaras dispuestas frente al mismo.

Finalmente, cabe destacar la incursión del video interactivo dentro de las instalaciones. Peter D'Agostino lo demuestra con "Double You (and X, Y, Z)" exhibida en Los Angeles, en el marco de la exposición "TV Generations". La instalación está conformada por "(...)cuatro canales independientes de vídeo y una pantalla sensible al tacto que ofrece a los espectadores/participantes un menú interactivo para la selección de los cuatro capítulos, así como un prólogo (...)".(22) Este menú es la vía para entrar en la obra. Esto da fe de la importancia que tiene el espectador para un videoartista y su obra.

El Museo Whitney de Nueva York, con la retrospectiva dedicada a

"Tv Bra for living Sculpture"
Nam June Paik / Charlotte Moorman
Video-instalación / Instalación multimedia (Video-performance)

Nam June Paik, en 1982 y el Museo de Arte Moderno de Nueva York con la de Bill Viola, en 1987, evidencian la consagración del videoarte como obra digna de ser exhibida en un museo.

Es relevante tomar en cuenta en este momento el papel que juega el mensaje dentro de cualquier videoarte. Para Jorge Glusberg (1978), existen dos grandes criterios de producción a la hora de elaborar los mismos, uno comunicacional y otro significativo. En el primer caso estarían las obras cuyo fin último es el de transmitir uno o más mensajes, partiendo de la estructura clásica del medio: emisor, canal, mensaje, código y receptor. Aquí entrarían el video documental, comunitario, testimonial y político, entre otros.

En el caso del criterio significativo, lo esencial está en el procesamiento técnico y el desarrollo estético de las imágenes, solas o junto con el sonido. Los mensajes dados a conocer de esta forma, son ambiguos y no son fáciles y rápidos de descodificar, necesitan para ello de un análisis más profundo. A este grupo pertenecerían los videos formalistas, poéticos y surrealistas, entre otros.

En el videoarte constantemente se tematizan las posibilidades técnicas. De aquí la factibilidad de preguntarse si "el medio es el mensaje", como lo planteó, en su momento, Marshall McLuhan. J. Glusberg (1978), considera que lejos "(..) de vincularse con el avance tecnológico, los males que afectan a la utilización creativa de los nuevos medios y materiales tienen que ver con los conflictos sociales y no con el progreso incesante de la técnica y sus aplicaciones."(23)

Este autor hizo un análisis sobre el videoarte en Latinoamérica, en el cual señaló algunas de sus características:

"a) el videoarte tiende a ser de tipo documental;

b) su retórica es menos compleja y se aleja de lo que hemos denominado videoarte 'formalista';

c) aparecen maniobras estilísticas nuevas, que no derivan tanto del juego con aparatos electrónicos como de una mayor actividad en el terreno del ingenio personal; y

d) las obras se mantienen 'temáticamente' ligadas a sus condiciones específicas de generación."(24)

III.3. EL VIDEOARTISTA

Samuel Ramos, estudioso del arte, comenta sobre los artistas: "Estrictamente hablando tendríamos que considerar como personalidad artística únicamente aquella que se organiza alrededor de un sentimiento estético de la vida. Esto quiere decir que en las experiencias de un hombre dotado de tal personalidad tienen un relieve prominente los valores de lo bello. La belleza es el punto de vista desde el cual enfoca todas las realidades que percibe, y los demás valores de la vida se subordinan a ese ideal supremo. Se trata, pues, de una visión unilateral de las cosas, pero sólo en virtud de una limitación adquiere carácter original esa personalidad."(25)

Cada artista, condicionado por su personalidad, posee su propio lenguaje, interpretación e intenciones al momento de crear. Un ejemplo claro de esto lo tenemos en los "videoartistas", como le dicen algunos expertos en la materia. "Si es coreógrafo hablará de gestos. Si es director de teatro lo hará de puesta en escena. Si es pintor querrá llevar el pincel hasta el tubo de rayos catódicos."(26)

Bill Viola, comenta que no le gusta que lo llamen "videoartista", porque cree que el video es sólo un instrumento artístico como cualquier otro. Dice con sus palabras textuales: "Me considero artista. Utilizo el vídeo porque vivo en la parte final del siglo veinte, y el medio del vídeo o la televisión es evidentemente la forma artística visual más relevante en la vida contemporánea."(27) Para Antonio Muntadas, la "(...) responsabilidad y función del artista (...) es la de observar, reflejar y comentar la época en que vive, en su trabajo."(28)

Por otra parte, Juan Downey (chileno) establece que existe una relación intensa entre el artista y su obra: "(...) en las raíces de toda obra de vídeo yace una obsesión por la cultura considerada junto a su organismo socio-político. Esta obsesión liga vigorosamente al que hace vídeos, o sujeto de la enunciación, con el objeto o materia documentada que se observa. En realidad el uno inunda al otro; o, mejor aún, cada uno de ellos se encuentra inmerso en la liquidez del otro. "(29)

En cuanto a la percepción de las obras, hay quienes piensan que al creador le tiene sin cuidado lo que percibe el espectador, que no le importa si se le interpreta o no de forma correcta y que en último caso, lo único que

él (ella) busca son formas para expresarse y no contactos comunicacionales.

Sin embargo, hay artistas que sí se preocupan por el receptor, como es el caso de Nela Ochoa (venezolana), quien expone que "(...) busca lograr una reflexión, un impacto en el espectador (...)"(30).

Con estas opiniones, se muestra que cada videoartista, como cualquier otro creador, tiene una intención distinta al realizar una obra. De aquí, la diversidad de tipos de videoarte existentes.

En otro orden de ideas, según los mismos videoartistas, son necesarias ciertas condiciones para que un individuo pueda realizar una obra de video. Dominique Belloir (francesa) piensa que se necesita "(...) un estado de espíritu (...) una gran cultura general (...) en materia de artes plásticas, música, literatura, filosofía (...) junto con un trato muy natural con las máquinas."(31)

Finalmente, cabe agregar, que muchos de los videoartistas pertenecen a la ya mencionada "Generación X", hecho que los induce a utilizar la tecnología como medio de expresión artística. Marty St. James y

Anne Wilson, videoartistas ingleses que trabajan juntos desde 1982, afirman al respecto: "Para nosotros resulta extraordinario formar parte de una generación de personas que a veces no puede distinguir entre una imagen electrónica y la vida real, como tampoco la autoridad que la imagen (que es perfecta) lleva consigo cuando se compara con la vida (que es desagradable)."(32)

NOTAS Y REFERENCIAS

(1) GUBERN, Román: "¿La revolución vídeográfica es una verdadera revolución?. En **Revista Telos**. N° 9. Marzo-mayo, 1987. España. Página 42.

(2) PUIG, Jaime: **Video**. Parramón Ediciones. Barcelona, España. 1983. Página 7.

(3) BARROSO, Jaime: "Lenguaje y realización en la televisión y en el vídeo". En **Revista Telos**. N° 9. Marzo-mayo, 1987. España. Páginas 84-85.

(4) Representación teatral de acciones excéntricas o lúdicas (no relacionadas), frecuentemente espontáneas y con participación de la audiencia.

(5) GUEVARA, Roberto: "Conceptualizar la electrónica". En el catálogo **CCS-10 Arte Venezolano Actual**. Octubre-noviembre, 1993. Caracas, Venezuela. Pagina 11.

(6) GLUSBERG, Jorge: **Retórica del Arte Latinoamericano**. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina. 1978. Páginas 175-176.

(7) FRIEDEL, Helmut en el prólogo del libro de PREIKSCHAT, Wolfgang: **Videoarte desde 1976 en la República Federal de Alemania**. Goethe Institute Munchen. Munchen, Alemania. 1986. Página 3.

(8) Grupo de artistas pertenecientes a la corriente del arte conceptual, que tenían como fundamento la contradicción. Trataban, entre otras cosas, el problema de ensamblar y recuperar el objeto cotidiano.

(9) FRIEDEL, Helmut: **Videoarte desde 1976 en la República Federal de Alemania**. Op. cit. en (7).

(10) Ibid. Página 4.

(11) GLUSBERG, Jorge: **Retórica del Arte Latinoamericano**. Op. cit. en (6). Página 187.

(12) Ibid.

(13) BARROSO, Jaime: "Lenguaje y realización en la televisión y en el vídeo". En **Revista Telos**. Op. cit. en (3). Página 89.

(14) MUNTADAS, Antonio: "Detrás de la imagen". En **Revista Telos**. Op. cit. en (3) y (13). Página 126.

(15) BONET, Eugeni: "Polivídeo: el vídeo en plural". En **Revista Telos**. Op. cit. en (3), (13) y (14). Página 103.

(16) Ibid. Página 104.

(17) Ibid.

(18) Ibid. Página 106.

(19) Ibid. Página 107.

(20) Ibid. Página 108.

(21) Ibid. Página 109.

(22) AGOSTINO, Peter D': "DOUBLE YOU (and X,Y,Z,) Conceptos y fuentes para un proyecto de videodisco interactivo". En **Revista Telos**. Op. cit. en (3), (13), (14), (15), (16), (17), (18), (19), (20) y (21). Página 154.

(23) GLUSBERG, Jorge: **Retórica del Arte Latinoamericano**. Op. cit. en (6), (11) y (12). Página 187.

(24) Ibid. Página 195.

(25) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Espasa Calpe Mexicana. México, D.F. 1994. Páginas 58-59.

(26) DE VINCENZO, M. Teresa y LINARES, Yelitza: **El videoarte. Aproximación a una forma de utilización de la tecnología en el campo estético**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Católica Andrés Bello. Caracas. 1988. Página 192.

(27) VIOLA, Bill: "Paisajes y tiempo". En **Revista Telos**. Op. cit. en (3), (13), (14), (15), (16), (17), (18), (19), (20), (21) y (22). Página 138.

(28) MUNTADAS, Antonio: "Detrás de la imagen". En **Revista Telos**. Op. cit. en (14).

(29) DOWNEY, Juan: "Logros, limitaciones, ideas personales y posibilidades." En **Revista Telos**. Op. cit. en (3), (13), (14), (15), (16), (17), (18), (19), (20), (21), (22), (27) y (28). Página 124.

(30) VILLARES, Benjamín: "VIDEO-ARTE, GESTO Y MIRADA. Entrevista a Nela Ochoa". En **Encuadre.** Febrero, 1995. Caracas, venezuela. Página 125.

(31) BELLOIR, Dominique: "No hay auténtica ficción en vídeo." En **Revista Telos**. Op. cit. en (3), (13), (14), (15), (16), (17), (18), (19), (20), (21), (22), (27), (28) y (29). Página 162.

(32) St. JAMES y WILSON, Marty y Anne: "Historias paralelas o explicar nuestras cintas de vídeo a los 'peces de colores'". En **Revista Telos**. Op. cit. en (3), (13), (14), (15), (16), (17), (18), (19), (20), (21), (22), (27), (28), (29) y (31). Página 142 .

SEGUNDA PARTE

CAPITULO IV: HISTORIOGRAFIA Y BREVES REFLEXIONES SOBRE EL VIDEOARTE EN VENEZUELA

"Todo arte está íntimamente relacionado con la sociedad donde se produce, incluso la obra más abstracta proviene de ciertos convenios sociales (...)"
(Sammy Cucher
en **CCS-10 Arte Venezolano Actual**, 1993)

1970-1974: PRIMEROS PASOS DEL VIDEOARTE EN VENEZUELA

A principios de los años '70, se empieza a escuchar el término videoarte en Venezuela; una de las personas que lo introdujo fue la periodista venezolana Margarita D'Amico con algunas investigaciones sobre el tema. En 1971, la serie "Imágenes del futuro" publicada en el periódico **El Nacional**, la columna semanal "Videosfera" aparecida en el Suplemento Dominical del mismo diario y su libro **Lo Audiovisual en Expansión** evidenciaron su interés en el tópico.

Posteriormente, la periodista D'Amico realizó varios viajes a Norteamérica, en los cuales se relacionó con los más destacados

videoartistas del momento. En febrero de 1974 (Nueva York), participó en el programa "Tv Feb 27 1 pm" de la serie "Confrontations" del español Antonio Muntadas. Este programa consistió en la presentación simultánea de ocho monitores, cada uno de los cuales transmitía una hora de televisión del 27 de febrero a la 1 pm. (hora de Nueva York) de ocho países distintos.

1975: EL VIDEOARTE EXTRANJERO HONRA AL PAIS CON SU VISITA

No fue sino hasta 1975, con la exposición colectiva "Arte en Video" llevada a cabo en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, cuando realmente se pudo apreciar el videoarte en el país.

En dicha exposición se exhibieron trabajos realizados por videoartistas extranjeros como Nam June Paik, Douglas Davis, Antonio Muntadas y Shigeko Kubota, entre otros. También expusieron sus obras los venezolanos Régulo Pérez, Napoleón Bravo, Jacobo Borges y Margarita D'Amico, quien colaboró en la producción de dicho evento. En el marco de la colectiva, se contó con la participación de Charlotte Moorman, quien escenificó el video-performance creado por Nam June Paik en 1969, "Tv Bra for Living Sculpture".

Ese mismo año, la Galería Adler Castillo presentó de Les Levine, "La alfombra mágica de Les Levine, videos y otras obras". Hecho que fue muy importante para el país, ya que era la primera vez que una galería privada abría sus puertas a un videoartista.

1979: VENEZUELA EXPONE

Ya para 1979, nuevamente Margarita D'Amico, organizó otra exposición que se llamó: Muestra de Video del Primer Festival de Caracas, esta vez en la sala "C" de la Biblioteca Central de la Universidad Central de Venezuela. Las actuaciones más destacadas de esta muestra, estuvieron a cargo de Diego Rísquez y Carlos Zerpa, con los video-performances "A propósito del hombre de maíz" y "Yo soy la patria", respectivamente.

Cabe destacar que para esta década la tecnología de video en el país era escasa, hecho por el cual algunos artistas tuvieron que hacer uso del Super Ocho como medio de expresión. Nela Ochoa señala a Carlos Castillo "(...) como el eslabón entre el super-ocho y el video-arte (...)"(1).

La década de los '80 fue muy fructífera para el videoarte venezolano

porque surgió una nueva generación de creadores que hasta hoy día, no ha cesado de producir. Una de las características más resaltantes en ellos, fue que "(...) usaron en esa década toda la tecnología de la que disponían, mientras que en Norteamérica, como respuesta al exceso, había una suerte de veda o complejo en usarla."(2)

1983 Y 1985: ESPACIOS PARA EL ENCUENTRO DEL NUEVO ARTE

En 1983, con una exhibición colectiva denominada "Autorretratos", se inició el proyecto "Espacio Alterno" de Luis Angel Duque. Este proyecto fue diseñado para describir las formas de expresión contemporáneas. Allí, Antonieta Sosa y Yeni y Nan dieron a conocer sus video-performances. Asimismo, Carlos Castillo, presentó "La Bandera". "Con esta obra, donde figuraba en video el tricolor nacional, valorizado como tótem y como tremolante objeto Dadá, se inicia la video-escultura en Venezuela y comienza nuestra era en las 'Formas abiertas' tecnológicas."(3)

Dos años después se realizó el Tercer Salón Nacional de Jóvenes Artistas en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, donde fueron premiados Leonor Arráiz y Yeni y Nan, entre otros.

1986: TRES VIDEOARTISTAS UNEN SUS TALENTOS

Años más tarde (1986), Nela Ochoa, Sammy Cucher (peruano) y Leonor Arráiz, artistas procedentes de la danza contemporánea, el teatro y las instalaciones multimedia respectivamente, se agruparon bajo el concepto de trabajar en forma interdisciplinaria como videoartistas. Cada uno ocuparía un cargo determinado y rotativo en la producción independiente de su colega. A ellos se integraban, en ocasiones, el músico y tecnólogo Miguel Angel Noya y el grupo 'Musika Automatika'.

Estos tres artistas hicieron varios video-creativos, los cuales representaron al país en la I y II Bienal de Video-Arte del Museo de Arte Moderno de Medellín (Colombia) en 1986 y 1988, respectivamente. Las piezas audiovisuales fueron "Que en Pez Descanse"(4) y "Topos" de Nela Ochoa, "Tratado de Estética" de Leonor Arráiz y "El Sueño de Eneas" de Sammy Cucher.

"Que en Pez Descanse" (1986) evoca al cristianismo y sus símbolos. "Este video, narra acertadamente la interpretación que el pueblo hace de los mandamientos religiosos: -'todo aquel que se baña en el mar durante el

viernes Santo, se convertirá en pescado'-."(5) Esto lo expresa Ochoa con la secuencia final, en la cual a una niña le sucede lo profetizado por desobedecer a la regla. Otra de las características de la obra, es el énfasis que le da a la gestualidad propia de los rituales cristianos.

Con "Topos" (1987) la autora nuevamente trabaja con la gestualidad. Ambientado en una sociedad ficticia que se desenvuelve entre escaleras mecánicas, estructuras arquitectónicas y desiertos, el video plantea la transformación de los individuos en autómatas mudos que deambulan desorientados en dichos espacios. Tiene además, un acentuado cromatismo que le da un estilo muy peculiar. "Cualquier interpretación de este video nos lleva a un terreno movedizo y confuso, entre la erosión de la naturaleza y el panorama High-Tech (...)".(6)

"Tratado de Estética" de Leonor Arráiz, narra las experiencias de tres mujeres que tienen en común el sentimiento de la nostalgia hacia lo masculino y hace una parodia de la cotidianidad femenina.

"San Joaquín es un Gesto"
Nela Ochoa
Video-creación

"Que en Pez Descanse"
Nela Ochoa
Video-creación

"Topos"
Nela Ochoa
Video-creación

Por su parte, Sammy Cucher con "El Sueño de Eneas" (1987) hace una versión de "La Eneida" de Virgilio. Lo erótico se hace patente junto al tema de la imposibilidad del amor. "Cucher se transfigura en un Eneas que como un oráculo, siente, sueña y percibe, en toda su dimensión, las pasiones del mundo contemporáneo."(7)

1987-1988: GENESIS DE LAS VIDEO-INSTALACIONES

Los años de 1987 y 1988 propiciaron el desarrollo de las instalaciones de video. Hecho que fue apoyado por la vuelta de los fundamentos del arte conceptual, que se convertía en una constante universal. "(...) esta nueva dimensión de la creatividad venezolana, (...) se desarrolló hacia las formas tridimensionales de la instalación, en ese 'límite incierto' que la aproxima a la escultura."(8) De aquí, la evolución de cinco artistas, que partían de los video-creativos y los video-performance , hacia lo que conocemos con el nombre de video-instalaciones.

Nela Ochoa con "Invernadero", estructura que le permitía al espectador entrar "(...) como a una especie de templo del conocimiento (...)"(9), le agrega contexto a su video "Topos", elaborado previamente.

Sammy Cucher realiza "La Rosa del Paracelso", instalación que consta de un televisor con la imagen de Adonis, que yace sobre una montaña de carbón, de la cual florecen rosas rojas. Escenificando así parte de la Mitología Griega. Mientras que Leonor Arráiz, crea su "Demo-lición - De-construcción".

A este grupo se le unen Antonieta Sosa con "Columna Horizontal" y "Columna Horizontal versión II" y Nan González con "Yo y el espacio". Con esta obra, la autora propone abiertamente el tema que marcará su estilo hasta nuestros días, a saber, la "(...) relación de la materia como un cuerpo temporal, y la del espacio, como un ente inmenso e intemporal, abierto al fluir del movimiento."(10)

Concretamente, en el año de 1988, aparece en escena un joven artista llamado José Antonio Hernández-Diez, cuyas creaciones se caracterizan por desarrollar un gran ingenio poético, aunado a una pulcra resolución tecnológica.

"Los sueños no duran más de cinco minutos", video-creación, fue expuesto por primera vez en la Galería de Arte Nacional. "El planteamiento

"La Rosa del Paracelso"
Sammy Cucher
Video-instalación / Video-escultura

estaba desarrollado con el método del psicoanálisis, por medio de una damisela pre-rafaelita y una banda de perros realengos caraqueños que se relacionaban oníricamente."(11)

Otra de sus más polémicas obras "Annabel Lee"(12), video-escultura, la expuso inicialmente en el Salón Arturo Michelena. En esta última, se puede ver un reducido monitor con la imagen de una mujer que agoniza; sobre éste, hay una gruesa capa de tierra que en su superficie tiene una pequeña lápida con flores. La obra es " (...) una elegía a Virginia Clemm, la esposa-niña de Edgar Allan Poe, fallecida muy prematuramente."(13)

1989: UNA COLECTIVA PRIVADA CAUSA REVUELO

Del 9 al 19 de febrero de 1989, en la Galería Sotavento, Sammy Cucher y José Antonio Hernández-Diez, exhiben dos obras cada uno. El primero llevó la "La Rosa del Paracelso", obra ya comentada, "El Espejo de Teseo" con la cual se "(...) estrenaba en nuestro país el circuito cerrado, que era activado por los espectadores, y el cual los integraba a la proposición."(14) Por su parte, Hernández-Diez, mostró al público sus video-esculturas "Annabel Lee" y "Houdini".

"Annabel Lee". José Antonio Hernández-Diez. Video-instalación / Video-escultura

Es propicio mencionar, la asistencia masiva del público y la gran cobertura de la exposición mencionada con anterioridad, por parte de la prensa venezolana. Del mismo modo, algunos coleccionistas de arte y corporaciones comenzaron a considerar la posibilidad de adquirir obras de este género.

Video-creaciones como "Mala Matiana " de Nela Ochoa, "Caribe" de Oscar Molinari, "Romance Barroco" de Leonor Arráiz y "El Proceso del Pensamiento" de Nan González, marcan el fin de una década y el inicio de otra.

1990: EXITOSA PROYECCION INTERNACIONAL DEL VIDEOARTE VENEZOLANO

Para el año de 1990 se dan varios acontecimientos importantes en el campo del videoarte a nivel nacional e internacional. Se unen a los artistas de video, colegas de otras disciplinas; se realizan diversas exposiciones y se obtienen reconocimientos en el extranjero. Oscar Molinari exhibe "InterMedios" en la Galería Astrid Paredes, una instalación donde se conjugaban imágenes fotográficas, cinematográficas y videográficas.

En septiembre, José Antonio Hernández-Diez es catalogado como uno de los artistas más destacados de la III Bienal de Video-Art del Museo de Arte Moderno de Medellín (Colombia), gracias a su video-creación, "Los sueños no duran más de cinco minutos".

En el mes de Octubre, en Caracas, el Museo de Artes Visuales Alejandro Otero (MAVAO) presentó "Construcción en abismo" de Rodolfo Graziano, obra multimedia innovadora, cuya música fue realizada por el compositor José Vinicio Adames y que contó también con la colaboración del coreógrafo Luis Viana.

Posteriormente (noviembre), el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas presentó una ambientación de video y fotografías de Oscar Molinari denominada "The Pool". En esta obra se mostraba una nadadora que acompañada por la composición musical de Alejandro Blanco Uribe "(...) evolucionaba, entre flores palpitantes, por el espacio líquido y metaforizado de la sala en una acción continua de gran temperatura cromática."(15)

Ese mismo año, se da a conocer la actual videoartista Diana López con un performance titulado "El vestido que me hicieron no me sirvió". La

"The Pool"
Oscar Molinari
Video-instalación

representación se llevó a cabo en la Sala Mendoza y aunque no utilizó el video, fue el inicio de su carrera artística.

En diciembre del '90, se dio en la Nueva Fundación Galería de Arte Nacional una colectiva llamada "Los 80. Panorama de las Artes Visuales en Venezuela". En esta exposición se le hizo un reconocimiento a los videoartistas venezolanos por su originalidad y esfuerzo. Además, se consideró al video como un aporte notable para el arte del país.

1991: LAS SALAS SE LLENAN DE NUEVOS VIDEOARTES

Al año siguiente, surgen "Video Escultura '91" y "Nuevas Cartografías y Cosmogonías", exposiciones que presentaron al público los trabajos más recientes de los ya mencionados Oscar Molinari , José Antonio Hernández-Diez, Nan González y Sammy Cucher.

También en 1991, se produce la exposición individual de J.A. Hernández-Diez, "San Guinefort y otras Devociones", en la Sala RG del Centro de Estudios Latinoamericanos Rómulo Gallegos (CELARG). El coleccionista Ignacio Oberto, señala en torno a la obra "San Guinefort": "(...)

que mitos y cultos paganos del medioevo se entremezclan con una concepción cristiana, para traernos esta leyenda (...)"(16).

Son también dignas de mención, otras obras realizadas este mismo año. De Nan González las video-instalaciones "Tiempo sobre cuerpos" y "El Vuelo del Cristal". "Sagrado Corazón Video", "Lavarás tus pecados", "Mano Poder", "El resplandor de la Santa Conjunción aleja los demonios", "In God We Trust" y "Dios en la casa de Dios", obras de José Antonio Hernández-Diez que se caracterizan por demostrar un sincretismo entre lo pagano y lo cristiano.

Ese mismo año, la escultora Sydia Reyes integra por primera vez el video a sus obras. En la Galería Astrid Paredes expuso una instalación que comprendía: cinco alcantarillas acostadas en fila llenas de agua y desperdicios. Estas se topaban con un muro de bloques de cemento que en su parte superior tenía un monitor con un video. El tema de esta obra era el caos de la ciudad. Las imágenes del televisor daban fe de ello con la presentación del dilema que tenía una pareja al no saber dónde vivir, si en la ciudad o bajo ésta, en una alcantarilla.

En el Museo de Artes Visuales Alejandro Otero, Reyes expuso para el mismo año, "Espejismos de los Tiempos". Instalación que constaba de una gigantesca alcantarilla colgante, a modo de alfombra mágica, que semejaba traspasar uno de los ventanales del museo. Bajo esta estructura había un monitor con imágenes propias de la cultura irakí. La obra formaba parte de una colectiva llamada "De las Mil y una Noche a la Tormenta del Desierto", exhibición inspirada en la Guerra del Golfo Pérsico.

Cabe destacar que la inclusión de la escultora Sydia Reyes en esta historiografía ejemplifica el uso del video en el arte como parte de una instalación. Este hecho es válido, pero no es una representación pura del videoarte.

1992: EL QUINTO CENTENARIO DEL DESCUBRIMIENTO DE AMERICA COMO FUENTE DE INSPIRACION

En 1992, la video-instalación "El Arbol de la Vida y de la Muerte" de Nela Ochoa desarrolló "(...)una nueva versión de la historia bíblica del origen de la humanidad en una atmósfera posnuclear."(17) La obra consistía en un manzano de metal que en uno de sus frutos contenía al video "Mala

Matiana".

Esta video-instalación, junto con la de Nan González "En Honor al Tiempo: Hora, Minuto, Segundo" y una de Hernández-Diez, participó en la Tercera Bienal de Guayana. Exposición realizada en el Museo de Arte Moderno Jesús Soto de Ciudad Bolívar.

Para el mes de julio, seis video-creaciones viajaron a Expo-Sevilla '92: "Los sueños no duran más de cinco minutos", "El proceso de un pensamiento", "Que en Pez Descanse", "El sueño de Eneas", "Romance Barroco" y "The Pool".

En el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber se pudo apreciar la obra "Vas p'al cielo y vas llorando" de José Antonio Hernández-Diez en el marco de la exposición "Barro de América". Esta colectiva se llevó a cabo con motivo del quinto centenario del descubrimiento de América. Posteriormente, la obra fue presentada en Bogotá en la exposición "Ante América".

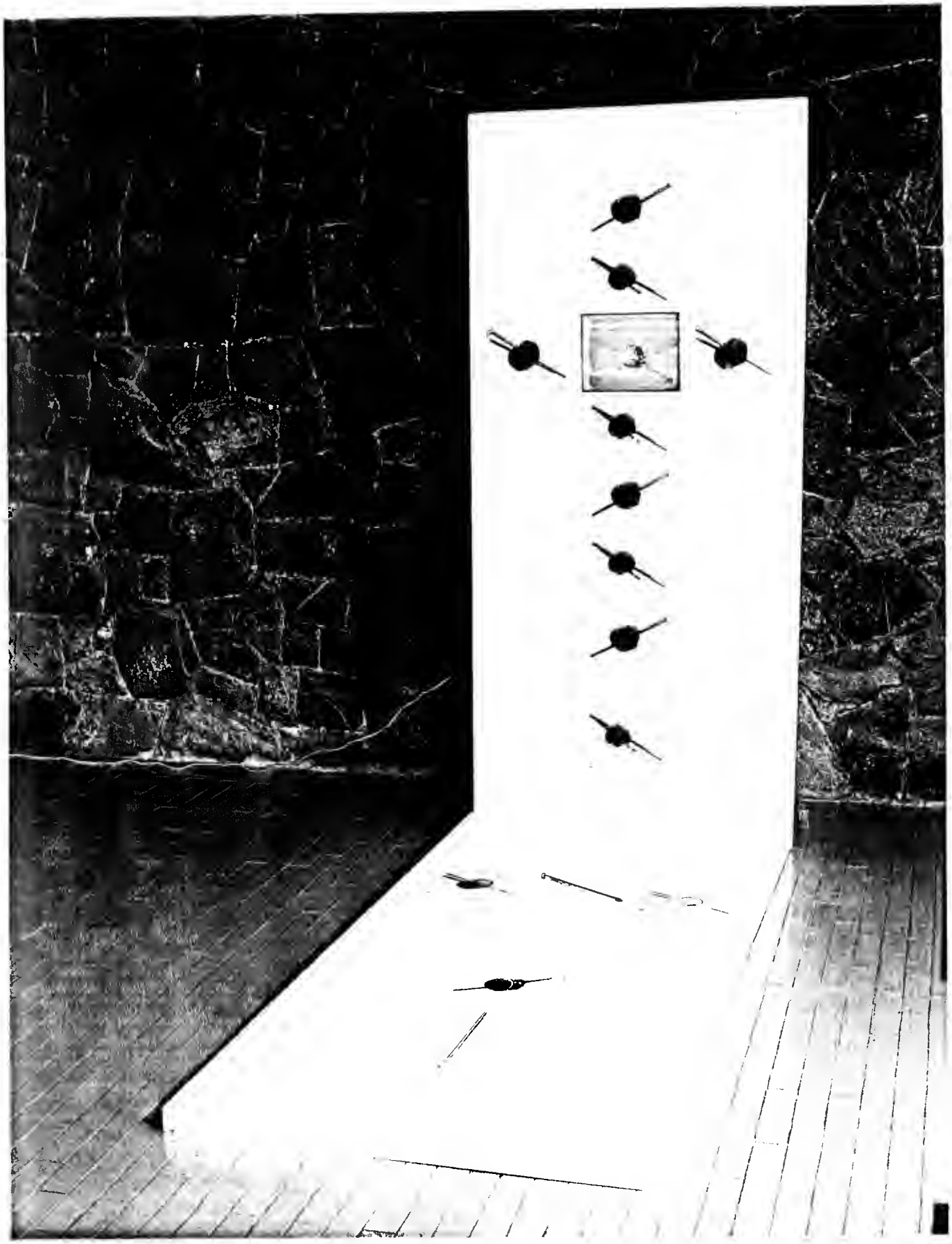
El Museo de Artes Visuales Alejandro Otero fue escenario de la obra

"Pajarera de Sombra" de Gabriela Gamboa. Este videoarte tocó el tema ecológico mundial.

A finales de año la Sala RG del CELARG presentó la colectiva "Feliz Accidente". En ella Nela Ochoa expuso la video-escultura "Video-Cruz 1492" inspirada también en el tema del descubrimiento de América. Esta pieza estaba formada por una cruz de madera que incluía en su centro un monitor con el video "Que en Pez Descanse".

Entre 1992 y 1993, se realizó la Primera Bienal Dimple en el Centro de Bellas Artes de Maracaibo (Salón IV) y en el Ateneo de Valencia (Salón III). En Maracaibo se estrenaron Pedro Morales y Emiliano Hernández con la video-instalación "Los Arnolfini" y el video-creativo "Die Verwamdlung" respectivamente. En Valencia exhibieron de nuevo sus obras J.A. Hernández-Diez ("Vas p'al cielo y vas llorando"), Nela Ochoa ("Video-Cruz 1492) y Nan González ("Naturaleza Muerta").

"Naturaleza Muerta". Nan González. Video-instalación / Video-escultura



1993: DIEZ HOMBRES, ONCE MUJERES Y ALGO MAS

En septiembre Nela Ochoa realizó su primera exposición individual, "Alter Altare", en la Sala RG. La video-instalación del mismo nombre resalta "(...) y puntualiza la relación entre lo orgánico y lo tecnológico, lo natural y lo artificial, para sugerir un nuevo imaginario de formas híbridas y experiencias que no pueden ser identificadas como pertenecientes a una o a otra."(18)

Esta vez, Ochoa utiliza los rayos X para mostrar lo más interno del cuerpo humano. Algunos consideran esta obra como el final de una línea comenzada con su primer video "San Joaquín es un Gesto". Las video-esculturas "Baños de Sangre" y "Rituales de Agua" formaron parte también de esta exposición, que luego se presentó en el Centro de Artes de Ciudad Bolívar.

Entre el 3 de octubre y el 21 de noviembre de 1993, en la Galería de Arte Nacional, se desarrolló la colectiva "CCS-10. Arte Venezolano Actual". En ella participaron diez artistas, todos del sexo masculino, entre los cuales se encontraban Sammy Cucher y José Antonio Hernández -Diez.

Posteriormente, en respuesta a "CCS-10", once mujeres exhibieron sus obras en el Museo de Artes Visuales Alejandro Otero bajo el nombre "Paralelo 11". Nan González estuvo presente con "Naturaleza Muerta" y "Entre Espinas".

Durante noviembre y diciembre se hizo en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber el "Primer Salón Pirelli". Exposición que acogió a jóvenes artistas venezolanos caracterizados por emplear diversas técnicas y estilos de una forma ingeniosa.

Diana López, quien en 1991 produjo "Escenas", presentó "Quescultura".(19) Video-creación que critica los patrones de comportamiento impuestos por la sociedad a través de una conversación entre un peluquero y su cliente. Igualmente estuvieron presentes Luis Astorga y Henrique Vera con sus video-creativos "Fanal" y "Caracas" respectivamente.

La Galería Leo Blasini fue la encargada de dar a conocer la exposición "El Deseo de Hacer Arte". Entre las obras más destacadas estuvo el video ecológico de Carlos Castillo.

1994: NUEVOS NOMBRES Y NUEVAS OBRAS

En 1994 Pedro Morales exhibió en la Fundación Polar y en el Museo de Arte Contemporáneo Sofía Imber (MACCSI), una video-instalación llamada "Corazón Sagrado" donde jugaba con imágenes digitalizadas por computadora. Más Tarde, también en el MACCSI y en la Galería D'Museo, expuso "Naturaleza Virtual". Obra inspirada en la temática ecológica.

Por su parte, Nan González llevó a cabo una exposición individual titulada "Códigos del Tiempo" en la Sala RG del CELARG. "Obertura 6 en N Mayor" (homenaje a Nam June Paik), "Oberturas 3 'y se Detuvo el Tiempo'" y "Time 1994" fueron las instalaciones mostradas. En el catálogo de la exposición, Zuleiva Vivas comentó en torno a la carrera artística de Nan: "Investigar, reflexionar y crear a partir de la imagen corporal, sus símbolos, la naturaleza, los cambios en la materia y las relaciones espacio-temporales han sido las premisas fundamentales en el desarrollo permanente de la obra de Nan González."(20)

En octubre del mismo año, se reunieron un grupo de jóvenes artistas para hacer una exposición de dibujo no convencional en el Museo de Artes

Visuales Alejandro Otero (MAVAO). Esta colectiva se denominó "Indice" y entre sus participantes estaban los videastas Diana López y Luis Poleo. Este último realizó una video-instalación ("Plasmagel") donde no "(...) utiliza como soporte el papel ni la madera, tampoco la piedra. La película Super 8, así como otros productos de las nuevas tecnologías como el video y el cibacrome, son los materiales que le sirven de matriz."(21)

Para este tiempo otra de las obras importantes de J.A. Hernández se expuso en la Galería Sandra Gering de Nueva York y en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. Se trató de la video-instalación "La Hermandad", "(...) una instalación de varias piezas interconectadas, las cuales trabajan simultáneamente como elementos independientes y como un todo, (...) consta de tres videos, acompañados de patinetas de chicharrón cada uno, presentados en una secuencia de tres estaciones."(22) El video de la primera estación, muestra una patineta friéndose en aceite; el segundo, la presenta ya frita rodando por una calle y el tercero, la revela siendo devorada por unos perros callejeros.

1995: IMPORTANTES LOGROS Y PROYECTOS

En Mayo de 1995 Sammy Cucher fue seleccionado para participar como representante de Venezuela en la XLVI Bienal de Venecia. El tema de esta bienal, que culminará en octubre del año en curso, es la "Identidad y Alteridad". Cucher lo aborda con "Dystopia", diez fotografías digitalizadas que realizó con la ayuda del norteamericano Anthony Aziz.

Un mes después se organiza en el Centro de Convenciones del Hotel Caracas Hilton la "4ta. Feria Iberoamericana del Arte (Fia '95)". Esta feria contó con la presencia de numerosos talentos jóvenes de Venezuela e Iberoamérica. Nan González expuso una video-instalación con la cual vuelve a tratar el tema de las manzanas. Podían verse en un monitor delante de una gran pared blanca, imágenes deformadas de un ser que comía manzanas. En el piso se encontraban varias hileras de la fruta que habían sido tratadas químicamente, a fin de inundar el espacio con su olor.

Otro evento importante fue la exposición "Una Visión del Arte Contemporáneo Venezolano. Colección Ignacio y Valentina Oberto" realizada en el MACCSI. En esta oportunidad el coleccionista presentó en la

Sala N° 5 varias piezas de videoarte: "Annabel Lee", "Sagrado Corazón Video" y "Los sueños no duran más de cinco minutos" de José Antonio Hernández-Diez. "Que en Pez Descanse", "Topos", "Mala Matiana" y "San Joaquín es un Gesto" de Nela Ochoa. "El Proceso del Pensamiento" de Nan González. "Escenas", "Quiero que me Quieras" y "Sache Chantel" de Diana López. "El Sueño de Eneas" de Sammy Cucher. "Tratado de Estética" y "Romance Barroco" de Leonor Arráiz. "The Pool Caribe" de Oscar Molinari y por último, "Homenaje a Ives Klein" (video-creación) de Antonieta Sosa.

En el mismo museo, específicamente en la Sala N° 16, Sydia Reyes expuso "Refugios". La temática central de este trabajo fue el problema de los niños de la calle, que la escultora trató mediante esculturas de hierro y otros materiales. Alcantarillas, calles deformadas, árboles, cajas de limpiabotas y una tubería de aguas negras dentro de la cual se encontraba un monitor con un video, transmitieron la inquietud de la artista ante dicha problemática.

La autora nos comentó acerca de este trabajo en entrevista realizada: "(...) yo quiero (...) en esta exposición, plantear de alguna forma a través del video que hice, la integración del mensaje en todo.

(...) La intención era llegar al colectivo sin perder la estética, sin perder el arte, pero que se entendiera a todos los niveles (...). De alguna forma es llamar un poco a la atención, de lo que está sucediendo (...), es así como un grito y es arte, de alguna forma el arte aunque sea te penetra en un poro, pero en ese poro que te penetra está trabajando el inconsciente, y en ese inconsciente es que creo yo que puedo hacer algo, (...) transmitir esa necesidad de reflexión (...)"(23)

Por otra parte, cabe destacar que Nela Ochoa en agosto del corriente viajó a Berlín (Alemania) y a Estados Unidos. Esta salida al exterior tuvo dos objetivos, mostrar algunos videoartes venezolanos y dar unas charlas sobre su desarrollo, tendencias y estilos.

Para el mes de septiembre el MACCSI llevará a cabo el "Segundo Salón Pirelli". En él se darán a conocer nuevos videoartistas: María Cristina Carbonell, Gabriela Rangel, Mailen García, Ricardo González y Javier Tellez. Intervendrán también otros videoartistas ya conocidos pero con trabajos que no incluirán video.

Actualmente, Sydia Reyes está elaborando un proyecto que piensa

exhibir para finales de éste año. Movida por la ecología y la preservación de la naturaleza tratará el tema de los árboles (urbanos y selváticos). Para ello la artista se valdrá del video y de sus tradicionales esculturas. En relación a esto comentó: "Todavía no sé si voy a integrar el video al tronco o cómo va a ser el proceso, pero va en esto y es una crítica a esa actitud de todos nosotros de no respetar la naturaleza."(24)

Para cerrar este breve recorrido por el videoarte venezolano, es propicio traer a colación un comentario que Nela Ochoa escribió en su artículo "Vivan las Diferencias": "En un país donde el mestizaje es predominante no tenemos por qué importar los problemas raciales y morales de otras latitudes. Antes bien, habría que preservar como un tesoro la amplitud, la diversidad, la mezcla, que es lo que nos distingue. Tenemos que celebrar la dificultad de clasificar y etiquetar nuestras obras, independientemente de que algunos 'críticos' no puedan encajarlas dentro de lo que ellos creen que son 'los parámetros internacionales del arte' o, peor aún, los parámetros de sus propios y mezquinos intereses."(25)

Finalmente, para facilitar la visualización y comprensión de la historiografía del videoarte venezolano planteada en esta investigación,

presentaremos un cuadro sinóptico. Este resumen señalará, a nuestro juicio, los momentos más resaltantes del videoarte en Venezuela. Hemos tomado como criterios para realizar esta síntesis los siguientes aspectos: personas que han impulsado el desarrollo del videoarte en el país, artistas nacionales que han brindado nuevos aportes tanto a nivel de concepto como a nivel de manejo de recursos, videoartistas que han tenido proyección internacional y exposiciones que han sido consideradas por los críticos como fundamentales dentro del arte contemporáneo.

ABREVIATURAS A EMPLEAR EN EL CUADRO SINOPTICO

MACC:	Museo de Arte Contemporáneo de Caracas
GAC:	Galería Adler Castillo
UCV:	Biblioteca de la Universidad Católica Andrés Bello
Salón A M:	Salón Arturo Michelena
GAN:	Galería de Arte Nacional
GS:	Galería Sotavento
RG:	Sala RG del Centro de Estudios Latinoamericanos Rómulo Gallegos
MAVAO:	Museo de Artes Visuales Alejandro Otero
MACCSI	Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber
GSG:	Galería Sandra Gering de Nueva York
CARS:	Centro de Arte Reina Sofía de Madrid
HILTON:	Centro de Convenciones del Hotel Caracas Hilton

CUADRO SINOPTICO DEL VIDEOARTE EN VENEZUELA

AÑO	AUTOR	TITULO DE LA OBRA	EXPOSICION	CARACTERISTICAS
1970	Margarita D' Amico	Imágenes del Futuro		Serie publicada en el periódico **El Nacional**. Inicios de la investigación y realización de videoarte en el país
1975	Nam June Paik Douglas Davis Antonio Muntadas Shigeko Kubota Régulo Pérez Napoleón Bravo Jacobo Borges Margarita D' Amico		Arte en Video (MACC)	Exposición colectiva. Contó con la participación de renombrados artistas extranjeros. Primeros venezolanos realizadores también integran la muestra. Es la primera vez que se aprecia el videoarte en el país.
1975	Les Levine		La alfombra mágica de Les Levine, videos y otras cosas. (GAC)	Primera vez que una galería privada abre sus puertas al videoarte. Sin embargo, no es producción Nacional sino extranjera.
1979	Diego Rísquez Carlos Zerpa	A propósito del hombre de maíz Yo soy la Patria	Muestra de Video del Primer Festival de Caracas. (UCV)	Ambos video-performances. Es la primera vez que se realizan video-performances por artistas venezolanos. Además, fueron las actuaciones más destacadas del festival.
1983	Antonieta Sosa Yeni y Nan Carlos Castillo		Autorretratos	En el marco de un proyecto llamado "Espacio Alterno", diseñado para describir las formas de expresión contemporáneas. Todas video-performances.
1986 1987	Nela Ochoa Sammy Cucher Leonor Arraiz	Que en pez descanse El sueño de Eneas Tratado de estética		Estos tres artistas se unen para realizar estas video-creaciones. Luego, seguiran juntos para elaborar otros tantos. Comienza la proyección internacional. Representan al país en la I y II Bienal de Medellín, Colombia.
1987 1988	Nela Ochoa Sammy Cucher Leonor Arraiz	Invernadero La Rosa del Paracelso Demo-lición - De-construcción		Años que propiciaron el desarrollo de las instalaciones de video. Artistas que vienen de los video-creativos y video-performances comienzan a realizar video-instalaciones.
1988	J. A. Hernández-Diez	Annabel Lee Los sueños no duran más de cinco minutos	(Salón A M) (GAN)	Aparece en escena este joven artista, cuyas creaciones se caracterizan por desarrollar un gran ingenio poético, aunado a una pulcra resolución tecnológica. La primera, video-escultura. La segunda, video-creación.
1989	J. A. Hernández-Diez Sammy Cucher	Annabel Lee Houdini La Rosa del Paracelso El Espejo de Teseo	(GS)	Primera vez que exponen en una galería privada videoartistas venezolanos.Con El Espejo de Teseo se estrena el circuito cerrado en el país. Esta exposición fue muy concurrida y despertó curiosidad en los medios y coleccionistas.

.../

AÑO	AUTOR	TITULO DE LA OBRA	EXPOSICION	CARACTERISTICAS
1990			Los 80. Panorama de las Artes Visuales en en Venezuela (GAN)	Exposición colectiva donde se reconoce la originalidad y esfuerzo de los videoartistas venezolanos. Además, se considera al video como un aporte notable para el arte contemporáneo.
1991	J. A. Hernández-Diez		San Guinefort y otras devociones (RG)	Primera exposición individual del artista donde expone una gran cantidad de obras, la mayoría instalaciones de video.
1992	J. A. Hernández-Diez Sammy Cucher Nela Ochoa Nan González Oscar Molinari Leonor Arraiz	Los sueños no duran más de cinco minutos El sueño de Eneas Que en pez descanse El proceso de un pensamiento The pool Romance barroco	Expo-Sevilla '92	Estas seis video-creaciones viajaron a la exposición de Sevilla.
1992				Este año se caracterizó por tener como fuente de inspiración para muchos artistas, el decubrimiento de América, debido a la celebración de su 5to. centenario.
1993	Nela Ochoa		Alter Altare (RG)	Primera exposición individual de la artista. Exhibe varias de sus obras ya mencionadas.
1993			CCS-10 (GAN) Paralelo 11 (MAVAO)	Exposiciones importantes para el arte contemporáneo venezolano. La primera, de diez hombres. La segunda, de once mujeres.
1993			Primer Salón Pirelli (MACCSI)	Reunión de jóvenes artistas venezolanos caracterizados por su creatividad e ingenio al emplear diversas técnicas y estilos.
1994	Nan González		Códigos del tiempo (RG)	Primera exposición individual de Nan González donde presenta las obras ya mencionadas y otras donde no utiliza el videoarte.
1994	J. A. Hernández-Diez	La Hermandad	(GSG) New York (CARS) Madrid	Video-instalación que se expone en el exterior, causando impacto. El artista se proyecta a grandes escalas fuera del país.
1995	Sammy Cucher	Dystopia	XLVI Bienal de Venecia	Representa a Venezuela en la bienal aunque no con videoarte
1995	Nan González		Feria Iberoamericana del Arte (Hilton)	Video-instalación donde vuelve a tratar el tema de las manzanas.
1995			Una Visión del Arte Contemporáneo Venezolano. Colección Igancio y Valentina Oberto (MACCSI)	Muestra de una colección privada extensa de videoarte. Acontecimiento importante para el arte contemporáneo venezolano. Se exhiben muchas de las video-creaciones y video-esculturas antes mencionadas y otras.

NOTAS Y REFERENCIAS

(1) OCHOA, Nela: "Vivan las diferencias". En el diario **El Universal** del 19 de Julio de 1995. Caracas. Cuerpo 4. Página 3.

(2) Ibid.

(3) DUQUE, Luis A. :"Video-Escultura '91". En el catálogo **CCS-10. Arte Venezolano Actual**. Octubre-noviembre, 1993. Fundación Galería de Arte Nacional. Caracas. Página 9.

(4) Video-creación que será analizado posteriormente a efectos de esta investigación.

(5) VIVAS, Zuleiva: "La Transparencia del Gesto". En el catálogo **Alter Altare**. Septiembre-octubre, 1993. Fundación CELARG. Caracas. Página 5.

(6) MUÑOZ y BACALAO, Boris y Mariana: **El Videoarte en Venezuela (1970-1992)**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Central de Venezuela. Caracas. 1992. Páginas 105-106.

(7) DUQUE, Luis A.: "Bienvenida La Hidra". En revista **Imagen. La Cultura Confrontada**. N° 100 -106. Agosto - septiembre - octubre, 1994. Caracas. Página 35.

(8) DUQUE, Luis A. :"Video-Escultura '91". En el catálogo **CCS-10.**

Arte Venezolano Actual. Op. cit. en (3). Página 10.

(9) VIVAS, Zuleiva: "La Transparencia del Gesto". En el catálogo **Alter Altare**. Op. cit. en (5). Página 2.

(10) MUÑOZ y BACALAO, Boris y Mariana. **El Videoarte en Venezuela (1970-1992)**. Op. cit en (6). Página 110.

(11) DUQUE, Luis A.: "San Guinefort y otras devociones". En el catálogo **José Antonio Hernández-Diez. San Guinefort y otras devociones.** 1991. Fundación CELARG. Caracas. Página 4.

(12) Video-escultura que será analizada posteriormente a efectos de esta investigación.

(13) DUQUE, Luis A.: "Bienvenida La Hidra". En revista **Imagen. La Cultura Confrontada**. Op. cit. en (7).

(14) DUQUE, Luis A.: "Video-Escultura '91". En el catálogo **CCS-10. Arte Venezolano Actual**. Op. cit. en (8).

(15) Ibid.

(16) OBERTO, Ignacio E.: "José Antonio Hernández-Diez: Una visión dionisíaca y ctónica de su obra". En el diario **El Universal** del 4 de Junio de 1995. Caracas. Cuerpo 4. Página 3.

(17) VIVAS, Zuleiva: "La Transparencia del Gesto". En el catálogo **Alter Altare**. Op. cit. en (9).

(18) CARDENAS, María Luz: "Altar es el Cuerpo". En el catálogo **Alter Altare**. Septiembre-octubre, 1993. Fundación CELARG. Caracas. Página 8.

(19) También para 1993 creó las video-creaciones "Quiero que me quieras" y "Sache Chantel".

(20) VIVAS, Zuleiva. En el catálogo **Códigos del Tiempo**. Junio-julio, 1994. Fundación CELARG. Caracas. Página 1.

(21) SIERRA, Eliseo. En el catálogo **Indice**. Octubre, 1994. Fundación MAVAO. Caracas. Página 8.

(22) OBERTO, Ignacio E.: "José Antonio Hernández-Diez: Una visión dionisíaca y ctónica de su obra". Op. cit. en (16).

(23) REYES, Sydia. En entrevista realizada por las investigadoras el 23 de agosto de 1995. Caracas.

(24) Ibid.

(25) OCHOA, Nela: "Vivan las diferencias". En el diario **El Universal** del 19 de Julio de 1995. Op. cit en (1) y (2).

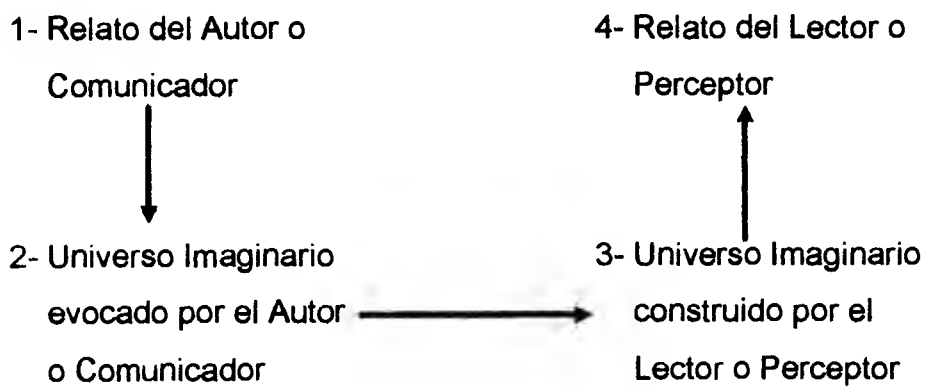
CAPITULO V: ANALISIS DE DOS VIDEOARTES VENEZOLANOS

"La razón se funda en las pruebas
que soportan nuestros sentidos."
(M. Shelley
en **Frases Célebres de Hombres Célebres**, 1964)

V.1. CUESTIONES DE METODO

Nuestro objetivo es demostrar que el videoarte es una forma de expresión de la posmodernidad. Para alcanzarlo nos inspiraremos en el siguiente recorrido de percepción que plantea Tzvetan Todorov(1), a fin de elaborar un esquema propio que nos permita analizar las obras de dos videoartistas y la percepción que el público tiene de ellas.

Esquema de Tzvetan Todorov:



Nuestro esquema:

1- Autor o Comunicador
y su obra

↓

2- El mensaje sugerido
por la obra del Autor
o Comunicador

→

3- Universo Imaginario
construido por el
Público o Perceptor

Desde el 20 de junio al 27 de agosto de este año, se realizó en el Museo de Arte Contemporáneo Sofía Imber (MACCSI) la exposición "Una Visión del Arte Contemporáneo. Colección Ignacio y Valentina Oberto". En la Sala Número Cinco del MACCSI se encontraba un grupo importante de videoartes venezolanos(2). Estas obras nunca antes se habían expuesto simultáneamente en un museo, de aquí el hecho de considerar la oportunidad como única e idónea para recaudar las apreciaciones de algunos perceptores.

Como herramienta de recolección de datos, utilizamos una encuesta con preguntas en su mayoría cerradas(3). Consideramos que ésta era la mejor opción, porque nos permitiría reunir una gran cantidad de información en corto tiempo e inmediatamente después del momento de la

contemplación artística.

Asimismo, pensamos que encuestar a cien (100) individuos es conveniente en términos estadísticos, por carecer de datos que nos indiquen el número de personas exactas que asistieron a la Sala Número Cinco durante la exposición. Además, al realizar las primeras cincuenta (50) encuestas encontramos una tendencia definida en los resultados, que se mantuvo al completar las cien.

Elaboramos las preguntas de la encuesta en base a tres puntos que consideramos importantes:

1) Las categorías estéticas planteadas por el estudioso de arte Conde De Listowel, quien se basa en K. Groos para definir lo bello, lo feo y lo trágico. Entendiendo lo primero como "(...) todo aquello que nos brinda inmediato placer sensorial, goce al ojo y al oído, en la apariencia estética."(4) Lo segundo como "(...) cualquier cosa que sea definitivamente desagradable para los más altos sentidos en la apariencia estética."(5) Y lo tercero como "(...) la pena suscitada por las emociones de dolor y miedo (...)"(6)

Como última categoría, tomamos lo cómico según J. Sully, quien lo ubica en dos teorías históricas principales, "(...) la (...) de la degradación o de la superioridad personal (...) según la cual lo ridículo consiste en la disminución de alguna persona de interés poseedora de dignidad bajo circunstancias que no exciten ninguna otra emoción fuerte; y la (...) de la incongruencia (...) según la cual lo cómico reside en la súbita frustración de una actitud expectante, no son en modo alguno exclusivas, pues ni una ni otra logran abarcar el campo entero de lo risible."(7)

2) Las siguientes características de la posmodernidad: "(...) tiene como base fundamental la diversificación y la diversidad (...) es ironía, parodia, humor, entretenimiento."(8)

3) Las características del videoarte (ver capítulo III).

Dividimos la encuesta en cuatro partes, la primera tenía el fin de conocer las características generales del público a estudiar, concretamente el sexo, la edad, el grado de instrucción y la profesión. La segunda pretendía conocer la percepción del público sobre el arte de nuestros días y concretamente, acerca del videoarte. La tercera buscaba información

referente a las video-esculturas y la cuarta, sobre las video-creaciones expuestas. A continuación las preguntas de la encuesta con sus respectivos objetivos:

PARTE I:

1) Considera que el arte de nuestros días es:

Bello___ Trágico___ Cómico___ Feo___

Ninguna de éstas___ Todas las anteriores ___ Otro ___

*Con esta pregunta se pretendía conocer cómo es catalogado el arte contemporáneo, a fin de introducir al encuestado en el tema del videoarte.

2) Piensa que la inserción del video en el arte es algo:

Novedoso___ Acertado___ Extraño___ Necesario___

Que se veía venir___ Otros___

*A través de esta interrogación se buscaba averiguar qué tan ajeno era el videoarte al público y además, cómo veían estas personas la introducción de esta tecnología en el arte.

3) ¿Ha escuchado alguna vez el término videoarte?:(caso negativo pasar a pregunta N° 5) Si___ No___

4) A su juicio, ¿cuál de estas frases se acerca más a una posible definición de videoarte?:

a)La máxima expresión de la relación arte-tecnología ___

b)La utilización del video en el arte ___

c)Un medio de expresión artístico como cualquier otro ___

d)Ninguna de las anteriores ___

*Por medio de estas dos preguntas se procuraba saber si la gente conocía o no el término videoarte y cómo lo conceptualizaba, para sondear cómo ha sido la difusión de este arte entre un grupo de personas escogidas al azar.

PARTE II:

5) ¿Observó Ud. las obras "Sagrado Corazón Video" o "Annabel Lee"?

Si___ No___

En caso afirmativo, cuál_____

*Esta interrogación serviría para conocer si las video-esculturas expuestas

en la sala llamaban o no la atención del público. A su vez, también sería útil para detectar cuál de las obras era la más atractiva, a fin de averiguar cuál de éstas sería analizada posteriormente.

6) ¿Qué le llamó más la atención de ésta? (puede señalar más de una opción)

a) Su tamaño___

b)El monitor con la imagen (del corazón o la mujer)___

c)La unión entre el video y (la cruz de acrílico o la pecera con tierra)___

d) La (cruz de acrílico o pecera con tierra)___

e) Otros ___

*Esta pregunta se realizaría para notar las características físicas de la obra que causaron mayor impacto en el público, a fin de observar si la presentación del concepto planteada por el autor se capta de una forma integral, fragmentada o variada.

7) ¿Qué le transmite a Ud. el autor con esa obra?(puede seleccionar más de una opción)

Pesimismo___ Odio___ Ironía___ Humor___ Angustia___

No sabe___ Otros___

*Con esta interrogación se pretendía conocer qué sensación generaba la obra en el público, para saber si existía una tendencia definida en cuanto a la percepción de la pieza.

8) ¿Piensa que "Sagrado Corazón" o "Annabel Lee" es una obra de arte?

Si___ No___ Por qué_____...

*Esta pregunta se formuló con el fin de averiguar si el público considera a estas video-esculturas como obras de arte, tomando en cuenta que es un arte distinto al tradicional.

9) ¿Dentro de cuál de estas categorías la ubicaría? (puede seleccionar más de una opción)

Escultura___ Video___ Pintura___ Otras___

*Con esta interrogación se pretendía saber si el perceptor capta el concepto de video-escultura y además, conocer si éste lo denomina por el mismo

nombre que los expertos le han dado.

PARTE III:

10) ¿Vió Ud. alguno de los videos ubicados en la estructura central?

Si___ No___

En caso afirmativo, cuál_____

*Esta pregunta tiene la misma finalidad que la n°5 de la parte II, pero aplicada a las video-creaciones expuestas.

11) ¿Piensa que sus imágenes tienen algún significado?

Sí___ No___

*Con esta interrogación se buscaba conocer si los perceptores le ven algún sentido a las imágenes de la obra, para saber qué nivel de comprensión tiene la pieza en un público escogido al azar.

12) ¿Qué le transmite a Ud. el autor con esa obra?(puede seleccionar más de una opción)

Pesimismo___ Odio___ Ironía___ Humor___ Angustia___

No sabe___ Otros___

*La finalidad de esta pregunta es la misma que la de la n° 7 de la parte II, pero aplicada a la video-creación.

13) ¿Para Ud. ese video es arte?

Sí___ No___ Por qué _____

*De igual forma que la pregunta n° 10 de la parte II, ésta pretende averiguar si el público considera a estas video-creaciones como obras de arte, tomando en cuenta que es un arte distinto al tradicional.

A efectos de esta investigación clasificamos las edades en dos categorías: personas que pertenecen a la "Generación X" e individuos que no forman parte de ella. Esta fue la única característica que relacionamos con algunas de las preguntas de la encuesta, porque en la presente investigación se plantea el estudio de un momento histórico, hecho que nos induce a buscar respuestas que reflejen diferencias generacionales.

Asimismo, con respecto a la profesión se hizo una separación entre estudiantes, profesionales universitarios y técnicos, los que no tienen profesión y otras personas que ocupan el campo laboral. Cabe destacar que de una forma preliminar, vinculamos también esta característica con varias preguntas de la encuesta, obteniendo resultados que no aportaban innovación alguna al trabajo.

Para complementar el análisis juzgamos conveniente realizar una entrevista en profundidad a una selección de entrevistados (14), la cual se hizo al azar entre los asistentes a la Sala Número Cinco del MACCSI(9). En nuestra búsqueda de información cualitativa planteamos tres preguntas abiertas(10) con el fin de que cada persona opinara libremente:

1) ¿Qué sintió Ud. al enfrentarse a las obras de la exposición que tienen video?

*Con esta pregunta se pretendía conocer cuál era la percepción general de los individuos entrevistados acerca de los videoartes.

2) ¿Considera Ud. que estas piezas se pueden catalogar como obras

de arte?

*Así como en las dos preguntas de la encuesta que contenían esta interrogante, lo anterior se formuló con el fin de averiguar si el público considera a las piezas en general como obras de arte, tomando en cuenta que es un arte distinto al tradicional.

3) ¿Piensa Ud. que estas obras son un reflejo de los tiempos que vivimos?

*Esta interrogación pretendía saber si las opiniones de los perceptores podían respaldar el gran objetivo de esta investigación.

Los resultados de las encuestas se presentarán en unas tablas con sus respectivos gráficos, a fin de facilitar su interpretación. Y para ello haremos uso de la llamada "estadística descriptiva": Por su parte, se expondrán, a modo de reportaje, las ideas más interesantes de las entrevistas. Todo esto para revelar las apreciaciones del público sobre las obras de video a estudiar.

Los videoartes que escogimos para analizar fueron los más atractivos para el público según los resultados de la encuesta (ver parte V.2). Entre las video-esculturas impactó más "Annabel Lee" de José Antonio Hernández-Diez y entre las video-creaciones, "Que en Pez Descanse" de Nela Ochoa.

Comenzaremos el análisis de dichas creaciones examinando brevemente la vida de los artistas. Luego estudiaremos la relación entre estos y la obra seleccionada, a fin de conocer lo que buscan transmitir con ellas.

Posteriormente, como investigadoras de videoarte llevaremos a cabo un análisis en el cual plantearemos el estudio de las obras en cuestión en cuanto a su forma y fondo (contenido), partiendo del mensaje que los artistas buscan comunicar. Consideramos que ésta es la mejor manera de llevar a cabo el análisis puesto que no es suficiente estudiar sólo la forma o el fondo, ya que tanto la manera de seducir al espectador como "(...) la apropiación del sentido dependen de unas formas materiales, investidas de una función *expresiva* (...)".(11) Es decir, el significado está condicionado por la forma y a su vez, obedece a una interpretación personal.

Por último haremos una confrontación entre las partes de nuestro análisis (ver nuestro esquema de análisis) relacionándolas de la siguiente manera:

1) El mensaje de las obras desde el punto de vista del autor y nuestra apreciación sobre ello.

2) El mensaje de las obras desde el punto de vista del autor y lo percibido por el público.

3) Nuestro análisis de las obras y lo percibido por el público.

V.2. EL ANALISIS

V.2.1. EL AUTOR Y SU OBRA

- **JOSE ANTONIO HERNANDEZ-DIEZ Y SU OBRA "ANNABEL LEE"**

"Comenzó desbaratándolo todo: juguetes, artefactos, cámaras. Después fue la fotografía. De la imagen estática pasó al video; del video al video-arte, y de éste último a la video-instalación. Todo rápido, tan fugaz, que ni tiempo le dio para asimilar su propio proceso. Tal vez sería lo de menos, porque - según sus propias palabras - para poder sobrevivir en esta época es prioritario aprender a adaptarse." (12)

José Antonio Hernández-Diez nació el 26 de abril de 1964 en Caracas, Venezuela. "Pertenece a una generación que creció y aprendió a reflexionar con la TV como parte del domus familiar."(13) Estudió en el Centro de Formación Cinematográfica de Caracas. "Devoto de los medios electrónicos (video) y mecánicos (cinematografía) de la imagen, los ha hecho suyos como elementos de expresión."(14)

En 1986 participó con unas fotografías en una colectiva llamada "El eterno arte del maquillaje" en la Galería Los Espacios Cálidos del Ateneo de Caracas. Dos años más tarde, presenta su primer video-creativo "Los sueños no duran más de cinco minutos" en la sección de "Expresiones Libres" del Salón Nacional de Artes Plásticas que se llevó a cabo en la Galería de Arte Nacional. "Con esta obra, que obtuvo uno de los premios que otorgó el jurado, se iniciaba en la escena pública José Antonio Hernández-Diez, la más inusitada inventiva del arte venezolano de la última década, quien ha exhibido desde entonces, una brillante serie de obras tecnológicas, presentadas como esculturas."(15)

Al referirnos al proceso creativo del joven artista, es importante señalar un comentario del curador Luis Angel Duque, quien estuvo trabajando a su lado por varios años: "(...) todas las obras de Hernández-Diez tienen un trabajo de intuición, yo creo que él (...) maneja estrictamente un código creativo que no tiene que ver con drogas, ni con inspiración, pero sí con una intuición muy grande que él tiene, pareciera que algo lo visita porque de un sólo chispazo tiene la obra conceptualizada y a la vez visualizada e inclusive objetualizada, él ya sabe como va a ser el objeto." (16)

Inspirado en el poema "Annabel Lee" del escritor norteamericano Edgar Allan Poe, Hernández-Diez creó y presentó en 1988, su primera video-escultura homónima a la composición poética, en el XLVI Salón Arturo Michelena (Valencia). Cabe destacar que esta ha sido la única vez que el videoartista ha montado la obra con sus propias manos.

Este poema describe la historia de Virginia Clemm, la joven esposa de Poe que contrajo nupcias con él cuando apenas era una niña de catorce años. Ella, quien además de ser su esposa era su prima murió cuando apenas contaba veinticinco años. El tema de esta obra es el poder que tiene el amor para superar todos los obstáculos, incluso el de la muerte.

Por su parte, José Antonio Hernández-Diez, hace una elegía a Virginia Clemm con su videoarte. "La pantalla del monitor enmascarada por el elemento tierra siluetea a la enterrada viva, en un encuadre similar al Cristo muerto, 1521, de Hans Holbein (1497-1543). Esta, olvidada por todos bajo la lápida de un cementerio anónimo, evoluciona claustrofóbicamente en un trance convulso e incesante." (17)

Luis Angel Duque opina que el artista logró representar el poema de

una manera genial, con la video-escultura. En la composición poética "(...) hablan de un término, que es la gran intuición que tuvo él, que es la envidia seráfica. En el texto dice, los ángeles en el cielo envidiaban el amor que tenían el narrador del poema y Annabel Lee y por envidia seráfica mataron a la pobre muchacha y por eso ella está en su sepulcro junto al mar sonoro."(18)

Con respecto a las intenciones de este videoartista al realizar sus obras, él mismo comenta: "A mí me gusta trabajar con el público, y mi relación con él se da desde el primer momento. Jamás he realizado una obra por el simple placer de hacerla, la idea original siempre ha estado supeditada al momento de la exhibición, a ese contacto directo con el espectador. (...) Busco la dualidad entre lo violento y lo plácido, porque en parte es mi experiencia personal, puedo pasar de un estado violento a uno plácido sin muchas dificultades, esa dualidad está presente en mí y, en ese caso, mi obra es mi retrato." (19)

La crítica extranjera también ha comentado el trabajo de este joven videoartista venezolano. Dan Camaron en **Art & Auction** afirma: "Con la obra de Hernández-Diez, uno puede detectar los comienzos de la respuesta de la generación MTV a ciertos clichés del arte latinoamericano,

especialmente aquellos relacionados con la religión y la muerte. Al vincular la tecnología con las influencias paganas del catolicismo, Hernández-Diez consigue un intenso diálogo entre el modo crítico moderno y uno de los instintos más primordiales del género humano - esto es, el fútil intento de evitar la muerte." (20)

❑ NELA OCHOA Y SU OBRA "QUE EN PEZ DESCANSE"

"(...) se expresa artísticamente a partir de una introspección corporal profunda. Conocer su cuerpo, desde el más mínimo movimiento, estudiar los gestos y sus consecuencias, hasta revisarlo microscópicamente le obsesionan desde hace tiempo."(21)

Nela Ochoa nació el 22 de marzo de 1953 en Caracas, Venezuela. Con respecto a su generación comentó en una oportunidad: "(...) pienso (...) que somos hijos de la televisión, todos (de mi generación y más jóvenes) tenemos una marcada influencia no sólo de lo que expresa (...) sino también del objeto televisor (...)."(22)

Estudió danza contemporánea en la Academia Reencontres

Internationales de Danse Contempoiraire en París, Francia. También realizó estudios de pintura en la Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas en Caracas.

La razón que la motivó a utilizar el video nace de una necesidad: "Estudiando danza contemporánea me di cuenta de que para expresar muchas cosas que quería trabajar, la distancia del público al escenario me limitaba muchas de mis preocupaciones estéticas y conceptuales. En cuanto al gesto, no se prestaban para montarlas como coreografías sino a verlas de cerca, a verlas en video, de ahí la necesidad de empezar a utilizar el video (...)." (23)

Su primera video-creación la realizó cuando residía en Francia (1985). "Los gestos heredados de la religión, la tradición popular, la expresión convencional de cada grupo social, de cada cultura, son procesados o traducidos al escenario para acercarse al micro y macrocosmos del ser humano. En (...) **San Joaquín es un gesto** aparece la necesidad de descontextualizar elementos gestuales propios de una cultura, las vendedoras de "panelas" en una autopista de Venezuela, dentro de una paisaje helado y atemporal." (24)

Para Nela Ochoa el videoarte es a "nivel conceptual antes que nada una respuesta obvia del artista a una tecnología que no es cualquier máquina, sino una máquina espejo. Lo que un artista pueda hacer a nivel expresivo con la apropiación e incorporación de este instrumento, tan peculiar, ya depende del artista." (25) Con respecto a lo que busca lograr con sus obras en el espectador, ha comentado en varias ocasiones que intenta provocar una reflexión y un impacto en él.

Ya en Caracas realiza su segunda video-creación, "Que en Pez Descanse" (1986). Con respecto a lo que la motivó a realizar esta obra señaló: "Estaba investigando el tema de los gestos y ritos católicos desde la perspectiva venezolana, muy diferente a la francesa (donde vivía en esos momentos). Siempre me fascinó esa creencia popular que oía de pequeña: 'el que se baña el Viernes Santo se convierte en pescado'. Me puse a juntar todo ese material y cuando llegué a Caracas unos meses más tarde decidí realizarlo."(26)

Luis Angel Duque narra la historia de la obra: "(...) hay una cadena de imágenes (...) que empiezan por la iglesia y terminan en paisaje (...) es como la reconstrucción de la niña que se vuelve pescado. Todo eso se logra a

través de una cadena de gestos que es lo más importante de la película (...) que empieza con los niños persignándose doble y termina con el gesto más terrible de la cristiandad, la flagelación de un grupo de personas. (...) en esta obra hay un catálogo de gestos primarios, sobre todo es obvia la influencia de la impronta que dejaron los españoles en nosotros, un poco el malditismo que nos dejaron, esa conquista tan forzada."(27)

Según la autora esta realización tiene partes autobiográficas ya que representan de alguna u otra forma experiencias de su infancia. "(...) viví fuera del país muchos años, y quizás, ahora que lo pienso coinciden las edades de la niña protagonista (mi hija) con la edad en la que me fui de Venezuela. Quizás por eso la historia gira alrededor de la niña, pero a esto se agrega todo lo que adquirí después, lo investigado."(28)

A efectos de esta investigación hemos decidido exponer la explicación de "Que en Pez Descanse" en palabras de la propia videoartista:

- "El pez es un símbolo muy antiguo de la religión católica y evidentemente que se conectaba con el video que estaba haciendo. La imagen de la comunión del pez sabía que era muy fuerte y que traería

problemas (desde la grabación hasta el público). Estas imágenes vienen del inconsciente ya mezcladas y de una manera que yo no puedo descifrar completamente, igual las uso y dejo abierta las posibles lecturas que ellas sugieren.

- El gesto de la doble persignación fue creado por mí para la coreografía "1492" (que gira alrededor del mismo tema). Por otro lado, he visto a los bailadores de salsa (brava) como se persignan con una sola mano al ritmo de la música, era cosa de agregarle el otro brazo para que se convirtiera en lo que es.

- La niña se convierte en pez porque se bañó en el mar un Viernes Santo. Pero si se fijan bien en que la mujer que sale del agua hace el mismo gesto que la niña para limpiarse los pies y calzarse entenderán que hay otras lecturas, desde la línea que cuenta la creencia, hasta las que se derivan de las distintas lecturas: el símbolo del pez-religión, la condición evolutiva del feto y miles de otras que la gente puede crear.

- Con las partes del video que son en blanco y negro trato de lograr un cambio de tiempos utilizando el recurso. Primero cuando la mujer y la

niña (disolvencia) se limpian los pies. Segundo cuando la niña sale de su espacio casa (varias veces).

- Trato de hacer con esta obra un inventario de muchos gestos, ritos y creencias que rodearon mi infancia y que son muy típicos de aquí, quizás como una manera de preservarlos o compartirlos con otros.

- Tiene una lectura fácil y otras más difíciles, más sutiles, que escapan a la primera visteada, exigen la amplitud y sensibilidad que exige el arte".(29)

V.2.2. LAS OBRAS

❑ ANNABEL LEE

Estudiaremos por separado la forma y el fondo (contenido) de la obra de José Antonio Hernández-Diez, para poder entender en detalle los planteamientos de estilo y concepto. Luego analizaremos la pieza(30) como una unidad (forma-fondo) a fin de darle una lectura general.

La obra está compuesta por varios materiales dispuestos de la siguiente manera: dentro de una caja de madera y vidrio de 60 x 40 x 40 cms. se encuentra en su parte inferior, un monitor que transmite la imagen de una joven que yace sobre unas sábanas blancas moviéndose violentamente de lado a lado; el monitor se halla rodeado por una gruesa capa de tierra que se extiende hacia la parte superior de la caja, formando una superficie plana en la cual hay unas flores y una lápida en miniatura en cuya inscripción se lee "Annabel Lee".

Esta video-escultura sugiere a simple vista la imagen de una mujer que está enterrada viva. La obra incluye además una composición musical

elaborada por el mismo artista y un colaborador. Dicha pieza se compone básicamente de sonidos provenientes de un sintetizador.

Para estudiar el planteamiento de la obra, tomaremos el poema de Edgar Allan Poe como punto de partida, ya que según lo anteriormente expuesto "Annabel Lee" es una evocación de la figura literaria.

ANNABEL LEE

"Sucedió hace muchos, muchos años,
en un reino junto al mar.
Allí vivía una doncella conocida
por el nombre de Annabel Lee;
y esa doncella no vivía con otro pensamiento
que el de amarme y que yo la amara.

Yo era un chiquillo y ella una chiquilla
en aquel reino junto al mar:
Pero nos amábamos con un amor que era más que amor -
mi Annabel Lee y yo -.
Con un amor que los alados serafines del cielo
nos tenían envidia.

Y éste fue el motivo por el que, hace mucho tiempo,
en aquel reino junto al mar,
un viento llegó desde una nube, helando

a mi hermosa Annabel Lee;
entonces vino aquel hidalgo pariente suyo
y la apartó de mi lado,
para encerrarla en un sepulcro
en aquel reino junto al mar.

Los ángeles que no eran tan felices en el cielo,
nos tenían envidia
- ¡Sí! - éste fue el motivo (como toda la gente sabe,
en aquel reino junto al mar)
para que el viento viniera por la noche desde la nube,
helando y matando mi Annabel Lee.

Pero nuestro amor era mucho más fuerte que el amor
de aquellos que eran más viejos que nosotros
- de muchos que sabían más que nosotros -
y ni siquiera los ángeles allá arriba en el cielo,
ni los demonios en las profundidades del mar,
podrán nunca separar mi alma del alma
de la hermosa Annabel Lee.

Jamás brilla la luna sin que yo sueñe
con la hermosa Annabel Lee;
jamás salen las estrellas sin que yo sienta los brillantes ojos
de la hermosa Annabel Lee;
y así, durante toda la noche, permanezco tendido al lado
de mi querida, mi querida, mi vida y mi esposa,

allá en el sepulcro junto al mar
en su tumba junto al mar sonoro." (31)

A nuestro juicio, en este poema se refleja la angustia, la impotencia, el dolor y la tristeza que puede sentir un hombre que pierde a su amada esposa súbitamente. Asimismo, se evidencia la envidia que puede llegar a sentir cualquier ser al presenciar el gran amor de una pareja.

Consideramos que José Antonio Hernández-Diez representa en su obra, con mucho ingenio, lo anteriormente señalado. La frase *"(...) una doncella conocida / por el nombre de Annabel Lee (...)"* se plasma en la lápida en miniatura, cuyo epígrafe indica: Annabel Lee. Además, el título de la video-escultura tiene el mismo nombre que el poema.

Otras palabras que vemos evocadas en la pieza son *"(...) para encerrarla en un sepulcro (...)"*. Sin duda alguna, al observar la imagen de la mujer en su cripta de video, sepultada en tierra, inmediatamente provoca una sensación de encierro y de angustia.

Y finalmente, *"(...) nunca separar mi alma del alma / de la hermosa Annabel Lee (...)"* se sugiere en la catalepsia de la joven dama que agoniza

cíclicamente al compás de la enigmática música.

Como unidad de forma y contenido la obra de Hernández-Diez genera, a nuestro parecer, una angustia terrible que no sería igual si se le cambiara algún elemento de su composición. El hecho de poder contemplar el tortuoso sueño perpetuo de Annabel Lee a través del monitor, demuestra que este videoarte brinda la posibilidad de mostrar imágenes que cualquiera ha podido imaginar y quizás muy pocos o ninguno ha tenido la oportunidad de materializar.

Pensamos que esta obra es un signo de la posmodernidad, primero porque utiliza como herramienta creativa una tecnología propia de nuestros días, a saber, el video. Segundo porque evoca algunas de las características de la "Generación X" (ver parte I.3) y por último, porque su imagen evidencia "(...) collage, intertextualidad, pluralidad de discursos, de elementos, de materiales (...)"(32) todos estos, rasgos distintivos de la época en cuestión.

❑ QUE EN PEZ DESCANSE

Esta video-creación (33) se desarrolla entre el pasado y el presente de un Viernes Santo, en un paraje desértico que colinda con un pueblo. En ella se narra la historia de una joven que recuerda distorsionadamente ritos, gestos y dogmas del cristianismo que conoció en su infancia, haciendo especial énfasis en la creencia popular que sostenía que cualquier persona que se bañara un Viernes Santo en el mar se convertiría en pescado. El relato se presenta de una forma sombría que crea un ambiente misterioso a lo largo de toda la pieza.

"Que en Pez Descanse" muestra un grupo de enigmáticos personajes que siempre visten de blanco y negro. Estos individuos simbolizan a los buenos y abnegados católicos que cumplen a cabalidad todos los sacramentos propuestos por su religión. Es importante destacar la presencia de una niña que durante toda la historia se observa ajena a toda esa lúgubre y sacra realidad. Ella viste ropas de colores y es la única que hace caso omiso de la creencia popular.

La autora, influenciada por sus estudios de danza contemporánea,

demuestra en este audiovisual un destacado trabajo gestual y coreográfico. Esto se ve reforzado por el tétrico maquillaje que llevan los creyentes.

Cabe destacar el papel protagónico que tiene la música interpretada por el grupo Musika Automática. La melodía marca el ritmo de la obra y crea una sensación de angustia y misterio que mantiene al público a la expectativa.

Nela Ochoa utiliza efectos propios del lenguaje audiovisual (disolvencias - efecto en el cual se pasa de un plano a otro por la superposición de las imágenes -, solarizaciones - efecto por el cual la imagen da la impresión de ser el negativo de una fotografía - y mutaciones entre el blanco y negro y el color) para denotar los cambios de tiempo y espacio de la niña.

Finalmente, comprobaremos lo antes mencionado por medio del análisis de forma y fondo de los planos que mejor evidenciaron, a nuestro parecer, el carácter simbólico, lúgubre y gestual de esta video-creación.

"Que en Pez Descanse" cuenta con setenta y tres (73) planos de los

cuales estudiaremos treinta y cuatro (34), agrupándolos según las secuencias de la producción.

En la primera toma de esta obra se muestran unas algas marinas solarizadas que se encuentran junto a unas pequeñas rocas. Se distingue un suave tilt-down (movimiento de cámara en el cual ésta gira sobre su propio eje de arriba hacia abajo) e inmediatamente después, se presenta un mar turbulento del cual emerge el título de la video-creación en letras rojas. Este se desvanece y entra a cuadro el siguiente texto:

"Han penetrado aquellos

montes y malezas enarbolando la Santa Cruz

a donde nunca

fue vista ni adorada

y reduciendo fieras

a la mansedumbre

de los corderos."

Consideramos que estas imágenes reflejan la conquista de los españoles y en especial, la evangelización de las poblaciones de América.

Los planos que describiremos a continuación dan fe de que la mayor parte del relato es el recuerdo de una joven. En el número cinco se observa, en blanco y negro, una muchacha vestida de luto que en plano americano (tomando como referencia al cuerpo humano, es un plano que muestra al hombre desde las rodillas hasta la cabeza) sale de un turbulento mar, mirando a su alrededor. Esta última acción se encuentra representada por una cámara subjetiva (plano que simula ser la visión del personaje que apareció en la toma anterior) en plano general (plano que se utiliza para mostrar un amplio espacio), que deja ver, también en blanco y negro, un árido paisaje en el cual se marcan sobre la arena los vestigios de una cruz.

Posteriormente, en plano medio (tomando como referencia la cuerpo humano, es un plano que muestra al hombre desde la cintura hasta la cabeza), y aún en blanco y negro, los pies de la joven entran a cuadro por la izquierda y se acercan a un par de zapatos que están sobre la arena. Luego la joven dama se quita la arena de los pies para calzarse e inmediatamente por medio de una disolvencia aparece, a color, el mismo gesto anterior pero esta vez realizado por una niña. Finalmente, la imagen retorna al mismo encuadre de la penúltima toma, por medio de otra disolvencia, dando a conocer que la muchacha está terminando de calzarse.

La siguiente secuencia de la historia revela una fuerte carga de simbología cristiana, aunada al manejo de una gran gestualidad y coreografía por parte de los personajes. De una forma muy peculiar se presentan algunos de los sacramentos que practica la iglesia católica, a saber en este caso, el bautismo, la confirmación y la comunión. Del mismo modo, también se muestra la costumbre de la imposición de la ceniza, característica de los Miércoles de Ceniza que se celebran después de los carnavales. Tanto los ritos como los ademanes planteados en la escena se exponen a través de la percepción de la misma niña que apareció con antelación. Es importante señalar que toda esta parte de la historia es a color, lo cual nos ubica en el tiempo de la niña.

Inicialmente, se puede observar, en plano general, el interior de una pequeña capilla en cuyo fondo hay una estatua con el rostro cubierto; ésta viste de blanco y lila. De espaldas a cámara, sobre reclinatorios y bancos de madera un grupo de tétricos fieles se arrodilla, se para y se sienta de manera acompasada y dispar. Por la izquierda del cuadro entra la niña en cuestión extrañada ante lo que ve.

Luego en primer plano (tomando como referencia al cuerpo humano,

es un plano que muestra el rostro de una persona), la niña se voltea y divisa a seis niños en un balcón. Estos se encuentran rodeados por un halo amarillo. Visten de blanco, están ordenados en forma de pirámide y simultáneamente se persignan con las dos manos. Al momento, se observa la toma de hombros (tomando como referencia el cuerpo humano, es un plano que muestra el hombre desde los hombros hasta la cabeza) de una niña del grupo anterior que se besa los dedos y luego se los mete en la boca.

En seguida, un plano de situación expone parte del mismo grupo de niños, de los cuales se destaca una nena, en la esquina inferior derecha del cuadro. Esta sacude un brazo a su alrededor del mismo modo en el que lo haría un brujo.

Por otra parte, en la misma secuencia, en primer plano se ve el brazo de alguien que está vestido de negro cargando a una muñeca de trapo. Sobre ésta cae un poco de agua que proviene de una copa dorada que es sostenida por la mano de otra persona, quien se descubre en la toma siguiente, cuando se ve que termina de derramar el agua sobre la muñeca. Es un individuo sombrío que aparentemente representa a un sacerdote. En

un plano (que muestra entre 3 y 5 personas en el encuadre) de situación el individuo en cuestión se desplaza de izquierda a derecha, delante de una fila de hombres y mujeres. De la hilera, tres personas reciben una bofetada de manos del "sacerdote" e inmediatamente colocan la otra mejilla para aceptar otra. Posteriormente el "sacerdote" sigue su recorrido y se encuentra con la niña que entró con anterioridad a la capilla.

Después se observa un primer plano de la niña, al que entra una mano por la izquierda para marcarle la frente con una cruz de ceniza. En seguida, se puede apreciar el primer plano de una copa dorada con agua que es sostenida por unas manos. En ella nada un pez. La cámara hace un tilt-up (movimiento de cámara en el cual ésta gira sobre su propio eje de abajo hacia arriba) que culmina en la mirada del "sacerdote". Luego en primer plano, una mujer que tiene un velo negro sobre la cabeza, abre la boca, saca la lengua y comulga el pez que recibe de manos del "sacerdote".

La tercera secuencia que expondremos demuestra claramente el uso que la autora le da a la transposición de colores para cambiar de espacio físico. Curiosamente, aun cuando se trata de la niña en cuestión, se muestra en blanco y negro el primer plano de su muñeca. Esta es marcada

en la frente con una cruz que la propia niña le pinta con un creyón. Pensamos que esto da fe de lo impresionada que quedó la criatura luego de su visita a la capilla.

Ulteriormente, en blanco y negro, se puede apreciar en plano general, un recinto rodeado de un muro de piedra, en el que están la niña de espaldas a cámara jugando con su muñeca (lado izquierdo inferior del cuadro) y frente a ésta, una señora balanceándose en una silla mecedora. A su vez, ésta última tiene un radio delante de ella, del cual se escucha lo siguiente: "(...) oigamos las siete palabras." Cabe destacar que esta frase es la única que se entiende claramente durante toda la obra para ubicar la siguiente secuencia en un Viernes Santo.

Luego, aún en blanco y negro y en un plano general del mismo lugar, se muestra a la niña que se levanta del suelo y se acerca en puntillas hasta donde se encuentra la señora en la mecedora. La observa, se da cuenta de que está dormida y sale de cuadro por la izquierda con actitud sigilosa.

El plano que describiremos a continuación es particularmente interesante, porque evidencia que la niña dentro de su espacio (casa) tiene

una vida gris, representada a través de la utilización del recurso blanco y negro y del uso del color cuando la pequeña sale de su encierro. Se observa en el plano, a la niña montada en una escalera que está apoyada sobre el muro de piedra. Mitad de su cuerpo, que aún está dentro de su casa, se encuentra en blanco y negro y la otra mitad que está por encima del muro, se halla en vivos colores.

La última parte de la historia, toda en colores, narra con sus imágenes, la creencia popular señalada con antelación. Esta se inicia con el plano medio de las piernas de la niña que entran a cuadro y comienzan a descalzarse. Luego, cae el vestido de la nena en la arena junto a sus zapatos y finalmente las piernas salen de cuadro corriendo.

Aparecen después, unas nubes solarizadas en plano general sobre un médano. Por la esquina inferior derecha del cuadro, entra un grupo de los personajes enigmáticos en fila, caminando descalzos por el borde de la colina de arena. Esta cola de personas semeja una procesión cristiana, no sólo por la formación sino por llevar los pies desnudos, hecho que evidencia un acto de constricción en las procesiones católicas . En el plano siguiente se observa a la niña en ropa interior que de espaldas a la cámara se baña

en el mar (plano medio). Aquí vemos como la niña, haciendo caso omiso a la creencia popular, nada en el océano un Viernes Santo.

Posteriormente, un hombre de la fila en toma de hombros voltea hacia la cámara y hace un gesto de señalamiento con la boca . Esta es la forma que tiene el mismo de mostrar a los demás miembros de la procesión, la niña que se baña en el mar. El gesto labial se repite dos veces, primero al hacerlo una pareja de la fila al mismo tiempo y en plano medio y luego, lo reitera otra mujer que se encuentra en el mismo plano.

Seguidamente, vemos de nuevo a la niña, esta vez en plano entero (tomando como referencia el cuerpo humano, es un plano que muestra al hombre desde los pies hasta la cabeza), que mira a cámara y deja de bañarse en el mar para salir corriendo. Después se observa a la gente de la procesión en plano general, viendo hacia su frente (solarizado). Por último, la cámara capta a la niña en plano general corriendo hacia su ropa que está a la derecha del cuadro, a la vez, se aleja de una cruz hecha con piedras que está en la arena. Estos tres planos sugieren el encuentro visual de la niña con los fervientes católicos y la angustia que esto le produce a la pequeña.

A continuación, en plano medio, se ven las piernas de la niña que llegan hasta sus zapatos y ropas y se sacuden la arena para calzarse. Inmediatamente después vemos en plano general a la fila de gente de la procesión, que aún a la orilla de la colina, comienza a desmembrarse. Varias de las personas rompen la cola y corren hacia atrás del médano, otras hacen lo mismo pero hacia delante. Cuatro más, permanecen en sus sitios, se voltean dándole la espalda a la cámara y comienzan a simular que se flagelan con sus propios brazos. Todo este plano tiene solarización. Este desorden, causado por la niña, denota la inquietud de los individuos de la procesión al pensar en el castigo que obtendrá la chiquilla por desobedecer.

Luego, hay un acercamiento a tres de las cuatro personas que se están flagelando, mostradas en plano medio con un paneo (movimiento de cámara en el cual ésta gira sobre su propio eje de izquierda a derecha o viceversa) hacia la derecha en cámara lenta y solarizadas. La autora insiste en este gesto cuando presenta una mayor aproximación: toma de hombros de una mujer que se flagela, paneo a la izquierda hasta un hombre que también realiza el mismo acto, aún en cámara lenta y con solarización. Consideramos esta reiteración de planos como una forma que tiene la

videoartista de fijar su posición en contra de esta ceremonia, ya que la presenta de una forma muy distorsionada, tanto en la imagen como en el sonido.

Para terminar la obra, se muestra un pez, en primer plano que yace vivo sobre el ropaje de la niña. Pero, en lugar de verse la cabeza del animal, se distingue el rostro de la pequeña que se va desvaneciendo hasta dejar ver la del pez. Seguidamente, se ve en plano entero el pez sobre la ropa de la niña, aún vivo y a su alrededor, las piernas de las personas de la peregrinación que fueron en su ayuda. Estos dos planos representan la metamorfosis de la niña en pescado, para concluir la narración de la creencia popular de que el que se baña en el mar el Viernes Santo se convierte en pez.

V.2.3 EL PERCEPTOR

- **PRESENTACION Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS**

A continuación se darán a conocer los resultados de las encuestas realizadas por las investigadoras en agosto del corriente, en la Sala Cinco del Museo de Arte Contemporáneo Sofía Imber durante la exposición "Una Visión del Arte Contemporáneo. Colección Ignacio y Valentina Oberto".

Las percepciones del público encuestado se presentarán en cinco grupos de cuadros descriptivos con sus respectivos gráficos. El primer grupo contendrá las características generales de las personas estudiadas. El segundo dará a conocer la opinión del público encuestado acerca del arte de nuestros días, incluyendo al videoarte. Un tercer grupo mostrará las apreciaciones que las personas en cuestión tuvieron de la video-escultura "Annabel Lee" de José Antonio Hernández-Diez. La cuarta agrupación expondrá las provocadas por la video-creación "Que en Pez Descanse" de Nela Ochoa y finalmente la quinta presentará las relaciones entre la edad del público y varias preguntas de la encuesta.

CARACTERISTICAS GENERALES DEL PUBLICO ESTUDIADO

CUADRO N° 1
Sexo del público estudiado

Sexos	N° de personas	%
Femenino	44	44%
Masculino	56	56%
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 2
Edades del público estudiado

Edades	N° de personas	%
Entre 12 y 34 años	73	73%
Entre 35 y 70 años	27	27%
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 3
Grado de Instrucción del público estudiado

Grados de instrucción	N° de personas	%
Básica	2	2%
Media	32	32%
Superior	66	66%
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 4
Profesiones del público estudiado

Profesiones	N° de personas	%
Abogado	1	1%
Actor	1	1%
Administrador	6	6%
Agente de Viajes	1	1%
Arquitecto	2	2%
Asesor de Imagen	1	1%
Comunicador Social	6	6%
Dibujante	1	1%
Diseñador de Modas	1	1%
Diseñador Gráfico	5	5%
Economista	1	1%
Ingeniero	3	3%
Marino Mercante	1	1%
Médico	4	4%
Músico	1	1%
Nutricionista	1	1%
Pintor	1	1%
Profesor	4	4%
Sociólogo	1	1%
Tec.Sup. Pre-escolar	1	1%
Técnico Computación	3	3%
Técnico Mercadotécnia	1	1%
Estudiante	37	37%
Cajero Bancario	1	1%
Comerciante	5	5%
Secretaria	3	3%
Hogar	3	3%
Sin Profesión	4	4%
Total	100	100%

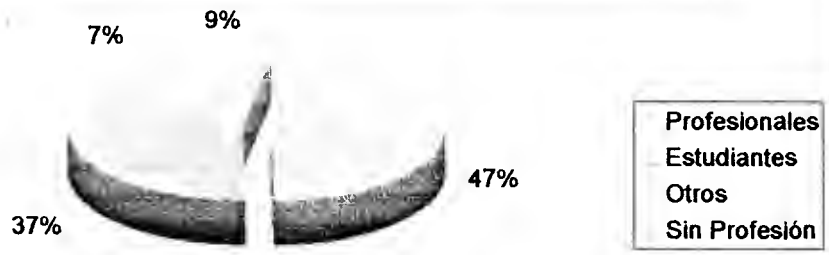
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 5
Agrupación de las profesiones del público estudiado

	N° de personas	%
Profesionales	47	47%
Estudiantes	37	37%
Otros	7	7%
Sin Profesión	9	9%
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 4
Agrupación de las profesiones del público estudiado



Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

El 56% de las personas encuestadas eran del sexo masculino y el 44% del femenino (ver Cuadro N°1 y Gráfico N°1), porcentajes que se pueden considerar suficientemente similares.

Se obtuvo que las edades de un 73% de los individuos oscilaban entre los doce (12) y treinta y cuatro (34) años de edad, mientras que un 27% se hallaba entre los treinta y cinco (35) y setenta (70) años (ver Cuadro N°2 y Gráfico N°2), lo cual revela que la mayor parte de las respuestas fueron dadas por personas entre los doce (12) y treinta y cuatro (34) años.

El 66% de los encuestados tenía grado de instrucción superior, el 32% instrucción media y tan solo un 2% grado de instrucción básica (ver Cuadro N°3 y Gráfico N°3). Esto demuestra que la mayoría de las respuestas fueron dadas por personas con educación superior.

Se consiguió que un 47% del público estaba formado por profesionales, un 37% de estudiantes, un 9% de personas sin profesión y un 7% de individuos que ocupan el campo laboral sin haber estudiado carrera alguna (ver Cuadro N°5 y Gráfico N°4). De aquí que la mayor parte de las respuestas hallan sido suministradas por profesionales.

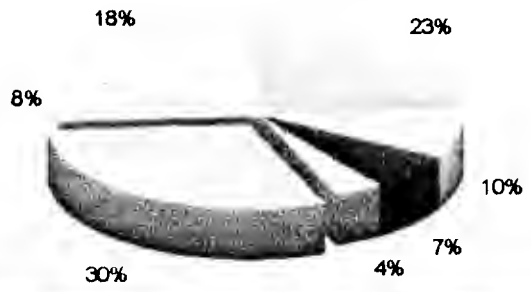
EL PUBLICO ESTUDIADO OPINA ACERCA DEL ARTE DE NUESTROS DIAS

CUADRO N° 6
Apreciaciones sobre el arte de nuestros días para el público estudiado

Categorías	N° de personas	%
Bello	23	23%
Trágico	10	10%
Cómico	7	7%
Feo	4	4%
Todas las anteriores	30	30%
Ninguna de las anteriores	8	8%
Otro	18	18%
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 5
Apreciaciones sobre el arte en nuestros días según el público estudiado



Bello
Trágico
Cómico
Feo
Todas las anteriores
Ninguna de las anteriores
Otro

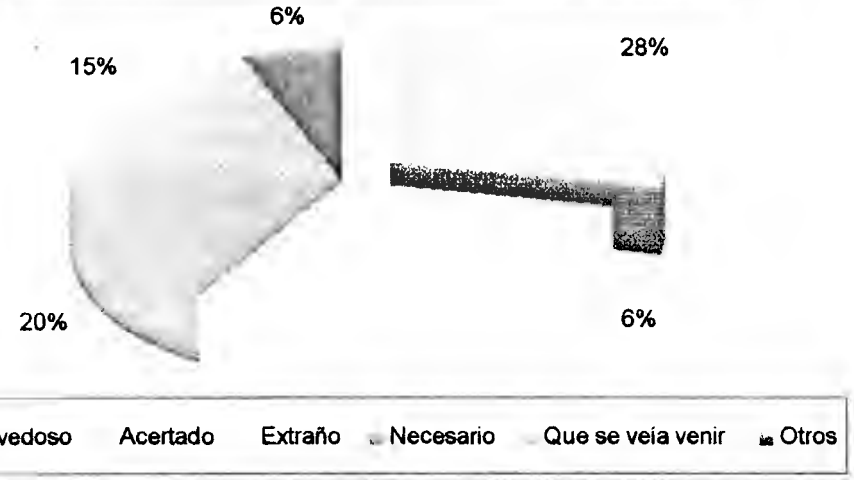
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 7
Consideraciones del público estudiado acerca de la inserción del video en el arte

Consideraciones	N° de personas	%
Novedoso	28	28%
Acertado	6	6%
Extraño	25	25%
Necesario	20	20%
Que se veía venir	15	15%
Otros	6	6%
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 6
Consideraciones del público estudiado acerca de la inserción del video en el arte



Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 8
Personas del público estudiado que conocían o no el término videoarte

	N° de personas	%
Si	50	50%
No	50	50%
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 7
Personas del público estudiado que conocían o no el término videoarte

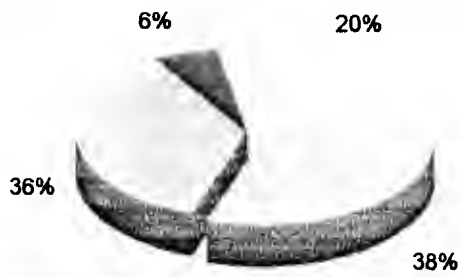
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 9
Concepto de videoarte según el público estudiado

Conceptualización	N° de personas	%
La máxima expresión de la relación arte-tecnología	10	20%
La utilización del video en el arte	19	38%
Un medio de expresión artístico como cualquier otro	18	36%
Ninguna de las anteriores	3	6%
Total	50	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 8
Concepto de videoarte según el público estudiado



La máxima expresión de la relación arte-tecnología
La utilización del video en el arte
Un medio de expresión artístico como cualquier otro
Ninguna de las anteriores

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

La mayor parte de las personas encuestadas (30%) opinó que el arte de nuestros días es bello, trágico, cómico y feo a la vez. Pensamos que este resultado se debe a la gran diversidad de estilos que están presentes en el arte contemporáneo, lo cual hizo difícil ubicarlo dentro de una sola de las cuatro primeras categorías propuestas en la pregunta número uno (1) de la encuesta. (ver Cuadro N°6 y Gráfico N°5).

Con respecto a la inserción del video en el arte, la mayoría del grupo estudiado consideró que era novedosa (28%) y un 25% opinó que era extraña (ver Cuadro N°7 y Gráfico N°6). A nuestro juicio estas apreciaciones son producto, por una parte, de lo inusual que le resulta a los espectadores encuestados la utilización de la televisión como objeto de arte, es decir, fuera de su contexto habitual y por la otra, a la escasa difusión que ha tenido el videoarte en nuestro país.

Sin embargo, la mitad (50%) de las personas encuestadas conocía el término videoarte (ver Cuadro N°8 y Gráfico N°7), lo cual nos hace pensar que es ahora cuando se está comenzando a incrementar la propagación de dicho término. De ese 50%, la mayoría (38%) conceptualizó al videoarte como la utilización del video en el arte y un 36% como un medio de

expresión artística como cualquier otro (ver Cuadro N°9 y Gráfico N°8). Nos parece que este resultado evidencia que el video es una herramienta más de creación artística según el grupo de individuos en cuestión.

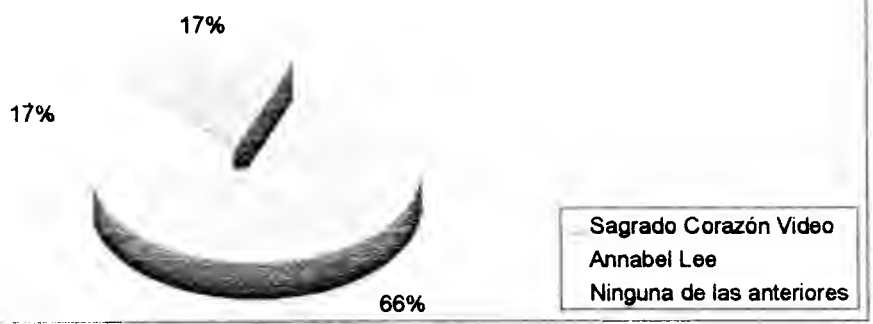
APRECIACIONES DEL GRUPO DE PERSONAS ESTUDIADAS ACERCA DE LA VIDEO-ESCULTURA "ANNABEL LEE" DE JOSE ANTONIO HERNANDEZ-DIEZ

CUADRO N° 10
Video-esculturas observadas por el público estudiado

Video-esculturas	N° de personas	%
Sagrado Corazón Video	17	17%
Annabel Lee	66	66%
Ninguna de las anteriores	**17**	**17%**
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 9
Video-esculturas observadas por el público estudiado



Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 11

Aspectos de "Annabel Lee" que llamaron la atención del público estudiado

Aspectos	N° de personas	%
Su tamaño	1	2%
Monitor con la imagen	7	10%
La unión entre el video y la pecera con tierra	43	64%
La pecera con tierra	5	8%
Otros	6	8%
Su tamaño y el monitor con la imagen	1	2%
Su tamaño y la unión entre el video y la pecera con tierra	1	2%
Su tamaño, el monitor con la imagen y la unión entre el video y la pecera con tierra	1	2%
La pecera con tierra y otros	1	2%
Total	66	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 10

Aspectos de "Annabel Lee" que llamaron la atención del público estudiado

Su tamaño
Monitor con la imagen
La unión entre el video y la pecera con tierra
La pecera con tierra
Otros
Su tamaño y el monitor con la imagen
Su tamaño y la unión entre el video y la pecera con tierra
Su tamaño, el monitor con la imagen y la unión entre el video y la pecera con tierra
La pecera con tierra y otros

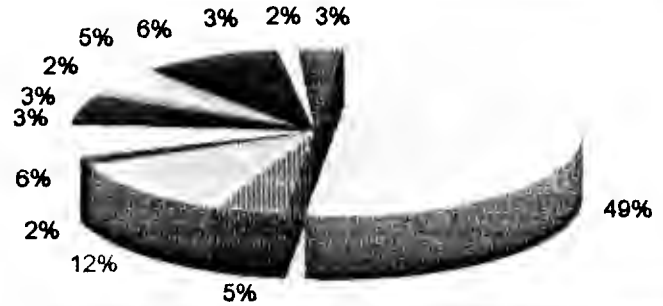
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 12
Impresiones que produjo "Annabel Lee" en el público estudiado

Impresiones	N° de personas	%
Pesimismo	2	3%
Ironía	1	2%
Humor	2	3%
Angustia	33	49%
No sabe	3	5%
Otros	8	11%
Pesimismo, odio y angustia	1	2%
Pesimismo y angustia	4	6%
Ironia y humor	2	3%
Ironia, humor y angustia	2	3%
Ironia y angustia	1	2%
Humor y angustia	3	5%
Angustia y otros	4	6%
Total	66	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 11
Impresiones que produjo "Annabel Lee" en el público estudiado



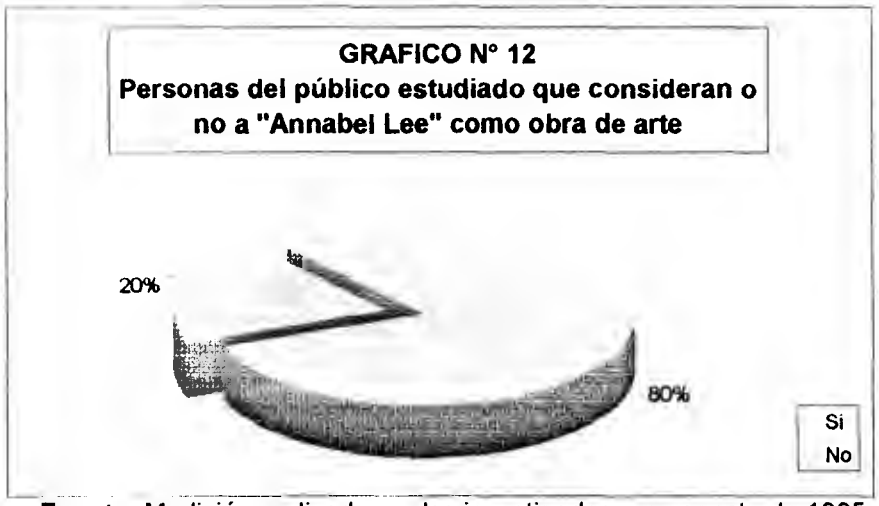
- Pesimismo
- Ironía
- Humor
- Angustia
- No sabe
- Otros
- Pesimismo, odio y angustia
- Pesimismo y angustia
- Ironia y humor
- Ironia, humor y angustia
- Ironia y angustia
- Humor y angustia
- Angustia y otros

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 13
Personas del público estudiado que consideran o no a "Annabel Lee" como obra de arte

	N° de personas	%
Si	53	80%
No	13	20%
Total	66	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.



Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 14

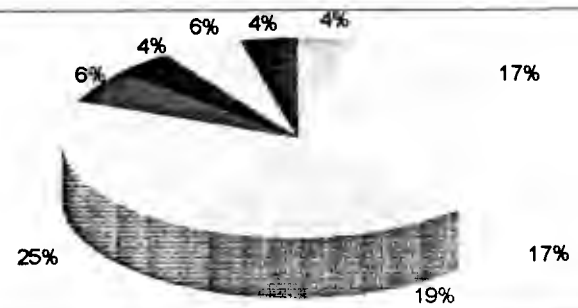
Razones por las cuales el público estudiado considera a "Annabel Lee" como una obra de arte

Razones	N° de personas	%
Tiene contenido conceptual y valor estético	2	4%
Expresa un sentimiento	9	17%
Es un medio de expresión artístico	9	17%
Es nueva y original	10	18%
Transmite un mensaje	13	24%
Es una relación artística entre el video y objetos inanimados	3	6%
Es el reflejo de una época	2	4%
Utiliza un recurso más actualizado para llegar mejor al público	3	6%
Utiliza un lenguaje que maneja códigos específicos	2	4%
Total	53	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 13

Razones por las cuales el público estudiado considera a "Annabel Lee" como una obra de arte



- Tiene contenido conceptual y valor estético
- Es un medio de expresión artístico
- Transmite un mensaje
- Es el reflejo de una época
- Utiliza un lenguaje que maneja códigos específicos
- Expresa un sentimiento
- Es nueva y original
- Es una relación artística entre el video y objetos inanimados
- Utiliza un recurso más actualizado para llegar mejor al público

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 15

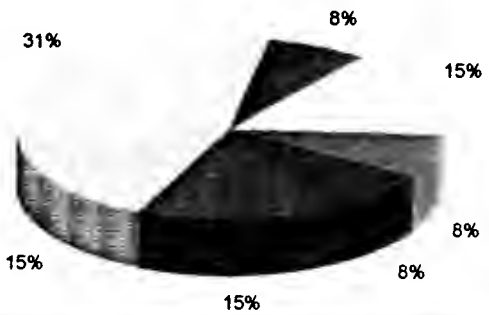
Razones por las cuales el público no considera a "Annabel Lee" como una obra de arte

Razones	N° de personas	%
Es sólo un video	4	31%
No comulga con ese tipo de expresión artística	1	8%
Es extraño	2	15%
No es un cuadro ni una escultura	1	8%
No le transmite nada	1	8%
El arte es para demostrar belleza y sensibilidad y no dolor y angustia	2	15%
Otros	2	15%
Total	13	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 14

Razones por las cuales el público estudiado no considera a "Annabel Lee" como una obra de arte



Es sólo un video
Es extraño
No le transmite nada
Otros
No comulga con ese tipo de expresión artística
No es un cuadro ni una escultura
El arte es para demostrar belleza y sensibilidad y no dolor y angustia

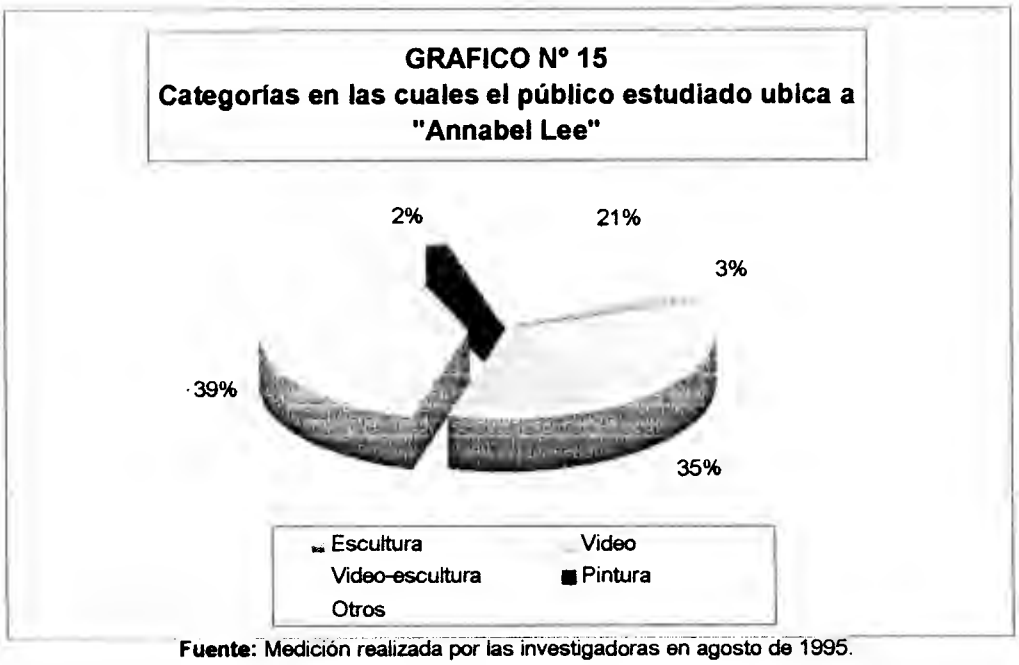
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 16

Categorías en las cuales el público estudiado ubica a "Annabel Lee"

Categorías	N° de personas	%
Escultura	2	3%
Video	23	35%
Video-escultura	26	39%
Pintura	1	2%
Otros	14	21%
Total	66	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.



Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

De las video-esculturas observadas por el público estudiado, encontramos que el 66% de las personas vio la obra "Annabel Lee" del videoartista José Antonio Hernández-Diez (ver Cuadro N°10 y Gráfico N°9), hecho que nos induce a pensar que esta obra fue la que causó mayor impacto en los individuos que vieron video-esculturas.

El aspecto que más llamó la atención de las personas que vieron esta obra fue la unión entre el video y la pecera con tierra (65%) (ver Cuadro N°11 y Gráfico N°10). A nuestro parecer, este resultado expone que la esencia del concepto de "Annabel Lee" para estas personas estaba en su composición y no en cada una de sus partes por separado.

La mitad (50%) de los individuos que vieron dicha obra sintió angustia ante ella, mientras que el resto de las personas, en porcentajes menores, experimentó otro tipo de sensación (ver Cuadro N°12 y Gráfico N°11). Consideramos que el grupo de espectadores encuestado reaccionó de esta forma por dos razones: 1) Por el concepto que maneja la obra (la muerte) y 2) Por el hecho de presentarlo de esa forma tan peculiar.

En relación a si "Annabel Lee" es o no una obra de arte, el 80% de las

personas que la vieron contestó que sí la consideraban como tal (ver Cuadro N°13 y Gráfico N°12). La mayor parte de este grupo de individuos (25%) fundamentó su respuesta en el hecho de que la obra transmite un mensaje (ver Cuadro N°14 y Gráfico N°13). Somos de la opinión de que para dicha mayoría una pieza es obra de arte en la medida en que tenga algún sentido, algún significado.

Del 20% restante un 31% opinó que esta video-escultura no es una obra de arte, sino que más bien es un video (ver Cuadro N°15 y Gráfico N°14). Creemos que esto es producto de lo común que resulta para estas personas la posibilidad de hacer y de ver video hoy día, ya que forma parte de su cotidianidad.

Un 39% del público encuestado que vio "Annabel Lee" la catalogó como video y escultura al mismo tiempo (ver Cuadro N°16 y Gráfico N°15). Aunque en la encuesta no se presentaba el término video-escultura como una opción, porque pertenece al lenguaje que se maneja dentro del mundo del videoarte, las personas encuestadas llegaron a percibir dicho concepto por deducción propia.

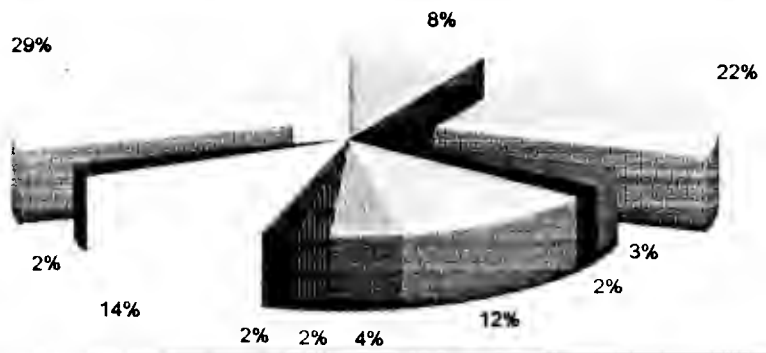
APRECIACIONES DEL GRUPO DE PERSONAS ESTUDIADAS ACERCA DE LA VIDEO-CREACION "QUE EN PEZ DESCANSE" DE NELA OCHOA

CUADRO N° 17
Video-creaciones observadas por el público estudiado

Video-creaciones	N° de personas	%
Los sueños no duran más de cinco minutos	8	8%
Que en pez descanse	22	22%
Homenaje a Ives Klein	3	3%
El sueño de Eneas	2	2%
The pool	12	12%
El proceso de un pensamiento	4	4%
Mala Matiana	2	2%
Sache Chantel	2	2%
Topos	14	14%
I want you to want me	2	2%
Ninguna de las anteriores	**29**	**29%**
Total	100	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N°16
Video-creaciones observadas por el público estudiado



Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 18
Personas que consideran que las imágenes de "Que en Pez Descanse" tienen o no algún significado

	N° de personas	%
Sí	20	91%
No	2	9%
Total	22	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 17
Personas que consideran que las imágenes de "Que en Pez Descanse" tienen o no algún significado

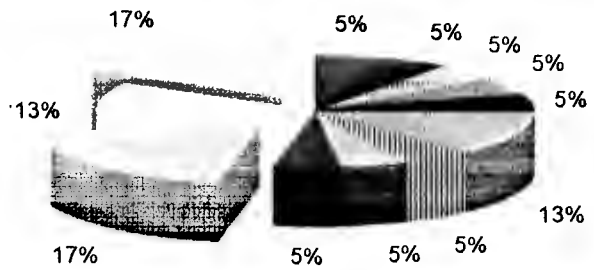
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 19
Impresiones que produjo "Que en Pez Descanse" en el público estudiado

Impresiones	N° de personas	%
Pesimismo	1	5%
Pesimismo e Ironía	1	5%
Pesimismo, ironía, humor y angustia	1	5%
Pesimismo,ironía y otros	1	5%
Pesimismo,ironía y humor	1	5%
Ironía	3	13%
Ironía y humor	1	5%
Ironía y otros	1	5%
Ironía, angustia y otros	1	5%
Angustia	4	17%
No sabe	3	13%
Otros	4	17%
Total	22	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 18
Impresiones que produjo "Que en Pez Descanse" en el público estudiado



- Pesimismo
- Pesimismo e Ironía
- Pesimismo, ironía, humor y angustia
- Pesimismo,ironía y otros
- Pesimismo,ironía y humor
- Ironía
- Ironía y humor
- Ironía y otros
- Ironía, angustia y otros
- Angustia
- No sabe
- Otros

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 20

Razones por las cuales el público estudiado considera a "Que en Pez Descanse" como una obra de arte

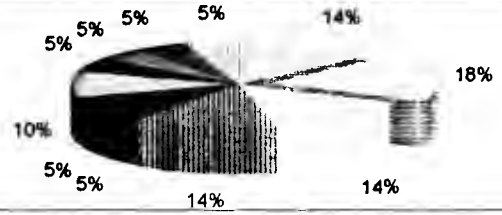
Razones	N° de personas	%
Recuerda al cine y el cine es un arte	3	14%
Expresa un sentimiento	4	18%
Es nuevo	3	14%
Transmite un mensaje	3	14%
Es el reflejo de una época	1	5%
Maneja un lenguaje propio e innovador	1	5%
Es una creación y toda creación es arte	2	10%
Es un medio de expresión artístico	1	5%
El video requiere de un ingenio especial	1	5%
Muestra las cosas desde un punto de vista diferente	1	5%
Utiliza un lenguaje que maneja códigos específicos	1	5%
Total	21	100%

Fuente: Medición realizada por las Investigadoras en agosto de 1995.

Nota: Hay una (1) persona que no considera a esta video-creación una obra de arte porque la cataloga como video.

GRAFICO N° 19

Razones por las cuales el público estudiado considera a "Que en Pez Descanse" como una obra de arte



Recuerda al cine y el cine es un arte
Es nuevo
Es el reflejo de una época
Es una creación y toda creación es arte
El video requiere de un ingenio especial
Utiliza un lenguaje que maneja códigos específicos
Expresa un sentimiento
Transmite un mensaje
Maneja un lenguaje propio e innovador
Es un medio de expresión artístico
Muestra las cosas desde un punto de vista diferente

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

De las video-creaciones observadas por el público estudiado, encontramos que el 22% de las personas vio la obra "Que en Pez Descanse" de la videoartista venezolana Nela Ochoa (ver Cuadro N°17 y Gráfico N°16). Consideramos que estos resultados se deben por una parte, a la ubicación que tenía la obra en la estructura que contenía a todas las video-creaciones de esa sala, ya que estaba a una altura y en un lugar que hacían más cómoda su visualización. Por otra parte pensamos que a las personas que vieron las obras de este tipo les impactó más "Que en Pez Descanse".

Es importante recalcar, que un 29% del total de encuestados no vio ninguna video-creación, hecho que a nuestro juicio es producto del tipo de estructura utilizada para la presentación de dichas obras y a la poca disponibilidad de tiempo que tenían los individuos estudiados para poder contemplar con detenimiento las imágenes transmitidas por los monitores.

De las veintidós (22) personas que observaron "Que en Pez Descanse" el 91% expresó que sus imágenes tienen significado (ver Cuadro N°18 y Gráfico N°17), lo cual demuestra, a nuestro parecer, que estos individuos le dieron algún sentido a lo que vieron.

Aunque los resultados arrojaron que un 18% de las personas que apreciaron dicha obra sintieron angustia ante ella y otro 18% experimentó otras sensaciones, consideramos que la ironía fue realmente la impresión que más se relacionó con la video-creación (ver Cuadro N°19 y Gráfico N°18), ya que dicha impresión fue seleccionada junto a otras opciones por diez (10) de las veintidós (22) personas que contemplaron "Que en Pez Descanse". Pensamos que esto se debe a que la obra satiriza los símbolos del cristianismo.

En relación al hecho de considerar o no a la video-creación "Que en Pez Descanse" como una obra de arte, veintiún (21) personas de veintidós (22) la catalogaron como tal. El 19% de estas personas aseveró que opinaban de esa forma porque la obra expresa un sentimiento del autor (ver Cuadro N°20 y Gráfico N°19). Por esto afirmamos que para los individuos en cuestión una creación es artística cuando refleja el sentir de quien la concibe.

RELACIONES ENTRE LA EDAD DEL PUBLICO ESTUDIADO Y VARIAS PREGUNTAS DE LA ENCUESTA

CUADRO N° 21

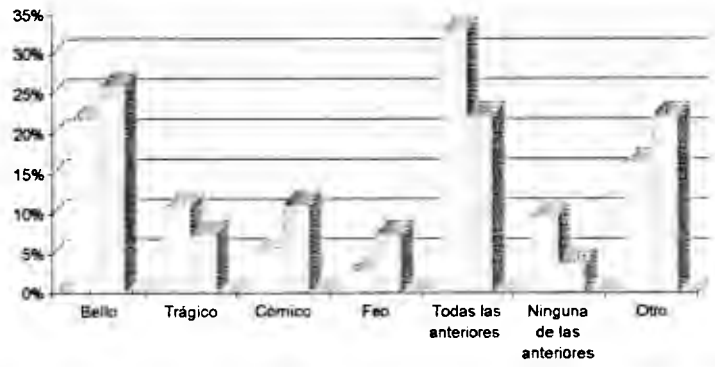
Relación entre la edad del público estudiado y sus apreciaciones sobre el arte de nuestros días

	N° de personas			
Categorías	Entre 12 y 34 años	%	Entre 35 y 70 años	%
Bello	16	22%	7	26%
Trágico	8	11%	2	7%
Cómico	4	5%	3	11%
Feo	2	3%	2	7%
Todas las anteriores	24	33%	6	22%
Ninguna de las anteriores	7	10%	1	4%
Otro	12	16%	6	22%
Total	73	100%	27	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 20

Relación entre la edad del público estudiado y sus apreciaciones sobre el arte de nuestros días



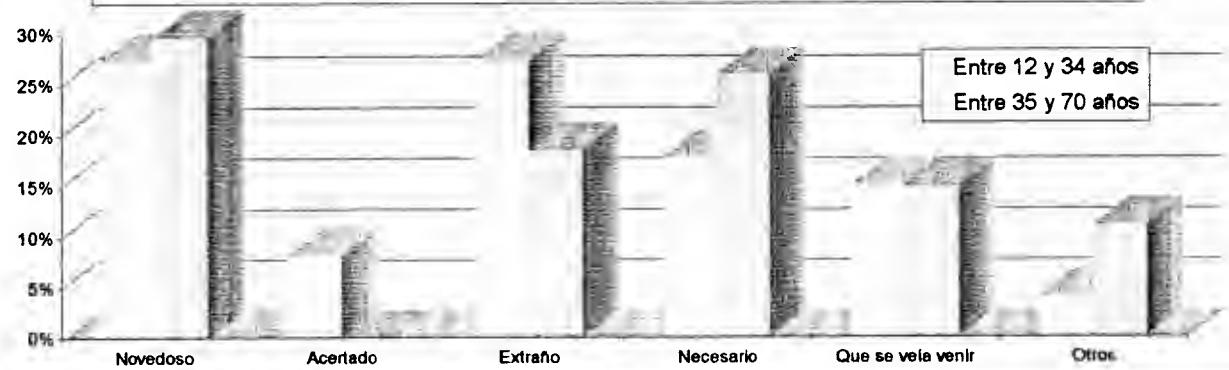
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 22
Relación entre la edad del público estudiado y sus consideraciones acerca de la inserción del video en el arte

	N° de personas			
Categorías	**Entre 12 y 34 años**	**%**	**Entre 35 y 70 años**	**%**
Novedoso	20	27%	8	30%
Acertado	6	8%	0	0%
Extraño	20	27%	5	19%
Necesario	13	18%	7	26%
Que se veía venir	11	15%	4	15%
Otros	3	4%	3	11%
Total	73	100%	27	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 21
Relación entre la edad del público estudiado y sus consideraciones acerca de la inserción del video en el arte



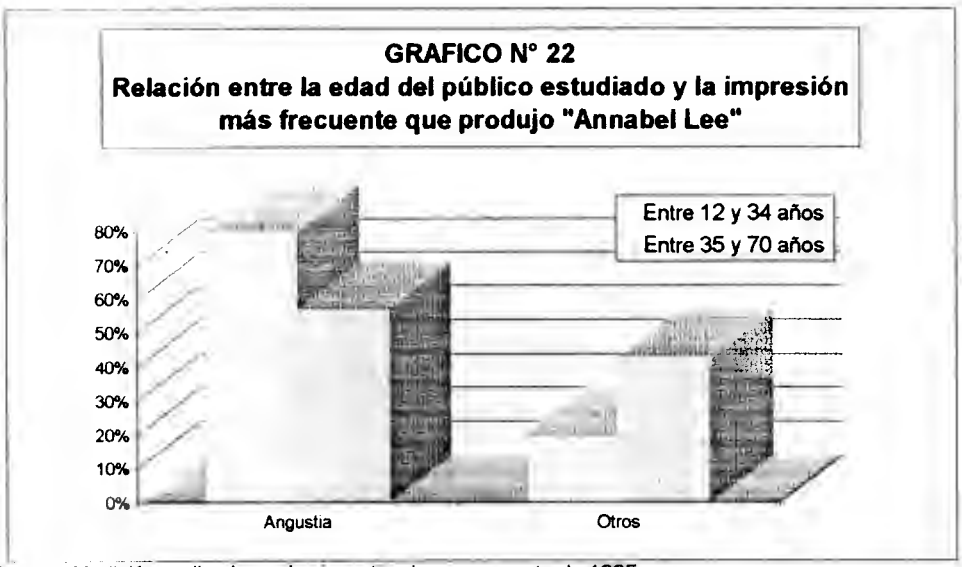
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 23

Relación entre la edad del público estudiado y la impresión más frecuente que produjo "Annabel Lee"

	N° de personas			
Categorías	**Entre 12 y 34 años**	**%**	**Entre 35 y 70 años**	**%**
Angustia	36	80%	12	57%
Otros	9	20%	9	43%
Total	45	100%	21	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.



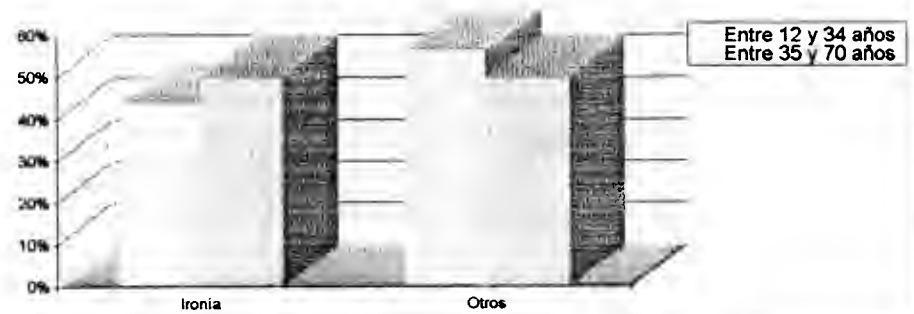
Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

CUADRO N° 24
Relación entre la edad del público estudiado y la impresión más frecuente que produjo "Que en Pez Descanse"

	N° de personas			
Categorías	**Entre 12 y 34 años**	**%**	**Entre 35 y 70 años**	**%**
Ironía	7	44%	3	50%
Otros	9	56%	3	50%
Total	16	100%	6	100%

Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

GRAFICO N° 23
Relación entre la edad del público estudiado y la impresión más frecuente que produjo "Que en Pez Descanse"



Fuente: Medición realizada por las investigadoras en agosto de 1995.

En primer lugar, se relacionó a la edad de los encuestados con sus apreciaciones acerca del arte de nuestros días. Para las personas cuyas edades oscilaban entre doce (12) y treinta y cuatro (34) años, 33% afirmó que el arte actual es bello, trágico, cómico y feo a la vez. Por su parte, los individuos entre treinta y cinco (35) y setenta (70) años opinaron que era bello (26%) (ver Cuadro N°21 y Gráfico N°20).

Nuestra deducción es que en las respuestas de los más jóvenes se evidencia una característica de la posmodernidad, a saber la diversidad, es decir, el hecho de ver las cosas desde varios puntos de vista. Por otra parte, las personas que fueron educadas en la modernidad demostraron su tendencia a concebir los hechos desde una sola óptica, esto debido a que la mayoría catalogó al arte contemporáneo como bello, únicamente.

La segunda relación se estableció entre la edad del público estudiado y sus consideraciones sobre la inserción del video en el arte. Inicialmente pensábamos que los individuos de la "Generación X" del grupo encuestado no considerarían dicha inserción como novedosa, por estar tan familiarizados con la tecnología.

Sin embargo, se mantuvieron los resultados obtenidos de la pregunta número dos (2) de la encuesta, presentados en el Cuadro N°7 y el Gráfico N°6. El 27% de las personas en estudio cuyas edades se encontraban entre los doce (12) y treinta y cuatro años (34) lo consideró novedoso y otro 27% extraño; los adultos entre treinta y cinco (35) y setenta (70) años restantes también lo calificó de la misma manera (30%), exceptuando la categoría señalada como extraño (ver Cuadro N°22 y Gráfico N°21).

Por otro lado, se unió la edad de las personas encuestadas con la impresión más frecuente (angustia) que les produjo la video-escultura de José Antonio Hernández-Diez, "Annabel Lee". Dicha relación demostró que el 80% de los encuestados más jóvenes (entre doce (12) y treinta y cuatro (34) años de edad) sintió angustia al igual que el 57% de las personas de treinta y cinco (35) a setenta (70) años (ver Cuadro N°23 y Gráfico N°22).

Con el resultado anterior, los jóvenes del caso nuevamente demostraron otra característica generacional inmersa dentro de la posmodernidad: vivir en una constante angustia por no saber qué será de ellos en un futuro. Opinamos que esto es así porque el porcentaje es lo suficientemente elevado como para poder detectar que estos individuos se

sintieron identificados con ese sentir.

Por último, vinculamos la edad de las personas estudiadas con la impresión más frecuente (ironía) que produjo la obra "Que en Pez Descanse" de Nela Ochoa. Aun cuando aseveramos con anterioridad que el efecto mayormente señalado fue el de la ironía, al dividir dicha apreciación entre los dos rangos de edades de los individuos del caso, nos encontramos con nuevos resultados.

De las personas entre doce (12) y treinta y cuatro (34) años un 56% se inclinó a dar una variedad de respuestas, mientras que los espectadores cuyas edades estaban entre treinta y cinco (35) y setenta (70) años, la mitad (50%) sintió ironía y la otra experimentó otras sensaciones (50%) (ver Cuadro N°24 y Gráfico N°23).

Con esto volvemos a hacer hincapié en lo anteriormente expuesto sobre la diversidad de puntos de vista, manifestada en los jóvenes del caso para catalogar sus impresiones en torno a una obra de arte. Por su parte, el público entre treinta y cinco (35) y setenta (70) años de edad, demostró una tendencia equilibrada.

❑ ANALISIS DE LAS ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD

Las respuestas que dieron los entrevistados en relación a lo que sintieron al enfrentarse a las obras de videoarte de la Sala Cinco del MACCSI, se pueden englobar en tres sensaciones principales: atracción, ansiedad e impaciencia.

- "Sentí al principio curiosidad, como siempre me pasa con el videoarte, pero inmediatamente desconcierto, puesto que no pude apreciar de acuerdo al montaje de quién era qué."(34)

- "Sorpresa porque era la primera vez que me enfrentaba a obras de esa naturaleza. Impaciencia porque son obras que requieren más tiempo que las pertenecientes a otros estilos (...) para obtener una visión de principio a fin, global."(35)

- "Sentí que era algo novedoso, muy original, fuera de lo común (...) me impresionaron, porque nunca me hubiera imaginado que eso pudiera crearse de esa forma". (36)

- "Es una sensación extraña (...) interesante, derivada de una ansiedad de comprensión de algo que al menos llama y mantiene la atención (...)"(37)

- "(...) los videos de Nela Ochoa por el contrario me causaron una angustia horrible y una especie de claustrofobia que me dieron una sensación de que el mundo se iba a acabar mañana (...)" (38)

- "Provocan en un principio curiosidad porque es totalmente distinto (...) e inmediatamente la sensación de preguntarse qué es esto, qué es lo que me quieren decir con toda esta cantidad de cosas."(39)

Estas opiniones evidencian en las personas entrevistadas la necesidad de tener un espacio acondicionado de una forma especial para poder lograr una verdadera contemplación artística del videoarte, específicamente de las video-creaciones. "Realmente el videoarte si no tienes una silla con la cual disfrutar de lo que te están exponiendo es muy difícil que disfrutes lo que quisieron decir."(40)

Por otra parte, las personas estudiadas que se enfrentaron por

primera vez a estas obras, demostraron con sus comentarios la capacidad de atracción que tienen las mismas y la cantidad de interrogantes que despiertan en el perceptor.

La mayoría de los entrevistados consideró a las video-esculturas y a las video-creaciones de la Sala Cinco como obras de arte. Sin embargo, las justificaciones de dichas afirmaciones fueron distintas:

- "Pienso que todo lo que produzca el ser humano por medio de un proceso mental consciente que ponga en evidencia un sentimiento cualquiera que sea, es una obra de arte, guste o no."(41)

- "(...) son obras de arte porque realmente el artista o la persona que está haciendo el trabajo está tratando de expresar, o de transmitir una idea."(42)

- "(...) son expresiones ingeniosas del hombre. Hubo alguien que se sentó a pensar cómo comunicar sus sentimientos usando (...) la televisión y el video con un sentido estético."(43)

- "(...) todo puede ser obra de arte, lo importante es que al medio que se utiliza se le dé un sentido artístico, un sentido de lenguaje (...)". (44)

- "Definitivamente son expresiones de pensamientos, ideas ... una forma de expresión cultural a través de técnicas audiovisuales."(45)

Observamos entonces que para algunas de estas personas las creaciones de video son una obra de arte porque manifiestan el conocimiento y el sentir de alguien que posee cualidades especiales para expresarse. Asimismo, también se evidencia en sus opiniones que el video se puede considerar como una herramienta más para la creación artística.

Con respecto a si el videoarte es o no un reflejo de nuestros días las declaraciones fueron muy diversas, pero la mayoría estuvo de acuerdo con la idea de catalogar este arte como una representación de la actualidad.

- "Sí lo representa porque (...) yo sentí que había como una violencia (...) pero no manifiesta. Las obras te agreden pero te agreden de una manera muy particular, o por lo menos a mí me agreden de una manera muy particular (...) ver a la mujer convulsionando y darte cuenta de que está

enterrada viva te agrede de una manera. Igual en "Que en Pez Descanse" cuando le va a dar la hostia y lo que le da es un pez, todo el video de Nela Ochoa es violencia (...). Entonces sí es un reflejo vivo de nuestros tiempos (...) porque lo que te muestran es una violencia que no es siempre manifiesta y que se puede asociar con respirar el aire tenso de la ciudad o con que te asalten, entre otras cosas."(46)

- "Es evidente que sí. Confusión de valores, angustia, ciencia, etc. Todo eso está reflejando de alguna manera y en eso y sobre eso vivimos."(47)

Estas opiniones asocian al videoarte, por los temas que trata, con el entorno social. En este caso, la violencia, la angustia y la confusión de valores que expresan las obras de los videoartistas venezolanos, según los dos entrevistados, obedecen a la crisis que vive actualmente el país.

- "Sí, (...) primero por el hecho de utilizar (...) la tecnología y no hay nada más contemporáneo que la tecnología. Segundo, por el discurso porque cuando se dice que el videoarte es un fenómeno multimedia, es muy propio del discurso de los tiempos actuales."(48)

- "Hay angustia planteada por el encierro de Annabel Lee y hay conflictos religiosos y existenciales en "Que en Pez Descanse". Si bien estos sentimientos son generales del hombre de cualquier época, ellos son expresados con medios de los tiempos que vivimos."(49)

- "(...) son expresiones que utilizan técnicas audiovisuales, las cuales, definitivamente son una característica fundamental de nuestros días."(50)

- "El arte no hay que verlo como un reflejo, es parte de la realidad, pero en este caso, puede haber un pequeño reflejo (...) en la tecnología. El artista recoge la tecnología, la asimila, le da un uso diferente al que estaba destinada y produce pues un hecho artístico."(51)

Para este grupo de personas, el desarrollo de la tecnología es una característica fundamental de los tiempos actuales, de aquí que consideren al videoarte como imagen de nuestros días por utilizar innovaciones tecnológicas en sus planteamientos.

- "Es un reflejo porque todo lo nuestro es efímero (...). No tenemos esa cultura que tuvo la revolución industrial de pensar en la gran

corporación a futuro, o sea, lo que nosotros creamos son cosas completamente efímeras, somos nómadas (...). La "Generación X" es una generación que no está pensando en la trascendencia (...)" (52)

- "(...) estamos en el ingreso absoluto del arte en la posmodernidad esto se demuestra con el estudio de las obras de los jóvenes artistas." (53)

Estas declaraciones apuntan hacia la definición del videoarte como un fenómeno que se preocupa por el aquí y el ahora, característica esencial de la "Generación X", progenie de fin de siglo que a su vez es propia de la posmodernidad.

- "No creo que reflejen la actitud de la sociedad, sino más bien reflejarían la situación de un individuo (...) no veo en esas obras de arte, lo que está pasando sino más bien lo que le está pasando a una persona." (54)

Según esta opinión, el videoarte no es representativo de un acontecer general, sino que más bien es el producto de un sentimiento individual. Esto podría interpretarse como la individualización que caracteriza a la posmodernidad, tanto por lo que expresa, como por ser la única declaración

que no está de acuerdo con las demás entre el grupo de entrevistados.

Por último, es válido comentar otra serie de afirmaciones que surgieron durante las entrevistas, ya que consideramos que son importantes para nuestro análisis.

- "El impacto que produce en mí toda esta sala de videoarte es el uso de tecnologías totalmente diferentes que no tienen ninguna vinculación con el lenguaje de la modernidad."(55)

- "El videoarte es una manera de utilizar los medios contemporáneos para crear, sin que eso quiera decir (...) que todo lo demás desaparece (...) y de que lo único válido sea el video como medio único de expresión contemporánea." (56)

En estas dos declaraciones observamos, primero que definen al videoarte como una forma de romper con las expresiones artísticas tradicionales y segundo como una herramienta válida de creación que no debería desplazar a las demás formas de arte, tanto a las habituales como a las coetáneas.

- "(...) cualquier persona que quiera transmitir una idea que probablemente no la pudo materializar a través del lienzo o la escultura porque no tenía las cualidades o no tenía los conocimientos, con videoarte es bastante probable que pueda hacerlo. (...) cualquier persona puede hacerlo si tiene los medios." (57)

- "A mí nunca se me ocurrió trabajar por ejemplo con video (...) personalmente lo consideraba como algo que se le escapaba a uno de las manos porque es una tecnología muy sofisticada (...)" (58)

Esta díada evidencia un contraste de posiciones ante las posibilidades creativas del arte del video. La primera opinión proviene de una persona que pertenece a la "Generación X" y la segunda es producto de un individuo educado en la modernidad, por consiguiente no resultan extrañas sus palabras.

- "El videoarte desaparecerá, quedarán reseñas en algunos libros, tesis, microfilms en las bibliotecas, pero no tendrá la trascendencia que tuvo o han tenido las artes plásticas tradicionales." (59)

- "(...) pienso que el videoarte es algo que indudablemente está más bien naciendo (...) tiene mucho porvenir, se irá desarrollando participará de la Internet y lógicamente será un arte donde habrá más comunicación, más participación porque ya la gente no necesitará ir a los museos ni a las galerías, sino simplemente el que tenga una computadora y esté conectado a la Internet (...) disfrutará en su casa."(60)

Entre estas aseveraciones se da un contraste con respecto a la permanencia del videoarte en el tiempo y, además, se hace notar un rasgo distintivo de la posmodernidad al sugerir que incluso tendremos acceso al arte por medio de computadoras y satélites, característica mencionada anteriormente cuando tratamos la importancia que tiene la informática y la computación en nuestros días.

Al enfrentar estos tres análisis, pudimos comprobar que el mensaje que pretendían comunicar los autores con sus obras, efectivamente fue captado por la mayoría del público estudiado. Asimismo, mediante el análisis realizado de forma y fondo (contenido) de las obras, también se confirmó la coherencia entre lo que los autores procuraban transmitir y lo

que, a nuestro juicio, emiten las obras. De aquí, que entre nuestra posición y la del público no hayan existido marcadas diferencias. Esto se debe a que, a nuestro juicio, la obra "Annabel Lee" refleja la angustia que el autor pretendía transmitir evocando al poema del mismo nombre; sentimiento que según los resultados de la encuesta (ver Cuadro N°12 y Gráfico N°11), experimentó la mayoría del público estudiado.

Del mismo modo, en la obra "Que en Pez Descanse" encontramos que se presentaban de forma irónica las intenciones de la autora, a saber, mostrar creencias, ritos y gestos del cristianismo. Esta consideración se debe a la modificación de gestos y ceremonias propios del catolicismo (la doble persignación y la comunión del pez, por ejemplo). La mayoría de las personas encuestadas también sintió la ironía de la obra (ver análisis del Cuadro N°19 y Gráfico N°18), lo cual reafirma que prácticamente no existió diferencia entre lo que experimentó el público, nuestra interpretación y tácitamente lo que pretendía Nela Ochoa.

Lo anterior ratifica que existe un sistema comunicacional dentro del arte. Además evidencia que aunque el videoarte es complejo y pareciera ser difícil de comprender, un número considerable de personas logró captar la

esencia de sus planteamientos.

Es importante recalcar, que aun cuando el videoarte es una innovación para la mayoría de los individuos consultados, estos lo catalogan como obra de arte, lo cual da fe de la amplitud de conceptos que tienen estas personas.

NOTAS Y REFERENCIAS

(1) Ver BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunicacional**. Afalfadil Ediciones. Caracas, Venezuela. 1994. Página 91.

(2) Ver capítulo IV. Páginas 123 y 124.

(3) Preguntas cuyas respuestas se encuentran entre un grupo de opiniones predeterminadas por el encuestador.

(4) Ver **Historia y Crítica de la Estética Moderna**. Editorial Losada, S.A. Buenos Aires, Argentina. s/a. Páginas 254.

(5) Ibid. Página 258.

(6) Ibid. Página 244.

(7) Ibid. Página 249.

(8) BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunicacional**. Op. cit. en (1). Páginas 66 y 67.

(9) Según la asesoría del estadístico y profesor de la Universidad Central de Venezuela Pascuale Nicodemo.

(10) Preguntas que le dan al encuestado libertad para contestar, debido a que sus respuestas no están predeterminadas.

(11) CHARTIER, Roger: "El sentido de las formas". En revista **Comunicación**. N° 88. Centro Gumilla. Caracas, Venezuela. Cuarto

Trimestre de 1994. Página 8.

(12) BLYDE, Aurora: "En la búsqueda, pero sin querer buscar". En el catálogo **CCS-10. Arte Venezolano Actual**. Octubre-noviembre de 1993. Editado por Fundación Galería de Arte Nacional. Caracas, Venezuela. Página 32.

(13) DUQUE, Luis Angel. En el Catálago **San Guinefort y otras devociones**. Fundación CELARG. Agosto de 1991. Caracas, Venezuela. Página 28.

(14) Ibid.

(15) Ibid. Página 4.

(16) DUQUE, Luis Angel. En entrevista realizada por las investigadoras el 6 de septiembre de 1995. Caracas.

(17) DUQUE, Luis Angel. En el catálogo **San Guinefort y otras devociones**. Op. cit. en (13), (14) y (15). Página 7.

(18) DUQUE, Luis Angel. Op. cit. en (16).

(19) HERNANDEZ-DIEZ, José Antonio. "En la búsqueda, pero sin buscar". En el catálogo **CCS-10. Arte Venezolano Actual**. Op. cit. en (12).

(20) CAMERON, Dan: "Paraíso Artificial". Traducido por Andrés Cardinale. En el catálogo **CCS-10. Arte Venezolano Actual**. Op. cit. en (12) y (19). Página 35.

(21) VIVAS, Zuleiva: "La Transparencia del Gesto". En el catálogo **Alter Altare**. Septiembre-octubre de 1993. Editado por la Fundación CELARG. Caracas. Página 1.

(22) OCHOA, Nela. En "VIDEO-ARTE, GESTO Y MIRADA". En revista **Encuadre.** Febrero, 1995. Caracas, Venezuela. Página 124.

(23) Ibid.

(24) VIVAS, Zuleiva: "La Transparencia del Gesto". En el catálogo **Alter Altare**. Op. cit. en (21).

(25) OCHOA, Nela. En entrevista realizada por Fernando Acedo y Manuel Gooding en agosto de 1995. Caracas.

(26) OCHOA, Nela. En entrevista realizada por las investigadoras el 13 de septiembre de 1995.

(27) DUQUE, Luis Angel. Op. cit. en (16) y (18).

(28) OCHOA, Nela. Op. cit. en (26).

(29) Ibid.

(30) Ficha técnica de "Annabel Lee"

ASISTENCIA TECNICA: Alicia Velazco

MODELO: Ana Isabel Villanueva

MUSICA: Diez-Díaz

Datos obtenidos del catálogo **San Guinefort y otras devociones**. Op. cit.

en (13), (14), (15) y (17). Página 8.

(31) POE, Edgar Allan: "Annabel Lee". En **E.A.Poe. Obra Completa en Poesía**, Edición Bilingüe. Traducción Arturo Sánchez. 3era. Edicción. España. 1976. Páginas 75-77.

(32) BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunicacional**. Op. cit. (1) y (8). Página 66.

(33) Ficha técnica de "Que en Pez Descanse"

GUION Y DIRECCION: Nela Ochoa

DIRECCION TECNICA: Eduardo Henríquez

PRODUCCION EJECUTIVA: Silvia Alvarez

PRODUCCION: Carmen Cordovez

ASISTENTE DE PRODUCCION: Antonio López Ortega

EDICION: Gonzalo Torres

CAMARAS: Leonardo Henríquez y Carlos Ramírez

ASISTENTE DE CAMARA: Jerry Gil

EFECTOS ESPECIALES: Elizabeth Sawoloka

MUSICA: Musika Automatika. Grabada en: ESTUDIOS ANTE-MERIDIEM

MUSICOS: Estéfano Granitto, Alvise Sacchi, Luis Levín y Mireya López

VOCALES: Mireya López, Nela Ochoa y Valerie Pellegrin

ACTUARON: Andreína Agusti, Leonor Arráiz, Juan Astorga, Samuel Cucher,

José Antonio González, Penélope Hauser, Maya Hauser, Maruja Herrera, Alilis López, Raquel López, Luisa Mosquera, Valerie Pellegrin, Juan Andrés Pizzani, Lucía Pizzani, Camilo Provenzali, Emiliano Provenzali, Pascale Rihouet, Marcos Salazar, Alvaro Silva, María Cecilia Toro, Berta Torrejón, Ani Villanueva, Zuleiva Vivas y Erick Zitzermann.

COMPOSICION GRAFICA: Eduardo Cantieri

Datos obtenidos de los créditos de la video-creación.

(34) RÖMER, Max. Científico de la Comunicación. En entrevista realizada por las investigadoras el 28 de agosto de 1995. Caracas.

(35) VALLADARES, Mariela. Músico. En entrevista realizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.

(36) SABATER, Laura. Diseñadora de Modas. En entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

(37) MARTINEZ CUETOS, Roberto. Ingeniero Civil. En entrevista reallizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.

(38) RAMOS, Beatriz. Ilustradora. En entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

(39) PHELAN, Jack. Administrador. En entrevista reallizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.

(40) RÖMER, Max. Op. cit. en (34).

(41) MARTINEZ VALLADARES, Roberto. En entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

(42) CONTRERAS, Gustavo. En entrevista reallizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.

(43) VALLADARES, Mariela. Op. cit. en (35).

(44) MARCOS, Gabriel. Escultor y Profesor de Arte. En entrevista realizada por las investigadoras el 30 de agosto de 1995.

(45) MARTINEZ CUETOS, Roberto. Op. cit. en (37).

(46) SIERRA, Luis Arturo. Estudiante del último año de Comunicación Social. En entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

(47) MARTINEZ VALLADARES, Roberto. Op. cit. en (41).

(48) GOODING, Manuel. Estudiante del último año de Comunicación Social. En entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

(49) VALLADARES, Mariela. Op. cit. en (35) y (43).

(50) MARTINEZ CUETOS, Roberto. Op. cit. en (37) y (45).

(51) MARCOS, Gabriel. Op. cit. en (44).

(52) RÖMER, Max. Op. cit. en (34) y (40).

(53) DUQUE, Luis Angel. Curador y estudioso del videoarte. En

entrevista realizada por las investigadoras el 6 de septiembre de 1995. Caracas.

(54) PHELAN, Jack. Op. cit. en (39).

(55) MARCOS, Gabriel. Op. cit. en (44) y (51).

(56) ETTEDGUI, Berenice. Licenciada en Artes y Coleccionista de arte. En entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

(57) CONTRERAS, Gustavo. Op. cit. en (42).

(58) MARCOS, Gabriel. Op. cit. en (44), (51) y (55).

(59) RÖMER, Max. Op. cit. en (34), (40) y (52).

(58) MARCOS, Gabriel. Op. cit. en (44), (51), (55) y (58).

CAPITULO VI: REFLEXIONES FINALES

("LO MAS PARECIDO A UNAS CONCLUSIONES")

"Que en este mundo traidor
nada es verdad ni es mentira;
todo es según el color
del cristal con que se mira."
(Campoamor
en **Frases Célebres de Hombres Célebres**, 1964)

El videoarte es una forma de expresión artística cuya herramienta creativa fundamental es la televisión. Esta puede ser utilizada como objeto o como tecnología audiovisual. Es decir, se le da un uso estético a un medio de comunicación masivo. Esto reafirma, una vez más, el uso de la tecnología en el arte y a su vez evidencia que el videoarte es propio de la posmodernidad, ya que la televisión aunque fue creada en la modernidad, se desarrolla como el medio masivo que conocemos hoy en la posmodernidad.

La mayoría de los perceptores en las entrevistas en profundidad manifestó su acuerdo con lo anterior al responder por qué el videoarte es un reflejo de los tiempos que vivimos. Las respuestas de los encuestados también demostraron lo mismo al conceptualizar al videoarte como la

utilización del video en el arte, definición ésta que se puede entender como el uso de una tecnología propia de nuestros días en el campo artístico.

En otro orden de ideas, nuestra investigación demostró que el videoarte es un medio híbrido. Esto se debe básicamente a tres razones: primero porque evidencia lo difícil que es actualmente encontrar las divisiones entre lo culto, lo popular y lo masivo. Como se dijo anteriormente, este tipo de arte utiliza un medio masivo como herramienta artística dentro de un campo o espacio cultural, al cual se le señala habitualmente como "culto". La video-creación analizada ejemplifica lo anterior, porque realiza una fusión entre una creencia popular, el uso de la televisión (lo masivo) y el arte (lo culto).

La segunda razón revela la combinación de lo tradicional con lo moderno. Ejemplo claro de esto lo vemos en la obra estudiada "Annabel Lee", ya que ella presenta un poema que fue escrito en 1848 a través de un medio que pertenece a nuestros tiempos.

En tercer lugar, el videoarte es híbrido en cuanto a que mezcla medios y estilos de expresión artística. Las video-instalaciones,

anteriormente descritas, son el prototipo de este cruce, porque incorpora en un mismo espacio, monitores, objetos, personas, sonidos, y todo lo que se le pueda ocurrir al artista agregar para complementar su obra.

Por otra parte, según lo estudiado en cuanto a la posmodernidad, nuestros tiempos se caracterizan por manejar ideas que alteran nuestros esquemas provenientes de la modernidad, y el videoarte no escapa del caso. "(...) vemos que hay una situación de crisis en la manera de **entender** e **interpretar / reinterpretar** al mundo y la vida dentro de él."(1) Esto lo encontramos reflejado en las encuestas realizadas, cuando la mayoría opinó que el videoarte era algo novedoso y extraño.

Consideramos que con la frase "(...) la humanidad pensante que se está perfilando (...)" (2) , el semiólogo italiano Umberto Eco hace referencia a los individuos de la "Generación X". El videoarte pone en evidencia algunas de las caracteristicas de dicha generación, las cuales enunciamos seguidamente:

1) Están habituados a la tecnología. Esto lo demuestra el hecho de utilizar el video, tecnología de nuestros días, en varios ámbitos que no

excluyen al arte. "Tomando en cuenta que el artista vive una realidad de tipo social, que, quiera o no, lo condiciona, tiene que preguntarse cómo establecer su relación con esta realidad y cómo, en el caso de que le interese, hará llegar su obra a los que, como él, forman parte de esta colectividad."(3)

2) Suelen ser sensibles a la ecología, cambios sociales y guerras. Estos temas han servido de fuente de inspiración a varios videoartistas que han sido estudiados en esta investigación.

3) Se preocupan por el hoy porque no saben qué va a suceder mañana. Esta propiedad se evidencia en el carácter efímero que tienen estas obras de arte, debido a que emplean materiales que se deterioran con facilidad e impiden su trascendencia en el tiempo. "Los modernos, creyendo posible construir un futuro mejor, sacrificaron el presente al futuro y, como no hay futuro, se quedaron sin presente y sin futuro. Los postmodernos, convencidos de que no existen posibilidades de cambiar la sociedad, han decidido disfrutar al menos del presente con una actitud hedonista que recuerda el carpe diem de Horacio. 'Las flores no las quieren para el funeral', sino ya."(4)

4) Estos individuos se expresan artísticamente como salida espiritual a su cotidianidad. "Son múltiples las señales del malestar, pero todas tienen en común una denuncia más o menos explícita del modo de vida imperante en la sociedad moderna como frustrante y alienante."(5) Este hecho queda constatado con la presencia y aparición cada vez más rápida y numerosa de jóvenes artistas de video, tanto a nivel nacional como a nivel internacional.

"La realidad humana es transfigurada por la magia del arte, al mismo tiempo que adquieren conciencia y plenitud aquellos aspectos profundos que yacen dormidos bajo los intereses cotidianos."(6) En este sentido, el videoarte es una ventana a través de la cual se puede ver que la cultura y la forma de pensar de las nuevas generaciones obedece a una concepción distinta del mundo basada en la diversidad, el sentimiento y la comunicación.

NOTAS Y REFERENCIAS

(1) BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunicacional**. Alfadil Ediciones. Caracas, Venezuela. 1994. Página 76.

(2) ECO, Umberto citado por BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunicacional**. Op. cit. en (1). Página 35.

(3) GALI, Montserrat: **El arte en la era de los medios de comunicación**. Fundesco. Colección Impactos. Madrid, España. 1988. Página 102.

(4) GONZALEZ CARVAJAL, L. citado por BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunacional**. Op. cit. en (1) y (2). Página 78.

(5) Ibid. Página 77.

(6) RAMOS, Samuel: **Filosofía de la vida artística**. Espasa-Calpe. México. 1994. Página 134.

BIBLIOGRAFIA

I. FUENTES BIBLIOGRAFICAS

* AUTORES VARIOS: **Videoculturas de Fin de Siglo**. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1990.

* BEARDSLEY y HOSPERS, Monroe y John: **Estética. Historia y Fundamentos**. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1990.

* BERGER, René: **El Conocimiento de la Pintura**. Editorial Noguer, S.A., Barcelona, España. 1961.

* BERGER, René: **La Construcción Social de la Realidad**. Ed. Amorrortu. Barcelona, España. 1970.

* BISBAL, Marcelino: **La Comunicación Interrumpida**. Fondo Editorial de Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela. 1989.

* BISBAL, Marcelino: **La Mirada Comunicacional**. Alfadil Ediciones. Caracas, Venezuela. 1994.

* COLOMINA, Marta: **La Celestina Mecánica**. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1976.

* COMPAGNON, Antoine: **Las Cinco Paradojas de la Modernidad**. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1993.

* CONSEJO EPISCOPAL LATINOAMERICANO (CELAM): **Comunicación. Misión y Desafío**. Centro de Publicaciones del CELAM. Bogotá, Colombia. 1986.

* CROCE, Benedetto: **Brevario de Estética**. Espasa-Calpe. Colección Austral. Buenos Aires, Argentina. 1942.

* CHIRINOS, Gretty: **El Hecho Comunicacional en una Sociedad Posmoderna**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela. 1994.

* DE LISTOWEL, Conde: **Historia Crítica de la estética Moderna**. Editorial Losada, S.A. Buenos Aires, Argentina. s/a.

* DE VINCENZO y LINARES, M. Teresa y Yelitza: **El videoarte. Aproximación a una forma de utilización de la tecnología en el campo estético**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Católica Andrés Bello. Caracas. 1988.

* **Diccionario El pequeño ESPASA**. Espasa-Calpe. Madrid, España.

* **Diccionario Enciclopédico Quillet**. Tomos III. Editorial Argentina Arístides Quillet. Buenos Aires, Argentina. 1968.

* DOUGLAS, Davis: **Art and the Future: a History**. Praeger Publishers. New York. 1973..

* **Enciclopedia Barsa**. TOMO IV. Encyclopedia Britannica, Inc.

Estados Unidos de Norteamérica. 1975.

* **Enciclopedia Monitor**. Tomo VII. s/a.

* FRANCASTEL, Pierre: **Arte y Técnica en los Siglos XIX y XX**. Editorial Debate. Madrid, España. 1990.

* GALÍ, Montserrat: **El arte en la era de los medios de comunicación**. Fundesco. Colección Impactos. Madrid, España. 1988..

* GARCÍA CANCLINI, Néstor: **Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad**. Editorial Grijalbo. México, D.F. 1990.

* GEIGER, Moritz: **Estética**. Editorial Argos. Buenos Aires, Argentina. 2da. Edición. s/a.

* GLUSBERG, Jorge: **Retórica del Arte Latinoamericano**. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina. 1978.

* HUYGHE, René: **El Arte y el Mundo Moderno**. Editorial Planeta. Barcelona, España. s/a.

* JAMESON, Fredric: **El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado**. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1992.

* LANGER, Susanne: **Los Problemas del Arte**. Edit. Infinito. Buenos Aires, Argentina. 1966.

* LISCANO, Juan: **Reflexiones para Jóvenes Capaces de Leer**. Publicaciones Seleven. Caracas, Venezuela. 1985..

* LUKÁCS, Georg: **Estética**. Ediciones Grijalbo, S.A. México, D.F. 1967.

* MARTINEZ CARRERAS, José: **Introducción a la Historia Contemporánea 1770-1918. La Era de las Revoluciones**. Ediciones ISTMO. Madrid, España. 1989.

* McNALL BURNS, Edward: **Civilizaciones de Occidente. Su Historia y su Cultura**. Tomo II. Ediciones Siglo Veinte. Buenos Aires, Argentina. 1976.

* MUÑOZ Y BACALAO, Boris y Mariana: **El Videoarte en Venezuela (1970-1992)**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Central de Venezuela. Caracas. 1992..

* NAVARRO GÜERE, Héctor: **La Percepción del Arte Cinético-3 Artistas Venezolanos**. Fundación Carlos Eduardo Frías. Colección Canícula. Barquisimeto, Venezuela. 1993.

* NISBET, Robert. **Introducción a la Sociología. El Vínculo Social**. Editorial Vicens-Vives. Barcelona, España. 1982.

* O'SULLIVAN, Jeremiah: **La Comunicación Humana. Grandes Temas Contemporáneos de la Comunicación**. Instituto Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco. Caracas, Venezuela. s/a.

* PASQUALI, Antonio: **Comunicación y Cultura de Masas**. Monte

Avila Editores. Caracas, Venezuela. 1976.

* PEREZ, Hortensia: **Posmodernidad y Videoclip**. Trabajo Especial de Grado de la Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela. 1993.

* PIERCE, John: **Ciencia, Arte y Comunicación**. Editorial Universitaria de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina. 1971.

* POE, Edgar Allan: **E.A.Poe. Obra Completa en Poesía**, Edición Bilingüe. Traducción Arturo Sánchez. 3era. Edicción. España. 1976.

* PREIKSCHAT, Wolfgang: **Videoarte desde 1976 en la República Federal de Alemania**. Goethe Institute Munchen. Munchen, Alemania. 1986..

* PUIG, Jaime: **Video**. Parramón Ediciones. Barcelona, España. 1983..

* PUMAREGA, Manuel: **Frases Célebres de Hombres Célebres**, Compañía General de Ediciones, S.A. México. 1964..

* RAMOS, Samuel: **Filosofía de la Vida Artística**. Espasa-Calpe. México. 1994.

* SAINZ DE ROBLES, Federico: **Diccionario Español de Sinónimos y Antónimos**. Ed.. Alfredo Ortells, S.L. Madrid, España. 1985.

* SCHNEIDER, Louis: **Cómo la sociología ve el mundo**. Editorial

Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1979..

* SELECCIONES DEL READER'S DIGEST: **Los Grandes Pintores y sus Obras Maestras**. New York, Estados Unidos de Norteamérica. 1966.

* TOFFLER, Alvin: **La Tercera Ola**. Gráficas Guada, S.A. 3a. Edición. Barcelona, España. 1981..

***Webster's New World Dictionary**. Prentice Hall Press. New York, E.E.U.U. 1984.

1988.

II. FUENTES HEMEROGRAFICAS

* Revista **Telos. El Video. Arte, lenguaje y comunicación**. N° 9. Marzo-mayo, 1987. España.

* Catálago **San Guinefort y otras devociones**. Fundación CELARG. Agosto de 1991. Caracas, Venezuela..

* Catálogo **Alter Altare**. Septiembre-octubre de 1993. Fundación CELARG. Caracas, Venezuela.

* Catálogo **CCS-10 Arte Venezolano Actual**. Octubre-noviembre, 1993. Caracas, Venezuela..

* Catálogo **Códigos del Tiempo**. Junio-julio, 1994. Fundación

CELARG. Caracas.

* Catálogo **Indice**. Octubre, 1994. Fundación MAVAO. Caracas.

* OBERTO, Ignacio E.: "José Antonio Hernández-Diez: Una visión dionisíaca y ctónica de su obra". En el diario **El Universal** del 4 de Junio de 1995. Caracas. Cuerpo 4. Página 3.

* OCHOA, Nela: "Vivan las diferencias". En el diario **El Universal** del 19 de Julio de 1995. Caracas. Cuerpo 4. Página 3.

* Revista **Comunicación**. **Tecno-Información. Ahora y mañana**. N° 88. Centro Gumilla. Caracas, Venezuela. Cuarto Trimestre de 1994.

* Revista **Encuadre.** Febrero, 1995. Caracas, Venezuela.

* Revista **Imagen. La Cultura Confrontada**. N° 100 -106. Agosto - septiembre - octubre, 1994. Caracas.

* Revista **Temas de Comunicación**. N° 4. Centro de Investigación de la Comunicación, Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela. Junio, 1993.

III. FUENTES VIVAS

* CONTRERAS, Gustavo. Entrevista reallizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.

* DUQUE, Luis Angel. Curador y estudioso del videoarte. Entrevista realizada por las investigadoras el 6 de septiembre de 1995. Caracas.

* ETTEDGUI, Berenice. Licenciada en Artes y Coleccionista de arte.. Entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

* ETTEDGUI, Verónica. Diseñadora Gráfica. Entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas

* GOODING, Manuel. Estudiante del último año de Comunicación Social. Entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

* MARCOS, Gabriel. Escultor y Profesor de Arte. Entrevista realizada por las investigadoras el 30 de agosto de 1995.

* MARTINEZ CUETOS, Roberto. Ingeniero Civil. Entrevista reallizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.

* MARTINEZ VALLADARES, Roberto. Entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

* OCHOA, Nela. Entrevista realizada por las investigadoras el 13 de septiembre de 1995. Caracas.

* OCHOA, Nela. Entrevista realizada por Fernando Acedo y Manuel Gooding en agosto de 1995. Caracas.

* PHELAN, Jack. Administrador. Entrevista reallizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.

* RAMOS, Beatriz. Ilustradora. Entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

* REYES, Sydia. Entrevista realizada por las investigadoras el 23 de agosto de 1995. Caracas.

* RÖMER, Max. Científico de la Comunicación. Entrevista realizada por las investigadoras el 28 de agosto de 1995. Caracas.

* RÖMER, Max. Entrevista realizada por las investigadoras el 10 de agosto de 1995. Caracas..

* SABATER, Laura. Diseñadora de Modas. Entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

* SIERRA, Luis Arturo. Estudiante del último año de Comunicación Social. Entrevista realizada por las investigadoras el 26 de agosto de 1995. Caracas.

* VALLADARES, Mariela. Músico. Entrevista realizada por las investigadoras el 19 de agosto de 1995. Caracas.