

# VIDEO ART



**A la meva família, per donar a aquest treball la importància que es mereix.**

<b>Introducció</b>	<b>Pàg. 5</b>
<b>A. La teoria</b>	<b>Pàg. 7</b>
<b>1. Una definició</b>	<b>Pàg. 8</b>
<b>2. Una història</b>	
<b>2.1. Antecedents i conceptes</b>	<b>Pàg. 10</b>
<b>2.2. El context històric i social</b>	<b>Pàg. 17</b>
<b>2.3. L'evolució del videoart</b>	<b>Pàg. 20</b>
<b>2.4. El videoart i les tècniques visuals</b>	<b>Pàg.25</b>
<b>3.Els artistes</b>	<b>Pàg.32</b>
<b>3.1. Nam June Paik</b>	<b>Pàg.36</b>
<b>3.2. Bruce Nauman</b>	<b>Pàg.38</b>
<b>3.3. Bill Viola</b>	<b>Pàg.40</b>
<b>3.4. Pipilotti Rist</b>	<b>Pàg.42</b>
<b>3.5. Gary Hill</b>	<b>Pàg.44</b>
<b>3.6. Tony Oursler</b>	<b>Pàg.46</b>
<b>3.7. Vito Aconcci</b>	<b>Pàg.48</b>
<b>4. Les manifestacions artístiques</b>	
<b>4.1 Museus i galeries</b>	<b>Pàg.50</b>
<b>4.2 Festivals</b>	<b>Pàg.65</b>

<b>5. L'entrevista</b>	<b>Pàg.74</b>
<b>6. La bibliografia</b>	<b>Pàg.75</b>
<b>B. Una experiència</b>	<b>Pàg.77</b>
<b>1. Procés</b>	<b>Pàg.79</b>
<b>2. Dificultats</b>	<b>Pàg.83</b>
<b>3. Discurs final de la peça</b>	<b>Pàg.84</b>
<b>Conclusions</b>	<b>Pàg.86</b>

## **Introducció**

Quan arriba el moment d'escollir sobre què fer el treball de recerca se t'obren milions de portes i alhora apareixen milions de dubtes.

Jo no sabia què triar però tenia ganes de fer el treball de recerca i de fer-lo d'una cosa que realment m'agradés i em motivés.

Potser una mica per casualitat vaig escollir el tema del videoart perquè volia fer alguna cosa creativa i personal però alhora volia fer un treball que em proporcionés nous coneixements i que em permetés aprendre moltes més coses sobre l'art contemporani, una disciplina que crec que està molt abandonada a les aules dels instituts.

El vídeo és la branca de la tecnologia que es dedica al processament de senyals electrònics que representen imatges en moviment. La principal aplicació del món del vídeo és, òbviament, la televisió, seguida, possiblement pels vídeos domèstics. No obstant això, gràcies a Internet s'ha produït una proliferació de diferents formats de vídeo comprimits que en permeten la difusió per aquest mitjà a una audiència planetària. El vídeo es també una tècnica de creació artística: el Videoart.

Tot i que el Videoart va sorgir a la dècada dels setanta del segle XX, avui encara és una manifestació artística molt rellevant al món, per què la irrupció de les noves tecnologies i l'abaratiment dels mitjans tècnics han fet que els artistes joves se sentin atrets per aquest llenguatge, que cada cop desperta més interès. L'any 2009 ha estat un any de reconeixement social a destacats videoartistes, amb la concessió de premis com ara el Premi Internacional de

Catalunya al pioner Bill Viola, el Premi Joan Miró a la videoartista suïssa Pipilotti Rist i el Premi Velázquez d'Arts Plàstiques al barceloní Antoni Muntadas (<sup>1</sup>).

Josep Montoya, professor del Departament de Pintura a la Facultat de Belles Arts de la UB des del 1995, afirma que des de l'any 2001 el videoart s'ha implantat de manera progressiva a les aules d'aquesta facultat i ha anat en augment, i es fruit de les oportunitats que ofereixen les noves tecnologies, i el desenvolupament d'altres disciplines que són properes al videoart com és el cas de l'animació, els videojocs, els videoclip i la moda.

Des de l'any 2003, Barcelona es converteix en la capital internacional del videoart amb motiu de la celebració del Festival Loop que organitza una fira per a professionals, el festival per a amants del videoart i el Fòrum de Debat amb conferències, en diferents espais de la ciutat.

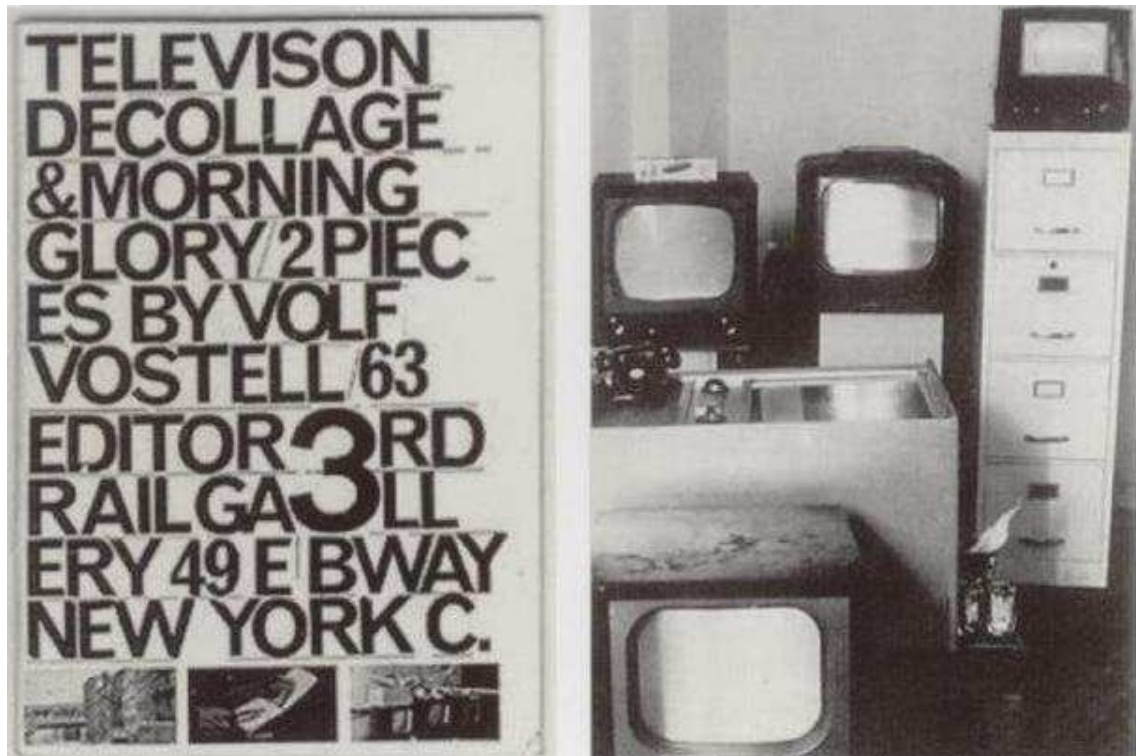
El meu treball consta de dos grans parts; una part més teòrica, dedicada a la història, evolució, tècniques, artistes, museus i festivals del videoart i una altre més pràctica, on he experimentat amb aquesta disciplina artística i he intentat jo mateixa crear la meva pròpia peça de videoart.

Les dificultats més grans amb les quals m'he trobat han estat problemes tècnics de format d'àudio i vídeo a l'hora d'editar la peça que m'ha costat bastant de solucionar i que m'han limitat molt alhora de muntar la peça final.

---

<sup>1</sup> Amb una obra de gran projecció internacional, Muntadas ha explorat les possibilitats de la tecnologia i la imatge a través del videoart, com la instal·lació que va exposar a la Biennial de Venècia del 2005.

## A. La teoria

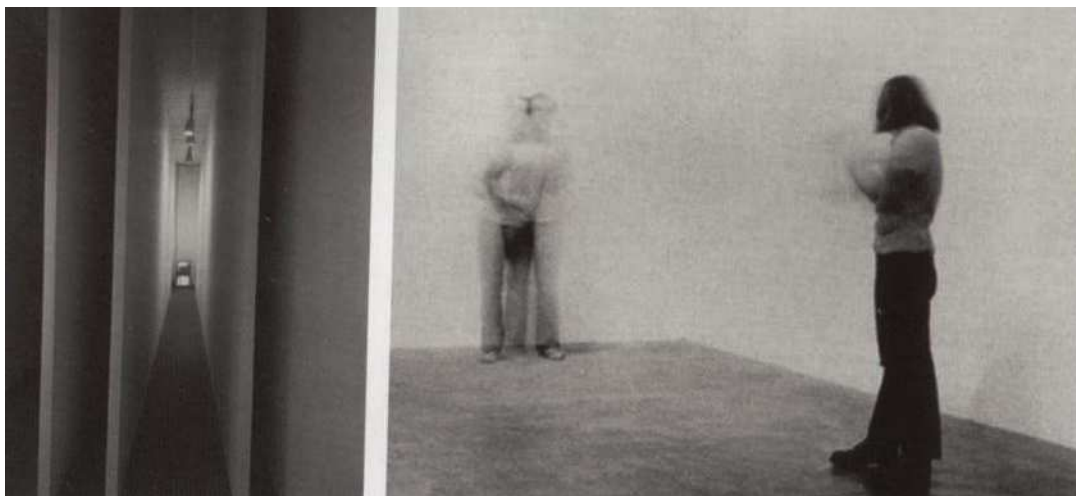


Wolf Vostell "TV DeCollage" (1963)

## 1. Una definició

Una definició simplista de *videoart* faria referència a l'art que utilitza el vídeo com a mitjà d'expressió, però no podem comprendre l'expressió *videoart* si no la contextualitzem en la història dels mitjans de comunicació. El videoart va sorgir com a proposta d'acció, i reclama de l'espectador una implicació no contemplativa.

El videoart va entrar a formar part de la dinàmica de l'art contemporani molt abans que el mercat artístic s'hi fixés. El videoart comença quan sorgeix la televisió; però el terme no existia de bon principi. Al voltant dels anys seixanta ja s'estava gestant, en el món de la contracultura, la idea de crear un nou mitjà artístic totalment transgressor amb les manifestacions considerades convencionals en aquell moment.



Bruce Nauman "Live-taped video corridor" (1970) i Chris Burden: "Shoot" (1971)

Artistes provinents del cinema experimental, la fotografia, les arts plàstiques, la música o el teatre van aportar al videoart un valor afegit. L'art conceptual i el pop art li van afegir sentit teòric i finalment, a la dècada dels



vuitanta, el videoart aconsegueix expressar-se amb tota llibertat com a mitjà diferenciat dins el món artístic.

L'evolució del videoart ha estat desigual a Europa i als Estats Units a causa de diversos factors. La dependència de factors econòmics i de polítiques culturals fan dels Estats Units el lloc ideal per als artistes europeus, sobretot per als dels països de l'est d'Europa i Espanya. Però es tracta d'un món molt plural amb aportacions de diferents cultures, tendències i pràctiques artístiques. Hi ha diverses definicions i tractaments del videoart segons els punts de vista dels diferents autors, ja que en tractar-se clarament d'un art mediàtic, l'apropament teòric parteix de supòsits no sempre gaire ben delimitats. Ens podem trobar les expressions *vídeo independent*, *videoart*, *videocreació* o tan sols *vídeo*, depenent del context.



Diferents fotogrames d'obres de Bill Viola

## 2. Una història

### 2.1.- Antecedents i conceptes

A finals de la dècada de 1960, quan el vídeo entra a formar part del món de l'art, els espectadors ja estaven familiaritzats amb les imatges en moviment gràcies al cinema i de la quotidianitat domèstica de la televisió. El vídeo però ofería una nova oportunitat, la de gravar i conservar les imatges d'una manera fàcil i ràpida. L'aparició de la càmera de vídeo portàtil l'any 1965<sup>2</sup>, va fer que els artistes s'interessin molt per les oportunitats que ofería aquest enginy, molt més àgil, barat i versàtil que la càmera de cinema. Amb el vídeo van veure-hi un nou camí, una nova oportunitat de relació entre un objecte i l'entorn. A partir de la dècada dels vuitanta es presenten obres amb elements de multimèdia cada cop més interactius: es generalitzen les instal·lacions artístiques, les vídeo escultures i les vídeo-accions performances.



La Sony CVC-2000, la primera vídeo-càmera (1965)

---

<sup>2</sup> Sony comercialitza la primera gravadora de vídeo portàtil Portapak

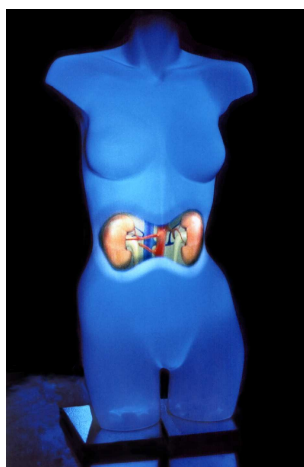
La **instal·lació artística** és un gènere d'art contemporani on allò exposat no és un sol objecte sinó un conjunt d'objectes. Aquest conjunt forma una única obra per on l'espectador pot transitar i interaccionar amb alguns elements. Les instal·lacions van tenir una gran importància a partir de la dècada de 1970.

Les instal·lacions incorporen qualsevol mitjà per crear una experiència conceptual o visceral en un ambient determinat. Els artistes d'instal·lacions en general utilitzen directament l'espai de les galeries d'art. Trobem els orígens d'aquest moviment en artistes com Marcel Duchamp <sup>(3)</sup> i l'ús d'objectes quotidians resignificats com a obra artística. L'objectiu de l'artista és transmetre la seva intenció en cada instal·lació degut a la seva connexió amb l'art conceptual de la dècada de 1960, el que novament és una separació de l'escultura tradicional que té el seu principal interès en la forma. Pot incloure qualsevol mitjà, des de materials naturals fins als més nous mitjans de comunicació, tals com vídeo, ordinadors i internet.

La **vídeo escultura** és la pràctica artística que utilitza la llum o imatges lumíniques com a mitjà de creació. Les vídeo escultures són instal·lacions de vídeo que impliquen una o més pantalles i que els espectadors es mouen entre elles o simplement les observen parats davant d'elles. Les pantalles poden estar col·locades de moltes maneres. Per exemple, poden estar suspeses del sostre, apilades formant una paret o col·locades a l'atzar. Les pantalles poden ser des

<sup>3</sup> .- Duchamp fou un artista que va revolucionar la concepció de l'art al Segle XX. La seva obra és heterogènia i complexa i no es pot reduir a un únic moviment artístic, ja que travessa les més diverses avantguardes de principis de segle, com el futurisme, el cubisme, dadà i el surrealisme. Entre 1913 i 1915 va construir els seus primers ready-made, objectes quotidians que ell escollia per la seva neutralitat estètica: *Roue de bicyclette* («Roda de bicicleta») de 1913 o *Le porte bouteille* («La porta ampolla») de 1914 en són bons exemples. El 1917, amb el seu *Fontaine* («Font»), es va convertir en un artista conegut.

del suport material que tots coneixem com a pantalla fina a la mateixa escultura utilitzada com a suport.



Videoscultura

Una **performance** (*esdeveniment*, en anglès) és una actuació artística en directe on hi ha una important posada en escena. L'artista (conegut com a *performer*) es comporta d'una manera particular per a un altre grup de gent (públic o audiència). De vegades la línia que divideix l'artista i els espectadors pot esvaïr-se, com en el *teatre actiu* on els membres del públic s'impliquen en la producció. El terme *Performance* s'ha difós en les arts plàstiques a partir de l'expressió anglesa *performance art*, que significa art en viu. La performance està relacionada amb l'art conceptual, als *happenings*, al moviment artístic Fluxus<sup>4</sup> i al body art.

---

<sup>4</sup> Fluxus que en llatí significa fluir, és una xarxa internacional d'artistes, compositors i dissenyadors coneguts per les seves barreges de mitjans i disciplines artístiques. Han treballat amb videoart, música, literatura, performance, arquitectura i disseny, entre d'altres disciplines. Sovint Fluxus és descrit com a intermedia, un terme de l'artista Fluxus Dick Higgins extret d'un famós assaig de 1966. Per exemple la poesia i el videoart es troben en els poemes visuals, mentre que el text i les performances es troben en els seus històrics Happenings.

L'**art conceptual** és un moviment artístic en el qual les idees dins d'una obra són un element més important que el sentit pel qual l'obra es va crear. L'artista Sol LeWitt va descriure així l'art conceptual: "*En l'art conceptual la idea o el concepte és la part més important del treball. Quan un artista utilitza una forma conceptual d'art, significa que tot el plantejament i les decisions estan fets per endavant; l'execució és un assumpte superficial. La idea es converteix en una màquina que fa l'art.*"

**Happening**, de la paraula anglesa que significa *esdeveniment*, és la manifestació artística, freqüentment multidisciplinària, sorgida en els 1950 caracteritzada per la participació dels espectadors. Els happenings integren el conjunt d'una *performance* i manté afinitats amb el teatre de participació. Encara que és comú confondre el *happening* amb una *performance* el primer difereix del segon per la improvisació o per la imprevisibilitat. El *happening* com a manifestació artística, pot ser d'estils molt diversos, sol ser *no* permanent, efímer, ja que busca una participació espontània del públic. Per aquest motiu els *happenings* freqüentment es produeixen en llocs públics, com un gest de sorpresa o irrupció en la quotidianitat. [happening de happenings]

L'**art corporal** és un estil emmarcat en el concepte d'art conceptual de gran rellevància en els anys 1960 a Europa i, en especial, a Estats Units. El cos esdevé el material plàstic: es pinta, calca, s'embruta, ... sol treballar-se en un entorn de *performance*, amb una documentació fotogràfica o videogràfica posterior. Artistes com Mendieta, Gina Pane<sup>5</sup>, Vito Acconci...van ser grans impulsors d'aquesta disciplina.

---

<sup>5</sup>Gina Pane (Biarritz, 1939 - París, 1990) va estudiar a l'Ecole des Beaux Arts de París i al Taller d'Arte Sacro, començant a ser coneguda als anys setanta gracies a unes performances en las que l'art corporal guanya gran importància. Es tracta d'obres en les que ella mateixa s'implica a fi d'aconseguir experiències reals. A partir dels vuitanta, la seva obra, queda concentrada en diverses instal·lacions i realitza murals en els que combina pintures, objectes reals i vídeos.

## **La cronologia bàsica:**

1965. - Sony comercialitza la primera gravadora de vídeo portàtil

- Nam June Paik aconsegueix una de les primeres grabadores disponibles als EEUU i al cap de poc presenta la cinta *Electronicc Video Recorder* al Café Au Go Go de NY

- Andy Warhol rep com a regal una gravadora de cintes d'exploració helicoidal Norelco i presenta les primeres cintes de vídeo artístiques el 29 de setembre durant una festa a NY

1966. - Enginyers de Sanders ASsoc. Produeixen el primer vídeo joc.

- Aldo Tambellini inaugura el Black Gate a Nova York, el primer "teatre dels mitjans electrònics", on organitza exhibicions i "accions mediambientals" en vídeo.

1967.- Bruce Nauman exposa la primera videoinstalació a Los Angeles Country Museum of Art

1969. - Primeres experiències de videoart a Catalunya: Joan i Oriol Benet que van ser pioners en l'experimentació amb el sistema de vídeo de circuit tancat

- A la Howard Wise Gallery de Nova York té lloc l'exposició "La televisió com a mitjà creatiu"

1970.- Primera publicació sobre videoart a NY

1971. - Gery Schum inaugura una videogaleria a Dusseldorf (Alemanya)

- Steina i Woody Vasulka creen el The Kitchen Live Audience Test Laboratory a Nova York per la presentació, producció i distribució de treballs artístics, principalment en l'àmbit del vídeo

1972. - Sony comercialitza la primera gravadora color i introdueix un sistema estàndard per les cintes de vídeo

1973. - Flor Bex inaugura una secció de videos al Internacional Cultureel Centrum d'Amberes, que es convertirà en la institució per la producció i distribució més important d'Europa

1974. - S'inaugura la sèrie "Projects: Vídeos" al MOMA

1975.- Sony desenvolupa el sistema Betamax (6)



Sistema Betamax

- Exposicions de videoart: "Cintes de vídeo d'artistes" al Palais Des Beaux-Arts de Brussel·les, "Vídeo internacional" a Copenhague, secció de vídeo amb 28 artistes a al novena Bial de Paris, "Video Show" a la Serpentine Gallery de Londres, "Primera exhibició internacional de videoart" a Milà, "Art en vídeo" a Caracas i "Vídeo projectat" al Whitney Museum of American Art a Nova York

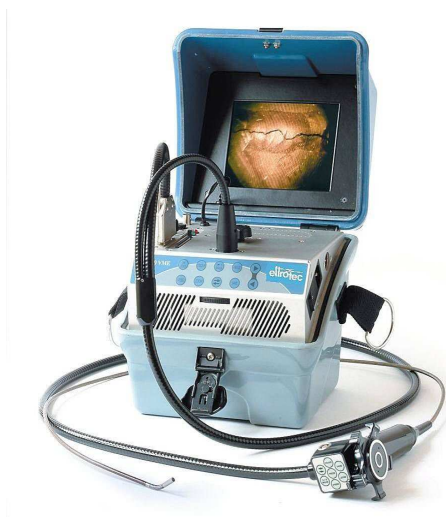
1976. - "Videorat: una visió general" del Museum of Modern Art de San Francisco

1977. - Centre Georges Pompidou instal·la la secció de fotografia, films i vídeo i adquireix prop de 50 vídeos

---

<sup>6</sup> .- Betamax és un format de vídeo creat per la Sony al començament del 1976 que permetia gravar programes de televisió mentre es veia un altre canal, o veure'l posteriorment.

1979. - Primer Festival Ars Electrònica
1980. - Sony produeix la primera càmera de vídeo domèstica.
1981. - "Performance, Video, Installation" a la Tate Gallery a Londres
1984. - "1. Videonale" a Bonn
- "Videoart; una història" al MoMA de Nova York
1987. - Jean-Luc Godard inicia la videoserie *Historie(s) du cinéma*
1989. - Se celebra "ARTEC '89", la primera Bienal de l'art i la tècnica al Nagoya City Art and science museum.
1996. - Una estudiant nord-americana de 23 anys inaugura la pàgina web JenniCAM, en la que fins l'any 2003, en temps real - 24 hores al dia – i sense excepcions es podien veure les seves activitats diàries.
1997. - Primera càmera de vídeo digitalyor
2000. - "Tres dècades de videoart" presentat per VideoCulture a Detroit
2002. - Invenció de la càmera endoscòpia



Càmera endoscòpia

2002. - Gairebé dos terços de les escoles i instituts d'educació secundària d'Estats Units estan equipats amb sistemes electrònics de vigilància.



## 2.2.- El context històric i social

Un dels esdeveniments que ha marcat més la generació dels anys seixanta fou la revolta del Maig francès o Maig del 68, nom amb que es coneixen els esdeveniments succeïts a França en la primavera de 1968.

Tot es va iniciar quan es van produir una sèrie de vagues estudiantils en nombroses universitats i instituts de París, seguides de confrontacions amb la universitat i la policia. L'intent del govern de Charles de Gaulle d'ofegar les vagues mitjançant una major càrrega policial només va contribuir a encendre més els ànims dels estudiants, que van protagonitzar batalles campals contra la policia al Barri Llatí de París i, posteriorment, una vaga general d'estudiants i vagues diverses secundades per deu milions de treballadors en tot el territori francès (dos terços dels treballadors francesos).



universitat que va participar en les vagues



Confrontació entre estudiants i policia

Les protestes van arribar a un punt tal que De Gaulle va dissoldre l'Assemblea Nacional Francesa i es van celebrar eleccions parlamentàries anticipades el 23 de juny de 1968. El govern es trobava, en aquest punt, a la vora del col·lapse, però la situació revolucionària es va evaporar tan ràpid com havia sorgit. Els treballadors, després d'haver aconseguit importants millores salarials, van tornar al treball, a petició de la Confédération Générale du Travail, del sindicat esquerrà, i del Partit Comunista Francès. Quan es van celebrar les eleccions, el partit gaullista va emergir més fort que abans.

Molts dels manifestants van assumir causes d'esquerres, com el comunisme, el rebuig a la Guerra del Vietnam, l'anarquisme o el situacionisme. Molts van veure els fets com una oportunitat de canviar la "*vella societat*" en molts aspectes socials, com els mètodes educatius i la llibertat sexual. Una minoria de manifestants, com el grup *Occident*, donava suport causes d'extrema dreta. També en el camp de l'art es van produir canvis, especialment en la recerca dels nous llenguatges.

Després de la II Guerra Mundial, l'art, tot seguint la societat i els esdeveniments polítics, va experimentar una important transformació, Els Estats Units i Nova York en particular, es van convertir en la capital artística del món, situada fins aleshores a la vella Europa.

Seguint la línia iniciada durant la primera meitat del segle XX l'art es diversificava: el nombre d'artistes, tendències i grups fou enorme. Es el que s'ha anomenat genèricament *segones avantguardes*, que tenen en comú la recerca de noves formes expressives.

I tot aquest procés anà lligat al enorme desenvolupament industrial i tècnic i la generalització de la societat de consum, amb un augment de les oportunitats d'oci, diversió i creació. La televisió, en blanc i negre, es va convertir en el paradigma d'aquesta nova societat, seguida del cotxe, i dels canvis en la mentalitat i les formes de relació i de vida.

El vídeo art és un moviment artístic que va sorgir a Estats Units i a Europa cap a l'any 1963, una etapa caracteritzada per fortes ruptures, qüestionaments i expansions en l'àmbit de les arts. La profunda exploració que tenia lloc en aquests anys entorn als mitjans, recursos, significats i destins de la producció artística no es limitava al camp de la plàstica sinó que les motivacions experimentals també van inundar el teatre, la dansa, la música i el cine. Es tractava d'una gran explosió de possibilitats i alternatives de implantació de nous vehicles a favor del desenvolupament d'un tipus d'expressió cada vegada més interessada en el profund sentit de les creacions que en l'aparença de la seva forma.

### **2.3.- L'evolució del Vídeoart**

Wolf Vostell y Nam June Paik són considerats els primers videoartistes. Al 1959, a Colònia, Vostell va muntar una exposició de continguts de la televisió alterats per relacionar-los directament amb l'art. A l'any 1963 va presentar a la Galeria Smollin de Nova York la seva obra "Tv De-Collage", que avui forma part de la col·lecció del museu Reina Sofia, que consisteix en una pluja de trossos de fotografies de revistes o cartells amb l'únic objectiu de fer aparèixer fragments d'altres realitats i contrastar així diversos tipus d'imatges amb un sentit provocador. Més endavant, Vostell, va llençar-se amb violència contra l'aparell de televisió, fins al punt de disparar-lo o sepultar-lo simbòlicament amb restes de carn de gall d'indi i filferros amb punxes al seu "Funeral Televisiu" (Festival Y.A.M. a Nova York, 1963). Amb la mateixa estètica destructiva amb la que les seves fotografies son desenganxades i deformades, Vostell després manipula, fragmenta i distorciona les múltiples imatges televisives, però sense despendre's encara del que podríem definir com a cert interès al caràcter material del televisor. És des d'aquest punt de vista del seu potencial destructiu que convé enfocar la seva obra, planejada i experimentada des d'una tàctica de *shock*, duta a terme sota formes que conduïen més a la confrontació i provocació que no pas a una participació efectiva de l'espectador a les accions i als actes.

Nam June Paik, músic i electrònic coreà, també desitjava desconcertar i sorprendre. A través de la posada en escena de composicions i accions acústiques per les quals va dissenyar objectes insòlits i instruments, alhora buscava un propi llenguatge. Potser van ser les ganes de ser original, únic,

trencador i provocatiu el que va dictar les premisses de la seva obra, on hi apareix una gran varietat de discursos. A diferència de Vostell, la decisió de treballar amb televisors no va estar marcada per una tendència destructiva. Els factors que van influir a aquesta elecció van estar potser determinats per la seva formació en electrònica i en la seva experimentació en torn la producció d'imatges analògiques. Paik no tractava la caixa del televisor com un objecte sinó que el seu interès se centrava a la pròpia estètica de les imatges produïdes i distorcionades al llarg de les seves intervencions. Més endavant, va crear el sintetitzador Paik-Abe i ja no utilitzava el dispositiu per produir imatges sinó per sintetitzar les que ja existien, convertint aquelles que eren originalment en blanc i negre, en materials colorats i psicodèlics. Segons Paik "és més difícil destruir la informació que crear-la". Aquesta postura, juntament amb la convicció de que el vídeo art havia de formar part tant de l'art com de la vida quotidiana, Paik assegurava que "em va salvar de perdre'm en la seva recerca dins de l'univers solitari de la imatge i la tecnologia. El meu interès se centrava en la comunicació, no en la investigació. El meu marc d'acció era la cultura de la televisió i la informació a escala mundial, amb espectacles, música rock i publicitat, danses asiàtiques tradicionals, rituals indis o actes entranyables."

Va ser així com l'artista coreà va començar a desenvolupar un treball creatiu que va donar un impuls decisiu al naixement del vídeo art.

La motivació tecnològica del mitjà va despertar, des de bon començament, la recerca de la imatge associada amb el so i viceversa. Era previsible que captés l'atenció d'artistes, sobretot de músics, que van ser els primers a familiaritzar-se amb els nous mitjans. La utilització dels recursos tecnològics per part dels

artistes no va ser un procés fàcil i sens dubte sempre apareix la discussió sobre si és art o no, i, si ho és, en quin lloc hem d'establir la barrera entre art i tecnologia.

Quan es parla de videoart també s'ha de tenir present el seu caràcter narratiu; l'artista de vídeo narra una història, un fet, un concepte amb llenguatges que interactuen amb el món del teatre, la poesia, la cinematografia, el documental i la narració literària.

No podem oblidar l'enorme influència de la televisió, sempre massificadora i opaca, en el món del videoart. La televisió, tant criticada per la intel·lectualitat dels anys seixanta, era vista pels videoartistes com un element d'instrumentalització social i cultural de les cada cop més poderoses tecnologies de la informació.

El Video art està en constant evolució. Per això podem parlar de nous mitjans i noves expressions com per exemple la vídeo-dansa, el netart i l'art sonor.

La **vídeo dansa** és una nova manifestació de la dansa contemporània que s'ha consolidat en els últims trenta anys en una estreta relació amb la creació audiovisual.

Una de les primeres experiències de videodansa apareix als anys 70 als Estats Units fruit de la col·laboració entre dos artistes que són referència en les dues disciplines: Merce Cunningham<sup>7</sup> a la dansa; Nam June Paik al videoart.

---

<sup>7</sup>Cunningham va néixer a Centralia (EEUU) i va rebre la seva primera formació formal en dansa i teatre a la Cornish School a Seattle. Va presentar el seu primer concert solista a Nova York amb John Cage a l' abril de 1944. La Merce Cunnigha, Dance Company es va forma al 1953. L'interès de Cunningham en la tecnologia contemporània la va portar a treballar amb el programa d'ordinador «DanceForms», que va fer servir per realitzar totes les seves obres. Va morir el 27 de Juliol d'aquest mateix any.

A partir dels 80 es desenvolupa una intensa activitat a Europa lligada a les noves generacions de coreògrafs, en especial a França i Bèlgica on gaudeixen d'un suport institucional clau per la consolidació de la dansa contemporània. Són llocs on també és possible desenvolupar una gran varietat de manifestacions concebudes per la pantalla, on el cos, l'espai, el temps i el moviment s'escriuen des de la perspectiva del llenguatge audiovisual. Tant pel que fa a obres purament audiovisuals que incorporen imatges en tres dimensions, com per a la seva utilització en el territori escènic, els programes digitals de captura de moviment, interfícies i sensors ofereixen avui a la dansa noves oportunitats de recerca.



Merce Cunningham i John Cage treballant junts

El **net art** fa referència a les obres d'art creades per a Internet que exploten al màxim l'especificitat del mitjà. El potencial de comunicació i interacció amb l'usuari i la capacitat de crear continguts a partir d'estructures complexes que

enllacen imatges, textos i sons. Són treballs que utilitzen de manera simultània el potencial de la Xarxa com a espai d'exposició i com a mitjà de creació. Es caracteritzen per la capacitat d'innovació i per l'interès a explorar i a vegades traspasar, els límits ètics, polítics i tecnològics de la xarxa. Una obra clàssica del net art és la de "Agatha appears" d'Olia Lialina.



"Agatha Appears" Olia Lialina (1997)

El terme **art sonor** deriva especialment de les creacions que a la dècada de 1960 s'englobaven sota el nom d'"audio-art", atenent sobretot a la utilització per part dels artistes de les tecnologies de l'audició. L'extensió i la ràpida evolució de l'exploració artística de la sonoritat, conjuntament amb l'incipient desenvolupament de les pròpies tecnologies, han fet que amb el temps l'Art Sonor ocupi un lloc independent dins de les modalitats artístiques que configuren el Media Art i que els seus protagonistes es donin a conèixer com a "artistes sonors". Alguns artistes y músics que han dedicat gran part de la seva obra a l'art sonor van ser: Max Neuhaus, Nam June Paik, Wolf Vostell, Alvin Lucier, Laurie Anderson, Terry Fox, Milan Knizak, Christian Marclay, Gordon Monahan, Maurizio Nannucci y Alvin Curran.



## **Vídeo art i tècniques visuals: Del videoart al vídeo a la Xarxa**

El videoart és una manifestació artística totalment dependent del desenvolupament tècnic, i en aquest desenvolupament ha estat transcendental el pas de la imatge analògica a la imatge digital. Abans però cal fer esment a altres factors tècnics que també han estat decisius: la televisió, la mateixa evolució de la càmera de vídeo, el cinema i la televisió experimental.

### La televisió

L'any 1963 Nam June Paik va exposar la seva obra "Exhibition of music-Electronic television": un conjunt de 12 TV connectats amb pianos, magnetòfons, gravadores i diferents objectes mecànics que esdevenien un gran conjunt de música i sons.

Nam June Paik, que havia començat a trencar pianos i televisors en performances, va decidir utilitzar-los com a videoescultures. Com altres artistes de la seva generació, sospitava que la televisió es convertiria en un element d'alienació col·lectiva. En la seva obra "Els 108 turments de la humanitat", un centenar de televisors vomitaven milers d'imatges en un *loop* sense fi que hipnotitzaven als espectadors. Potser la seva obra més senzilla és la titulada "Zen" per TV de 1963: a la negra pantalla d'un televisor no es veu més que una ratlla blanca.

### El vídeo

Des que en l'any 1965 Nam June Paik gravés amb una càmera portàtil Sony al Papa Pau VI durant la seva visita a Nova York i ho mostrés aquella mateixa tarda a altres artistes al bar *Á Go Go*, el videoart ha recorregut un llarg camí.

Si en els 70 el videoart segueix sent per a molts artistes només una eina més de la pràctica artística, en els 80 sorgeix, gràcies a l'abaratiment de les càmeres de vídeo, una segona generació d'artistes que són, principalment, videoartistes. Amb el vídeo analògic els artistes descobreixen la oportunitat de modificar les imatges, retallar-les, manipular-les, comprimir-les, etc., i aquestes oportunitats es multipliquen quan, el 1997 Sony, treu al mercat la càmera digital i les imatges es poden emmagatzemar en CD-rom primer i en DVD després.

A poc a poc el videoartista reconeix la importància de l'espai fora del monitor i comença a reflectir les relacions amb l'escultura i altres pràctiques artístiques. Així sorgeix la videoinstal·lació que, al incorporar diferents idees i objectes, permet a l'artista explorar d'una manera més complexa el recurrent concepte del temps. En els 90 conviuen els treballs d'acabat sofisticat amb propostes de baix pressupost i assistim, d'una banda, a la cinematització del vídeo (càmeres cinemascop, tècniques i pantalles de cinema), com també a una major participació de l'espectador (en ocasions contra la seva voluntat quan és gravat per una càmera de vigilància).

Finalment, també cal ressenyar la creació de vídeos permanents en espais públics, que replantegen les relacions entre l'escultura i l'arquitectura dintre del camp de la instal·lació, molt especialment per artistes com Pipilotti Rist.

### El cinema

El cinema és un art popular i les arts plàstiques són alta cultura. La diferència institucional entre ambdues pràctiques, bé visible en els espais que les acullen, (la sala de cinema i el museu), va fer que es desenvolupessin de manera separada, fins que l'aparició de la càmera "portapak" en 1968 va facilitar

l'explosió del videoart, pràctica audiovisual més afavorida per artistes plàstics que per cineastes, que durant molt temps van seguir fent cinema experimental o no, en cel·luloide.

Els primers videoartistes sentien desconfiança, no pel mitjà, sinó pels mitjans i per ser un mitjà de masses. Exploraven el nou instrument al que tenien accés i atacaven a la institució televisiva: Vostell va enterrar un monitor al 1963; Beuys en va posar altre de cara a la paret al 1968.

Mentrestant, què feien els cineastes?. Els cineastes underground americans disposaven de la seva pròpia sala, a Nova York, dissenyada per Peter Kubelka amb "orejeras" en les butaques per a evitar distraccions del veí: un nou concepte aïllant, però encara no museístic, de l'exhibició de cinema. El canvi en la percepció de la experiència cinematogràfica vindria donat pels experiments d'un altre artista plàstic reconvertit en cineasta: Andy Warhol. Les vuit hores de Empire (1964), un plànol únic del gratacel novaiorquès, posaven en qüestió de forma radical la noció d'assistir a la seva projecció de forma continuada.

El 1970, inspirat per la utilització del vídeo per part de Paik, però també de cineastes com Scátt Bardett, el periodista Gene Youngblood va publicar el seu influent llibre (va vendre cent mil exemplars) "Expanded Cinema", on explorava i profetitzava, les possibilitats del cinema experimental gràcies a les noves tecnologies. Al "Milenium" (1986) Youngblood va escriure: "el cinema es pot fer en tres mitjans: el cel·luloide, el vídeo i l'ordinador, de la mateixa manera que la música es pot practicar amb diferents instruments", i obria al cinema els camins com la antireactivitat, que fins a llavors havien estat domini exclusiu del videoart.

El canadenc Michael Snow va refer, el 1971, la seva pel·lícula "La region centrale", convertint-la en una videoinstal·lació retitulada "De La". Jon Burris ha explicat les diferències entre veure aquesta pel·lícula en projecció o a través de quatre monitors instal·lats en una galeria d'art: la idea de registre en temps real fa que es devaluï l'estatut de la imatge obtinguda a favor del procés seguit per a obtenir-la.

Chantal Akerman també va convertir la seva pel·lícula "D'Est" (1993) en una instal·lació que combinava la projecció contínua del film, monitors de vídeo que mostraven seqüències aïllades i un altre monitor que només emetia la veu de cineasta. Similar camí han seguit altres directors com per exemple l'artista multimèdia i cineasta de gran prestigi Peter Greenaway.

La primera projecció fou practicada per periodistes que treballaven en l'àmbit alternatiu, fora de les empreses i circuits comercials. Aquests buscaven altres formes de tractar la informació a través de la càmera, de transmetre fets i esdeveniments des d'una òptica diferenciada del què podria ser la tendència sensacionalista i completament parcial dels mitjans en general. Normalment utilitzaven un llenguatge molt directe, sense convencionalismes, trencant la immobilitat de la càmera, buscant la notícia en directe. Es tractaven temes polítics i problemes de caràcter social que difícilment eren abordats per les cadenes convencionals. Tot i el caràcter predominantment comercial de les televisions algunes optaren pels reportatges alternatius. Un bon exemples és el de Top Value Television (T VTV), que produí un reportatge alternatiu dels congressos dels republicans i els demòcrates de 1972. Amb càmeres Portapak de mitja polzada, alguns 'corresponsals' de T VTV s'infiltraren en les reunions

principals del congrés i entrevistaren a tothom, des de polítics fins a reporters de la televisió comercial, del que en resultà una mirada entretinguda i provocativa de les debilitats de la política del país i també de la cobertura periodística.

### Computadores, 3Di videoart

El desenvolupament dels sistemes militars de defensa posteriors a la II Guerra Mundial i els canvis produïts en el àmbit de la gestió i l'aparició de les "business machines", expliquen el naixement del "Computer art". La primera persona que va fer servir aquest terme fou William A. Fetter director de la Boeing Company. Durant la dècada dels 60 la relació entre l'art i la tecnologia va augmentar però com que els mitjans electrònics eren cars, voluminosos, escassos i complexos de fer funcionar pocs artistes s'hi interessaven. L'any 1963 Edward E. Zajac va crear el primer film de imatges totalment computeritzades i tot seguit neix el concepte de "computer art". L'aparició d'aparells perifèrics i de *interfase* (punter òptic, paleta gràfica, plotter, Scanner... ), van permetre el desenvolupament de programes per aplicacions específiques i van obrir camins cap a la interactivitat i l'hipertext. Tots aquests descobriments fomenten una evolució de l'art i l'estètica. Un personatge destacable en aquesta etapa es Charles Csuri, estudiant de Belles Arts a la Universitat Estatal de Ohio i fundador del *Computer Graphics Research Group* l'any 1971. Com a autor videogràfic, considera que la forma més elemental per manipular objectes tridimensionals es utilitzant el llenguatge d'animació. És considerat l'impulsor de l'art digital i de l'animació per ordinador pel Museu d'Art Modern i per l'*Association for Computing Machinery Special Interest Group Graphics*. La seva obra ha estat

premiada i reconeguda arreu del món, i per tant des d'aleshores es un referent per els videoartistes. El 1981, Csuri i l'inversor Bob Cranston van fundar la *Cranston/Csuri Productions*, una de les principals productores de televisió d'animació per ordinador d'Estats Units.

Els videoartistes i el videoart estan oberts a totes i cadascuna de les novetats tecnològiques. La tecnologia feedback, també anomenada *closed circuit installation*, els va permetre reflexionar sobre ells mateixos i sobre la posició de l'obra, l'observador i el mitjà. L'efecte live-feedback els hi va permetre de transmetre immediatament les imatges captades amb la vídeo càmera a un monitor; el primer que ho va fer va ser Bruce Nauman a "Live/Taped Video Corridor" l'any 1970.

I ja que parlem de feedback cal fer esment al extraordinari efecte de retroalimentació existent entre la tecnologia i els videoartistes. Nam June Paik, pare del videoart, va desenvolupar, el 1973, al costat de l'enginyer Shuya Abe un dels primers videosintetitzadors, eines que manipulen i apliquen multitud d'efectes sobre el senyal de vídeo. Estem parlant d'aparells complexos dissenyats de manera experimental al principi dels anys 70. El perfil artístic de Nam June Paik és prototípic. Artista i investigador de noves eines de manipulació audiovisual, va saber a tota hora utilitzar les tecnologies com a part del seu discurs artístic; per això, la seva figura és imprescindible per entendre la història audiovisual del segle XX. Un altre desenvolupament important és el videosintetitzador de Steve Rutt i Bill Etra, que un any abans, 1972, ja havien desenvolupat una unitat de manipulació analògica composta d'un monitor en

blanc i negre i de diferents díodes<sup>8</sup> i circuits de control d'ona que van generar particulars efectes de vídeo. El Rutt/Etra va ser comercialitzat en anys posteriors i artistes del vídeo com els Vasulka o el també VJ<sup>9</sup> Benton C Baimbridge segueixen lloant els seus resultats.

Skip Sweeney nascut el 1946, cofundador d'Electric Eye, col·lectiu centrat en vídeo performances i experiments de vídeo, va fundar posteriorment *Video Free America*, centre d'art mediàtic i de comunicació a San Francisco; és un dels majors representants de l'experimentació del feedback de vídeo. Obres com; *Catalog* (1961) de John Whitney i *Yantra* (1957) o *Lapis* (1963-66) de James Whitney es consideren obres pioneres en l'aplicació de l'ordinador elaborant les imatges fotograma a fotograma. "Lapis", per exemple, té una durada de 10 minuts i van tardar a finalitzar-la 3 anys.

Dan Sandin, nascut al 1942, és considerat un artista i alhora investigador del vídeo i de les noves tecnologies va dissenyar al 1973, l' *Standin Image Processor*, un ordinador analògic programable per manipular a temps real el vídeo a partir del control dels nivells de grisos de les imatges.

També al 1973 Phil Morton, videoartista, va preguntar-li a Dan Sandin si podia fer la primera copia original del Sandin Image Processor. Sandin i Morton llavors, van començar a treballar plegats per dissenyar els plànols del processador, un document que van anomenar *The Distribution Religion* (la religió de la distribució). A través d'aquest document, Sandin va obrir camí al seu processador, donant els plànols a canvi de només fotocopiar-los i distribuir-los però sense incorporar-hi cap canvi.

---

<sup>8</sup>Dispositiu electrònic de dos terminals amb un comportament no lineal: deixa passar corrent en un sentit i el bloqueja en sentit contrari.

<sup>9</sup>Videojockey

### **3. Els artistes**

El videoartista no és un director de cine, ni el videoart és cinema, ni tan sols és cinema d'art. El videoart és una de les ramificacions de les arts plàstiques que han sabut integrar el moviment. Segons el parer dels historiadors, Giotto – un dels primers pintors del Renaixement-, va introduir en la pintura la profunditat. Segles més tard, el cubisme i el futurisme van introduir el moviment i el temps en les arts plàstiques. De la mateixa manera, una de les principals aportacions del segle XX va ser la fotografia que captura un instant del temps i el trasllada a un paper fotogràfic. No fou fins l'aparició del vídeo que els artistes van poder capturar el temps i es van acostar a les manifestacions artístiques que ja el dominaven com la música, la dansa i el teatre.

La creixent digitalització dels suports i el desenvolupament de noves tecnologies han fet possible ampliar extraordinàriament el món del videoart. Les imatges ens arriben per tot arreu: a més de la TV i el cinema, la imatge es present en els monitors dels ordinadors, en els mateixos telèfons mòbils,...

#### La televisió

Molts vídeoartistes orientaven la seva pràctica vers la crítica al mitjà i productes televisius. Aquesta tendència dominà des dels seus inicis fins a mitjans dels anys vuitanta. Molts jugaren a manipular continguts televisius, a capgirar-ne la visió i el sentit, a agafar elements d'aquest mitjà coneguts per tothom i contraposar-los amb d'altres o descontextualitzant-los.

A part de criticar la televisió molts vídeoartistes explotaren tècnicament aquest mitjà. Investigaren en les qüestions relatives al muntatge, a la possibilitat de barrejar diferents imatges. També manipularen electrònicament les imatges



gravades, en modificaven els colors i la forma. De fet iniciaren el camí experimental que duria al tractament informàtic de les imatges i a l'animació de les mateixes. Molt creaven imatges irreal, d'altres imatges completament abstractes. Totes aquesta manipulacions intentaven, en gran part, alterar la percepció de l'espectador i oferir-li noves i insòlites imatges.

- Nam June Paik, molt influent en pràcticament totes les facetes del vídeoart, contribuí a una de les primeres noves tecnologies amb el seu sintetitzador Paik/Abe, un aparell per al colorat i la manipulació d'imatges.
- Els artistes suecs Ture Sjölander, Lars Weck i Bengt Modin produïren "Monument" (1967), un programa experimental de televisió que combinava imatges de cinema, diapositives i cintes de vídeo en un procés que distorsionava les imatges durant la transmissió al televisor. Personatges importants com Charles Chaplin, la Mona Lisa, Picasso, els Beatles o el rei de Suècia apareixien completament deformats, convertint-se en nous personatges com atacats per un virus electrònic.
- Altres artistes incorporaran textos a la pantalla i exploraran les capacitats del llenguatge escrit, de la música i la imatge, per veure com els usos dels diferents llenguatges es poden reinventar contínuament a través d'un nou mitjà, com és el cas del vídeo.

### Les vídeoperformances

Molts dels artistes que començaren a emprar el vídeo ja treballaven anteriorment amb d'altres mitjans i el que feren fou integrar el vídeo a la seva pràctica. La gravació de performance fou una pràctica habitual. En alguns casos

era tan sols un recurs documental, en d'altres la gravació era important també en un sentit artístic i fins i tot moltes performances eren realitzades expressament per a ser gravades i per tant, el resultat final tenia sentit tan sols mirat a través del marc amb el qual l'havia emmarcat la càmera. Així apareixen el que s'anomenà les vídeoperformances.

Als inicis del vídeoart molts artistes també usaren aquest mitjà per a obtenir una espècie de diari de la seva activitat. A molts els serví per a reconstruir el seu procés de treball dins la línia del què seria el procés art. D'altres mostren la realització de les obres que exposaven (sobretot escultòriques) per entendre el resultat final tenint en compte el seu naixement.

### L'art del cos i el vídeo

El cos i la persona foren uns dels referents a partir dels quals treballaren molts vídeoartistes. La càmera ofería noves possibilitats manipulatives del cos, en permetia construir una visió parcial i esbiaixada del mateix. Amb la càmera hom podia acostar-se molt a prop i inspeccionar un cos, podia jugar amb la seva intimitat, o deformar-lo de forma enganyosa. En aquests treballs s'hi poden incloure els dels artistes que treballaven des de l'òptica del feminisme, que abordaven qüestions de gènere o de sexualitat. Totes aquestes experiències no poden deslligar-se de la visió que sobre el cos i les persones estava oferint la televisió comercial. Algunes obres de vídeoart intentaven desmuntar els estereotips que la televisió mostrava, la imatge de les dones que potenciava o la mitificació de personatges que construïa.

Entre els molts videoartistes he escollit una selecció de noms famosos per a fer una síntesi de la seva obra i de la seva biografia; ells són els grans referents del

videoart i els grans mestres: Nam June Paik per a ser un dels pares del videoart, Bruce Nauman per la seva potent obra, Bill Viola per seguir innovant constantment, Pipilotti Rist per la musicalitat i coloració de les seves obres, Gary Hill per les seves magnífiques videoinstal·lacions, Tony Oursler pels seus sorprenents i profunds treballs i Vito Acconci per la seva obra tan polifacètica.

- **Nam June Paik**

Músic sud-coreà, va col·laborar amb el moviment Fluxus utilitzant instruments musicals i equips de televisió modificats. A Alemanya va col·laborar amb diferents artistes però va ser la interacció amb John Cage<sup>10</sup> que va donar-li noves idees i una renovada visió de l'art.



Al 1964 se'n va anar a Nova York on va descobrir la Sony *Portapak*, una vídeo càmera portàtil, i va començar a gravar vídeos.

Adoptant una serie de modalitats artístiques iròniques i desarmades, Paik, va recrear el llenguatge de la comunicació televisiva universal. La seva visió era marcada per teories de la comunicació global amb una sensibilitat i creativitat que absorben la part dura del Pop Art. La seva obra explora les inesperades transicions entre l'art de masses i la cultura en una època en què el mitjà era el missatge.

La "Exposition of music – electronic television"<sup>11</sup> de l'artista va fer història en l'evolució del vídeo art. L'obra constava de dotze aparells de televisió, mostrant la mal·leabilitat que permetia la pantalla.

---

<sup>10</sup>John Cage (L.A. 5/09/1912 – NY 12/08/1992). Compositor i pioner de la , la música aleatòria i electrònica. Cage va ser una dels principals figures de l'avantguarda de la post-guerra i, en opinió de molts, el compositor més influent del s. XX. També va tenir un paper important en el desenvolupament de la dansa moderna, especialment a partir de la col·laboració amb el ballarí i coreògraf Merce Cunningham que esdevindria la seva parella sentimental fins a la seva mort.

<sup>11</sup> Galerie Parnass de Wuppertal, 1963.

Durant la dècada dels seixanta, va crear "Tv-Cros" la primera videoescultura formada per televisors, exactament, per 1003 monitors.

Als anys setanta, va desenvolupar un videosintetitzador amb la intenció de poder modificar les imatges des de la base. En les seves obres es veu reflectida la unificació dels mons oriental i occidental que presenta la seva pròpia biografia.

A l'obra "Global groove", Paik, estudia l'estructura dels anuncis publicitaris, l'anomenada estètica del clip que la cadena MTV<sup>12</sup> perfecciona amb els clips musicals des de l'inici dels vuitanta. Al principi d'aquesta obra una veu en off diu: "Això és una ullada al nou món que existirà quan siguem capaços de sintonitzar tots els canals de televisió i les guies de programació televisiva siguin tan grosses com les guies de telèfon de Manhattan"



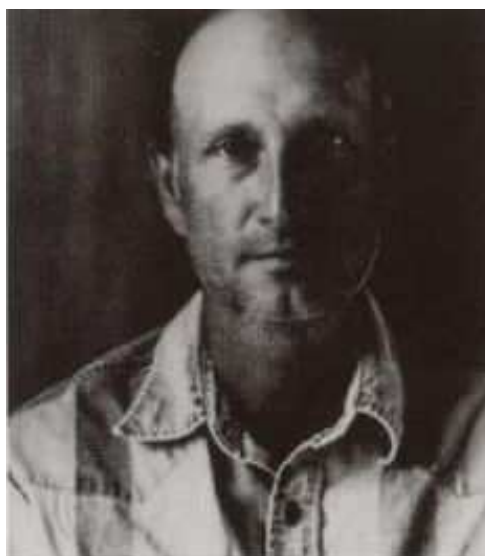
Global Groove. (Instal·lació amb monitors, vídeo monocanal, color, so, 30 minuts)

---

<sup>12</sup> Music television, més coneguda pel seu acrònim MTV, és una cadena nord-americana de televisió per cable originalment establerta l'any 1981 per Warner-Amex Satellite Entertainment. Des de 1985 forma part de Viacom. MTV va iniciar transmissions l'1 d'agost de 1981 amb un vídeo del grup anglès The Buggles "Video Killed the Radio Star".

- **Bruce Nauman**

Bruce Nauman, nascut a Indiana el 6 de desembre de 1941, s'ha guanyat una molt bona posició en la història de l'art del s.XX amb la lògica i la complexitat de la seva obra completa. Les seves obres (llums de neó, fotografies, instal·lacions i objectes penjants...) han permès a l'artista de confrontar l'observador amb



les condicions essencials de la vida. Girant del revés els mètodes habituals de la percepció, l'artista aconsegueix crear situacions empíriques com ara la por, la opressió, la inseguretat i el desmai.

Nauman va treballar des d'un principi amb la imatge i el llenguatge com a conjunt. Al 1967 comença a grabar les seves *performances* i dos anys després aparèixen els seus treballs relacionats amb el so. L'artista utilitza la imatge i el llenguatge més enllà del seu significat textual com un sistema de signes: en aquests treballs audiovisuals no li interessa la forma narrativa, sinó l'estructura la qual la seva construcció es dirigeix directament a l'observador, tal com es formula a la seva obra "Anthro/Socio".

Aquesta obra consta de tres projeccions i sis monitors, apilats l'un sobre l'altre que mostren el cap de l'artista de performances Rinde Eckert. L'home canta una cançó en diferents tons. <<Feed me/ eat me/ anthropology>> (alimenta'm, menja'm, antropologia), <<help me/ hurt me/ sociology>>

(ajuda'm, fereix-me, sociologia) , <<Feed me/ help me/ eat me/ hurt me>>  
(alimenta'm, ajuda'm, menja'm, fereix-me) mentre els tons de la seva veu  
oscil·len entre l'agressivitat i el lament.

L'observador ha d'entregar-se a la presència acústica de les paraules i a les  
poderoses imatges mediàtiques. No ocupa cap lloc segur a l'obra sinó que  
se situa en mig de l'acció. Encara que existeixi una gran relació entre el  
receptor i l'obra, potenciada per mitjà del contacte visual, la situació no es  
concentra en un diàleg, sinó que les imatges i les paraules ataquen  
l'observador i l'acusen; d'aquesta manera, el receptor interpreta el paper  
d'un actor passiu i incapaç de complir amb les seves obligacions i no pot  
oposar resistència a l'opressió de les imatges i les paraules.

Nauman fusiona a l'obra "Anthro/Socio" diferents mitjans artístics que ha  
utilitzat al llarg de la seva vida. Encara que entre 1975 i 1985 no treballés en



l'àmbit del videoart, ara permet  
que la participació del cos, que  
es una constant en les  
seves obres, inundi la  
videoinstal·lació.

"Anthro/Socio" (videoinstal·lació: 3 projeccions i 6 monitors)

- **Bill Viola**

Va néixer a Nova York a l'any 1951 i va estudiar art a la universitat de Siracusa, pionera en la utilització de nous mitjans d'expressió. Viola es va veure influenciat per artistes com Nam June Paik i gràcies al desenvolupament dels mitjans audiovisuals i alhora la seva evolució



personal van donar un gran impuls a la seva carrera artística. Influenciat per el budisme i el catolicisme va viatjar per tot el món i va gravar tot tipus d'escenes que l'inquietaven.

Els vídeos de Viola , compostos i coreografiats de manera diferent, conviden a la contemplació, i amb ella, a la reflexió sobre la condició humana i del món. Les seves obres es caracteritzen per la representació d'emocions, sensacions i sentiments. També es veuen molt influenciades per l'art renaixentista.

A "Emergence" (2002) l'artista fa referència a temes coneguts de la història de l'art, en aquest cas l'iconografia de la caiguda de la creu i de la resurrecció de Jesucrist. Tant la composició com la coloració recorden a les obres mestres italianes de l'Edat Moderna.



"I do not know what it is I am like" (no sé quin aspecte tinc), una obra de la dècada del 1980, la llum, la foscor, la vista i la visió tenen un paper molt important tan mediàtica com simbòlicament. Durant quasi una hora i mitja es mostren imatges de diferents temes i enfocaments de paisatges, tempestes, animals que s'alternen amb imatges de pobles primitius, espelmes i fins i tot imatges del propi artista. En una altre seqüència l'artista enfoca els ulls d'una òliba i s'acosta tan a l'au que l'artista i la seva càmera queden reflectits dins l'ull de l'animal. Viola relenteix les imatges fins al punt que obliguen a l'espectador a submergir-se en les escenes i extreure'n el significat per ells mateixos.

Bill Viola, el maig passat, va rebre el XXI Premi Internacional Catalunya 2009. Segons el jurat com a reconeixement "a la seva obra, alhora artística i tècnica, personal i espiritual, mitjançant l'ús del videoart, del qual n'és pioner".



"I do not know what it is I am like" (video monocal, color, so, 89 minuts)

- **Pipilotti Rist**

Pipilotti Rist, nascuda l'any 1962 a Suïssa, és la inventora d'un particular univers visual i sonor en el qual les dimensions emotives i sensorials són les principals protagonistes. Les seves obres inclouen elements de



les performances, de poesia, de música i escultura, ideats per involucrar el visitant a una experiència total.

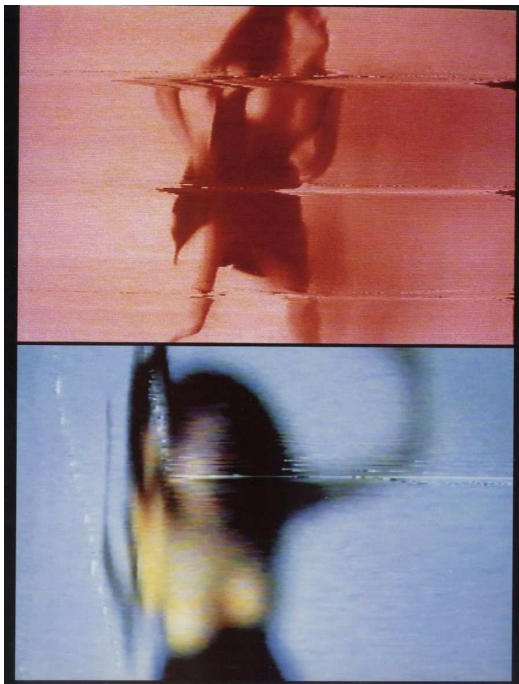
La seva evolució com a artista va ser complexa. A més d'estudis de vídeo i animació, va experimentar com a compositora de música i va passar un llarg temps formant part del grup Les Reines Prochaines. El seu interès i la seva participació en la cultura del pop, especialment en la música rock, representa un important component de la seva obra. Aquest aspecte va donar lloc a una redefinició de sensibilitat femenina.

Des del seu debut amb el vídeo monocanal, com a l'obra "I'm not the girl who misses much" (no sóc la noia que es perd masses coses), l'artista utilitza el llenguatge visual i sonor de la música per a fer un anàlisi dels codis de comportament dels mitjans de massa. En l'obra l'artista balla davant de la càmera amb un vestit negre amb els pits al descobert i els

llavis pintats d'un vermell molt estrident La cara i el cos de Rist son, a vegades, els protagonistes de les seves obres encara que no pretén en cap moment fer una autobiografia sinó que està interessada en crear una esfera que li permeti prendre contacte amb el públic.

La velocitat de les imatges de l'obra varia i la qualitat d'imatge és pèssima. L'artista es mou davant la càmera mentre canta contínuament <<I'm not the girl who misses much>> L'última frase de la cançó "Happiness is a warm gun" de John Lennon. En el vídeo, la cançó no només ha estat comprimida sinó que també se n'ha modificat la seva velocitat.

En les seves instal·lacions, aquest contacte de l'artista submergeix l'espectador en un estat mental, psicodèlic, sensual, irònic i eròtic, tot en un i a la vegada. Com ella ha dit moltes vegades, la seva intenció no es



utilitzar el vídeo per gravar i imitar la realitat. Segons ella, la tecnologia no es pot comparar amb la complexitat de la realitat.

"I'm not the girl who misses much" ( video monocanal, color, so, 5 minuts)

- **Gary Hill**

Nascut a Califòrnia l'any 1951.

Pioner dels mitjans electrònics, Gary Hill ha desenvolupat la seva obra amb vídeo i so des de principis dels anys setanta. Li interessava el procés electrònic de la generació d'imatges i utilitzava el sintetitzador per crear imatges artificials. En



l'escultura, Hill va descobrir a finals dels setanta, el segon camp que marcaria fonamentalment les seves creacions.

Provocava contínuament un diàleg entre el sistema lingüístic i el sistema electrònic del vídeo. Gary Hill va demostrar les possibilitats de manipulació d'una imatge de vídeo mitjançant l'aplicació de senyals electròniques com a l'obra "Windows" (1978). Una part essencial de l'obra és la imatge processada. Les modificacions en la coloració i el contrast creen camps de colors transparents que distorsionen l'espai fins a desfigurar-lo. La imatge es descompon finalment en píxels i la superfície comença a parpellejar enèrgicament.

A l'obra "Incidence of catastrophe" (incidència de catàstrofe) conceptes com el llenguatge, el text, les imatges mediàtiques i, per primera vegada en les seves obres, el cos humà creen un conjunt complex. L'obra es basa en la

novel·la "Thomas el fosc"<sup>13</sup> que narra la història d'un home, Thomas, que es perd cada vegada més en el relat d'un llibre fins que queda dissolt espiritual i físicament. Hill interpreta el protagonista en el vídeo. Seqüències amb aigua que flueix, el mar i dunes de sorra erosionades, amb paraules i fragments de frases que sobreposades il·lustren l'argument de la novel·la. Dins d'aquestes series d'imatges, Thomas reapareix de nou en episodis individuals, llegint un llibre i perdent-se dins d'ell i finalment lluitant per la seva identitat. El corrent de les al·lucinats imatges textuais i els intents de Thomas de lliurar-se d'elles, acaben destruint-lo completament. En posició embrionària, resta estirat sobre els seus propis excrements sobre un terra de rajoles blanques. Davant seu, creix monumentalment el llibre obert que sembla aixefar-lo entre les seves pàgines; un llarg bastó que està unit a la càmera colpeja el seu cos una i altre vegada i segella amb aquest gest la fragilitat del lector davant les paraules i les imatges.



"Incidence of catastrophe" (video monocanal, U-matic, color, so, 43 minuts i 51 segons)

<sup>13</sup> Maurice Blanchot (1941)

- **Tony Oursler**

Va néixer a Nova York l'any 1957. Des de mitjans del anys setanta, Tony Oursler, ha creat una immensa obra formada per instal·lacions, pintures, escultures performance i vídeo. En les seves instal·lacions, figures de caps,



titelles i nines son animades mitjançant vídeo projeccions acompanyades d'una veu narrativa. Els seus vídeos formen narracions obliqües amb tons i atmosferes estranyes i obsessives. Paguen tribut al cinema expressionisme alemany i la vigorosa pintura Neo-Figurada de finals dels anys setanta i principis dels vuitanta.

Els éssers humanoides apareixen sovint amb forma de cap, com el personatge Judy que a l'obra "Insomnia" (1996) que no aconsegueix adormir-se o l'ésser amagat a l'aigua i que necessita agafar aire contínuament de la peça "Underwater (Blue/Green)". El cap d'aquest personatge no aconsegueix arribar a la superfície de l'aigua per poder respirar l'oxigen indispensable. La desesperació de l'existència es transmet inevitablement a l'observador.

A l'obra Getaway #2 (Fugida #2) el principal objectiu de l'artista és fer pensar a l'espectador. Sota un matalàs amb flors es troba un cap aixafat. Un projector de petit format situat prop de l'escena mostra gravacions d'una cara i els seus gests. La figura de la persona empresonada està formada per un tros de tela petit i fràgil que forma el cos.

La situació produeix un sentiment de compassió i desperta la disposició d'ajudar en l'espectador, tot i així, l'espectador es manté distant ja que la veu que prové del cap crida: <<Eh, tu! Surt d'aquí>> L'observador, insegur, segueix el seu camí tal i com fan els vianants al carrer quan es creuen amb un *homeless* que parla sol.

Home i màquina entren amb simbiosi a l'obra "Getaway #2". El rostre de la cara no pot existir sense l'aparell i aquest no pot expressar-se si la projecció no es produeix. Aquest intercanvi es testimoni de la mútua influència de les perspectives de l'ull humà i mecànic. Els processos de percepció formen part del centre de debat de les obres de Oursler.

Gràcies a l'equip tècnic, l'artista mostra l'acte de la visió. L'artista ho aconsegueix projectant un sol ull en una bola, com a l'obra "Eye in the sky" (1997). En aquest cas es potencien elements com la visió mediàtica,



"Getaway #2" (videoinstal·lació monocanal mutimèdia)

el vídeo en el seu significat més primordial: <<jo veig>> i l'òrgan natural de la visió humana fins a una àmplia comprensió de la percepció.

- **Vito Acconci**

Acconci, Nova York 1940, es va interessar amb la literatura i poesia experimental amb les quals va establir una relació de poderosa intensitat física i comunicativa entre l'autor i l'espectador. Cap a finals dels anys seixanta, va entrar



en confrontació directa amb el públic, traslladant-se del llibre a la galeria. Va elaborar intenses performances que va gravar en series de pel·lícules i vídeos.

A la vegada, es va embarcar en una fase més auto analítica, enfetitzant en formes de comunicació que van més enllà dels models convencionals públics i privats. Va desenvolupar una sèrie de monòlegs similars a una corrent de consciència, apuntant a l'espectador, els quals assignaven a l'obra el títol descriptiu de l'acció que s'estava portant a terme.

Excavant les relacions entre la proximitat comunicativa i la violència, l'interès de Acconci es va anar traslladant progressivament cap a descriure estats psicològics interpersonals, arribant a implicacions culturals i polítiques que estaven al mateix nivell que els espais de les performances i els llocs destinats a aquestes.

A través del vídeo i de l'àudio, a la segona meitat dels setanta, va explorar la implicació de la tria del context de l'exhibició, reflectit al paper de l'espectador.



Des de principis dels vuitanta, un nou interès en l'escultura li va permetre explorar situacions on els espectadors eren més participatius.

A l'obra "Shoot" (1974), Acconci uneix descripcions i memòries dels seus orígens, del ser un ciutadà americà, alternant-los amb els sons onomatopèics d'explosions, automasturbant-se i creant una cruel i mai vista visió del somni americà.



"Shoot" (Super8, 10:18 min, color i so)

## 4.- Les manifestacions artístiques

### 4.1. MUSEUS, CENTRES D'ART I GALERIES

Un dels fenòmens més interessants dels anys 80 i 90 el segle XX en el món de l'art ha estat el de la creació de museus d'art contemporani arreu del món i d'una manera molt especial als països del nord d'Europa i als EEUU.

L'interès per accedir a la cultura en general i molt especialment al món de l'art per part de més gent, sobretot de les classes mitjanes, ha provocat la creació i obertura de desenes de nous museus; n'és un bon exemple el fet que el *Museum of Modern Art of New York*, el MOMA, rep 1,6 milions de visitants cada any i que als EEUU existeixen prop de 6.000 museus, dels quals una quarta part estan dedicats a conservar, mostrar i donar a conèixer art contemporani.

Al llarg dels darrers cinquanta anys, la naturalesa de la creació plàstica s'ha anat modificant profundament: l'art ha anat perdent la seva aura, el seu caràcter sublim. La ruptura amb el principi estètic va començar amb els primers *ready mades* de Marcel Duchamp, creats a partir d'objectes banals i d'ús quotidià que amb el temps s'han convertit en icones de la modernitat i en obres fetitx, i les rèpliques signades pel mateix autor ara es cotitzen a uns preus astronòmics. Des dels inventors del pop art fins a postmodernistes, passant per conceptuals i minimalistes i pels creadors d'instal·lacions i performances, tots es van autoproclamar fills legítims del pare del ready made.

L'art estava de moda i per fi corrien a dojo els diners dels col·leccionistes que adquirien a qualsevol preu. Un gran disbauxa especulativa es va apoderar llavors de les galeries i de las cases de subhastes, mentre els museus començaven a experimentar una transformació vertiginosa. Les antigues pinacoteques van ser ampliades i modernitzades, a fi i efecte de convertir-les en grans catedrals del lleure.

Al mateix temps hem assistit a un desenvolupament espectacular dels museus dedicats a la creació contemporània, nascuts per a servir de plataforma a una nova generació d'artistes. Ja no ens trobem davant d'institucions que es limiten a conservar les obres de mestres consagrats sinó davant d'autèntics laboratoris

que influeixen directament en la creació actual, finançant instal·lacions costoses i projectes efímers. I es en aquest context que el videoart entra en els museus. Els museus, tal com s'han anat escampant durant el segle XX, no han deixat de conrear encara la dimensió auràtica de les obres que custodien, com si la mateixa realitat no hagués confirmat, com de fet ha passat amb escreix, el pronòstic de Walter Benjamin. I la veritat és que, amb la desaparició de l'aura, s'han produït dos fenòmens col·laterals que el mateix Benjamin ja anunciava: la ruptura de la tradició i la pèrdua de la noció d'autoritat. I es que el que ha canviat especialment amb la reproductibilitat tècnica de l'obra d'art <sup>(14)</sup>, que li ha fet perdre el seu poder estètic individualitzat, sobre el qual es fundava l'experiència pròpia del museu.

---

<sup>14</sup> Walter Benjamin va parlar l'any 1936 del concepte de reproducció de l'obra d'art a la seva obra *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, un text de només 40 pàgines que va esdevenir un dels documents sobre estètica més influents.

## **ARS Electronica Center, Linz**

Fou concebut com una interfície entre l'art, la tecnologia i la societat, i que es proposa com a prototipus del museu del futur. La seva web presenta obres de net art, informació sobre artistes i científics internacionals i textos centrats en la cibercultura. Organitza un dels festivals anuals més rellevants, amb més de vint-i-cinc anys de trajectòria



Un visitant a l'ARS ELECTRONICA CENTER

Ofereix un entorn dinàmic en el qual els mons de la ciència, l'art i els negocis poden abordar qüestions que requereixin una solució coordinada.

La seva inusual arquitectura i equipament tècnic ultramoderns fan de l'Ars Electronica Center el veritable model d'entorn intel·ligent. També són molt importants les funcions pedagògica, lúdica i cultural del centre.

## **Hangar, Barcelona**

Hangar és un centre per a la producció i la recerca artística fundat el 1997 per l'Associació d'Artistes Visuals de Catalunya (AAVC) per donar suport a creadors i artistes i oferir serveis que s'adaptin a les necessitats de producció que sorgeixen en el món de la creació. El centre té la seu a un edifici industrial rehabilitat al barri del Poblenou de Barcelona. L'espai, amb 1.800 m<sup>2</sup>, dona cabuda a 15 tallers individuals, un medialab, 2 platós, un servei de lloguer d'equipament, tècnics i assessorament de producció. A més a més, Hangar organitza un programa de tallers de formació per a artistes, un programa d'intercanvis internacionals i ofereix beques de producció. L'espai està subvencionat principalment per la Generalitat de Catalunya i l'Ajuntament de Barcelona. La gestió corre a càrrec de la Fundació AAVC. El seu model de gestió i la seva filosofia, enfocada a la producció i a la investigació, fa d'Hangar un espai únic a Barcelona i, fins i tot, a l'Estat Espanyol.

## **911 Media Arts Center**

Centre nord-americà independent de vídeo, cinema i mitjans digitals que ofereix la seva infraestructura i difusió als realitzadors independents. Entre d'altres serveis, posa una sèrie de directors especialitzats a disposició de l'usuari de la xarxa.

## **ADK. Akademie der Künste. Berlín**

Museu berlinès que ofereix exposicions, concerts, performances, vetllades de cinema, teatre i ballet.

### **The Alternative Museum (TAM)**

Museu concebut com un nou experiment en línia que intenta participar de l'art i la cultura globals de manera completament alternativa. Presenta un programa d'exposicions d'art contemporani i altres programes auxiliars adreçats a estimular el diàleg en temes artístics, socials, filosòfics i culturals. Amb l'objectiu d'animar el desenvolupament artístic a Internet, l'any 2002 TAM va presentar el Primer Comité de Nous Mitjans Digitals, un programa orientat a nous artistes tecnològics.

### **Apexart**

Fundada l'any 1994 a Nova York, aquesta organització dedicada a les arts visuals, disposa d'un espai d'exposicions, residències internacionals i diverses sèries de programes i conferències. Cada any, el centre coordina conferències i performances, presenta nou grups d'exposicions d'art contemporani i acull en residència sis o vuit artistes internacionals.

### **Argos**

Centre d'art i nous mitjans amb seu a Brussel·les fundat l'any 1989. Des de llavors desenvolupa la tasca de distribució de vídeos i pel·lícules d'artistes, incorporant les funcions d'exposició, organització d'actes, producció, conservació, preservació i publicitat. El seu objectiu és el desenvolupament d'un

centre orientat a l'art i als nous mitjans que incentivi la producció, presentació i promoció de l'art contemporani belga.

### **Ars Numerica**

Centre francès d'arts numèriques, dirigit per Nicole i Norbert Corsino. El centre està dedicat a la transmissió de saber, la mediació cultural i l'obertura a les universitats, desenvolupant el paper d'interfase entre el món artístic, els laboratoris d'investigació i les escoles d'enginyers. Ofereix residències d'investigació i creació en el camp de les arts numèriques i cada any organitza una manifestació que mostra diverses formes de l'art interdisciplinar.

### **Arteleku**

Centre públic donostiarra dedicat a l'organització de cursos monogràfics, seminaris teòrics i tallers d'art contemporani, tots ells coordinats per artistes i tècnics especialitzats. També disposa, a les seves mateixes instal·lacions, d'estudis per llogar a artistes i d'un servei de publicacions i biblioteca.

### **Artists Space**

Espai alternatiu de Nova York que es va fundar l'any 1972 com una institució sense finalitat de lucre. Aplega els artistes visuals que treballen amb els nous mèdis, fonamentalment amb vídeo, i també en performances, arquitectura i disseny. Té com a objectiu fomentar l'experimentació en l'art, proveir els artistes d'un espai d'exposicions i potenciar-ne el paper de provocadors i informadors de la seva comunitat.





## **Artium**

Centre-Museu Basc d'Art Contemporani inaugurat a l'abril de 2002 a Vitoria-Gasteiz. Artium té com a missió difondre l'art del nostre temps a través de la exhibició de la seva col·lecció permanent, de la organització d'exposicions temporals i altres activitats paral·leles relacionades amb el pensament i l'acció creativa, tals com projeccions temàtiques de pel·lícules, conferències i trobades.

## **ArtMuseum.net**

Museu exclusivament en línia, és a dir, a Internet, que té com a objectiu principal organitzar exposicions juntament amb museus tradicionals, al voltant especialment de les arts tecnològiques.

## **Artnode**

Espai d'art contemporani fundat al 1995 a Copenhaguen, Dinamarca. El seu objectiu es produir i distribuir projectes d'art contemporani realitzats amb els nous medis. A la seva web s'allotgen projectes de net.art i d'art sonor i també organitza tallers i seminaris especialitzats.

## **Arts Santa Mónica**

Aquest espai es defineix com un centre d'art que, a diferència d'un museu, no té patrimoni en forma d'una col·lecció. Programen una vintena d'exposicions anuals, la majoria de nova producció, d'artistes nacionals i internacionals. Segons Vicenç Altaió, director del centre: "L'únic patrimoni que tenim és el propi fet de treballar en art. Considerem que un centre d'art del segle XXI té

que concedir la mateixa importància a les activitats i a la educació que a la organització d'exposicions. Per aquesta raó tenim una extensa programació d'activitats i hem reservat tota la primera planta del CASM per poder desenvolupar-les. Som un centre públic, obert a molts públics". Posseeix una excel·lent col·lecció de publicacions dedicada a fomentar la investigació i a la generació de context. Una altra de les seves peculiaritats és la creació d'un nou servei per professionals de l'àmbit artístic, Arxiu\_Dossiers, un espai que reuneix el treball de diferents artistes que viuen i/o treballen Catalunya, en format dossier. La seva finalitat és la de facilitar la investigació i donar a conèixer el context artístic català dins i fora de les nostres fronteres. El Centre d'Art Santa Mònica de Barcelona ocupa un antic convent renaixentista, declarat monument històric artístic d'interès nacional l'any 1984.

### **Artseensoho**

Projecte concebut pels artistes Tim Trompeter i Peter Cunningham, amb uns continguts que s'organitzen en tres àrees: ART -informació sobre exposicions anteriors i actuals, un arxiu d'artistes i projectes, obres de net.art i una selecció d'enllaços-STYLE -disseny, moda, viatges, etc.- LIFE -una selecció de lectures sobre autors tan diferents com Jean Baudrillard, Fernando Pessoa,...

### **Atelier Nord**

Fundació privada independent, fundada l'any 1965 per l'artista Anne Breivik, que potencia l'accés als nous mitjans tecnològics i facilita la feina dels artistes que hi treballen. Aquest centre noruec, amb seu a Oslo, està especialment

obert a iniciatives individuals i a grups d'artistes que presenten projectes híbrids i interdisciplinaris, però també s'interessa per la reflexió i la discussió.

### **BALTIC. Centre for Contemporary Art**

Aquest espai situat a Gateshead, al nord d'Anglaterra, presenta un programa internacional dinàmic i divers d'art visual contemporani. No té una col·lecció permanent però, des del 2003, realitza nombroses exposicions i activitats innovadores dirigides a audiències especialitzades. També té un espai de residència per artistes locals i internacionals.

### **Banff Centre: Media and Visual Arts**

Centre canadenc dedicat a la creació, l'educació i l'experimentació en el camp de l'art i les noves tecnologies. Residència d'artistes per a projectes creatius individuals i temàtics. Programes educatius en noves tecnologies, tallers de recerca i coproduccions (vídeo, televisió, CD-ROM, multimèdia, Internet).

### **BEK, Bergen Center for Electronic Arts**

Centre d'art electrònic de Bergen, Noruega, que proporciona recursos i coneixement a artistes i altres autors que treballen en l'encreuament de l'art i les noves tecnologies. Posseeix un laboratori on els artistes poden treballar diferents formes de l'art digital, com el so, la imatge, el vídeo i el net.art. A més, el centre permet a productors, artistes i tècnics independents treballar en els seus espais.

## **Bilbao Arte**

Centre de creació i desenvolupament artístic que s'organitza a través de diferents tallers de treball (escultura, fusteria, gravat calcogràfic, serigrafia, pintura, fotografia, moda, noves tecnologies) i espais multidisciplinaris. Bilbao Arte allotja una sala d'exposicions, diverses sales i estudis per a la gravació.

## **Bitforms**

Galeria novaiorquesa especialitzada en obres que interrelacionen art i tecnologia: instal·lacions, vídeos, software art i tota mena d'obres que utilitzen els nous mitjans digitals.

## **CAAC - Centro Andaluz de Arte Contemporáneo**

Ubicat a l'antic monestir de la Cartuja de Sevilla, un dels principals objectius del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo ha estat desenvolupar un programa d'activitats que, amb una clara intenció educativa, promogui l'estudi i el foment de la creació artística contemporània internacional en les seves expressions més variades. Exposicions temporals, seminaris, tallers, concerts, trobades...

## **Capc Musee D'art Contemporain**

Museu d'art contemporani de Burdeus, localitzat en un antic magatzem de vaixells. La col·lecció permanent comença al final dels anys seixanta i continua fins a les tendències creatives més actuals: el renaixement crític de la pintura francesa en els anys seixanta, les tendències internacionals de la mateixa dècada (land art anglès, art conceptual americà, arte povera italià), la tornada a

la secció que mostra la creació de les generacions actuals. Disposa d'un ampli programa de manifestacions culturals de caràcter pluridisciplinar: exhibicions de videocreació, conferències, tallers, biblioteca...

### **La Casa Encendida**

Centre social i cultural de l'Obra Social Caja Madrid en què se citen exposicions d'art contemporani, cursos i tallers sobre medi ambient, solidaritat o programació, cicles de cinema, teatre, dansa i música, i un complet centre de recursos (biblioteca, mediateca i hemeroteca) obert al públic. Juntament amb la Universitat d'Alcalà, patrocina un programa conjunt d'artistes en residència

### **CCCB - Centre de Cultura Contemporània de Barcelona**

El Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) organitza i produeix exposicions, debats, festivals, concerts, programa cicles de cinema, cursos, conferències, fomenta la creació a partir de les noves tecnologies i llenguatges, impulsa la investigació artística en àmbits com el multimèdia, potencia la recerca en el format expositiu, exporta les seves produccions a altres centres culturals, museus i entitats d'àmbit nacional i internacional, alhora que genera debat, pensament i reflexió al voltant de la ciutat i l'espai públic com també sobre els temes d'actualitat. Així mateix el CCCB recull i posa a l'abast de tothom part del seu patrimoni, la seva memòria i l'arxiu en formats expositius, publicacions, arxius digitals, audiovisuals... És un espai obert a col·lectius d'artistes, creadors i programadors independents, i també a diverses entitats amb les quals han anat creant vincles al llarg dels anys. El CCCB ha aconseguit

garantir una programació multidisciplinària i de qualitat que impulsa la cultura contemporània.

### **Centre d'Art La Panera**

Plataforma de producció, difusió, formació i exhibició de les arts visuals dirigida per Gloria Picazo i amb seu a Lleida. El centre pretén ser un instrument que estableixi ponts entre la creació visual i la creació produïda en altres àmbits culturals. Tanmateix, amb les exposicions i les activitats generades, aspira a ser un centre de reflexió que vinculi les arts visuals.

### **Centro Cultural Montehermoso Kulturenea**

Aquest centre ubicat a Vitoria-Gasteiz presenta exposicions i nombroses activitats culturals, educatives i artístiques. Anualment presenta també una convocatòria de Recolzament a la Creació i Investigació a l'Art i Pensament Contemporani, que ofereix ajuts destinats a la Creació artística, el Comissariat i la Investigació. L'objectiu d'aquesta iniciativa, impulsada des del Departament de Cultura del Govern Basc.

### **PS1 MOMA Nova York**

PS1 Contemporary Art Center és una de les institucions més antigues i més grans sense afany de lucre d'art contemporani als Estats Units. El PS1 dedica la seva energia i els seus recursos per mostrar l'art més experimental al món. És un catalitzador i promotor de noves idees, discursos i tendències en l'art contemporani. El PS1 aconsegueix aquesta missió mitjançant la presentació del

seu programa a una ampla audiència en un únic i acollidor ambient en el qual els visitants poden descobrir i explorar l'obra d'artistes contemporanis. El PS1 presenta més de 50 exposicions cada any, incloguen-hi retrospectives d'artistes, instal·lacions específiques, estudis històrics, art de tots Estats Units i el món i un calendari complet de programació de música.

Al 1976, PS1 va obrir la seva primera gran exposició a la seva seu permanent a Long Island City, Queens, amb l'exposició "Habitacions". Una invitació als artistes per transformar els espais singulars de l'edifici, "Habitacions" va establir la tradició de PS1 de transformar els espais de l'edifici en el lloc - específic d'art que continua avui amb les instal·lacions a llarg plaç de James Turrell, Keith Sonnier, Richard Serra, Lawrence Weiner i altres.

Durant els següents vint anys, l'edifici es va utilitzar com a estudi. Al 2000, PS1 es va convertir en una filial del Museu d'Art Modern que va ampliar els horitzons d'ambdues institucions i va fer que es convertissin en un dels museus més grans i més potents en art modern.

### **MOCA Los Angeles**

Fundat l'any 1979, MOCA és l'únic museu a Los Angeles dedicat exclusivament a l'art contemporani. Se centra en la recollida, presentació, i interpretació de tota l'obra produïda des de 1940 en tots les disciplines i a conservar-la.

La missió de MOCA és ser el museu que defineix d'art contemporani. MOCA contracta artistes i audiències a través d'un programa ambiciós d'exposicions, recollida, educació, i publicació. MOCA identifica i dóna suport a l'art més

significatiu i desafiant del seu temps, el posa en el context històric i connecta la gamma de les arts visuals amb la cultura contemporània.

## **DAC**

D.U.M.B.O. Arts Center, DAC, és una organització d'art contemporani sense ànim de lucre situada a Dumbo, Brooklyn, Nova York. La seva missió és catalitzar la interacció entre artistes visuals, la comunitat local i el públic més ampli per a conservar el barri de Dumbo com a trampolí per el nou art. Fundat per artistes arran del primer festival el 1997, DAC era la primera organització d'arts sense ànim de lucre a Dumbo, Brooklyn. Atraiant milers de visitants i atenció de mitjans de comunicació a una àrea industrial plena de fàbriques una vegada abandonada, el paper de DAC ha estat fonamental a l'establiment de Dumbo, Brooklyn com una destinació de barri cultural reconeguda.

## **New Museum Nova York**

Dissenyat per dos joves arquitectes japonesos Kazuyo Sejima i Ryue Nishizawa, el New Museum es compon de diversos cubs superposats que conviden a parar-se i entrar encara que no sàpigues què hi haurà dintre. Fundat el 1977, el New Museum és el primer museu d'art contemporani de la ciutat de Nova York. El programa expositiu apunta a definir els moments claus de l'art contemporani i a reflectir la naturalesa global de l'art dels nostres dies. La missió del Museu és: la convicció de l'art contemporani com a força vital de la societat. Tal com organitza les exposicions busca un espai on l'espectador



pugui pensar, parlar i relacionar-se de manera interactiva amb els projectes dels artistes. Tres sales acullen instal·lacions, peces de videoart, escultures i pintures de tots els llocs del món. El museu reserva un espai privilegiat a l'exhibició i exploració de l'art digital, el vídeo experimental i a les obres d'art sonor.

El New Museum no es refereix a museu nou, sinó a un "Museu del Nou". Es tracta d'una institució cultural per allotjar art alternatiu.

## 4.2. FESTIVALS

### **L'era de les biennals i dels festivals d'art**

Un dels més vells instruments de difusió internacional de l'art han estat desde fa més de cent anys les biennals i els festivals d'art. Tot va començar el 1893 amb la Biennal de Venècia, una exposició internacional de les arts celebrada cada dos anys, tot i que té activitats anuals com el Festival Internacional de Cinema de Venècia. L'any 1894 ja va comptar amb 224.000 visites i des d'aleshores només s'ha interromput en 1916-18, durant la I Guerra Mundial, i el 1942 i 1946 per la II Guerra Mundial. A més de l'exhibició d'arts visuals s'inclouen altres expressions plàstiques dividides en els seus respectius festivals o mostres de música contemporània, cinema, poesia, teatre, arquitectura i dansa. L'herència d'aquesta iniciativa continua amb la cita quinquennal de la Documenta de Kassel que s'instaura després de la Segona Guerra Mundial i la Biennal de Sao Paulo.

En els darrers anys hi ha hagut una expansió creixent a tot al món amb més d'un centenar de certàmens d'aquestes característiques, entre els quals cal destacar la Biennal de l'Havana i, com a novetat, l'aparició de les biennals asiàtiques, en ciutats com Taipei, Xangai, Gwangju i Singapur, sense oblidar les biennals dedicades a les noves tecnologies en art, com la Biennal d'Ogaki, al Japó.

Les biennals s'han mostrat com una de les eines més eficaces de la institució artística per convertir una perifèria en un centre, per posar sobre el mapa una ciutat poc valorada, per legitimar unes determinades opcions artístiques, per posar en relació el que és global amb el món local. Forma part de les polítiques

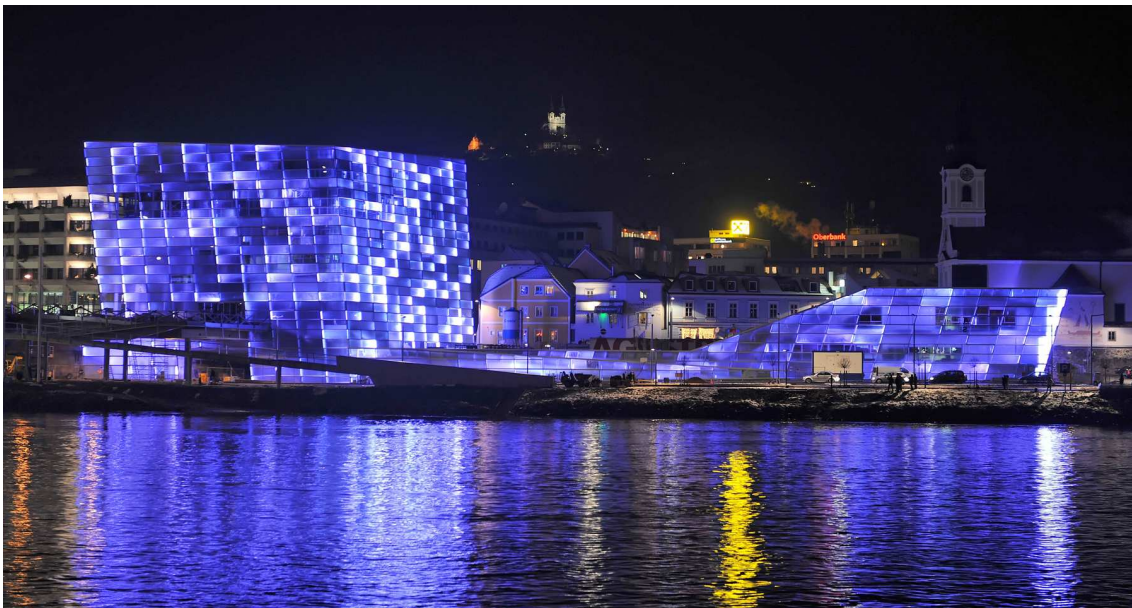
culturals avançades dels països occidentals que es traspassa ara als països no occidentals i especialment al sud-est asiàtic.

Com les biennals, també han tingut molta importància els festivals que apart de mostrar les obres d'art creen una atmosfera que convida a assistir-hi. El fet de ser cites anuals els dona molt reconeixement i els mateixos organitzadors es posen cada any noves fites per aconseguir que aquests esdeveniments no perdin força sinó que cada any guanyin més visitants i més expositors.

## ARS ELECTRONICA

Ars Electronica és el festival pioner del videoart. Organitzat a la ciutat austríaca de Linz l'any 1979 neix com un festival d'art, tecnologia i societat. Herbert W. Franke és un dels seus fundadors i l'home que va convertir Ars Electronica en un festival independent, de prestigi i de periodicitat anual. Peter Weibel en va ser el director fins a 1995 i a partir d'aquesta data agafà el relleu Gerfried Stocker.

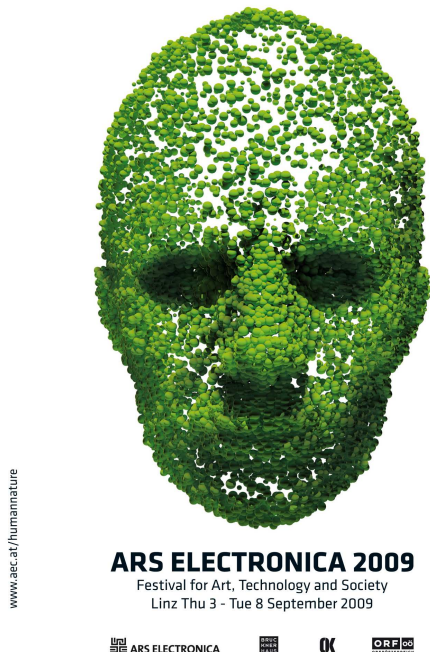
A més del festival pròpiament dit, es va crear el centre i museu Ars Electronica, inaugurat el 1996, amb un ampli programa d'activitats que l'han convertit en la plataforma internacional de la cultura digital i els mitjans de comunicació digital.



Cada any el festival té un lema; l'any 2004 va celebrar amb molt d'èxit els seu vint-i-cinquè aniversari amb el lema "Timeshift", salt temporal. L'objectiu principal d'aquest esdeveniment es va centrar tant en la revisió de la història del festival com en una projecció cap al futur, una predicció de les condicions en què es produirà el pròxim *timeshift* el 2029.

El festival de 1979 presentava amb orgull la xifra de 20 artistes i científics; el 2009 la xifra arriba a prop de 500 i de 25 països diferents i es caracteritza per ocupar els espais públics i presentar escenificació espais extraordinaris el port, les mines, fàbriques, monestirs,... Però l'atractiu principal d'Ars Electronica no és atribuïble només a participació per científics cèlebres i artistes des de tot el món i de la mostra de les seves obres en espais insòlits, sinó, i sobretot, el seu gran ressò.

## HUMAN NATURE



Cartell del festival ARS ELECTRONICA 2009

*Natura Humana* és el tema d'Ars Electronica 2009 que va tenir lloc entre el 3 i el 8 de setembre. El tema escollit té a veure amb la certesa de que estem entrant en nova etapa de la Terra marcada per la enorme influència dels humans sobre el nostre entorn. L'explosió demogràfica, el canvi climàtic, la contaminació ambiental i l'aventura de la descoberta de l'espai exterior són els símbols més clars d'aquest desenvolupament. Encara més les enormes

conseqüències que comporten els avenços de l'enginyeria genètica i biotecnologia que fan possible canviar els mateixos fonaments de la vida humana.

### **Art Futura**

Festival que té lloc cada any a Barcelona i altres ciutats espanyoles en paral·lel, dedicat a l'art digital, però amb una incidència especial en el món de l'animació. Va néixer l'any 1989 quan encara no existia el correu electrònic i Internet encara estava en construcció. Des d'aleshores *Art Futura* ha esdevingut una espectacular aparador per a les idees i els projectes més innovadors del món del disseny, videojocs i animació digital i un espai de debat sobre el paper de la tecnologia a la societat, la cultura i l'art. Més de 500.000 espectadors van participar en el festival que es va organitzar l'any passat en 13 ciutats espanyoles i que es va ampliar a Buenos Aires.

El més destacat d'aquest 20è aniversari va ser el debut a Espanya dels *Everywhere*, el grup novaiorquès que s'ha convertit en un fenomen mediatic gràcies a les seves sorprenents *performances* al mig del carrer. Tenen més de 72.000 amics a Facebook i els seus vídeos, a You Tube, ja s'han visionat més de 50 milions de cops. Per a celebrar els 20è aniversari es va programar una singular festa que tenia com a escenari Barcelona, Madrid i Gijón, i que va finalitzar amb un llançament de globus.

## **EL LOOP, LA GRAN PANTALLA DEL VIDEOART A BARCELONA**

A Catalunya el videoart disposa d'una tradició iniciada als anys setanta del segle XX. La irrupció de les noves tecnologies i l'abaratiment dels mitjans tècnics han fet possible que els artistes joves se sentin atrets per aquest llenguatge. Cada any a Barcelona se celebra el LOOP, un festival que ja és un referent internacional.



El LOOP està format per tres grans parts, el festival, la fira i les conferències. El festival LOOP mostra els treballs més recents de més de 800 artistes a diferents llocs del centre de Barcelona, la fira LOOP és la primera fira especialitzada en videoart i compta amb la participació de més de 40 galeries i distribuïdores que mostren els darrers treballs d'artistes internacionals i els

Panels LOOP reuneixen a distingits artistes, col·leccionistes, comissaris i directors de museus i festivals per a discutir entorn dels diferents aspectes de la conservació, el col·leccionisme, la distribució i les noves tendències del videoart.

Va néixer l'any 2003 com a resposta a la necessitat de definir la situació present del videoart però també per cercar les possibles passes a seguir en el futur, col·laborant en la consolidació d'aquesta jove disciplina. LOOP vol ser un espai de repercussió internacional on reunir als diferents agents del sector. Un punt de referència que afavoreixi el debat entre els amants del vídeo art i que permet als visitants entrar en contacte amb les noves creacions. LOOP vol convertir-se en un referent mundial, una plataforma activa de difusió, creació i gestió per a tots els aficionats i professionals del vídeo art.



L'edició de 2009, que va tenir lloc dels dies 21 al 31 de maig, va consolidar l'oferta i el prestigi del LOOP. I es que la passada edició ha portat també el reconeixement de l'alta cultura catalana al món de videoart amb la concessió del Premi Internacional Catalunya al pioner del videoart, Bill Viola, el Premi Joan Miró a la videoartista suïssa Pipilotti Rist, i el Premi Velazquez d'Arts Plàstiques al barceloní Antoni Muntadas.



El Loop s'ha convertit en una cita ineludible per als amants del videoart, que desperta interès entre els professionals però també entre el públic en general que gaudeix de les últimes tendències emergents o dels treballs emblemàtics d'artistes reconeguts.

## **FESTIVAL DE VIDEOART D'ATENES**

El festival de videoart d'Atenes és el festival oficial de tot Grècia, una trobada internacional dedicada a la cultura digital i a les noves tecnologies.

L'objectiu del festival és promoure aquesta moderna forma d'expressió, donant als artistes més motius per crear i la oportunitat d'expressar-se i a la vegada ser una interessant i original exposició al públic.

Durant les passades edicions més de 14.500 persones hi han assistit i el festival ha guanyat el suport de més de 1.900 artistes de tot el món.



Logo del festival

L'edició de 2009 va inaugurar dues noves categories: animació i imatge digital, que s'afegeixen a les ja conegudes pel públic: vídeo art, instal·lacions, web art i performance. 1368 artistes de 58 països van oferir les seves propostes al festival de videoart d'Atenes de 2009. Aquest any van celebrar la seva 5èna edició.

El públic va gaudir d'un històric tribut a Nam June Paik, 31 vídeos de l'artista més representatiu del videoart van ser projectats i en total van ser més de set hores i mitja de gravacions.

Els admiradors de les imatges en moviment van poder gaudir de presentacions úniques: projeccions del festival de cinema de Milà i dues pel·lícules que mai havien estat projectades a Grècia abans: "Kurt Cobain: about a son" i "Introspective".

Amés a més, cada dia després de les projeccions hi va haver concerts fins a mitja nit que van tenir molt d'èxit.



Cartell del festival del 2009

# Entrevista

## **BIBLIOGRAFIA**

MARTIN, Silvia: *Video arte*, Ed. Taschen, 2006.

ROSS, david, BECCARIA, Marcella, BERNARDELLI, Francesco, *The Castello di Rivoli Collection Video Art*, Ed. Skira, 2005.

A.A.V.V., *Media Culture Barcelona*, ACC L'angelot, 1995

BENJAMIN, Walter, *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1972

McLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de Comunicación, las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996

POPPER, Frank, *Arte, acción y participación, El artista y la creatividad de hoy*, Madrid, Akai, 1989

VIRILIO, Paul, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1989

MERCADER, Lourdes, *La revolució del videoart*, Revista Òmnium, Tardor 2009 -  
Número 12

WEINRICHTER, Antonio, *Cinema de museu*, ABC Cultural. 3-11-01. Pàg. 25-27

<http://www.montehermoso.net>

<http://www.hangar.org>

<http://www.911media.org/>

<http://www.adk.de/>

<http://www.alternativemuseum.org/>

<http://www.apexart.org>

<http://www.argosarts.org>

<http://www.ars-numerica.net>

<http://www.arteleku.net/4.0/index.jsp>

<http://www.artistsspace.org>

<http://www.artium.org>

<http://www.artmuseum.net>

<http://www.artnode.org>

<http://www.artssantamonica.cat>

<http://www.artseensoho.com>

<http://www.anart.no>  
<http://www.balticmill.com>  
<http://www.banffcentre.ca>  
<http://www.bek.no>  
<http://www.bilbao.net/bilbaoarte>  
<http://www.bitforms.com>  
<http://www.caac.es>  
<http://www.bordeaux.fr>  
<http://www.lacasaencendida.com>  
<http://www.cccb.org>  
<http://www.lapanera.cat>  
<http://www.artfutura.org>  
<http://www.loop-barcelona.com/>  
<http://www.athensvideoartfestival.gr>  
<http://www.dumboartscenter.org/>  
<http://www.ps1.org/>  
<http://www.moca.org/>  
<http://www.newmuseum.org/>  
<http://retroalimentacion-feedback.blogspot.com/>

## **B. UNA EXPERIÈNCIA**

La primera part d'aquest treball de recerca dedicat al videoart m'ha donat la oportunitat de conèixer i entendre un dels estils artístics més contemporanis. Quan observes una obra d'art, sigui de l'àmbit que sigui i del període històric que sigui, l'espectador ha de fer un esforç per entendre el què l'artista vol transmetre, el per què de l'obra d'art, com es va pensar, executar, per què, qui la veia, qui l'admirava....

El videoart, com altres sistemes d'expressió artística contemporània, es tant proper en el temps que es fa difícil entendre'l. Per tant les persones que ens acostem a l'art contemporani hem de fer un esforç i hem d'estar disposats a deixar-nos impressionar.

La segona part del treball, l'experiència, és un exercici d'esforç per explicar la dificultat del procés creatiu. Si es difícil entendre una obra d'art contemporània, encara ho és més crear art contemporani. I es per això que he intentat acostar-me al procés de creació.

Potser el procés creatiu presenta dificultats cognitives, de falta d'informació però sobretot la dificultat més gran es saber materialitzar el concepte d'art i el que l'artista necessita dir, expressar o fer. Personalment, tenia la necessitat i les ganes de transmetre les meves sensacions per això he intentat crear una peça de vídeo art que reflectís exactament el què representa per mi la vida i les sensacions humanes.

## El procés

Primer de tot, en tant que no tinc obra prèvia, vaig intentar buscar un estil i uns motius que em guinessin dins d'aquest procés creatiu.

- Vaig començar triant l'escenari i vaig fer-hi algunes fotos per tenir un exemple del tipus d'imatge que volia aconseguir amb el vídeo. La imatge havia de ser en blanc i negre, amb contrastos i contrallums i a més no havia de tenir molta qualitat. L'escenari és la Colònia Pons. Vaig triar gravar aquí perquè per mi és un lloc ple de màgia i energia i on em sento lliure per crear.

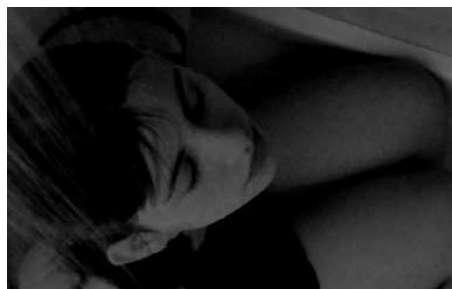


- Després d'encaminar-me en aquest sentit, vaig començar a fer proves amb la càmera. Era la primera vegada que em posava rere una vídeo càmera ja que fins llavors només havia fet fotografia. La imatge en



moviment em va donar aquell impuls que em faltava per trobar la manera d'explicar la meua història però alhora vaig conèixer les seves dificultats i inconvenients.

- Les sensacions que s'experimenten durant el procés creatiu són molt difícils d'explicar i el que jo intentava era que aquestes es plasmessin en l'obra final. Per això, no em vaig posar cap tipus de límit alhora de gravar.
- La meua intenció és representar el concepte actual del destí, com les persones intentem evitar o ens abandonem a fets que poden semblar motoritzats per sers superiors i alhora també relacionar-ho amb la superficialitat de la vida actual.
- L'obra comença amb l'autopurificació de la mateixa persona. Per fer segons què, sembla que ens hem de distanciar de la quotidianitat de la nostra vida i intentar anar un pas més enllà. L'aigua de la dutxa fa referència a l'element cristià de l'aigua beneïda que purifica, que renta i que elimina tots aquests elements superflus de la nostra vida.



- Durant aquesta seqüència, l'àudio consta de la cançó de American Coffin de Thurston Moore, que és tota instrumental.

- Llavors l'escenari ja canvia i se situa al bosquet de Cal Pons. Tots els elements arquitectònics que apareixen al vídeo pretenen tenir només sentit estètic encara que al aparèixer una església pot relacionar-se amb el fet de la purificació.



- L'obra, doncs, pretén representar aquesta lluita entre el nostre destí i el camí que nosaltres volem seguir. Però encara que el destí sol estar relacionat amb fets negatius, jo intento mostrar-lo d'una manera més neutra, on el personatge ha de prendre la decisió d'escollir si el destí serà bo per ell o no. El destí està representat amb la llum del sol.



- Durant aquesta lluita, apareix la vulnerabilitat del personatge. Quan ens trobem ens situacions extremes o poc convencionals els nostres sentiments i sensacions prenen un altre magnitud. Per això, apareixen moltes escenes que intenten magnificar els sentits humans, com ara la vista i el tacte ja que, al igual que feia Bill Viola al relentitzar la imatge perquè els sentiments humans prenguessin força i importància, he intentat que tot el què el personatge toqués o vegues s'interpreti d'una manera molt més profunda ja que està portant a terme un procés profund a diferència de qualsevol altre persona que pogués estar veient el mateix ja que segurament no estaria al mateix nivell de percepció.



- Durant totes aquestes escenes i fins el final, l'àudio és la cançó Safe de M83.

## **Les dificultats**

Durant tot aquest procés m'he trobat amb diferents dificultats que a poc a poc he intentat superar.

- Primer de tot, la gran dificultat va ser aconseguir les imatges tal com jo me les imaginava. Per a mi això no va ser fàcil ja que mai abans havia gravat amb vídeo càmera. Per això he anat gravat diferents escenes des de diferents plans fins a aconseguir materialitzar les meves idees.
- Al principi vaig començar gravant diferents escenes al bosquet de cal Pons. A partir de les primeres imatges vaig començar a crear la història final. Em vaig decantar pels contrallums i vaig veure la necessitat d'introduir una persona per a representar els sentiments que vull transmetre amb l'obra.
- Vaig intentar gravar diferents sensacions com ara el dolor gravant-me els peus caminant descalça sobre un terra irregular i ple de pedres. També vaig gravar la meua mà tocant uns arbustos per representar la sensibilitat de la persona.
- Després, el segon gran problema van ser els recursos tècnics dels que disposava. Vaig intentar editar el vídeo amb molts programes però cap em funcionava. Molts no eren compatibles amb el format de vídeo i àudio de la meua càmera i d'altres no tenien els efectes que a mi m'interessaven. Per això vaig perdre molt temps intentant trobar el programa adequat. Això em va perjudicar ja que no avançava i sentia que perdia una mica les ganes de muntar la peça.

Discurs de l'obra

***Moira, 2010***

**Video/Sound Installation. 4 minutes 13 seconds**

**Monochrome video projected on screen mounted on wall in dark room**

La idea del destí sempre ens ha inquietat. El definim com una cosa que no depèn de la nostra voluntat i que determina els successos de la nostre vida. Seria doncs, l'argument que governa la nostre existència i els seus fets diversos. No podem fer res per canviar-lo, és allà silenciós i indomable. Moltes vegades l'associem als fets tràgics que vivim. No podem conèixer els seus arguments...només ens queda acceptar la seva voluntat.

Avui en dia cada vegada tendim més a creure que amb la tecnologia que hem aconseguit som capaços de controlar completament la nostra vida i cada cop creiem menys amb alguna cosa que vagi més enllà de la nostra voluntat. Només aquells qui tenen fe adjudiquen alguns fets a algun ser superior personificat.

Aquesta concepció, no sempre ha estat considerada com l'explicació del nostre destí a Occident. La civilització grega parlava de la moira. Moira significa "la part que et toca" i alhora "l'adjudicació de la part". És a dir, per exemple, els déus son virtuosos per la part que els hi toca, se'ls ha adjudicat ser virtuosos i alhora ens concedeixen a nosaltres el destí de ser humans.

El que he volgut representar a la meva peça és aquesta mena de fets que encara hi ha qui creiem que passen perquè sí. Que hem estat destinats a viure allò en aquell precís moment.

La peça comença amb una noia dutxant-se, gairebé purificant-se per intentar desfer-se de la quotidianitat i superficialitat de la seva vida.

Aquest fet li permet situar-se a una altre dimensió, molt més lluny que la resta de persones que actuen sistemàticament.

Aquí és quan apareix la relació entre la història i el concepte de moira. Aquesta noia es trasllada a un escenari diferent, com per casualitat, al bosquet de Cal Pons, allà s'hi sent bé.

Hi ha alguna cosa dins seu, alguna cosa als seus ulls on es pot llegir que el que està vivint no és completament nou per ella i que a més a més tenia la sensació que passaria. Aquesta situació era necessària per ella, era com si l'hagués de viure, li agradés o no. És aquesta sensació la que té el lligam més fort amb el concepte grec de moira; és el seu destí.

Per tant totes les coses que li passen a partir d'aquell moment no són voluntàries sinó que li passaran faci el què faci.

La representació d'aquest destí és la llum del sol. Per molt que intenti evitar-la, sempre és allà.

Durant tot aquest procés, també es maximitzen les sensacions humanes. El fet de supeditar-te a una força superior, el destí, fa que tot el què sentis, toquis, vegis, oloris...sigui especial, diferent a les típiques sensacions del dia a dia.

Finalment la noia acaba rendint-se al seu destí i se supedita a la llum que acaba il·luminant tota la pantalla.

## **Conclusions**

Ara que ja he acabat el treball de recerca puc dir que el camí no ha estat fàcil però que ha valgut la pena perquè no hi ha res millor que poder dir que ja has acabat el treball i que a més estàs orgullosa del què has fet.

En principi crec que he aconseguit el què m'havia proposat però realment penso que el treball ha anat molt més enllà perquè al no conèixer gairebé res sobre el videoart, amb aquest treball he après moltes coses noves i a més he pogut aportar una part més creativa i pràctica que ha donat més joc i més intensitat al treball.

Així he après que el videoart és un moviment artístic que va néixer a principi dels anys seixanta i que va donar el caràcter artístic a les imatges en moviment que s'estaven massificant a través del cinema i la televisió. Hi va haver molts artistes que van treballar aquesta tècnica i alhora molts artistes d'altres disciplines com ara la performance, l'escultura, la dansa van apropar-se al vídeo i van crear un immens nou món artístic que depenia totalment del vídeo. Des de llavors fins l'actualitat el videoartista s'ha vist influenciat per la millora tecnològica i el videart ha evolucionat molt. Per mi i per la gent de la meva edat crec que és un art que queda molt amagat entre la gran història de la pintura i l'escultura del segle passat i l'actual digitalització de tots els mitjans. Per això apart d'aconseguir donar una visió general del videoart, parlant dels fets més importants de la seva història i parlant més específicament d'alguns artistes que he trobat interessants, crec que alhora he pogut donar el meu punt de vista sobre aquesta disciplina artística i desenterrar-la d'aquest pou on les noves generacions tenim tantes coses meravelloses enterrades.