



El video(arte) o el grado *Lego* de la imagen

Este artículo pretende acercarse al videoarte y repensarlo como una forma expresiva en la que la imagen recupera un estatus ontológico que permanecía eclipsado por la sombra del platonismo. Se intenta, además, buscar algunas raíces del videoarte, explicitar sus relaciones con las vanguardias, la fotografía, el cine y la televisión. Asimismo, el texto intenta poner sobre la mesa algunas reflexiones tradicionales sobre el videoarte y cuestionarlas desde una óptica menos convencional, más orientada hacia la reflexión que, a partir de éste, puede hacerse a propósito de la mimesis y la representación del mundo.

Palabras clave: Video, videoarte, mimesis, representación, imagen.

Recepción: 15 de junio de 2005

Aceptación: 13 de julio de 2005

Video art or the *lego* dimension of images

The purpose of this article is to approach and re-think video art as a form of expression whereby images recover their ontological status, which was somewhat eclipsed by Platonism. It also aims at finding out the roots of video art, and at establishing its relationships to avant-garde techniques, photography, cinema, and television. In addition, the paper presents some traditional views of video art and discusses them from a less conventional perspective, rather oriented towards a possible reflection on the mimesis and (re)presentation of the world.

Keywords: Video, video art, mimesis, representation, image.

Submission date: June 15th 2005

Acceptance date: July 13th 2005

* Sergio Roncallo Dow es filósofo y magíster en Comunicación, profesor de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana. Correo electrónico: sroncallo@javeriana.edu.co. Algunos apartes de este artículo forman parte de la investigación *Aproximación estética al videoclip. Un viaje audiovisual de Platón a Trent Reznor*, presentada por el autor como trabajo de grado para optar por el título de Magíster en Comunicación en la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana.

El video(arte) o el grado *Lego* de la imagen



*Television has been attacking us for your lives, now we can
attack it back*
Nam June Paik

*Todos los hombres desean por naturaleza saber. Así lo indica
el amor a los sentidos; pues, al margen de su utilidad, son amados
a causa de sí mismos, y el que más de todos, el de la vista. En
efecto, no sólo para obrar, sino también cuando no pensamos
hacer nada, preferimos la vista, por decirlo así, a todos los
otros. Y la causa es que, de los sentidos, éste es el que nos hace
conocer más, y nos muestra muchas diferencias*
Aristóteles, *Metafísica*, 980a

De la estaticidad al movimiento. Las utopías de la mimesis

Cuando los hermanos Lumière proyectaron *L'Arrivée d'un train à la Ciotat* (1896) o cuando, tan sólo un par de años atrás, William K. L. Dickson (director) y William Heise (camarógrafo) lograron capturar por medio de una cámara a una bailarina profesional de nombre Carmencita, nadie imaginó que el furor que causarían las imágenes en movimiento llegaría tan lejos.¹ Si la fotografía había repercutido en el mundo por sus muy particulares atributos técnicos y por las posibilidades de reproducción de la realidad que ofrecía, el cine transformaría el imaginario colectivo de la humanidad y, de algún modo, sería la objetivación de las utopías miméticas que, desde siempre, permanecían enclavadas en las pretensiones de artistas y profanos.

Efectivamente, si la fotografía capturaba la realidad y la reproducía de manera mimética, carecía del movimiento que el cine introdujo:² allí donde la imagen cobraba vida, cuando aparecía animada, la reproducción de la realidad ascendía un peldaño y llevaba poco a poco a la mimesis perfecta. Sin embargo, y como lo anticipara Platón hace ya 24 siglos en su célebre "Alegoría de la caverna"³ (primer gran nicho de la imagen mimética en movimiento), la representación total y perfecta del mundo requería lo sonoro.⁴ En sus primeras manifestaciones, el cine mostró imágenes que se movían, que (como Carmencita), danzaban de un lado a otro de la pantalla, pero que, a la vez, guardaban el más profundo y sepulcral de los silencios.

Sería hasta 1927 cuando Alan Crosland, en su flim *The Jazz Singer*, haría que, por primera vez un actor, Al Jolson, fuera oído cantando: el sonido había llegado y con éste, el espectáculo⁵ montado por Platón en su Caverna, de la mano de los avances de la técnica (extraña convergencia aquí de dos manifestaciones de la razón humana), se había objetivado. El mundo, tal y como aparece ante nuestros ojos, ese mundo de la cotidianidad, en el que convergen el movimiento y el sonido, *se había hecho imagen*.

Con la inclusión del movimiento y del sonido el cine logró completar lo que la fotografía había iniciado: la mimesis total del mundo, la representación de la realidad que, muy seguramente en sus primeros

intentos, debió causar el estupor entre los observadores, el estupor propio de la magia y la hechicería, del movimiento inexplicable: allí donde la fuente motora es desconocida, sobreviene el miedo; basta pensar en los relatos de experiencias sobrenaturales (como un espíritu travieso, un Poltergeist) en las que el foco del temor es el movimiento inexplicado de ciertos objetos.

El cine hizo realidad la recreación total y, en esa medida, llegó mucho más lejos que la fotografía, en cuanto actividad productora de imágenes. En efecto, ésta estaría condenada (de hecho, aún hoy lo está, al menos tácitamente) a competir con la pintura, y ciertas observaciones de Baudelaire⁶ tendrían un fuerte eco que resuena hasta nuestros días y que ve



.....

- 1 *Carmencita* (1894), esta temprana captura cinematográfica, puede descargarse gratuitamente en: [http://memory.loc.gov/cgi-bin/query/r?ammem/papr:@filreq\(@field\(NUMBER+@band\(edmp+4019\)\)+@field\(COLLID+edison\)\)](http://memory.loc.gov/cgi-bin/query/r?ammem/papr:@filreq(@field(NUMBER+@band(edmp+4019))+@field(COLLID+edison))).
- 2 Vale la pena aclarar que "aun cuando las imágenes comenzaron a moverse mucho antes de la invención del cine con los juguetes ópticos y otros mecanismos primitivos (como el que describe detalladamente Platón), se considera que el nacimiento oficial se produjo con las primeras exhibiciones públicas efectuadas por los Lumière, en la ciudad de París, el 28 de diciembre de 1885, aun cuando Edison ya realizaba proyecciones limitadas a espectadores únicos y con técnicas más rudimentarias que producían parpadeos molestos entre cuadro y cuadro" (Feldman, 2002, p. 84).
- 3 Cfr. *República VII*.
- 4 En particular, *República*, 515b.
- 5 Es oportuno aquí pensar la raíz latina de la palabra espectáculo: el verbo *spectare* que traduce, literalmente, mirar.
- 6 "Como la industria fotográfica era el refugio de todos los pintores fracasados, demasiado mal dotados y demasiado perezosos para terminar sus estudios, este entusiasmo universal no sólo estaba marcado por la ceguera y la imbecilidad, sino que presentaba también el aire de una venganza [...] estoy convencido de que los progresos mal aplicados de la fotografía han contribuido mucho, al igual que todos los procesos puramente materiales, al empobrecimiento del genio artístico francés, ya bastante raro" (Baudelaire, citado por Aumont, 2001, p. 274).

en la fotografía un hacer subordinado; esto no es, por supuesto, un prejuicio purista: el fotógrafo compite y muchas veces se rezaga respecto del pintor. El cine, por el contrario, emprendería una vertiginosa carrera en ascenso que lo llevaría a desplazar la pintura (y la fotografía) y a insertarse a lo largo y ancho del entramado social. Afirma Debray:

En 1831, Cromwell y Carlos I, cuadro de Paul Delaroche expuesto en el Salón, hizo correr a todo París, pero en 1991 todo París corre a ver el último Jean-Jacques Annaud. “En los Misterios de Nueva York y en Los vampiros es donde habrá que buscar la realidad de este siglo” anunciaban lúcidamente Bretón y Aragón en 1929. La foto ha desplazado a la pintura hacia arriba, hacia las élites. El cine la ha desbordado a la vez por abajo (captando la atención popular) y por arriba (en términos de prestigio artístico). (1994, p. 230)

Todavía, en el cine, la imagen y el sonido aparecen ligados, como lo afirmaba líneas atrás, a una noción clásica de la representación, esto es, a la mimesis de lo real y se insertan dentro del panorama audiovisual como dobles de un mundo que efectivamente existe y que ha sufrido algo así como una transmutación ontológica hacia la imagen.⁷ Empero, lo que me interesa en las páginas que siguen es pensar, de manera muy breve, la sinestesia entre imagen, movimiento y sonido, desde una perspectiva menos convencional y menos explorada: el video.⁸

En el camino del video: de la televisión a Nam June Paik

No es mi intención aquí hacer una exposición profunda de la televisión, así que me detendré en el punto que considero redondea el acercamiento que aquí estoy intentando hacer al video: la condición de la imagen desde lo técnico y lo conceptual. Sin duda,

7 Esto, por supuesto, habría que matizarlo y pensar en cierto tipo de cine *experimental* que apuesta por nuevas formas de la imagen y el sonido. Sin embargo, y dado el interés primordial de este escrito, mantendré esta posición seudodogmática con el fin único de dar un poco más de fuerza a las reflexiones que vienen. Espero que el lector me lo permita.

8 Aunque el término *video* es general y abarcante, aquí lo usaré como sinónimo de videoarte. De nuevo, espero se me permita esta licencia.

existe una tendencia a pensar la televisión como una especie de cine en miniatura, esto es, una reproducción en una pantalla más pequeña de lo que había ya hecho el cine. Esto no es del todo cierto.

Resulta innegable que tanto el cine como la televisión tienen un elemento productivo en común: la cámara. El producir se hace desde un dispositivo que, en apariencia, es semejante. Sin embargo, como lo anota Debray: “en la foto y el cine, la imagen existía físicamente. Una película es una sucesión de fotogramas visibles al ojo desnudo en régimen continuo. En el video, no hay ya imagen, sino una señal eléctrica en sí misma invisible” (1994, p. 232).

El video comparte con la televisión la imagen *inexistente*, que se configura en su decodificación por medio de un lector, pero se separa de ella en su realidad conceptual y en sus fines. Esta es la nueva condición de la imagen, la inexistencia, y esta es la



herencia constitutiva que la televisión da al video. Si se quiere, a lo que asistimos aquí es a la más profunda respuesta al platonismo en términos ontológicos. La imagen video adquiere su ser en la recomposición que de ella hacen los sentidos (la vista) y no en su existencia material, es una imagen que se actualiza (en el sentido aristotélico) cada vez que es decodificada y no que preexiste para ser percibida una y otra vez.⁹

Desde lo conceptual, la relación entre la televisión y el video ha resultado, desde su inicio, problemática. En efecto, es complejo, en un primer abordaje, reflexionar independientemente acerca de estos dos modos del hacer audiovisual por la forma misma en que se presentan ante nosotros: imágenes reflejadas en un monitor. A este punto cabe agregar que, de hecho, la televisión y el video han estado en permanente contacto: muchas de las obras del videoarte parecían buscar, al menos en sus primeros momentos, la televisión como espacio soñado de difusión; sin embargo, como formas de expresión audiovisual resultan inconmensurables. Es claro que el carácter artístico del video y su particular forma de crear/mostrar establece, de entrada, una dicotomía que es evidente y conceptualmente relevante: la televisión es un espacio en el que lo popular adquiere su refugio; el video, por el contrario, es un territorio de lo oculto, lo experimental:

En el fondo, video y televisión si no se interpenetran más profundamente, no es porque un sistema expresivo se oponga al otro, sino por ser incompatibles, ya que sus longitudes de onda difícilmente coinciden salvo en casos muy especiales. Esto implica que el videoarte sea mal digerido por las grandes estructuras programáticas de la televisión, que generan sus anticuerpos y lo confinan a programas marginales, o a determinadas experiencias de emisión por cable, muy limitadas. (Zunzunegui; 1989, p. 221)

Por otro lado, y de manera antinómica, como lo señala Rincón, refiriéndose a la relación televisión-video, con éste se da una revolución en el “tratamiento de las imágenes, representa una ruptura con la imagería oficial, desintegra y destruye las visibilidades comerciales, se manifiesta como una *antitelevisión*, asimila todos los lenguajes y crea los propios¹⁰” (2002, p. 102). Con el video se asiste a la sensibilización del gusto por parte de quien observa, pues rompe con la lógica comercial y funcional de la televisión. Hay

un escape reflexivo y un repliegue defensivo a la masividad, a las lógicas imperantes, a los capitalistas diseñios de la industria cultural.

El video, en cuanto creación artística, es un territorio de resistencia y experimentación: dos lógicas paralelas. Por un lado, propone rupturas a lo banal y masivo, propio del discurso televisivo; por el otro, abre el camino a los usos más inesperados de los dispositivos tecnológicos, abre la percepción e invita al sujeto a zambullirse en nuevas formas del mostrar. Con esto en mente, creo que puede entreverse aquí una idea-eje para entender lo que simboliza el video en la reacción al iconoclasmo y en la recuperación de la imagen: la vista recupera su estatus protagónico y los llamados “amantes de los espectáculos¹¹”, que Platón opusiera al filósofo y condenara en el libro V de la *República* (471d-e4), dejan de ser esclavos de las apariencias y cesan la purgación de su ignorancia. El horror a los sentidos (a la vista en particular) desaparece.

De forma paralela, y desde esta visión de resistencia, el video se distancia del cine (su antecedente cinético primigenio), como lo indica Gubern:

El videoarte, hecho por *pintores, escultores o músicos* (pero raramente por cineastas), ha rehusado la tradición del cine hegemónico, negando:

- 1) El tradicional espacio de exhibición litúrgico, oscuro y envolvente, que crea una subordinación o dependencia cuasihipnótica en el espectador.
- 2) La impresión de realidad que verosimiliza las ficciones y coloca al espectador sugestionado y desarmado ante un eventual por el que cree atisbar un flujo de acontecimientos auténticos, que parecen proceder de una realidad objetiva y autogenerada espontáneamente.

.....

9. Alguna vez, cuando era niño, en los años ochenta, recuerdo haber desarmado una cinta de Betamax donde había algunos capítulos de los *Superamigos*, porque estaba buscando en la cinta alguna imagen de Superman, Aquaman, Volcán Negro o el Jefe Apache. Mi sorpresa fue muy grande al no encontrar en la cinta absolutamente nada.

10 Las cursivas que de aquí en adelante aparezcan en las citas son del autor, así como algunos textos entre paréntesis.

11 Esta expresión platónica podría entenderse también como “amantes de la vista”. Cfr. Nota 5.



- 3) Los géneros tradicionales del cine narrativo-representativo, incluyendo su acatamiento a las leyes de la narratividad.
- 4) El proceso de proyección-identificación psicológica del espectador con los personajes de la ficción representada.
- 5) Los imperativos del *star-system*.

Al rehusar estos principios que han sido los sustentadores del cine como espectáculo, el videoarte se autocondena a la impopularidad y a la periferia de la cultura de masas, como los cuadros en las galerías de arte o las sesiones de cine-club, inserto en un espacio de exhibición itinerante (museo, galería) y rescatado de la sala oscura con su gran imagen envolvente, propia del cine. (1992, s. p.)

De las afirmaciones de Gubern (a propósito de los creadores de videoarte) podrían dar fe los trabajos de Nam June Paik, Joan Jonas, Dan Graham o Bill Viola, por citar sólo algunos de los videoartistas cuyo trabajo ha tenido alguna incidencia en la segunda mitad del siglo XX. En efecto, parecería vislumbrarse



.....

- 12 Es interesante recordar aquí la definición dada por Bretón en el *Primer manifiesto del surrealismo* (1924): "Surrealismo: sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral". Sigo el texto citado por Longoni y Santoni (1998, p. 72).
- 13 Tomo prestado de la botánica este término que denota un tallo de una planta que crece al lado de la planta principal y que desde la raíz o el tallo, procede como un pie o vástago.
- 14 Cada vez que utilice el término *Formas*, con mayúscula estaré haciendo referencia al vocablo griego *eidos*, es su acepción platónica, que suele ser traducido como Idea.
- 15 Y sonido, por supuesto. Sin embargo, la *conditio sine qua non* del videoarte es la imagen; el sonido puede estar ausente. Esto resultará claro al lector cuando se hable de videoesculturas, videoentornos o dispositivos estetizados.

allí una lógica onírica similar a la que podría entretenerse en una manifestación estética de vanguardia como el surrealismo,¹² que propendía por la negación de toda regla preconcebida y del seguimiento de una poética que sentara las bases del crear.

Bretón, en su *Manifiesto*, con una estrategia que recuerda inmediatamente al Aristóteles de la *Poética*, había extendido el postulado surrealista de la literatura a toda manera de hacer y concebir el arte. El problema central aquí era la libertad del artista y su reflejo en la obra, que recuperaba el particular interés de Freud en el papel de los sueños y en su interpretación, en aquellos mundos que se dan *sin la intervención reguladora de la razón*. De hecho, creo que en el video se da una peculiar *conjunción* de esta lógica onírica del surrealismo, la apuesta por la imagen de la fotografía, el movimiento que se consolida con el cine y las peculiaridades de la cámara de televisión.

De estas vertientes nace una forma nueva, híbrida pero independiente, que se desvincula de sus orígenes para cobrar existencia como un nuevo ser: por un lado, el video es hijo ilegítimo de la pintura, la fotografía y el cine; por el otro, es como un *esqueje*¹³ de la televisión, pues tiene su misma 'naturaleza' pero es, a la vez, una forma audiovisual independiente.

Las imágenes como formas¹⁴

El video es, en esencia, imagen;¹⁵ se trata de una práctica artística y comunicativa que apuesta a nuevas formas del mostrar. Resulta evidente que en cuanto forma de creación, apoyada en un dispositivo técnico, el video debió buscar a sus pioneros en otros ámbitos del hacer artístico y, al menos en principio, apoyarse en la televisión. En efecto, una de las primeras formas de experimentación estética se hizo en el programa *Jazz Images*, entre 1964 y 1966, por WGBH, cadena de televisión pública de Boston. Allí, mientras los artistas interpretaban la música, el personal de la estación (los luminotécnicos) jugueteaba con los interruptores con el fin de explotar nuevas posibilidades visuales. La experiencia iniciada en *Jazz Images* sería retomada en 1967 por otro programa de la WGBH, *What's*



Happening, Mr. Silver?, conducido por el profesor de la Tufts University, David Silver. Se trataba de un *show* que combinaba imágenes en vivo y pregrabadas, que mostraba los cambiantes comportamientos de la época (Huffman, 1990).

Estos dos experimentos audiovisuales abrirían el camino para que a partir de tímidos intentos realizados durante la década de los sesenta y con decidida solidez en la de los setenta muchos artistas provenientes de las pintura, la música, el *happening* y el arte conceptual dieran un paso hacia lo audiovisual, el video, en su crear. Así, es claro que el videoarte “hereda una filiación compleja y multiforme” (Zunzunegui; 1989, p. 222) y que se inserta dentro del ámbito del hacer artístico como una forma híbrida que habría de marcar para siempre tanto a creadores como a espectadores.

A partir de la aparición del *portpack*,¹⁶ en los años sesenta, el video ha ido de la mano con las vanguardias artísticas y, en general, con el arte experimental. De

hecho, hay aquí una fuerte herencia surrealista que parece entrecruzar en aquellas lógicas oníricas propias del video que mencionaba líneas atrás; sin embargo, resultaría un despropósito decir que el surrealismo es su único antecedente vanguardista. En efecto, hay quienes ven influencias directas desde otras expresiones propias de la vanguardia. Habich y Carrillo muestran cómo:

... desde su origen, el video apareció vinculado a las tardovanguardias artísticas de los años sesenta, principalmente a las vanguardias neodadaístas, aquellas que tenían como objetivo una apropiación de hechos de la vida cotidiana, de sistemas objetuales, etc. Así el video tomó para la nueva imagen electrónica el repertorio iconográfico del pop, la atención de los productos de la sociedad de consumo, de lo publicidad y de los medios masivos de comunicación. (1994, p. 85).

Lo que se propone aquí es una especie de hibridación no sólo entre los distintos lenguajes de los que se compone el video, sino en la esencia misma de su forma: en éste convergen el arte y la tecnología, característica conceptual y formal. Esta última, porque es un producto tecnológico como el cine, la fotografía y la televisión; conceptual, pues de su herencia del arte *pop* “el video tomó algunas de sus técnicas de acumulación de lenguajes diferentes (cómic, pintura, medios de información, publicidad), la seriación y repetición, la estrecha relación entre arte y tecnología, la confrontación, oposición y mezcla de imágenes anacrónicas y de estilos contrapuestos, de diferentes épocas y lugares” (Habich y Carrillo, 1994, p. 85).

De este modo, y a pesar de la evidente herencia de la televisión y el cine, el video, como forma de hacer artística, parece acercarse de igual manera a otro tipo de modos del crear como la pintura vanguardista y la música. La pintura deja su herencia en la forma de tratar las imágenes: “el video enlaza a través de las características de baja definición de la imagen, el puntillismo de las pantallas, la disolución de la imagen que permite referirse al informalismo o a la fragmentación de un cubismo (herencia de Cezanne quien redujera la imagen a la forma geométrica)

....

¹⁶ El *portpack* es un magnetoscopio portátil, lanzado al mercado en 1968 por la Sony Corporation y es el antecesor inmediato del VTR.

o un surrealismo móvil” (Zunzunegui, 1989, p. 228). Con el videoarte, el temor a las imágenes desaparece para dar paso a ciertas creaciones que recuerdan obras como el *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada* (1944), de Salvador Dalí, que no se asemejan a nada; entra en juego aquí un particular elemento onírico que vive y muere en la imagen, que no cobra vida fuera de la obra para posteriormente objetivarse en ella como representación. Fin de la mimesis platónica.

El parecido con la música es menos claro, pues se trata aquí de un arte no representativo; de hecho, es ajeno a la imagen. La asimilación del video con la música puede pensarse desde ciertas propuestas de Machado, quien recuerda algunas reflexiones acerca de la obra del pintor Paul Klee,¹⁷ que vinculan directamente la imagen y la música:¹⁸

Para Boulez, el modo como Klee creaba texturas de pequeños puntos de densidad variable, o distribuía las áreas de claro y oscuro en la superficie del cuadro, o hacía un inventario de las posibles gamas estructurales y cromáticas, o inclusive combinaba formas y colores en arreglos “polifónicos”, todo esto demostraba un pensamiento musical operante, aunque se manifestara concretamente en la materia plástica. (2000, p. 118).

El video tiene la movilidad de una pieza musical: con un tema recurrente, quizás, pero abre la posibilidad de hacer variaciones sobre el tema; sugiere libertad al creador, y en muchos casos se apoya, como el jazz y el blues, en la capacidad de improvisación del artista: el video es creación, es un *mostrar* puro que, como una pieza musical, se presenta a sí mismo como una manifestación del espíritu productor, instinto dionisiaco del artista que busca la redención mediante la apariencia y que se sumerge (y sumerge a los no creadores) en la embelesada contemplación.

17 Las reflexiones a las que hace referencia Machado son de Pierre Boulez.

18 Esta sinestesia sería llevada a su máxima expresión por el videoclip.

19 Esta es una afirmación inicial, tentativa e imprecisa. Es claro que el video cuenta de una forma muy particular. Precisamente este no contar, o no narrar, puede explorarse como una muy peculiar forma de narración.



Esta hermandad con la música permite al videoarte escapar a las lógicas rígidas y encapsulantes de la televisión, su tallo madre, y abocarse al libre mostrar. De igual modo, hay una peculiar relación con la escultura, que en su hibridación con el video da como resultado particulares reconfiguraciones estéticas. Sobre este último punto me detengo líneas más adelante.

Desde esta perspectiva de confluencia e incertidumbre, de no estaticidad y de renuncia a los parámetros establecidos, pueden empezar a trazarse de manera tentativa, por supuesto, algunos de los elementos constituyentes del hacer propios del video. El primero de ellos es la presencia de cuantiosos elementos disímiles que convergen para crear una nueva forma de contar y representar. En los primeros usos sociales y artísticos del video, como ya lo he mostrado, convergían las ideas de artistas plásticos, poetas y músicos que se preocuparon mucho más por la forma, la integración de la imagen y el sonido, que por algún tipo de construcción narrativa particular. Así, *en un primer momento*, podría decirse que el video no cuenta: sólo muestra.¹⁹

Un segundo elemento que vale la pena esbozar aquí es la muy peculiar presencia del texto. Lo escrito, oculto tras la irrestricta oralidad de la televisión, vuelve a aparecer en el video. “Vemos aparecer en los videos superposición de textos, de idiomas, fragmentos de letras. El video ha logrado que se vuelva a escribir la imagen, expandir el texto escrito y el sonido-música” (Habich y Carrillo, 1994, p. 87).

Interesante propuesta pone sobre la mesa aquí el video en medio de una cultura occidental que había condenado la imagen en pos de la búsqueda de la palabra, posteriormente del texto, de la escritura, estandarte por excelencia de la cultura letrada, desde la antigua Grecia, donde el vocablo *logos* estaba allí para significar, contemporáneamente, razón y palabra. El *diá-logos* de Platón sugería una búsqueda a través (*diá*) de la palabra-razón. Machado muestra cómo la palabra, en especial la escrita, esto es, el libro, ha originado una *literolatría* que contrapone la engañosa imagen a la docta palabra; desde una búsqueda estética y como ámbito de la resistencia, el video rompería con esta lógica dicotómica y excluyente. “Para el iconoclasta la verdad está en los escritos” (2000, p. 4). Más aún, *el video logra hacer del texto una imagen*, logra yuxtaponer dos lógicas antinómicas:

... una de las conquistas más interesantes del videoarte fue justamente la recuperación del texto verbal, su inserción en el contexto de la imagen y el descubrimiento de nuevas relaciones entre códigos aparentemente tan distintos. El generador de caracteres, no lo olvidemos, es una invención de la tecnología del video. Con él, es posible construir textos iconizados, o sea, textos que participan de la misma naturaleza plástica de la imagen, textos dotados de cualidades cinemáticas que, sin dejar de funcionar básicamente como discurso verbal, gozan también de las propiedades de una imagen videográfica. (Machado, 1994, p. 118)²⁰

Es oportuno ahora, dentro de esta indagación sobre la propuesta estética del video, adentrarse en lo que allí se cuenta y cómo se cuenta. A partir de esta reflexión y siguiendo, de nuevo, a Habich y Carrillo, pueden mencionarse algunos elementos esenciales dentro de la manera de contar/crear por medio del video que, de algún modo, sintetizan lo que hasta aquí se ha dicho:

1. Acercamiento a temas cotidianos.
2. No mediación escénica. Relación directa entre el objeto y la cámara. Esto recuerda los *ready made* de Duchamp.²¹
3. Hibridación entre formatos e influencias.
4. Desdibujamiento de la distinción entre contenido y forma.
5. Construcción narrativa a partir de: fragmentación, dispersión, disolución y, al tiempo, concreción.

El video escapa a las formas estáticas y lineales de narración; se caracteriza por fuertes y veloces profusiones de imágenes. No hay transiciones. “Esto produce una *sensación*²² de *no narración*, de simple expresión de hechos, sentimientos o intenciones” (Habich y Carrillo, 1994, p. 87). De hecho, la sobreexposición de imágenes y efectos, al igual que la presencia irrestricta de máquinas y de postproducción en el video hace que se dé algo así como una hipernarración audiovisual, un lugar en el que la imagen reposa y se regocija plácida, lejos del temor iconoclasta.



20 Al respecto afirma Belloir: “Cuando el cine se apropia de un texto literario, las palabras se van, dejan de existir; se ve la adaptación del texto en imágenes. Mientras que en video las palabras están ahí continuamente, se ven, se oyen, hay una gran presencia física del texto.” (circa 1987).

21 Duchamp se hizo célebre por sus lógicas no productivas sino más bien simbólicas; su *Urinario o fuente* (1917) hace claro este punto. Lo que entra en juego allí no es la figura en cuanto tal. Es la intención de artista, el halo de resignificación que recubre al objeto. Este punto se refuerza con la idea del *ready-made*, característica de Duchamp: la intervención del artista hace de objetos comunes obras de arte.

22 Altero en este punto el texto original. Habich y Carrillo utilizan la palabra *concepción*; considero que sensación se ajusta un poco mejor a la idea que se está dando aquí. No debe confundirse esta idea de Habich y Carrillo con el hecho de que el video no narre. Como lo anotaba líneas atrás, estas particulares *sensaciones* que produce el video son una forma de narrar, pues como se afirma allí mismo son *expresión* de algo. El punto aquí es desligar la idea de narración de la simple, plan y tradicional idea de *contar historias*.



Para finalizar este tramo del viaje que se ha emprendido, menciono algunas posibles características que determinan al video *desde su forma visual* y que permitirían reconstruir, junto con los cinco puntos arriba anotados, de una manera un poco más cercana los elementos *técnico-estéticos* del video:

1. Sobreimpresiones.
2. Fundidos y encadenados/incrustaciones.
3. Conmutación alternativa de fuentes de imágenes.
4. Asociación entre materiales variados.
5. Montajes rápidos/cámara lenta.
6. Variación de velocidad/desfase de sonido.
7. Distorsión de imágenes/colorización-descolorización. (Habich y Carrillo, 1994, p. 91)

De las características anteriores es posible concluir que el video se determina por una estética poco usual, por una narrativa delirante (sin que esto implique forzosamente rapidez y vértigo) y por una propuesta visual que se construye desde la opacidad formal, la hibridación y desde las fisuras que se perciben entre los otros formatos.



Hacia la comprensión de las formas

Hago ahora algunas precisiones en cuanto a la *forma misma* del videoarte. Se tiende, en un primer momento (y, de hecho, el lector ha de estar en esta posición), a asociar el videoarte con obras 'empaquetadas' en una cinta de video lista para ser reproducida, por lo que el trabajo del artista queda relegado a un proceso de conceptualización y elaboración que termina en el momento en el que la cinta recoge lo creado. Esta es una visión limitante del videoarte, pues deja por fuera toda una serie de propuestas y modos de ser de la imagen.

Con el fin de mostrar un poco mejor cómo se ha venido desarrollando esta forma audiovisual de arte intentaré clasificar las formas de videoarte que podría recoger de una manera casi abarcante los modos de darse de esta manifestación estética. Siguiendo, sólo en parte, las propuestas de Belloir (1981) y de Zunzunegui (1989) divido el videoarte en varias vertientes que muestran la complejidad que puede adquirir esta forma estética-audiovisual:

Captura de acciones

Como lo decía hace apenas unas líneas, muchos de los pioneros del videoarte provienen de ramas diversas del arte, en particular de las vanguardias. El video se ha utilizado, frecuentemente, como medio de registro/difusión de *performances*, por ejemplo. Zunzunegui (1989) recuerda el uso del video como modo de registro del *body art*; en este punto el referente inmediato puede ser el trabajo de la artista francesa Orlan.

Sus numerosas transformaciones corporales han sido capturadas en video y transmitidas en tiempo real, sin duda con el fin de dar nuevas posibilidades a su arte. Así, entre 1990 y 1993 Orlan emprendió un trabajo al que dio el nombre de *La Réincarnation de Sainte Orlan*. Allí, a través de múltiples intervenciones quirúrgicas, buscó convertirse en otro ser, con los rasgos de Venus, Diana, Europa, Psyche y Mona Lisa: todo su experimento estético fue registrado en video y esto le dio a Orlan don de la ubicuidad. La transformación ya había sido conseguida por medio de la cirugía: transformación y ubicuidad son dos de las características

que residen en los seres sagrados: Orlan había logrado su cometido.²³ Este es sólo un ejemplo.

Indagaciones sobre espacio y tiempo

Con los advenimientos tecnológicos son cada vez mayores las investigaciones y los juegos que pueden hacerse con el espacio y el tiempo. El videoarte no ha escapado a éstos: Roger Baladi ha ofrecido una obra paradigmática con *Ecrire Paris avec les rues de cette ville* (1974):

... una cámara video sobre una moto lleva a cabo un recorrido por París según un itinerario predeterminado de acuerdo con el grafismo de la palabra P A R I S. A medida que el recorrido se efectuaba, por un procedimiento de incrustación, el itinerario en moto era reproducido a lápiz sobre un plano de París y retranscrito, sincrónicamente, sobre la grabación original. (Zunzunegui, 1989, p. 223)

Aquí cabrían ciertos trabajos de Dan Graham como *Present, Continous, Past(s)* (1974), que incluyo en el siguiente apartado.

Multidimensionalidades y estatizaciones

Como lo dije, el empaquetamiento en una cinta es una visión restrictiva del videoarte. Muchos artistas han incorporado la imagen-video a instalaciones que se acercan más a la idea de una escultura que al mero esqueje de la imagen televisiva. El videoarte se abre como un ámbito de experimentación en el que la imagen no sólo está para ser vista, sino también como parte de un ambiente o de una nueva figura. Nam June Paik ha mostrado esto con sus usos del televisor en obras como *TV Bra* (1964) o *TV Cello* (1964); igualmente sugestiva resulta *Piano Piece* (1993), videoescultura que combina un piano con trece monitores conectados a través de un circuito cerrado de televisión.

Resulta interesante notar que aquí no sólo nos desprendemos de la imagen en su carácter de percepción puramente visual, sino que, además, asistimos a la *estetización* del dispositivo mismo, que abandona su carácter de utensilio para entrar a formar parte de una obra de arte: hay una resignificación, en este caso del monitor, que deja de ser un simple *display* y se inserta en la obra como protagonista. Paik, de nuevo, mostró que el dispositivo podía llegar a ser, él mismo, arte.

Distorted TV Set (1963) era una obra basada en la alteración de los circuitos del aparato (en particular una inversión del diodo que daba como resultado una televisión negativa) o *Magnet TV* (1965), en la que un magneto en la parte superior del televisor morfeaba la imagen. Aquí entra en juego un punto que resulta particularmente importante y que podría verse como el resultado de una empresa iniciada por la fotografía en el siglo XIX: el utensilio *haciendo* arte. Sin embargo aquí, en el caso del videoarte, la afirmación podría ser llevada mucho más lejos y asegurar que nos enfrentamos al utensilio *siendo* arte. Se puede pensar aquí en una particular asociación entre arte, tecnología y vida cotidiana a partir de la extrapolación del utensilio de su estatus común y de su recubrimiento con el halo de lo artístico: el arte se aleja, de este modo, de la reclusión del museo y de las colecciones privadas de los aristócratas para entrar a ser, si se me permite este término, de dominio público: el videoarte se abre al mundo como una nueva opción de creación.

Junto a estos experimentos videoescultóricos resulta indispensable mencionar los videoentornos y las instalaciones multicanal que juegan con las imágenes, los tiempos y el papel del espectador: de nuevo, asistimos a una importante reconfiguración de lo artístico que desafía no sólo el iconoclasmo, sino los cánones y las poéticas hegemónicas. El videoarte, en muchos casos, hace depender la obra del espectador, esto es, de la presencia de un espectador, sin él la obra no existe.



.....

23 Los excéntricos *performances* de Orlan empezaron en 1964, cuando decidió medir algunos tramos de la ciudad con su propio cuerpo, creando su propia unidad de medida, el 'orlan'. Sus experimentos quirúrgicos se inician en 1978, cuando filma en video una operación de emergencia. Orlan es una artista particularmente importante en la segunda mitad del siglo XX, pues ha llevado al límite las reconfiguraciones que pueden imprimirse a la experiencia estética y ha redefinido lo que entendemos como obra, al plantear una ruptura clara entre el creador y lo creado, haciendo de su cuerpo la obra misma, rompiendo con la idea de que la obra es un *algo* diverso a su creador.





Esto, de algún modo resultaría impensable para Aristóteles o Kant, quienes mostraron la grandeza de la obra más allá del espectador. *Present, Continuous, Past(s)* (1974) (Zunzunegui, 1989) de Dan Graham es un ejemplo claro para mostrar este punto:²⁴ ya no hay un sujeto que contempla y una obra que es contemplada; asistimos a una fusión que el videoarte, recogiendo la herencia de las instalaciones, hace posible. La imagen-video cambia su estatus, el espectador cambia su estatus, es ahora un constructor. Posiblemente ahora la vista se presenta como un sentido cuya función no es sólo observar, sino también crear.

En el videoarte, como se puede inferir de estas últimas líneas, el significante *parece* desvincularse del significado, no se entrelazan o, al menos, su relación no es del todo evidente. La temporalidad pierde el sentido lineal tradicional y se transforma en un elemento que transmite una cierta idea de descentramiento y esquizofrenia. El video se vuelve un vehículo de reflejo en el que la tradición estética tiene su contracara.

Así las cosas, en la estética y la narrativa del video tiene lugar un muy particular proceso de reconstrucción de la realidad, que es reinterpretada por los ojos de realizador y que se objetiva por medio de la imagen inmediata canalizada por la cámara. El orden, la linealidad y la estaticidad televisiva desaparecen para dar lugar a nuevas lógicas del contar que, de algún modo, reflejan ciertas lógicas propias de una era de lo efímero, de lo que se diluye. Una época en la que el repertorio de certezas es cada vez más exiguo.

Con el video asistimos, en esta línea de análisis, a la presencia de una serie de condiciones de reinención de lo visible y lo artístico a partir del formato mismo que se observa. De acuerdo con Cubitt (1991) y Barrera (2003),²⁵ es posible distinguir al menos cuatro condiciones que caracterizan el video y que le dan un carácter único como formato artístico/expresivo.

1. *Condición imperfecta, perder 'generación'*: esto tiene que ver con lo efímero del video, de sus características esenciales. La no permanencia es una característica inherente al video, que en su forma misma se ve cada vez trastocado y modificado por procesos como la edición, copia, emisión etc.
2. *Condición flujo, devenir sentido*: aquí entran el juego las múltiples posibilidades de significación que pueden inferirse a partir del video. Su estatus de lugar de convergencia entre el arte y la tecnología abre la posibilidad de hacer múltiples lecturas y hallar nuevos significados de lo visible a partir de la propia autorreflexión. A través de la tecnología y de su poder para transformar y reinventar la imagen, entramos en el contexto de la búsqueda del significado a partir del sentido, muchas veces sin referencia.
3. *Condición resistencia, perder lo mismo*: el video es el lugar de 'lo otro', donde es posible pensar la diferencia y escapar a la mismidad propia del lenguaje televisivo y de las lógicas de lo tradicional. Allí tiene espacio lo marginal, lo diverso, lo *underground*. Es en el video donde la imagen abandona la mismidad y entra en el terreno del pluralismo visible. "El video inserta la posibilidad de la diferencia como expresión

24 Para una explicación detallada del procedimiento de Graham véase en línea: <http://www.medienkunstnetz.de/works/present-continuous-pasts/>.

25 La numeración y los nombres que daré aquí a las condiciones del video son algunas de las que utilizan Cubitt (1991) y Barrera (2003). La interpretación de cada una de ellas, por el contrario, obedece a mi reflexión.

(llámese mujer, gay, ecológico, étnico, sexual...) [...] en el universo homogéneo del poder [...]. la tecnología video (cámara-edición) crea nuevas posibilidades de diálogo”, lo que Barrera (con Cubitt) llama “condición comunicativa, intervenir ‘tiempos /lugares /sujetos’”(2003, p. 64).

4. *Condición invención, ganar la incertidumbre:* estrechamente relacionada con los puntos anteriores, esta posibilidad de ganar incertidumbre tiene que ver con la idea de producir identidad, de entrar a significar el momento histórico y el propio presente. La televisión es un presente eterno, el video ofrece la posibilidad de repensar y reinventar. El significante ‘abandonado’ es el lugar de apertura para la interpretación del devenir histórico; allí yace la posibilidad de producir memoria.

El grado *Legó* de la imagen

Siguiendo a Hernández, puede afirmarse que lo esencial del video parece radicar en que:

...denota una situación procesual, a diferencia de la obra pictórica o la representación mimética de un objeto preexistente; el video es virtuosidad (¿acaso uno de los rasgos neobarrocos de Calabrese?) pura de imágenes, se aleja de componente estático de la materia y así, más que un objeto, es un sistema de presentación, que se expone y define un espacio conceptual sensible, de reflexión y de percepción a la vez. (2002, p. 81)²⁶

Con esta idea en mente, intento ahora extraer algunos elementos que me permitan sacar algunas conclusiones sobre la forma estética del video:

1. Parece hacer una preponderancia de la imagen que ya sea empaquetada en una cinta de video o esté formando una escultura o instalación adquiere su ser en el aparecer, en un mostrarse que no es necesariamente mimético.
2. El carácter procesual²⁷ del que habla Hernández sugiere ciertas particularidades en la relación que existe entre el sujeto y la obra. Si se toma lo procesual desde su significado latino, *procedere* (adentrarse, avanzar), podría pensarse en un

ir hacia la obra por parte de quien la observa-participa. Esto es evidente en el caso de las videoinstalaciones en las que el adentrarse, el *ir hacia* parece ser parte de la obra misma. Sin embargo, el video es procesual aun cuando en su presentación final se limite al *tape*, pues a partir de su misma *condición flujo* obliga al sujeto-observador a leer desde la subjetividad y a emprender una labor interactiva que lo obliga a inmiscuirse en la obra. El *ir hacia* no tiene que ver sólo con la relación de espacialidad compartida propia de la instalación, se relaciona también con el desciframiento que se intenta a partir del devenir de las imágenes que, aunque existen en su puro mostrarse, proponen un descubrirse de la subjetividad y de la construcción de sentido a partir del acto mismo de ver. Aquí también resulta clara la importancia de la *condición invención* y la incertidumbre que genera: el posible abandono del significante, la ausencia misma de la *intensión* lexical, llevan a ese *adentrarse* en la obra.

3. El *ir hacia* sugiere también ciertos cambios en la temporalidad que maneja la obra-video. La subjetividad elimina la idea de un tiempo absoluto para dar paso un tiempo que es construido por el observador. No estoy aquí eliminando la existencia de *el* tiempo, simplemente sugiero que el video juega con la temporalidad experimentando con ella, como en el caso de *Ecrire Paris avec les rues de cette ville* (1974) o de *Present, Continuous, Past(s)* (1974) o haciendo salir al observador del tiempo vivido para invitarlo a entrar en un tiempo creado. La experiencia subjetiva del tiempo parecería, en gran medida, depender aquí de la interacción del observador-participante con la obra. Un ejemplo aclarará un poco los juegos/experimentos que el video puede hacer con la temporalidad:

.....

²⁶ Cfr. Calabrese (1987, pp. 81 y ss.).

²⁷ Tradicionalmente el arte procesual es aquel que se interesa más por el proceso de elaboración que por el producto final. Aquí, más que centrarme en esta especie de definición, veré lo que puede implicar que un arte, en este caso el video, sea procesual.



En la instalación de video con efecto retardado *Yesterday/Today* (1975) del artista Dan Graham se expone el espacio de una sala de espera en una oficina corriente en la cual se graba en video de manera oculta, las acciones y los comentarios de los visitantes y de los trabajadores del lugar. Al día siguiente se coloca en altavoz y cámara de televisión estas grabaciones y se espera la coincidencia que surja entre ellas y las acciones de los trabajadores en este día siguiente; sorprendiéndose con que la rutina de trabajo lleva a la repetición de las frases de saludo, la organización de tareas; los comentarios del descanso encajan en la grabación, de forma más o menos similar, evidenciando la esquematicidad de las sociedades corporatistas del trabajo. (Hernández, 2002, p. 82)

4. En el video, la tecnología, representada en el dispositivo, se vuelve parte de la obra misma. El videoartista descubre que el aparato, un televisor, no es sólo un *display*, le confiere un valor estético que lo despoja del estatus de utensilio y lo recubre con un halo que originalmente le es ajeno.

El video nos muestra que estamos en una época móvil, múltiple, en la que el arte de abre y se reconfigura. Al tiempo descubre que nos hallamos en un momento en que la imagen es lo real; asistimos a una ruptura epistémica con el platonismo irrestricto que daba a las imágenes un estatus inferior, de imitaciones de lo real, de algo que era lo que constituía el verdadero *ser* y que escapaba a nuestra vista. Lo real no se veía: hoy lo real es lo que se ve. El iconoclasmo platónico ha sido superado.

Para concluir quiero retomar algunas palabras de Martín-Barbero y Rey, quienes, haciendo una defensa a la imagen y su papel el imaginario de nuestros tiempos, sostienen que “desde el principio la imagen fue a la vez medio de expresión, de comunicación y también de adivinación e iniciación, de encantamiento y curación [...] De ahí su condena platónica al mundo del engaño, su reclusión/confinamiento en el campo del *arte*, y su asimilación a instrumento de manipuladora persuasión religiosa, ideológica” (1999, p. 9). ¿Podría seguir pensándose la imagen en estos términos?

Creo que no, las imágenes han devenido Formas. Formas que se recomponen una y otra vez con la intervención de la subjetividad. Han salido de lo más profundo de la Caverna y ahora se pasean por el mundo exterior; de hecho, son el mundo exterior. Afirma Zunzunegui, a propósito del videoarte:

Ya no es lícito hablar de imagen en movimiento sino de *imagen en cambio*, tampoco el lugar del espectador es un lugar estable. Ni una sola imagen lo solicita ni existe un solo lugar desde el que mirarla. Circulando entre un mar de imágenes, el espectador del video de creación se lanza a la búsqueda de una posición transitoria que permita la constitución instantánea y fulgurante de una brizna de sentido. Inmersión menos en una obra que en un dispositivo, menos en un sentido que en un simulacro, menos en un mundo que en una representación que nunca acaba de constituirse como tal. (1989, p. 233)²⁸

Ha llegado el grado *Lego* de la imagen.

Bibliografía

- Adorno, T. (1983), *Teoría estética*, Buenos Aires, Orbis.
- Aristóteles (1970), *Metafísica*. Introducción., traducción y notas de V. García Yebra, Madrid, Gredos.
- Aumont, J. (1998), *La imagen*, Barcelona, Paidós.
- (2001), *La estética Hoy*, Madrid, Cadera.
- Barrera L. (2003), *New Yo City (video, ciudad y subjetividad)* [tesis de grado], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Carrera de Comunicación Social.
- Baudrillard, J. (1978), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.
- Behrens P. (1910), “Arte y técnica”, en Maldonado, T. (edit.), (2002), *Técnica y cultura. El debate alemán entre Bismarck y Weimar*, Buenos Aires, Infinito, pp. 100-114.
- Belloir, D. (circa 1987, marzo-mayo), “No hay auténtica ficción en vídeo”, en *Telos* [en línea], núm. 9, disponible en:

28 Originalmente en Zunzunegui (1987).

- http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=, recuperado: junio de 2005.
- Bozal, V. (1987), *Mímesis. Las imágenes y las cosas*, Madrid, Visor.
- Calabrese, O. (1987), *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra.
- Cubitt, S. (1991), *Timeshift. On Video Culture*, New York, Routledge.
- Debray R. (1994), *Vida y muerte de la imagen. Una historia de la mirada en occidente*, Barcelona, Paidós.
- Feldman, S. (2002), *La fascinación del movimiento*, Barcelona, Gedisa.
- Francastel, P. (1969), *La figura y el lugar. El orden visual del Quattrocento*, Caracas, Monte Ávila.
- Gubern, R. (1987, marzo-mayo), “¿La revolución videográfica es una verdadera revolución?”, en *Telos* [en línea], núm. 9, disponible en: <http://perio.unlp.edu.ar/avi/paginas/gubern.doc>, recuperado: junio de 2005.
- (2000), *El eros electrónico*, Madrid, Taurus.
- Habich, G. y Carrillo, J. (1994), “Post-Video. Una forma de la postmodernidad”, en *Signo y Pensamiento*, núm. 4, pp. 83-92.
- Hernández, I. (2002), *Mundos virtuales habitados. Espacios electrónicos interactivos*, Bogotá, Centro Editorial Javeriano.
- Huffman, K. R. (1990), “Video Art: What’s TV Got To Do With It?”, en Hall, D. y Fifer, S., *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York, Apertura, pp. 81-90.
- Longoni, A. y Santoni, R. (1998), *De los poetas malditos al videoclip. Arte y literatura de vanguardia*, Buenos Aires, Cántaro.
- Machado, A. (1994), “El video y su lenguaje”, en *Videocadernos*, núm. VI, Buenos Aires, Nueva Librería.
- (2000), *El paisaje mediático*, Buenos Aires, Libros del Rojas.
- Martín-Barbero, J. y Rey, G. (1999), *Los ejercicios del ver. Hege- monía audiovisual y ficción televisiva*, Barcelona, Gedisa.
- Platón, (1993), *República*. Introducción, traducción y notas de C. Eggers Ian, Madrid, Gredos.
- Rincón, O. (2002), *Televisión, video y subjetividad*, Bogotá, Norma.
- Sibilla, G. (1999), *No Sense Makes Sense on MTV. Il videoclip e il flusso neotelevisivo*, Roma, Lexia.
- Zunzunegui, S. (1987, marzo-mayo), “Espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación”, en *Telos* [en línea], núm. 9, disponible en: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=4339&PHPSESSID=24cfae9b3fe81c9b733b51496edf5984, recuperado: junio de 2005.
- (1989), *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra.