



UN NUEVO MEDIO EN EL ARTE

Orígenes, hipótesis, teorías y discursos

A new medium in art. Origins, hypotheses, theories and discourses

PEDRO ORTUÑO MENGUAL
Universidad de Murcia, España

KEYWORDS

New Media
Video arte
Feedback
Video Instalación
Connected Bodies
Art and self-representation
Identity

ABSTRACT

The video was considered by Gene Youngblood (1979) as a new medium of artistic creation, whose codes will open new perspectives to the moving image giving it its own aesthetic entity. Various theories related to communication and art by authors such as Wiener, Benjamin, Brecht, McLuhan, Burris are analyzed. Likewise, he studies pioneering works and the use of the feedback loop as a element between the emitter and the receiver. Wipe Cycle (1969) by Frank Gillette and Ira Schneider and Time Delay Room (1974) by Dan Graham will show us the keys to understanding the inner workings of a new medium that had just been born.

PALABRAS CLAVE

New media
Video art
Feedback
Video installation
Cuerpos Conectados
Arte y Autorrepresentación
Identidad

RESUMEN

El vídeo fue considerado por Gene Youngblood (1979) como un nuevo medio de creación artística, cuyos códigos abrirán nuevas perspectivas a la imagen en movimiento dándole entidad estética propia. Se analiza diversas teorías relacionadas con la comunicación y el arte de autores como Wiener, Benjamin, Brecht, McLuhan, Burris. Así mismo estudia obras pioneras y el uso del feedback loop como elemento de retroalimentación entre emisor receptor. Wipe Cycle (1969) de Frank Gillette e Ira Schneider y Time Delay Room (1974) de Dan Graham nos mostrarán las claves para entender el funcionamiento interno de un nuevo medio que acababa de nacer.

Recibido: 24/ 10 / 2022

Aceptado: 26/ 12 / 2022

1. Introducción

Gene Youngblood publicó en 1979 *Expanded Cinema*, en este libro se adentra en los entresijos del vídeo como una nueva herramienta que están utilizando los artistas para expresar sus ideas en un contexto más amplio que el de las artes tradicionales. Lo define como un nuevo medio artístico cuyos códigos abren nuevas perspectivas a la imagen en movimiento teniendo en cuenta que el cine tradicional es entendido como medio de entretenimiento. Por ello el vídeo tiene ciertas similitudes con el cine independiente u otras disciplinas como la cibernética, la holografía o las combinaciones de estas y otras disciplinas en lo que se ha venido a llamar como New Media Art. En este sentido la autora entiende que la creación artística y el uso de este medio que a su vez en una innovación tecnológica, ha dado origen a que otros medios de comunicación consolidados como es el caso de la televisión, adopten nuevas formas de entender la comunicación. Estas circunstancias nos hacen pensar que una parte considerable del arte contemporáneo ha sido testigo fiel de los acontecimientos que han determinado el auge de novedosos dispositivos de comunicación de masas. Las estrategias de participación de dichos dispositivos y de edición de sus contenidos, han determinado un ordenamiento de los espacios entre el emisor (artista) y el receptor (espectador).

En la actualidad con el auge de las redes sociales y la telefonía móvil, hace que nos encontremos en un periodo histórico en el que se observa en una gran variedad de disciplinas digitales, que la obra de arte se convierte en algo inmaterial y al mismo tiempo difícil de separar de las nuevas tecnologías digitales en las que estamos inmersos. Si analizamos la historia del arte del siglo XX, podemos observar, al igual que aconteció con la aparición de un nuevo medio como fue el arte fotográfico y cinematográfico, que el nuevo adquiere funciones estéticas y tecnológicas de los anteriores sirviendo de apoyo, para distinguirlo de los otros. En este sentido para un artista según se puede comprobar, cuando aparece un medio nuevo los retos a los que se enfrenta son distintos a aquellos cuando ya está establecido (Ortuño, 2012). A este fenómeno John Burris (1996) lo define como la "relación con el inmediato predecesor". De esta forma según este autor, la fotografía en sus orígenes copió a la pintura, la música electrónica a la música instrumental, el cine al teatro y la televisión a la radio y al cine. Por ello, el vídeo electrónico comparte las cualidades de la televisión comercial y el cine.

El espacio o frontera existente entre el medio antecesor al nuevo, tendría sus raíces entre en los primeros estudios antropológicos de 'Les rites de pasaje' de Arnold van Gennep, publicado originalmente en 1909 y posteriormente reevaluado por Victor Turner en 1969. Se definiría como un espacio de paso, como un no lugar o como una transición de un medio a otro, algo que ya no es y algo que está por ser, el espacio-tiempo intermedio entre dos sucesos. Para Homi Bhabha en su libro *El lugar de la cultura* (1994), la teoría de la hibridez cultural y la noción de tercer espacio, también se asemeja a lo liminal, relacionándolo con lo que Arnold Van Gennep desarrolla, entendiendo a la liminalidad como un espacio que se abre a lo ambiguo y que podría tener tres etapas: la primera sería la etapa preliminar (aislamiento o separación); la segunda, la etapa liminal (adaptación y transición) y finalmente la tercera etapa postliminal (incorporación, interiorización y aceptación de nuevas normas y valores). Para Turner (1969), la etapa liminal es en gran medida una fase funcional en la que un individuo se libera de estados anteriores. Es un estado en el que una persona está en el medio, ni aquí ni allá, „entre y entre“, situada en la brecha entre el pasado y el futuro. El progreso a través de esta etapa liminal cumple una función de umbral que permite al individuo pasar a una realidad alternativa a través del libre albedrío creativo, lo que representa una transformación positiva.

2. Objetivos

Los objetivos planteados en este estudio se centran en analizar como, en el contexto del arte, irrumpe en los años sesenta un nuevo medio de expresión artística que fue el vídeo. Para ello se estudian diversas teorías relacionadas con la comunicación y el arte así como obras pioneras de vídeo e instalación y el uso del *feedback* como elemento de retroalimentación entre emisor receptor.

Comprender el funcionamiento de obras pioneras del vídeo servirá para entender al medio vídeo que fue considerado como un nuevo medio y con entidad propia. Este soporte vídeo permitía a los artistas no sólo documentar sus acciones, sino difundirlas posteriormente a través de las cintas de vídeo en museos y galerías.

3. Metodología

A nivel metodológico y para alcanzar el objetivo marcado, hemos utilizado un método de investigación mixto, donde combinamos técnicas cuantitativas y cualitativas. Estudiaremos diversas propuestas realizadas por artistas, se trataban de acciones concebidas tan sólo en función de la situación espacio temporal de la cámara de vídeo en relación con el espectador. Desde esta perspectiva desarrollaron sus creaciones diversos artistas como: Nam June Paik, Frank Gillette e Ira Schneider, Vito Acconci, Bruce Nauman, Joan Jonas, Peter Campus, Linda Benglis, Dan Graham, Marta Minujín o Marina Abramovic y Ulay entre otros muchos. La proliferación de este tipo de obras, precisamente, condujo a la crítica de arte Rosalind Krauss a asegurar que el medio videográfico era fundamentalmente narcisista (*Video: The Aesthetics of Narcissism*, 1976). En este ensayo la autora analiza

las primeras obras de vídeo y afirma que son narcisistas y que están realizadas en un medio que es narcisista de por sí. Sin embargo ¿Cuál es el significado de plantear que “el medio del vídeo es narcisista”? en este artículo vamos a analizar diferentes estrategias que los artistas de esos años buscaron con la intención de desviar las limitaciones que el propio medio tenía. Analizaremos algunas teorías significativas al respecto de autores como Wiener, Benjamin, Brecht, McLuhan, Burris y Bonet.

4. Resultados

4.1. McLuhan y el medio como masaje

Marshall McLuhan, filósofo y científico, en los años sesenta sentó las bases sobre las teorías de lo que se conocía hasta el momento acerca del potencial que tenían los medios de comunicación sobre la sociedad contemporánea. Afirma que las personas tienden a centrarse en lo obvio, que es el contenido de un medio en el que se nos ofrece información valiosa, pero en el proceso de recibir información a través de dicho medio, las personas pierden los cambios estructurales en sus creencias, que a su vez son introducidas de manera sutil y durante largos procesos de tiempo. Dichas creencias van desde cuestiones culturales, religiosas o históricas hasta modos de comportamientos sociales.

Uno de sus escritos más influyentes en el mundo del arte fue su libro *El medio es el mensaje* (1967), donde plantea cuestiones relacionadas con los nuevos medios de comunicación de las sociedades contemporáneas y el control que los estados tienen sobre ellos. McLuhan señaló que un medio afecta a la sociedad en la que desarrolla un papel, no solo por el contenido que difunde, sino también por las características del medio en sí. Según el autor, de alguna forma el medio se apodera de las personas, los frota, los masajea por así decirlo.

4.2. Benjamin y el concepto de feedback

El concepto de feedback, introducido por Walter Benjamin en su obra *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), el autor afirma que en ausencia de valores rituales o tradicionales en la sociedad contemporánea, el arte que se reproduce hasta el infinito a través de su reproducibilidad técnica, tendría repercusiones políticas que hasta ese momento no se habían previsto, especialmente a través del arte fotográfico y cinematográfico.

Al irrumpir el primer medio de reproducción de veras revolucionario, a saber la fotografía (a un tiempo con el despunte del socialismo), el arte sintió la proximidad de la crisis (que después de otros cien años resulta innegable), y reaccionó con la teoría de “l’art pour l’art”, esto es, con una teología del arte. De ella procedió ulteriormente ni más ni menos que una teología negativa en figura de la idea de un arte “puro” que rechaza no sólo cualquier función social, sino además toda determinación por medio de un contenido objetual (Benjamin, 1936, p. 38).

En este sentido Benjamin entiende que el arte cinematográfico no puede producir valores culturales por sí mismo, por ello lo que hace es producir un valor intrínsecamente político, “el arte no puede reclamar su autonomía frente a una tecnificación que es inevitablemente política” (p. 40).

Bien es cierto que en el cine ha habido intentos por parte de algunos realizadores de construir historias a partir de imágenes ya rodadas o en desuso, con el fin de crear una historia. Así comenzó a principios de siglo XX la idea de collage fílmico, también llamado en la noción inglesa como found footage, donde “los planos utilizados en un film podían ser reciclados en otro, a fin de crear efectos que llamasen la atención del espectador” (Villaplana, & Ortuño, 2018, p.11). Este concepto fue apreciado durante muchos años, incluso en 1925 el propio Marcel Duchamp lo llevó al campo del arte con la noción que tanto le gustaba al artista de ready made. Destacamos que este autor realizó la película *Anémic cinéma* (1926), siendo considerada relevante en el ámbito del arte y del cine experimental y de vanguardia de la época. La propia película está formada por juegos de palabras escritas en espiral e imágenes preexistentes superpuestas. Destacamos también el trabajo de *Le Cinema au Service de L’Histoire* (1935), donde el realizador Germaine Dulac edita diversos documentos encontrados con el fin de darles un sentido a nivel conceptual. Este fenómeno de usar materiales fílmicos encontrados se abrirá hacia nuevos territorios del arte donde los artistas fusionan imágenes que no han sido producidas por ellos mismo, jugando con la repetición de imágenes, sonidos, secuencias y en algunos casos, superposición de medios.

4.3. Cibernética y la noción de feedback

Posteriormente Norbert Wiener en su estudio sobre la cibernética, *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas* (1948), define la cibernética a través de una teoría sobre el control y la comunicación. La cibernética es “el proceso mediante el cual los organismos vivos conservan cierto estado de organización dentro de la tendencia general del universo hacia la corrupción y la decadencia”, es decir, a la entropía. Por tanto, la

información como contraposición a la entropía. Cuando más grande es la entropía, mucho menor debe de ser la información; es decir, cuanta más información emite un medio, menor entropía. (Wiener, 1998, p. 60).

De acuerdo con Wiener, los seres vivos y las máquinas electrónicas intentan regular la entropía a través de una especie de retroalimentación de datos. Por ello, el concepto de *feedback* o retroalimentación será un elemento fundamental de la cibernética porque crea la de “controlar el comportamiento de un sistema, sea técnico, físico, biológico o social” (Wiener, 1988, pp. 29-33). Afirma que “la identidad humana no puede estar encapsulada en la continuidad física y que los seres humanos, más que por carne y hueso, están constituidos por patrones de organización y flujos de información” (Wiener, 1998, p. 57).

4.4. Primeras obras en feedback loop

Los primeros artistas que utilizaron el vídeo, en especial Nam June Paik, al trabajar con cámaras de vídeo electrónico en los años sesenta y enfrentarlas a una pantalla que a su vez estaba conectada con la imagen que producía dicha cámara, observaron que la imagen del monitor se repetía infinitamente. Pensaron que éste fenómeno de retroalimentación entre cámara y monitor servía para ilustrar el funcionamiento del interior del propio medio vídeo, que a su vez la imagen que se producía estaba carente de contenido y se encontraba aislada del mundo exterior. Este fenómeno se denominó como vídeo *feedback loop*. El comisario y teórico del vídeo John Hanhardt, afirmó que se trataba “un fenómeno seductor y fluido”, los artistas en esos primeros años de experimentación lo vieron como “el más puro ejercicio del medio” (Hanhardt, 1990).

Las primeras obras con el *feedback* fueron meramente estéticas, los artistas las realizaron a partir de experimentar con el vídeo y sus mecanismos de edición y posproducción. Artistas como Nam June Paik, Dennis Oppenheim, Frank Gillette e Ira Schneider, Paul Ryan, Dan Graham o Aldo Tambellini entre otros, recataron las ideas sobre *feedback* como una técnica que distinguía el arte del vídeo de la televisión, que en ese momento únicamente retrasmittía imágenes directas del exterior. Algunos artistas dedujeron que el vídeo debía de ser democrático y bidireccional, lo que se emite a través de una pantalla era retroalimentaba (loop) y, mediante diversas interacciones de los espectadores conseguían alterar la imagen emitida por el propio sistema (Rush, 2005, p. 37). El propio Dennis Oppenheim aborda esta cuestión como tema central de la obra en la obra *A Feedback Situation* (1971) y Nam June Paik en *TV Buddha* (1974) crea un circuito de vídeo retroalimentado en *feedback loop* utilizando una cámara de vídeo conectada a modo de espejo, dirigida hacia una figura de un Buddha, que a su vez mira a una pantalla de televisión. Cualquier espectador que entrase a ser grabado por la cámara al transitar detrás de la figura sagrada, pasaba a formar parte del *feedback loop*, y por tanto, parte del propio sistema y de la obra es sí. De esta forma como apuntaba Benjamin (1936), la imagen vídeo se volvió parte del mundo real “l’art pour l’art”, sin dejar de ser una obra de arte.

4.5. Wipe Cycle (1969)

Uno de los primeros ejemplo de obras que utilizaron el *feedback loop* fue la obra de *Wipe Cycle* de Frank Gillette e Ira Schneider, presentada en 1969 en la exposición *TV as a Creative Medium* en la galería Howard Wise de Nueva York. Se trataba de una instalación de nueve monitores de vídeo en forma de collages de imágenes, que consistían en fotogramas a cámara lenta, conexión con programas televisivos así como vídeos grabados por los propios artistas. El *feedback loop* consistió en la emisión en *loop* de la imagen de los espectadores ocho segundos retardada. Gillette y Schneider intentaron dar una relación disyuntiva del individuo y su ambiente, para hacer evidente la relación tiempo-espacio. El espectador interactuaba con todo ello y al mismo tiempo, pasaba a formar parte del sistema vídeo, al aparecer su imagen retrasmittida por los monitores.

Figura 1. *Wipe Cycle*



Fuente(s): *Wipe Cycle* (1969) de Frank Gillette e Ira Schneider.

Publicado en web de ZKM (20 de junio de 2022) <http://www.medienkunstnetz.de/works/wipe-cycle/>

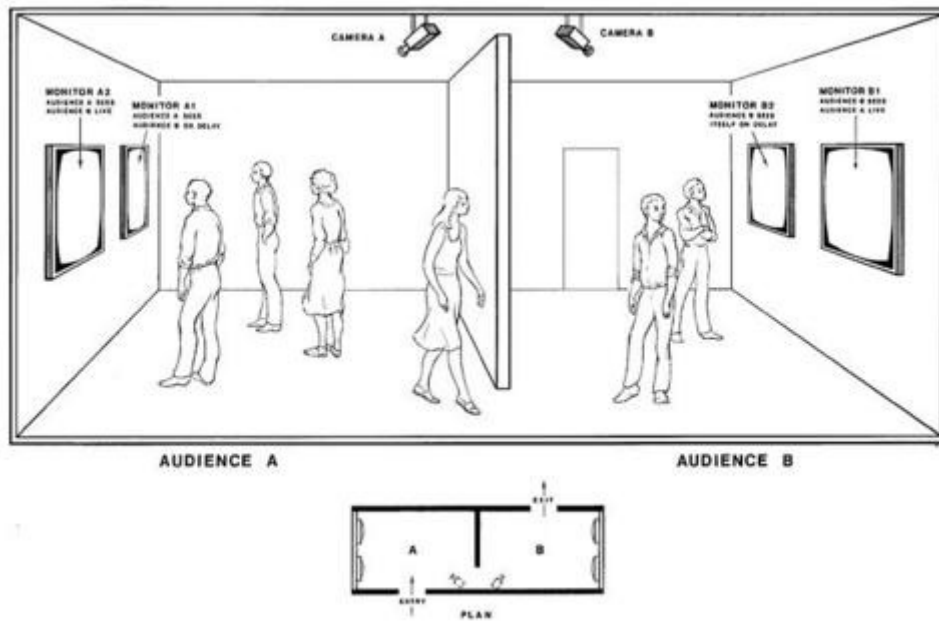
4.6. Time Delay Room (1974)

Instalación de circuito cerrado de Dan Graham (1974), como el propio título de la obra indica, el artista utiliza la técnica del *feedback loop* retardando ocho segundos las imágenes de los videos proyectados y que estaban conectados a una cámara. Según Dan Graham, los ocho segundos de retardo están relacionados con el límite que el ser humano tiene del tiempo de la memoria a corto plazo. Según él, un espectador que ve sus acciones en el cerebro con este tiempo de retardo, tendrá la sensación de no reconocer esta distancia temporal. “El espectador se verá encerrado en un estado de observación, en un loop retroalimentado, y controlado por un sistema externo. El espectador pasa a formar parte de un grupo de observadores observados” (Graham, 1974).

La instalación consiste en dos habitaciones de igual tamaño, conectadas por una abertura en un lado, bajo la vigilancia de dos cámaras de video colocadas en el punto de conexión entre las dos habitaciones. La pared interior frontal de cada uno presenta dos pantallas de video, dentro del alcance de las cámaras de vigilancia. El monitor que el espectador que sale de la otra habitación espía primero muestra el comportamiento en vivo de las personas en la otra habitación respectiva. En ambas salas, la segunda pantalla muestra una imagen del comportamiento de los espectadores en la otra sala respectivamente, pero con un retraso de ocho segundos (ZKM, 20 de junio de 2022).

Dado que esto conduce a impresiones inconsistentes a las que luego responde, queda atrapado en un ciclo de retroalimentación (*feedback loop*). Te sientes atrapado en un estado de observación, en el que tu autoobservación está sujeta a algún control exterior visible. De esta manera, usted, como espectador, se experimenta a sí mismo como parte de un grupo social de observadores que están siendo observados.

Figura 2. Time Delay Room



Fuente(s): *Time Delay Room* (1974) de Dan Graham.

Publicado en web de ZKM (20 de junio de 2022) <http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/>

4. Discusión

Muchas de las obras que los artistas crearon con el nuevo medio vídeo en los primeros años de experimentación fueron se basaron en teorías filosóficas y sociales relacionadas con la comunicación y el arte de algunos autores fundamentales críticos con la modernidad del siglo XX. Obras como *La obra de arte en la era de la reproducción técnica* de Walter Benjamin (1936), *El hombre uni-dimensional* de Helbert Marcuse (1964) o *La vida de Galilei* de Bertold Brecht (1943) entre otras. Brecht afirma que "Nuestra tarea no es, de ningún modo, la de renovar las instituciones ideológicas tomando como base el orden social existente. Por el contrario, nuestras innovaciones deben forzar al abandono de dicha base. Es decir, estamos por las innovaciones y contra la renovación" (Brecht, 1932, p. 155).

Brecht estaba preocupado por el posicionamiento autoritario que tenían las emisiones radiofónicas del momento, que eran unidireccionales ya que ningún oyente estaba autorizado a responder a las retransmisiones. No existía la posibilidad de contrastar la información con lo que estaba sucediendo en una comunidad. Pensaba que las transmisiones debían de ser bidireccionales y encontrar la respuesta del oyente, pues era la única manera de resolver los problemas diarios. Por eso pensaba que el diálogo entre las dos partes, debía de ser un hecho indispensable para que el espectador sintiera la verdad de la información en los medios de comunicación. Walter Benjamin en su estudio sobre Brecht publicado por primera vez en 1934, ya nos habla que en el ensayo *Radiotheorie*, Brecht propone que hay una diferencia entre el medio de distribución de los mensajes y el medio de comunicación en sí, abogando por una bidireccionalidad en la comunicación, habla del concepto de *feedback*, con la intención de que el receptor fuese también emisor y responsable de la información emitida.

Los años sesenta fueron intensos a nivel de conquistas sociales, como el feminismo, la lucha de clases, la integridad racial y el movimiento estudiantil del 68. En este contexto convulso a nivel político, cultural y social, es donde apareció el video como nuevo medio de comunicación y afectó directamente a las reivindicaciones del mismo. Aparecen los primeros grupos mediáticos muy conectados con el poder del estado, y que a su vez, generan noticias que venden al resto de cadenas de comunicación más pequeñas. Desde este punto de vista e influidos por las teorías de McLuhan, la información emitida que alimenta al ciudadano está contaminada, sobre todo por la televisión.

La televisión en los años setenta representa la idílica fusión de imagen en movimiento y el sonido, posibilitando contemplar lo real en vivo y en directo. De esta manera, conectando con la realidad exterior, las empresas mediáticas intentarán evitar cualquier sospecha de manipulación o censura de sus contenidos o datos. El auge de las cadenas televisivas, según McLuhan, se basan en la inmediatez en la retransmisión de acontecimientos, en su aparente objetividad informativa y en lo moderno y novedoso del medio televisivo. Consiguió entrar en la mayoría de los hogares integrándose en el mobiliario de las casas y hogares. De esta forma, el aparato televisivo se convirtió en un emisor pasivo de contenidos publicitarios que incitan al consumo, así como de contenidos

políticos y culturales dirigidos directamente al inconsciente del espectador que sirvieron para fortalecer la forma de pensar y la opinión del espectador. En este sentido, el usuario verá y creará fielmente todo aquello que se emite por la televisión (Cueto, 1984).

No obstante, los primeros artistas en utilizar el vídeo, se dieron cuenta de este hecho, y muy pronto comenzaron a actuar y a cuestionar el medio televisivo en sí así como de las tecnologías de la imagen en general. Uno de los artistas pioneros de los sesenta fue Peter d'Agostino, donde observó que existía la creencia y que posiblemente hoy en día todavía es así, de que las obras en cuya realización se ha utilizado los avances innovadores tecnológicamente son, por eso mismo, contemporáneas. Por ello este artista afirma en una entrevista realizada por Monstse Badía y publicada en 1998, "que la novedad y la modernidad de los trabajos artísticos no residían en los medios utilizados, y que al defender esta postura se corría el riesgo de olvidar las razones artísticas subyacentes" a la obra de arte (Badía, 1998, párr. 9).

5.1. Burris y el Portapack

John Burris (1996) afirma que las primeras imágenes grabadas con la cámara de vídeo portátil denominadas también como cámaras *Portapack*, van de 1965 hasta 1976 y fueron de una calidad deficiente porque la cámara portátil que era en blanco y negro, no tenía la capacidad de grabar con una calidad como la emulsión de la fotografía o el celuloide cinematográfico. Estas cámaras tenían una baja resolución, además los equipos de edición magnética eran costosos e inaccesibles para la comunidad artística en general.

Creo que el vídeo-arte surgió en ese preciso momento no por la invención del portapak sino porque ofrecía una posibilidad de escape a la crisis del modernismo, un esfuerzo vano por mantener vivo el optimismo y la creencia en el progreso que estaba en el corazón de la empresa modernista. El vídeo, antes que otros sistemas del arte, asumió esta función porque sus atributos intrínsecos permitían a los artistas utilizarlo en una multiplicidad de formas diversas. (Burris, 1996, párr.7)

Por ello, los artistas se plantearon ¿cómo definir el propio medio vídeo? y ¿cómo distinguirlo donde también se utilizaba el vídeo? Para aquellos que se comprometieron con estos problemas, Burris en su artículo ¿Fue el Portapak la causa del vídeo? Notas sobre la Formación de un Nuevo Medio observó que:

Los artistas que estaban más vinculados a las nuevas tecnologías producían trabajos que, en su mayoría, retomaban estéticas cotidianas, mientras que otros artistas cuya relación con la tecnología era esencialmente funcional producían trabajos que eran, en términos generales, estéticamente „avanzados“. Es más, como la mayoría de los artistas de ese periodo, los más implicados en la primera de las categorías mencionadas, se sentían comprometidos con un discurso firmemente ligado a la noción de vanguardia, que a su vez estaba unida a los problemas tecnológicos, hasta el punto en que la legitimidad de un trabajo dependía en gran medida de la novedad del medio, sus aparatos e implicaciones. (Burris, 1996, párr.5)

De las aportaciones del vídeo, posiblemente el concepto de duración fue una de las más atractivas y sobre la que más han trabajado los artistas. Los artistas que trabajaban en vídeo, tenían mucha más libertad a la hora de realizar creaciones espacio-temporales, que los que trabajaban con el cine. Consiguieron con el paso de los años, modificar el concepto temporal del montaje cinematográfico y renovaron el ritmo narrativo al que se había acostumbrado el público que veía cine o televisión. Según Eugeni Bonet, Burris afirma que los artistas utilizarán dos estrategias generales a la hora de realizar sus creaciones en vídeo, a las que denominó como *la estrategia intensiva* y *la estrategia extensiva* (Bonet, 1987).

5.1.1. La estrategia intensiva

La estrategia intensiva utilizada en el arte, es la que los artistas usan para definir el propio medio, es decir, aquellas obras de vídeo donde los contenidos están relacionados con el medio en sí. Un ejemplo claro de ellas sería la citada anteriormente de *Time Delay Room* de Dan Graham. Una especie de ontología de la imagen vídeo y su mecanismo. En esta estrategia, los artistas pioneros, dedicarán gran esfuerzo en definir la base material y tecnológica del vídeo. El *vídeo feedback loop*, se vio como el material emblemático. Era el reflejo directo del funcionamiento interior del sistema, sin contenido y distanciado de todo el mundo exterior. Es un fenómeno seductor para el espectador que está acostumbrado a ver televisión, las imágenes emitidas con esta técnica parecen poseer vida propia y, combinado con otros efectos electrónicos ofrece un sinnúmero de posibilidades de experimentación.

5.1.2. La estrategia extensiva

En la *estrategia extensiva*, de la que habla John Burris, el vídeo que realizan los artistas estará delimitado por sus extensiones con el mundo real, por sus implicaciones con otras cuestiones fuera de sí mismo, y la forma donde que incorporaría las preocupaciones sociales. Tendríamos un sinnúmero de trabajos que tienen que ver más con el documental de autor y con diversas áreas como sociología, comunicaciones y teoría de información, cibernética, ecología etc. No obstante el concepto del tiempo que utilizan los artistas, nada tiene que ver con los documentos

pensados para ser emitidos por cadenas televisivas, pues la duración y la libertad conceptual de la que disponen los artistas, nada tiene que ver con el rigor informativo de la televisión.

5. Conclusiones

Hemos constatado que las décadas de los años sesenta y setenta fueron unos años de grandes cambios políticos, sociales y culturales. Es el momento en el que irrumpen las primeras cámaras de vídeo portátil también llamadas *Portapack*, y es cuando los artistas comenzaron a experimentar con el vídeo grabado a través de estas cámaras, teniendo la posibilidad de cuestionar los discursos imperantes de los medios de comunicación de masas.

La contracultura que emerge en esos años, junto con las teorías de Benjamin, Brecht, Marcuse, Youngblood, Krauss y McLuhan entre otros, hizo que varios artistas tomaran conciencia de la politización que tenían los medios de comunicación de masas o mass media. En este sentido las primeras experiencias artísticas se instauran a principios del siglo XX con la experimentación fílmica del *found footage*. Donde el artista Marcel Duchamp en 1926 producirá una obra donde utiliza varios medios con la finalidad de construir un discurso más conceptual que real. Según Krauss (1979), el vídeo en su primera etapa fue narcisista, porque las características cotidianas del concepto medio, para los artistas les resulta más evocador al tener que realizar un vídeo, en este sentido podrían hacer al mismo tiempo la recepción y la proyección de una imagen, además de añadirle un componente conceptual. Eso es así, según la autora, porque la mayoría de los trabajos que se realizaron en esos años del vídeo, los artistas utilizaron el cuerpo humano como instrumento central. Observamos en los casos analizados de las instalaciones *Time Delay Room* (1974) de Dan Graham y *Wipe Cycle* (1969) de Frank Gillette e Ira Schneider fue, con frecuencia, el cuerpo del espectador activo a través de la técnica del *feedback loop*, y sin que importe a quién pertenece, pasaba a formar parte de la obra. Hemos observado que el vídeo tiene la capacidad de grabar y transmitir al mismo tiempo, produciendo un efecto de retroalimentación entre el espectador y la cámara o también llamada por algunos autores como *feedback loop*. El resultado es como si la imagen del cuerpo apareciera en el centro, entre los dos aparatos electrónicos, a modo de apertura y cierre de un sistema. La primera de ellas es la cámara, la segunda es la pantalla de vídeo, que a través del *feedback loop* vuelve a proyectar la imagen de los espectadores como si se tratase de un espejo electrónico.

Burris nos habla de que los artistas que experimentaron con el nuevo medio utilizaron dos estrategias que denominó como intensiva y extensiva. La intensiva delimita las obras que cuestionan el propio medio en sí y la extensiva sería aquella donde las imágenes utilizadas son grabadas en el exterior o el mundo real.

6. Agradecimientos

Este artículo es parte del proyecto I+D+I *Cuerpos conectados II - Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en la no-presencialidad* PID2020-116999RB-I00 del Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. (Universidad de Barcelona-Universidad de Murcia) 2021-2024.

Referencias

- Badía, M. (1998) Peter d'Agostino o el uso crítico y ético de la tecnología. *Aleph. Arte y Pensamiento*, 5. <http://aleph-arts.org/pens/badia.html>
- Bhabha, H. (1994) *El lugar de la cultura*. Manatíal.
- Benjamin, W. (1975). *Tentativas sobre Brecht*. Taurus.
- Bonet, E. (1987). *Metavideo. Del estado del vídeo, su historia y estética*. En La Imagen Sublime. Museo Centro de Arte Reina Sofía.
- Burris, J. (1996) ¿Fue el portapak la causa del video?. En Notas sobre la formación de un nuevo medio. *Milenium Film Journal*. 29. <https://mpison.webs.upv.es/2222/textos/portapak.htm>
- Cueto, J. (1984) *El complejo de los orígenes*. Catálogo Primer Festival Nacional de Vídeo. Circulo de Bellas Artes.
- Gigliotti, D. (1970). A brief History of Raindance. *Radical Software*. <http://radicalsoftware.org/e/history.html>
- Hanhardt, J. (1990). G. *Dé-collage/collage. Notes Towards a Reexamination of the Origins of Video Art*, en *Illuminating Video [Aperture; The Bay Area Video Coalition]*. Sally Jo Fifer and Doug Hall,
- Krauss, R. (1996). *La escultura en su campo expandido*, en *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza Editorial.
- Krauss, R. (1979). *Video: the Aesthetics of Narcissism*. Ed. New Artist Video. A critical Anthology. E.P. Dutton.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nueva York, Mentor, [trad. Esp. Paidós, 1996].
- McLuhan, M. (1967). *The Medium is the Massage* (written with Quentin Fiore; produced by Jerome Agel) [trad. Esp. Paidós, 1988].
- Ortuño, P. (2012). Video: un arte comprometido/temporáneo. *Creatividad y Sociedad*. 19.
- Rush, M. (2005). *New Media in Art*. Thames and Hudson LTD.
- Turner, V. (1967). *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual*, Cornell University Press.
- Van Gennep, A. (1960). *The Rites of Passage (1909)*. University of Chicago Press.
- Villaplana Ruiz, V. y Ortuño Mengual, P. (2018). Film Poetry. Repensando el cine de vanguardia: arte en movimiento y poéticas visuales. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 47, 1-15. <https://doi.org/10.15198/seeci.2018.0.01-15>
- Wiener, N. (1998). Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas. Tusquets.
- Wiener, N. (1988). Dios & Golem, S.A. Siglo Vientiuno Editores.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. E.P. Dutton Studio Vista, www.ubu.com/historical/youngblood/expanded_cinema.pdf.
- ZKM Center for Art and media Karlsruhe (s.f.). <https://zkm.de/en/artwork/wipe-cycle>