

Panorama del Arte vasco contemporáneo en relación con las nuevas tecnologías

(Panorama of contemporary Basque art in relation to new technology)

Rekalde, Josu

UPV/EHU. Fac. de Bellas Artes. Sarriena, s/n. 48940 Leioa

BIBLID [1137-4403 (2008), 26; 135-171]

Recep.: 03.01.08

Acep.: 03.01.08

En esta ponencia se hace un recorrido por los diferentes movimientos artísticos que han estado ligados al desarrollo de un arte que experimenta con las nuevas tecnologías, siendo conscientes que estas divisiones solo suponen un marco espaciotemporal para el estudio, ya que desde el punto de vista del artista creador todas las tecnologías, viejas y nuevas, forman parte de un proceso global. Pero no es menos cierto que cada una de las nuevas tecnologías ha aportado al arte una serie de contenidos diferentes y una renovación de anteriores lenguajes.

Palabras Clave: Arte contemporáneo en el País Vasco. Arte y nuevas tecnologías. Arte Electrónico. Video Arte. Net Art. Arte Interactivo.

Teknologia berriekin esperimintatzen duen arte mota baten garapenarekin loturik egon diren arte mugimenduak arakatzan dira txosten honetan, ondo jakinik bereizketa hauek azterketarako esparru espazio-tenporal bat besterik ez direla, ezen, artista sortzailearen ikuspuntutik, teknologia guztiak, zaharrak zein berriak, prozesu global baten osagaiak diren. Egia ere bada, alabaina, teknologia berri bakoitzak eduki desberdinak ekarri dizkiola arteari, bai eta aurreko hizkuntzen berrikuntza ere.

Giltza-Hitzak: Arte Garaikidea Euskal Herrian. Artea eta teknologia berriak. Arte Elektronikoa. Video Arte. Net Art. Arte Interaktiboa.

Dans ce compte-rendu on parcourt les différents mouvements artistiques qui ont été liés au développement d'un art qui expérimente les nouvelles technologies, étant conscients que ces divisions représentent seulement un cadre spatio-temporel pour l'étude, car du point de vue de l'artiste créateur toutes les technologies, anciennes ou nouvelles, font partie du processus global. Mais il est certain que chacune des nouvelles technologies a apporté à l'art une série de contenus différents et une rénovation des langages précédents.

Mots Clés: Art contemporain en Pays Basque. Art et nouvelles technologies. Art Electronique. Vidéo Art. Net Art. Art Interactif.

A la hora de relatar historias sobre un movimiento artístico, al igual que ocurre con las historias de orden político o social, surge la tentación de agrupar todas las experiencias en una sola línea argumental para que la historia quede más coherente. Tenemos una necesidad de unir los diferentes eventos en una especie de Éxodo o una Road movie con un punto de partida y una llegada. Pero en la realidad los grupos no son homogéneos y en la historia del arte contemporáneo coexisten muchas líneas en mismo tiempo. Las diferentes experiencias de trabajo se comportan como una polifonía donde cada instrumento o voz corresponde a un autor que a veces se agrupa con otros artistas por razones geográficas, otras ideológicas y otras de amistad. De estas líneas destacan las voces que consiguen un éxito en el mercado y en la institución artística, y normalmente la historia se construye mitificando a esas voces, ya de por sí mediatizadas, y anulando la polifonía donde coexisten otras muchas voces.

El mismo problema deviene al tratar de contar lo que ha pasado estos últimos años desde una disciplina artística que nace de las nuevas tecnologías electrónicas con la vocación de superar los formatos anteriores. No debemos olvidar que el movimiento del video arte nace en los años sesenta en plena efervescencia del grupo FLUXUS donde la performance y la instalación trascendían las disciplinas artísticas de la pintura y la escultura. Por otro lado el video al utilizar los mismos materiales que hasta entonces solo podía utilizar un medio de difusión de masas como la televisión interesa directamente a los artistas como una manera de oponerse a esta poderosa maquina de crear opinión. En este sentido Mc Luhan, el autor teórico de referencia en esta época, preconiza que cada medio de comunicación de masas lleva consigo un mensaje implícito que es independiente del contenido, y artistas como Nam June Paick o Wolf Vostell trabajaran con estas ideas de Mc Luhan casi de manera literal.

En este artículo se hará un recorrido por los movimientos artísticos que han estado ligados al desarrollo de un arte que experimenta con las nuevas tecnologías. Estas divisiones solo suponen un marco espaciotemporal para el estudio, ya que desde el punto de vista del artista creador todas las tecnologías, viejas y nuevas, forman parte de un proceso global. Pero no es menos cierto que cada una de las nuevas tecnologías ha aportado al arte una serie de contenidos diferentes y una renovación de anteriores lenguajes. Por todo ello dividiré esta panorámica en fases tecnológicas que suponen, así mismo, fases temporales en estas tres décadas de la historia contemporánea que nos toca estudiar.

1. VANGUARDIA ARTÍSTICA Y CINE EN EL PAÍS VASCO

Esbozaré brevemente aquel cine que a mi entender ha estado ligado a la práctica y al contexto del arte contemporáneo y la experimentación que desde ese campo se han realizado en el País Vasco. Como escribían Eugeni Bonet y Manuel Palacio: "EL País Vasco es un núcleo históricamente importante del cine de vanguardia realizado en el Estado español, con autores tan representativos

como Iván Zulueta y Javier Aguirre o Ramón de Vargas y Eduardo Momeñe.” (Bonet Eugeni y Palacio José Manuel, *Práctica Fílmica y Vanguardia artística en España 1925-1981*. Universidad complutense. Madrid. 1983).

Es importante constatar que tanto el nacimiento de uno de los primeros filmes experimentales en el País Vasco, en 1963, como la aparición del primer arte electrónico, en los encuentros de Pamplona en 1972, se deban en parte a las mismas personas. En primer lugar gracias al mecenazgo en ambos casos del empresario navarro Juan Huarte, y a artistas como Luís de Pablo, Jorge Oteiza o Néstor Basterretxea. En 1963 Néstor Basterretxea realiza una película bajo el título *Operación H*, en la que Luís de Pablo pone la música y Oteiza participa en el montaje; pero es la película *Ama Lur*, realizada por los mismos autores en 1968, la que populariza el llamado cine vasco. Partiendo de postulados Oteicianos este film se verá como un reflejo del “ser vasco”, una metáfora abierta a las miles de lecturas que durante esos años del franquismo se daba al arte contemporáneo. Como dice Esther Ferrer, lo interesante de hacer arte contemporáneo durante esos años era que todo aquello que no se entendía, automáticamente se concebía como antifranquista.

En otro contexto Ramón de Vargas realiza en 1962 una película pintada directamente sobre celuloide titulada *Canción Agría*; como dice Ander González en su libro *El Vídeo en el País Vasco*, esta película establece unas relaciones perceptivas entre los elementos plásticos y los acústicos, siendo estos últimos de carácter electrónico y compuestos por él mismo. Ramón de Vargas será, como veremos más tarde (“Canciones vascas” 1980-1984) uno de los primeros autores en realizar obras experimentales en soporte electrónico.

El film *Ere, Erera Baleibu Izik Subura Aruaren* (1968-1979), de José Antonio Sistiaga, ha sido un caso especial dentro del contexto del cine experimental europeo, ya que entronca por su factura abstracta y de realización pictórica directa sobre el celuloide con las experiencias que en Canadá estaba realizando Norman Mc Laren. Este film, producido al igual que *Ama Lur* por la productora X Filmes financiada por Huarte, supone como he mencionado un caso especial porque para Sistiaga los filmes son extensiones de su obra pictórica, realizando éstas sin las referencias a los movimientos de cine experimental que se estaban realizando en otros lugares. El año 2006 Sistiaga vuelve a reponer este film, proyectándolo en las paredes a modo de instalación, en el nuevo centro de arte TABACALERA de Donostia.

Rafael Ruiz Balerdi aborda al igual que los anteriores autores la pintura directa sobre el celuloide, pero al contrario que en su pintura, que es abstracta, aquí lo hace desde una perspectiva figurativa; en *Homenaje a Tarzan* (1971) Balerdi dibuja directamente sobre el celuloide unas escenas de caza en la selva que terminan con una gran estampida de animales. Para Balerdi este film no significó más que una experiencia efímera dentro de su universo y su trabajo más pictórico.

Iván Zulueta realiza, entre otros, dos filmes que entroncan directamente con una estética deconstructiva; como dice Eugeni Bonet, Zulueta construye

sus filmes siguiendo el procedimiento del collage, reelaborando los materiales previamente rodados, o como en el caso de *Frank Stein* (1972) o de *Masaje* (1972) utilizando viejas películas pretende a través de un nuevo montaje darles una lectura particular. Las películas más conocidas de Iván Zulueta son *Un, Dos, Tres, Al Escondite Ingles* (1969) y *Arrebato* (1979), en las que la reelaboración parte de filmaciones propias que refilma y cambia constantemente.

José Mari Zabala realiza en 1976 *Axut*, obra con carácter de poema experimental surrealista donde como si de un carnaval tolosarra se tratara, desfilan por la pantalla todo tipo de figuras, como frailes, brujas, ejecutivos, militares, torturadores y violonchelistas. Con *Axut*, José Mari Zabala quiere ahondar en el imaginario vasco buscando un extraño compromiso entre la no narrativa y el poderoso simbolismo de las imágenes. Años más tarde en 1983, Zabala presentará su primera obra videográfica en el festival de San Sebastián, su título: *El crimen de Hernani*.

A partir de la década de los ochenta hay que mencionar el distanciamiento cada vez mayor entre un cine narrativo con ansias comerciales y un cine experimental que buscará su salida a través una nueva tecnología que ya se había implantado: el video. Desde que empiezan las subvenciones del ministerio de cultura de la era de Pilar Miro y las ayudas del Gobierno Vasco a una supuesta industria cinematográfica los contenidos experimentales quedan fuera de las convocatorias primando una cultura del celuloide cada vez más decadente.

2. CONTEXTO Y EVOLUCIÓN DEL VÍDEO ARTE EN EL PAÍS VASCO

2.1. Vídeo Monocanal

Como hemos dicho antes, 1972 significó un punto de encuentro y un revulsivo en el arte contemporáneo de todo el estado. Estos encuentros, que se debieron en gran parte al ímpetu de Luís de Pablo y al mecenazgo de Juan Huarte. Como hemos visto, en este festival las artes electrónicas estuvieron presentes en varias intervenciones tanto a nivel visual como musical, pero en lo que se refiere a autores vascos cabe destacar sobre todo la presencia de la música electroacústica de Luís de Pablo y las acciones de Esther Ferrer y el grupo Zaj, al que pertenecía.

“Tal vez la clave para abordar la peculiaridad de los Encuentros de Pamplona sea considerarlos como un fenómeno de carnavalización, en el sentido bajtiniano.

Aquello no solo fue una fiesta (o una pesadilla, según algunos) sino un inesperado ejercicio de travestismo (semántico), un imprevisto e imprevisible juego de máscaras y disfraces que rompió con la vida corriente y “normal” de la austera y enlutada cultura española del tardofranquismo. Un carnaval que incluye en la escena a todos los actores: a los que fueron y a los que no quisieron ir, y a

los que, yendo, estaban a favor o en contra; incluso a los que no estaban invitados a la fiesta pero participaron en ella, como la extrema derecha, los etarras, la Iglesia vasca, el PCE, los censores..." (José Díaz Cuyás, catálogo DESACUERDOS 1).

A finales de los años setenta, en el País Vasco se acercan al vídeo artistas provenientes de una práctica pictórica y que pretendían informarse más sobre este medio después de lo que habían visto en los encuentros de Pamplona del 72. De este modo en 1979 los pintores Txupi Sanz, Javier Urquijo, Iñaki Bilbao o los hermanos Roscubas, junto con el realizador de vídeo Emilio Goitiandia, participaron en un curso organizado por José Ramón Sainz Morquillas en la Caja de Ahorros de Bilbao e impartida por el grupo catalán Vídeo Nou, en el que estaban integrados **Antoni Mercader**, **Eugeni Bonet** o **Eugenia Balcells** entre otros. Esta experiencia dio como resultado una acción interactiva en el Parque de Doña Casilda Iturrizar, donde se colgaron de los árboles una veintena de monitores con una intención descontextualizadora del espacio, emitiendo en una zona del parque imágenes de lo que estaba sucediendo en otra zona alejada de la primera.

Un artista que asistió a este curso fue Iñaki Bilbao; el interés ya manifestado en su práctica pictórica por la temática de los trenes, le llevará años más tarde a realizar como complemento para una exposición un vídeo titulado **Tren de Bilbao-Santurce** (1980), y dos años más tarde realizará así mismo, para la exposición de Arteder 1982, otro vídeo, **Vaca Pastando**, en la que una parte de la pintura es sustituida por el monitor.

En los ochenta comienzan los festivales videográficos, en 1982 nace un festival de vídeo que será pionero en el Estado, el Festival de Vídeo de San Sebastián. Este festival se desarrolla como un apéndice al festival de cine donostiarra siendo precisamente esa la causa de que solo viviera tres ediciones. Posteriormente en 1984 nace el festival de Vitoria-Gasteiz, y en 1986 el de Tolosa.

La primera oleada de artistas que utilizan el vídeo en el País Vasco se dan cita precisamente en el festival de Vídeo de San Sebastián durante las tres y únicas convocatorias que lanzó el festival, desde 1982 a 1984. Este festival estuvo dirigido por Guadalupe Etxebarria, actualmente directora de L'École des Beaux Arts de Bordeaux, y fue estructurado en tres apartados: la sección de concurso, una panorámica internacional de visionados de videos de artistas y una sección de conferencias y acciones en vivo.

Sincrónicamente con esta cita del festival de Vídeo donostiarra concurrió el hecho de que de la Facultad de Bellas Artes del País Vasco salían las primeras promociones de alumnos especializados en medios audiovisuales (la primera promoción fue la del curso 1982-1983). En estos primeros festivales presentaron sus trabajos artistas del campo de la performance como Esther Ferrer; o el conocido dibujante Juan Carlos Eguillor, con su vídeo **Bilbao la muerte**; el cineasta José Mari Zabala que realizo en la década de los setenta **Axut**, participo con el vídeo titulado **El crimen de Hernani**; también concu-

rrieron Gerardo Armesto, Armando Dolader o Antonio Herranz. Junto a estos una generación de nuevos autores va surgiendo de este modo en el primer festival presentaron sus trabajos Iñigo Salaberria, El equipo Ilargi (Rafael Calderón, Julián Irujo y Javier Olaya), Isabel Herguera, Mikel Arce o Josu Rekalde.

Después de que el Festival de Vídeo de San Sebastián finalizara en 1984 surge por un lado el festival de Vídeo Musical de Vitoria-Gasteiz, con el propósito de atender a la floreciente producción de videoclips, y se realiza de otro lado una muestra itinerante llamada Gipuzkoa Vídeo, organizada por Nuria Gutiérrez y Cristina Helguezabal. En 1985 surge también en Gipuzkoa, pero en Tolosa, el "Bideoaldia", con un formato de festival mucho más participativo y en el que a pesar de mantener el concurso cuenta con otras muchas secciones, llegando a ser algunas de ellas muy populares. En contra de algunas previsiones el festival de Tolosa trascendió rápidamente nuestra pequeña escala vasca, y tuvo durante algunos años una importancia capital en la programación y difusión del vídeo en España, estando presente incluso en la Feria de Arte Contemporáneo: ARCO.

Creo conveniente analizar el contexto de este interés por el vídeo desarrollado en los años ochenta sobre todo en Gipuzkoa, ya que pone de manifiesto un interés por parte de las instituciones en fomentar un arte emergente, pero también se hace patente la incapacidad de popularizar, o al menos vehicular, una manifestación de arte contemporáneo. El festival de Vídeo de San Sebastián con Guadalupe Etxebarria a la cabeza, y asesorada por Esther Ferrer, consiguió traer en los primeros años ochenta a los artistas de vídeo más internacionalmente conocidos, pero esta "vanguardia" artística entró en colisión con el glamour del Festival de Cine, no quedando lugar más que para este último. Como dice Marian Ortega, artífice junto con Xabier González del Bideoaldia de Tolosa, "no se puede olvidar el entramado social que existía durante esos años en apoyo del vídeo, tanto en la diputación de Gipuzkoa, con nombres como Antonio Campos o Francisco López de Landache, como en Euskal Telebista con Hasier Etxebarria y su programa cultural *Fahrenheit*, o en la prensa escrita el apoyo manifiesto de Carmen Izaga".

En cuanto a los trabajos de los autores, si existe una pauta común, ésta es la falta de argumento o de historia que evolucione narrativamente. Característica ésta que le aleja de los circuitos destinados al hecho cinematográfico y de su reflejo en las cadenas televisivas. Esta opción, que entronca directamente con la evolución del arte contemporáneo, deja a las obras videográficas en una situación difícil ante el gran público. Las obras de arte dejan de ser formas conclusas frente a las que al espectador sólo le queda la contemplación y el goce estético que ésta produce. Las obras videográficas, en este sentido, se conforman en una "poética de lo abierto" (Umberto Eco), en la que el espectador ha de realizar un acto de "libertad consciente" (Jorge Oteiza) para que sea su propia interpretación la que complete el círculo.

En las obras videográficas de los años setenta y ochenta producidas en el País Vasco, el protagonista era ante todo el propio medio tecnológico. Con

los primeros balbuceos técnicos y los primeros festivales, nos acercábamos a una tecnología con la que inmediatamente podíamos plasmar acciones, situaciones, espacios, movimientos y sonidos. En principio la imagen electrónica parecía un formato tan maleable y dúctil como cualquier otro material utilizado en las artes plásticas. Más tarde, como ocurre hoy en día con las nuevas tecnologías, es la propia industria la que se impone intentando atrapar a los artistas como consumidores potenciales. En este contexto surge una reflexión que, pienso, aún está vigente: ¿cómo es posible crear una escritura particular con el material electrónico, y ser a la vez muy conscientes de los límites tanto formales como económicos de la infraestructura a la pre-tende acceder?.

Sería imposible hacer aquí una relación videográfica que abarcara a todos los autores que en algún momento han utilizado el vídeo, pero citaré al menos los autores con mayor trayectoria videográfica.

Como hemos indicado, tras la vinculación coyuntural de algunos pintores con el vídeo al final de los setenta, a partir de los ochenta y hasta la actualidad una serie de autores realizarán su creación utilizando el vídeo como herramienta de manera habitual.

Juan Carlos Eguillor, conocido en el País Vasco sobre todo por sus irónicas tiras cómicas de **Miss Martiartu**, en el diario El Correo Español, realiza en 1983, para ser estrenado en la feria Arte Contemporáneo Arteder 83, el vídeo **Bilbao la muerte**. Este vídeo que será posteriormente premiado en el festival de Vídeo de San Sebastián, estaba compuesto por dibujos, recortables y teatrillos realizados por Juan Carlos. Con estos elementos improvisará una historia, en la que intervienen rótulos luminosos, sonidos de la ciudad proponiendo una lectura amarga de la villa. La inspiración de Bilbao la muerte, como apunta en su libro Ander González, le vino al autor en el transcurso de una gran tormenta poco antes de las tristemente famosas inundaciones de 1983. A partir de este festival le surge la posibilidad de trabajar en Locarno (Suiza) el proyecto titulado **Imaginum (1984)**; en esta ocasión el vídeo tiene una factura más electrónica. La frase **Memory is The Medium** da inicio a un recorrido visual con imágenes de la cultura occidental, tales como una crucifixión o una máquina de escribir, para llegar a establecer una dialéctica entre la razón, el arte y la técnica. Años más tarde Eguillor realizará en Madrid la película de animación infográfica **Menina** (1986), de la que hablaremos más tarde en el apartado dedicado a la infografía.

José Mari Zabala, que como hemos visto antes realizó en la década de los setenta el largometraje **Axut** participo en el festival de Vídeo de San Sebastián de 1983, con el vídeo titulado **El crimen de Hernani**, cuyo argumento consiste en la confesión atormentada de un asesinato pasional; José Mari juega con la posición del espectador como interrogador ajeno pero voyeur. Después de este trabajo, en 1985 realizará el vídeo musical **Happengmatik Inneroid**, el mismo año presentará un videoclip titulado **Oroituz Hiperklipa** y el siguiente año presentará en el festival de Tolosa tres obras **Tupako Tanz**, **La Condesa de los Arrabales** y **Videographos**.

Gerardo Armesto, al igual que Eguillor, proviene del dibujo, pero desde 1965 empieza a familiarizarse con la imagen cinematográfica en Super 8; más tarde, en 1982, realizará su primera obra videográfica, titulada **La Elección del Soporte**. Al igual que otros que le sucederán este video tiene un carácter didáctico; tal como antes lo hiciera la Bauhaus, Armesto estaba interesado en la doble condición del arte, la de la experimentación y la de la formación. Comenzando a trabajar sobre estas ideas y con la excusa de un personaje de Paul Klee, Selenio, van surgiendo nuevas obras que irán complejizándose estructural y tecnológicamente. De este trabajo surge **Disfraces para un cubo** (1984), **Disfraces para un cubo II** (1985), y **Un Velo De Tres Dimensiones** (1986).

Armando Dolader, psicólogo de formación entra en la industria del vídeo trabajando en la empresa de San Sebastián, Videoscop. Con esta empresa Dolader diseñará toda la instalación técnica para el festival de San Sebastián, dando desde ahí el paso hacia la creación. En 1984 realizará **Escasas Dichas**, que es una sucesión de historias sobre el amor y la mentira. Más tarde se dedicará de lleno a la realización de videos industriales, alternando este trabajo con otras obras de creación tales como, **De noche También los Puertos son Pardos** (1986), **Tolosa 1840-1936** (1987), **Detrás de la Ciudad** (1989).

Antonio Herranz, participante también del curso impartido en Bilbao por Vídeo Nou, proviene de la fotografía y de la narración cinematográfica; “para mi”, confiesa Herranz, “el hecho de hacer vídeo es saciar la necesidad que tengo de hacer literatura, de contar. De alguna manera confío en sustituir la literatura escrita con la literatura visual”. (Ander González, El vídeo en el País Vasco 1972-1992. Ed. UPV/EHU). En 1980 Herranz crea el Taller de Imagen de Getxo, lo que le dota de una infraestructura de trabajo con la que puede experimentar como un pintor en su estudio. La trayectoria videográfica de Herranz está compuesta por **Ciudad Submarina** (1983), **Quirófano seguido de la luna** (1985), **Uts, Espacio Circular Vacío** (1987), **Masculino (La cámara soy Yo)** (1988) y **El tesoro escondido** (1990).

Durante los mismos años una serie de autores generacionalmente más jóvenes se interesan por el vídeo más allá de su condición tecnológica, de esta manera casi todos los autores que citaré a continuación, además de entender la creación vídeo como algo enmarcado en nuestras relaciones cotidianas, escriben habitualmente sobre la cultura mediática que nos ha tocado vivir.

Iñigo Salaberria, entra en contacto con el vídeo primero en Lyon y luego en el American Center de París, como asistente técnico del profesor y autor videográfico Jean Michel Jaffrenou. Su primer trabajo **Qaie De Javel** (1984), que se presentó ese mismo año al festival de San Sebastián, marca ya su estilo posterior. Salaberria se caracteriza por llegar a la bidimensión pictórica, incluida la eliminación del tiempo de un mundo real tridimensional y acelerado, consiguiendo así en sus realizaciones una dimensión surreal. Más tarde realizará **Birta Mirkur** (1987), **Sombras de Cal** (1990), **Disdirak** (1992) y **Camaliones** (1994), y

todas ellas relacionadas con inhabituales paisajes, en los que el color es protagonista.

Josu Rekalde, presenta su primer trabajo videográfico, *Inventario* (1982) en el Festival de San Sebastián del mismo año; desde entonces ha realizado de manera constante una videografía que, por obvias razones metodológicas, únicamente citaré: *Videorrayas* (1984), *Sasi Bertso* (1984), *Herrera de la Mantxako Bidea* (1987), *X+O* (1987), *Apología* (1990), *Apología III* (1991), *Anthopozulo* (1993), *Sin Imágenes* (1994), *Contando Con los Dedos de Una Mano* (1995-1996), *Karaoke para la Construcción de Europa* (1997), *En la Bañera de Marat* (1998-1999) y *Faro para Guiar una Ciudad en la Oscuridad* (2001). *Vuelos Migratorios* (2004), *Gaia* (2005).

Gabriel Villota es un autor videográfico que practica además la crítica videográfica, desde las páginas de su revista *Ars Vídeo* primero, *Off Vídeo* después y actualmente dirigiendo un cuaderno especializado en arte mediático desde el diario *Gara*. Villota presenta en Getxoarte de 1989 su videoinstalación *Komunikabideen Arazoa*, a partir de ese momento realiza una serie de videos en conjunción con la creación sonora en un grupo musical llamado Parole. En 1990 realiza *La providencia* y en 1991 *A 15 Días de Luz*. A partir de ese momento comienza a colaborar con **Estibaliz Sadaba** realizando *Santissima Chiarezza* (1991) y *Bodies Parade* (1992).

Juan Crego comienza su andadura en la facultad de Bellas Artes con *Sillón* (1983), siguiendo de una manera prolífica con títulos como *Desayuno* (1985), *Asesinato de una Taquimecanógrafa* (1984), *Lo Spazio* (1984), *Valori Plastici*, *Triptico* y *Una corbata para el Domingo* (1985), *La familia del artista no le comprende* (1986), *El Paisaje Tras la Ventana* (1989), *Octubre 89* (1989), *Heteroautorretrato* (1990), *San Juan* (1991), *Occidente 1de7* (2005), entre otros videos. El vídeo titulado *3660 Segundos* realizado en 1992, es quizás el trabajo que sintetiza la manera de entender el vídeo de Juan Crego; esta cinta está realizada de una manera sistemática registrando con la cámara de vídeo 10 segundos de cada día. Lo cotidiano, el registro como única memoria y la azarosa contextualización del lugar donde se encuentra la cámara en un momento concreto, es el material de trabajo con el que Crego juega en sus obras.

Isabel Herguera comienza su andadura videográfica junto a Mikel Arce con la videoinstalación en *Lavabo* (1983) y *Lavomatic* (1985); centrará más tarde su producción en la animación infográfica debido sobre todo a la influencia de Staatliche Künstakademie de Düsseldorf, donde se trasladó a estudiar después de finalizar sus estudios de Bellas Artes en la Universidad del País Vasco. En 1986 realiza *Farberstrasse 76* como un ejercicio de edición casi frenética, después realiza *Txalaparta* (1986), pero es *Spain Loves You* (1988) el vídeo más significativo de Isabel. En este trabajo Isabel realiza, con la metáfora de un viaje por la zona del Bidasoa, un viaje por la historia de España de los años sesenta y setenta. Más tarde realizará *Safari* (1988), *Cante de Ida y Vuelta* (1989) y *Los sueños de Iñigo* (1990), todas ellas realizadas con técnicas de pintura sobre cristal y siendo presentadas en forma de instalación. En los noventa Isabel se

traslada a Los Angeles, desde donde realizará su nueva animación titulada **Los Muertitos** (1994), en la que relata de manera onírica el problema de la frontera entre México y Estados Unidos.

Francisco Ruiz de Infante, es sin duda el artista videográfico más conocido; tras su paso por la universidad del País Vasco amplió su formación en L'Ecole National Supérieur des Beaux Arts de París, en el taller de Christian Boltanski, fijando años más tarde su residencia en Francia. El trabajo de Ruiz de Infante se ha caracterizado por una maestría en la conjunción del texto, el sonido y el montaje electrónico de la imagen, basando todas sus obras en un mundo introspectivo cerrado del que abre pequeñas ventanas, que son en definitiva sus obras. Casi su primera obra **Hacia el Agua** (1988) obtuvo un reconocimiento en el Cinema Jove de Valencia, más tarde le seguirán de una manera ininterrumpida hasta la actualidad, títulos como **Los Encargos del Carrusel** (1990), **Las Armas y lo Cuidados -prologo-**(1990), **Las Armas y lo Cuidados -El Juicio-**(1991), **Golden Cities** (1990), **Lugar Común** (1991), **El primer Viaje** (1992) y **Yo soy de la Gran Europa** (1992). A partir de este momento comienza su andadura profesional en Francia con **Les Choses Simples** (1993), **La Maison de redresemment (faux jumeaux)** (1993), **Les promenades Nocturnes** (1994), **Les Loups** (1995), **Canet de Campañe** (2000). **La Piedra de Nueva York** (2005).

Ante la imposibilidad de abordar la videografía de todos los videoartistas, a continuación citaré autores que tuvieron una importancia en los años ochenta en la actividad videográfica, si bien más tarde disminuyó su presencia en los circuitos de exhibición: el equipo Ilargi (Rafael Calderón, Julián Irujo y Javier Olaya), Mikel Arce, José Ordorika, Jon Iriarte, Josu Venero, Javier González Angulo, Juan Carlos Fernández, Juan José Narbona, Jabier Villarreal, Josu Aguinaga, Arantza Lauzirika, José Terán, Koldo Aguinagalde, Miguel Angulo, Elena Marrodán y Koldo Gutiérrez entre otros.

En los años noventa la situación tecnológica ha cambiado, en la primera mitad de la década las cámaras de vídeo son ya una realidad muy extendida en nuestro país, surgen los proyectores de vídeo que van siendo cada vez más pequeños y asequibles, los ordenadores personales han irrumpido también en los hogares familiares ampliando así el aspecto mediático del mobiliario. Si la primera mitad de la década supuso la puesta en marcha de los sistemas informáticos destinados a la imagen, tal como son los software más utilizados actualmente, como photoshop, Adobe Premier, Final Cut o 3D Studio (son los más populares); la segunda mitad de la década se caracteriza por la conectividad, la red Internet entra de lleno empezando por las empresas e instituciones y terminando por el uso privado, creo recordar que en el año 2000 cerca del 30% de las casas disponían ya de una conexión de Internet.

Atendiendo al panorama artístico, la asimilación de las producciones realizadas por los medios tecnológicos va muy despacio y muy por detrás de las producciones, baste poner como ejemplo que la primera vez que se acepta una obra videográfica en la convocatoria de premios a la creación artística **Gure Artea**, que otorga el Gobierno Vasco de manera bianual, fue en **1996**.

En la primera mitad de los noventa surge una gran cantidad de artistas que utilizan de manera sistemática el vídeo, con una gran diferencia en la concepción y utilización del medio respecto a las anteriores décadas. En los noventa el vídeo es ya una herramienta más, los pintores y sobre todo los escultores empiezan a utilizarlo sin complejos, resultando cada vez más familiar ver una proyección de vídeo en una sala de exposiciones o en un museo. Es curioso comprobar que el acercamiento de la escultura a la imagen tecnológica proceda precisamente con la desmaterialización del objeto paralelepípedo que suponía hasta este momento el aparato televisivo en favor del proyector de vídeo.

En esta década de los noventa, a pesar de que el vídeo es ya una realidad en la mayoría de las exposiciones, la procedencia curricular del artista pesa como una gran etiqueta a la hora de ver y distribuir la obra. El circuito del videoarte prácticamente ha desaparecido, todos aquellos autores que proceden de ese ámbito y quieren mantenerse en el campo artístico han de reciclarse y replegarse al modo de hacer del arte galerístico, que en el estado español no a sabido atraer coleccionistas para el sector de artistas video. Esta evolución ha sido inducida por el hecho de que los videoartistas han mantenido sus propios circuitos de distribución alejados del circuito del arte objetual.

En el panorama internacional los museos comienzan a comprar obras vídeo monocanal como obras originales, de esta manera además de las obras de autores de los setenta y ochenta como Bill Viola, Gary Hill o Stand Douglas, artistas jóvenes como Pipiloti Rist, Sadie Benning o Cheryl Donegan entran a formar parte de las colecciones museísticas.

En esta época una nueva oleada de artistas se introduce en el vídeo desde una perspectiva más desenfadada y menos apegada al medio. Mientras que los videos de los ochenta se caracterizan por una introspección poética, en los noventa, autores como Jon Mikel Euba, Sergio Prego, Itxiar Ocariz o Javier Pérez, se acercan al vídeo sin ninguna intención de dominarlo a un nivel tecnológico o de lenguaje del medio, utilizando únicamente en la medida que sirve para documentar un proyecto artístico en el que lo que prima es un ambiente en el que el propio autor es el protagonista. En este sentido el vídeo pasa de ser un autorretrato interior en los ochenta a convertirse en un autorretrato del propio cuerpo en los noventa. Es quizás esta característica de autorretrato o autocopia, la mejor definición de lo que la herramienta vídeo ha dado y esta dando a los artistas.

Esta actitud de acción y registro, que supuso una característica del medio en sus comienzos, al igual que ocurre en el panorama artístico americano, vuelve en los noventa con una relectura diferente ya que la tecnología vídeo es ahora algo doméstico y las acciones se realizan, como sucede con la pieza de Viola *Reasons for Knocking at an Empty House* (1983) antes mencionada, de manera íntima con la cámara como único espectador.

Jon Mikel Euba, empieza a interesarse por el vídeo de una manera jocosa, y siguiendo la línea trazada por sus dibujos en los muros y sus fotografías. Jon Mikel registra acciones aparentemente banales como la de conducir un coche, pero trasluciendo cierta obsesión en la persecución de una representación idea-

lizada, tan imposible de ser apropiada como el propio deseo. De esta manera, en el vídeo presentado en su instalación de Consonni en Bilbao, un coche persigue un paisaje pintado en la parte de atrás de un camión de leche.

Sergio Prego, desarrolla performances para ser registradas en el espacio de la cámara, de esta manera realiza en 1995 *Mr. Pequeño abandona toda esperanza*, donde en un espacio reducido verticalmente al mínimo, Sergio se mueve tumbado adquiriendo una apariencia de animal encerrado. En la actualidad realiza videos partiendo de fotografías realizadas con una batería de aparatos fotográficos que le rodean y disparan al mismo instante, de este modo consigue la traducción tridimensional de un instante congelado que se evidencia con el lanzamiento de líquidos al aire. **“HOME”**.

Itziar Ocariz, interpreta en sus instalaciones un mundo personal y cotidiano, donde, como en *Red Light* (1995), salta y juega literalmente a ser ella misma en un espacio cerrado que se asemeja al del propio espacio artístico, donde todo está relacionado consigo mismo.

Su obra se incluye en el grupo de artistas como Jon Mikel Euba, Santi Saiz y Sonia Rueda, que utilizan su propia imagen como modelo, mezclando argumentos para situarla en el terreno de la cultura global como protagonista de aspiraciones y espacio de catástrofes. Itziar Okariz plantea el discurso artístico desde dos elementos claves: la identidad sexual, la piel del escenario por donde discurren las formas de diferenciación, y los vestigios del todo, mediante la trasgresión, concibiendo el mundo como prolongación de su universo íntimo que rompe con las normas de lo público. En este sentido en sus videos se le puede ver orinar en espacios públicos *“Mear en espacio públicos y privados”* (2000) o trepar edificios (2006-2007).

Javier Pérez es un artista para el que el material elegido resulta es primordial; trabaja así en una labor de sensibilización con lo aparente, con la piel del propio envoltorio del objeto. Javier comenzó registrando procesos que tenían que ver con sus instalaciones, como el descapullado de los gusanos de seda, pasando más tarde a ser el objeto de sus propias acciones que se registrarán en vídeo. Así en *Látigo*, baila o golpea con una especie de fusta en la cabeza, mientras en la exposición *La torre herida por el Rayo* (2000), trata de saltar peldaño a peldaño una interminable e infinita escalera representada como una gran rueda dentada.

En conexión con estos autores, aunque perteneciente a la generación anterior, cabe señalar el trabajo de un artista como **Txomin Badiola**, que en la década de los setenta y ochenta realizaba un tipo de obra escultórica centrada en lo constructivo y en el material. Este autor comienza en los noventa a introducir en sus instalaciones la fotografía digitalizada y el vídeo, influyendo de una manera significativa en el panorama de artistas que comienzan su andadura en los noventa. Badiola construye la escena con personajes, tal y como construye un espacio escultórico; los personajes están elegidos por la representación que vehiculan en sí, sin actuación, de esta manera desfilan por las fotos y pantallas de sus instalaciones tipologías de personajes obedeciendo a razas o a prototipos urbanos.

Txuspo Poyo, estudia en la facultad de Bellas Artes de Bilbao. Inicia su andadura en el mundo de la fotografía para después centrar su actividad en la videocreación. Su obra se caracteriza por la utilización de un discurso fragmentado en el que se integran textos procedentes del mundo del cine y la televisión y en el que se recrean ambientes irreales y claustrofóbicos. Un ejemplo de esto es la obra MHT Monkey Honkey Town, en la que se mezclan elementos de ficción de películas como 2001: Una odisea del espacio o como El planeta de los simios, con una personal interpretación de la teoría de la evolución de Darwin. En otra de sus obras, Las novias de C. Manson, el punto de partida para realizar un conjunto de quince fotografías en las que se abordan cuestiones como la ansiedad o la angustia contenidas, son los textos poéticos del famoso asesino en serie C. Manson. Ha participado en certámenes internacionales como la Biennale de l'Image de París (1998) o el Artist Space de Nueva York. Su obra pudo verse en el espacio Project Rooms de la feria Arco 2001. Actualmente de vuelta en el País Vasco ha creado interesantes obras de animación como Passenger: 50 segundos en vertical (2006) o Delay Glass (2007). Esta obra, una de sus últimas creaciones, accede al Gran Vidrio de Marcel Duchamp en un simulacro donde las aportaciones científicas, tecnológicas, maquinistas y eróticas adquieren un movimiento rotativo y onanista de los diferentes artefactos, interactuando entre el hecho y la ficción.

En un campo diferenciado de la videocreación pero convergente en las experiencias creativas está **Begoña Vicario**. Begoña que estudió audiovisuales en la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU, y animación en el Estudio PIOT de Moscú y en el Centro de Diseño de Vitoria-Gasteiz. En la actualidad es profesora de Animación en la Facultad de Bellas Artes de Bilbao. Ha dirigido su trabajo hacia el cine de animación, siendo alguno de sus trabajos galardonado con el Goya de la Academia Española de Cine. Entre sus trabajos se encuentra Hara-Hona (1994), Geroztik ere (1995), Zureganako grina (1996) y Pregunta por mí (1996).

MEDIAZ (Asociación de Artistas Visuales de Euskal Herria) nace en 1992 con la expectativa de incidir socialmente en el ambiente cultural del País Vasco defendiendo el papel del artista contemporáneo como alguien que trabaja en el sector público, más allá de las relaciones de interdependencia con las galerías, museos o instituciones. La asociación llegó a contar con más de 80 artistas asociados y organizó entre otras acciones TERRITORIOS que fue el primer encuentro de la Plataforma de Asociaciones de Artistas Visuales del estado Español. Posteriormente la Mediaz entra en crisis por diferencias de criterios respecto a los objetivos, surgiendo otras asociaciones como ABISAL que están más ligados a un espacio expositivo.

Entre los miembros de Mediaz se encontraban grupos de otras asociaciones como SEAC, Erreakzioa, o los artistas relacionados con el accionismo artístico en San Francisco o Las Chamas.

Entre estos artistas destacamos el trabajo de Ramón Churruca y Fausto Grossi. **Ramón Churruca** Ramón Churruca nace en Bilbao en 1964. Influido por la obra de Doug Hall, viaja con 20 años a Estados Unidos para estudiar cine experimental en el Art Institute de San Francisco donde se licenció en perfor-

mance/video. Su estancia en la ciudad le supuso una apertura total de mente. No obstante, Ramón descubrió que los sistemas de castas sociales se reproducen en el mundo del arte. “Esos mundos supuestamente liberales son muy cerrados”. Esta idea será una constante en su obra.

A su regreso de California, en 1989 actúa bajo el pseudónimo de Ramón Quantalagusta en la bilbaína Safi Galeri de la calle Las Cortes. Allí se hicieron las primeras performances del Botxo en las que participaban artistas como Bada, Alberto Safi o Alex de la Iglesia. En esta galería Churruca habló por primera vez del nacimiento del nuevo vasco: el Tecnoaldeano Urbano.

‘Fausto’. Es el tercer trabajo de Ramón Churruca, funciona como una metáfora de la vida moderna, decadente y cruel, lleno de pesimismo e ironía denuncia, «algo imprescindible si queremos reivindicar un cine ajeno al comercial». Esta obra de media hora de duración tiene una factura entre la videocreación y el cortometraje cinematográfico. ‘Fausto’ juega con el doble sentido y se ríe de la pretensión del ser humano para retratar la decadencia de un hombre castigado por la vida y olvidado por sus congéneres. El protagonista, encarnado por Fausto Grossi, autor del que hablaremos a continuación y que da título al cortometraje y ser un guiño a Goethe, es un individuo de cincuenta y tantos, presa de la depresión, la soledad y el silencio. Para salir del pozo, hace llamadas a todo tipo de teléfonos de la esperanza, donde voces anónimas, despersonalizadas y neutras, intentan echarle un cable para remolcarlo al puerto de la cordura y la tranquilidad.

Fausto Grossi, estudia escultura en la A.A.B.B. de Frosinone, Italia, con el profesor Nicola Carrino y acaba su aprendizaje en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco. Fausto se define investigador, en sus investigaciones se sirve de la pintura, la fotografía, la serigrafía, el grabado, la infografía, el video, la performance, la instalación, el sonido, la joyería, el arte correo, el net art, la poesía, la gastronomía y todo lo que encuentra a su alcance. Desde que se instaló en el País Vasco Fausto ha intervenido muy activamente en el accionismo y asociacionismo artístico de este País. Actualmente está desarrollando un trabajo de investigación en la UPV sobre el arte de acción en el País Vasco.

Beatriz Silva, al igual que Fausto es una artista ligada al accionismo artístico de Bilbao desde Safi Gallery y participe activa en las Chamas y en Mediaz. Aunque su labor principal es la performance, realiza cada vez más a menudo vídeo monocal; la actividad artística de Beatriz, gira siempre alrededor del dolor, la memoria y el arte como con una función ritual y curativa. De esta manera en **Tango de la Herida** (1998) una grieta de la pared se mueve rítmicamente al son de la música como si fuera el recorrido de una herida por la piel.

Surgen también de una manera más crítica un grupo de mujeres que tiene como objeto temático su propia identidad femenina, el objetivo se mueve del autorretrato a la imagen como reflejo social. La imagen del yo se vuelve una antena que resuena con los sufrimientos y las expectativas de miles de mujeres que comparten entre ellas una experiencia en relación a la vida.

En los noventa surgen también de una manera más crítica un grupo de mujeres que tiene como objeto temático su propia identidad femenina, en este sentido destacaré a continuación las obras de Estibaliz Sádaba, Begoña Hernandez, Ana Marín, Marta Martín y Arantza Martinena, Lucía Onzain, Itxaro Delgado y Beatriz Silva.

Estibaliz Sadaba junto a **Azucena Vieites** componen el grupo **Erreakzioa**, grupo que utiliza indistintamente para sus instalaciones dibujos, fotos, videos y publicaciones. Sadaba realiza habitualmente cintas monocanales de vídeos entre las que podemos citar **Supermodel Superficial** (1996), en ella dos mujeres bailan y cantan ante la cámara la canción “Supermodel, superficial”, del grupo Voodoo Queens, mientras van poniéndose sucesivamente una serie de caretas con rostros de modelos famosas. Finalmente la mascarada termina descubriéndonos qué se oculta debajo: la sexualización como parodia grotesca.

Begoña Hernandez, Ana Marín, Marta Martín y Arantza Martinena conforman el grupo **Zer@**, al mismo tiempo que cada una desarrolla un trabajo individual. En 1997 realizan el vídeo **Repasar**, en el que con una aparente sencillez se evidencia una violencia en la repetición que supone un acto cotidiano como el tapar un agujero de una media. Como dicen sus autoras, son “gestos y actitudes que sin ser sistematizables, no aprehensibles por unas ciertas estructuras, no son universales, objetivables, pero si perceptibles, en o por medio de una experiencia subjetiva, la de nuestra mirada y punto de vista”.

Lucía Onzain, alterna en sus exposiciones realizaciones tanto escultóricas como de vídeo. En su cinta titulada **Putas** (1996) dos chicas se insultan mutuamente llamándose “puta” una en inglés y la otra en castellano, evidenciando los tópicos relacionales que a menudo funcionan en los colectivos femeninos y en el imaginario masculino.

Itxaro Delgado es además de creadora impulsora de proyectos relacionados con la realización vídeo de mujeres. Entre sus proyectos se encuentra **Sin Título** (1997), en el que cada mujer recita a su manera la frase Soy una Niña, pero voy/he creciendo/crecido. Actualmente está realizando un trabajo de investigación sobre la obra de la artista Esther Ferrer.

Khuruts Begoña, Termina sus Estudios en la Facultad de Bellas Artes, (Especialidad de Audiovisuales EHU/UPV) en 1999. Khuruts es un artista video-gráfico que trabaja de manera constante fuera de las estructuras institucionalizadas del arte. Entre sus trabajos se encuentran: ¡La corona es mía! (2007), Andros y Andrea (2005), Gora ethan! (2004), Dios no murió en Carabineros (1999), Ejercicio espiritual con un lápiz (1999).

Manu Arregui nace en Santander en 1970, es licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco en la especialidad de Audiovisuales. Ha participado, con la galería Espacio Mínimo en un gran número de ferias internacionales de arte contemporáneo como Arco, Art Chicago, Art Basel Miami Beach o Frieze Art Fair. Y ha sido seleccionado para exposiciones como Trans Sexual Express comisariada por Xavier Arakistain en el Centro Montehermoso de Vitotia-Gasteiz

o Bad Boys proyecto de Agustín Pérez Rubio realizado con motivo de la 50 edición de la Bienal de Venecia.

Manu Arregui es uno de los pocos artistas españoles dedicado exclusivamente al mundo de la animación 3D. Sus trabajos en animación digital combinan o bien aspectos del mundo fantástico, repertorios hollywoodienses o imágenes cercanas a la estética del entretenimiento digital, para acabar concibiendo obras que no son del todo lo que en un principio aparentan ser.

En la exposición Chacun à son goût presenta “Irresistiblemente Bonito”, Manu Arregui cuestiona el concepto de hiperrealidad y la ética del reportaje televisivo de Vanesa Jiménez, conocida como “la niña de los huesos de cristal” aquejada por una enfermedad irreversible.

A modo de resumen decir que en general la respuesta de las instituciones vascas en lo referente al video experimental ha sido muy tardía, baste poner como ejemplo que la primera vez que se acepta una obra videográfica en la convocatoria de premios a la creación artística Gure Artea, que otorga el Gobierno Vasco de manera bianual, fue en 1996.

En la década de los noventa, a pesar de que el vídeo es ya una realidad en la mayoría de las exposiciones, la procedencia curricular del artista pesa como una gran etiqueta a la hora de ver y distribuir la obra. En estos noventa el circuito del videoarte prácticamente había desaparecido y solo hace unos pocos años atrás en 2006 surge una nueva plataforma de distribución HAMACA que se vislumbra como una apuesta seria para informar y canalizar el trabajo que los videoartistas del estado han realizado.

En las obras videográficas de los años setenta y ochenta producidas en el País Vasco, el protagonista era ante todo el propio medio tecnológico. Con los primeros balbuceos técnicos y los primeros festivales, nos acercábamos a una tecnología con la que inmediatamente podíamos plasmar acciones, situaciones, espacios, movimientos y sonidos. En principio la imagen electrónica parecía un formato tan maleable y dúctil como cualquier otro material utilizado en las artes plásticas. Más tarde, como ocurre hoy en día con las nuevas tecnologías, es la propia industria la que se impone intentando atrapar a los artistas como consumidores potenciales. En este contexto surge una reflexión que, pienso, aún está vigente: ¿cómo es posible crear una escritura particular con el material electrónico, y ser a la vez muy conscientes de los límites tanto formales como económicos de la infraestructura a le pretende acceder?

En la década de los noventa los artistas se acercan al vídeo sin ninguna intención de dominarlo a un nivel de la tecnología o de lenguaje del medio, utilizándolo únicamente en la medida que sirve para documentar un proyecto artístico en el que lo que prima es el contexto en el que el propio autor es el protagonista. En este sentido el vídeo pasa de ser un autorretrato interior en los ochenta a convertirse en un autorretrato del propio cuerpo en los noventa. Es quizás esta característica de autorretrato o autocopía, la mejor definición de lo que la herramienta vídeo ha dado y esta dando a los artistas.

A esta línea dominante se solapan otras líneas de intervención pública videos relacionados con el accionismo artístico que intenta incidir socialmente, es el caso de SEAC, Erreakzioa, las Chamas o MEDIAZ. Surgen también de una manera crítica un grupo de mujeres que tiene como objeto temático su propia identidad femenina, el objetivo se mueve del autorretrato a la imagen como reflejo social. La imagen del yo se vuelve una antena que resuena con los sufrimientos y las expectativas de miles de mujeres que comparten entre ellas una experiencia en relación a la vida.

Esta **década de 2000** sigue la misma senda en lo referente al arte videográfico, los artistas relacionados al mundo de las galerías tienden a mantenerse en esa cuerda floja donde la “mediación mediática” juega un papel predominante, ya no solo con el potencial coleccionista o comprador sino, entre el artista y las propias instituciones públicas. En este sentido tenemos que mencionar dos exposiciones que han tenido lugar en el Museo Guggenheim-Bilbao en 2007, durante los actos de celebración de sus diez primeros años de andadura. Estas dos exposiciones se plantean como una mirada al arte vasco desde el Museo pero desde una perspectiva muy diferente. El primer encargo fue para la comisaría Rosa Martínez, que dio origen a la exposición *Chacun à son goût*, curiosamente esta exposición se inauguro unos meses más tarde que la siguiente exposición comisariada por Juan Luís Moraza con el título *Incógnitas* (*Cartografías del Arte Contemporáneo en Euskadi*).

Chacun à son goût: Comisariada, como hemos mencionado, por Rosa Martínez, presenta una selección de artistas vascos contemporáneos que han realizado nuevos proyectos para el Museo. Tal y como cuenta la propia comisaria, “el título de la muestra, inspirado en Diderot, reivindica el placer y la libertad de elección individual. Como fenómeno de percepción y valoración temporal, el gusto puede ser modificado social e individualmente pues es un sistema de preferencias donde se cruzan la clase, el género, la situación geopolítica o la educación estética. Cada nueva obra artística, cada nuevo ejercicio de interpretación propone al público nuevas perspectivas en el sistema de gustos y valores.” Curiosamente en ningún momento se menciona al gusto de la persona que selecciona, y sin embargo vivimos en una época donde el comisario de la exposición se hace cada vez más protagonista.

Los doce artistas seleccionados en este caso son: Elsie Ansareo, Ibon Aranberri, Manu Arregui, Clemente Bernad, Abigail Lazkoz, Mainer López, Asier Mendizabal, Itziar Okariz, Aitor Ortiz, Juan Pérez Agirregoikoa, Sergio Prego e Ixone Sádaba. Artistas generacionalmente consolidados en los años noventa y que según Rosa Martínez “responden a las complejidades de su entorno local, a la vez que son autores de vocabularios internacionales.”

En esta selección se pone de manifiesto la ya mencionada interdependencia entre la galería y el Museo, en lo que se refiere al video mencionar la intervención de Itziar Okariz con su *Irrintzi*, donde vuelve con un registro-performance y la obra de Manu Arregui.

Incógnitas: A diferencia de la anterior exposición *Incógnitas* pretende hacer una cartografía del Arte Vasco desde dentro “reflejando la complejidad de vínculos, intercambios e influencias del panorama artístico vasco”.

Incógnitas: Cartografías del Arte Contemporáneo en Euskadi, más que una exposición al uso de piezas de arte, pretende ser un ensayo visual sobre el arte realizado por cuatro generaciones de artistas vascos. Se trata de un recorrido desde 1945 hasta nuestros tiempos, dividido en tres etapas diferenciadas. “Es un proyecto en el que estamos los artistas vivos del País Vasco”, explica. “Es una exposición sobre la transmisión cultural; es una mirada sobre los artistas que compartimos el presente, sobre los límites entre el pasado y lo que llegará en el futuro, que se presenta como un organismo vivo”.

Juan Luís Moraza menciona que “Se ha transformado la concepción de la autoría, desde el genio singular del pasado a los artistas jóvenes, que se sienten gestores de información, y ha cambiado también el peso de la forma de entender la naturaleza y la mitología”, explica. “Hay un antes y un después de 1975 en la formación de los artistas: pasan de ser autodidactas a la experiencia universitaria”. El comisario añade que la evolución, sin embargo, no es específica de los artistas vascos. ¿Arte vasco? “No, es arte contemporáneo en el País Vasco”, precisa. “La capitalización política es ajena al arte y, muchas veces, a la voluntad del artista”.

En esta exposición la referencia videográfica se circunscribía a un cubo, en el que se proyectaban trabajos de diferentes generaciones y diferentes tendencias. Curiosamente hubo polémica entre los videoartistas porque no se remuneraba la difusión, un agravio comparativo con la exposición Chacun a son goût, y algunos de los seleccionados se negaron a participar. De cualquier forma en el planteamiento de Moraza los trabajos que se podían ver in situ eran una muestra simbólica de la cartografía que se pretendía describir con la exposición.

La programación de videos era un cajón de sastre literal, un apéndice curioso que reunía bajo el mismo cubo a obras realizadas estos últimos veinte años. En la selección se pudieron ver trabajos de: Judas Arrieta, Alaitz Arenzana & María Ibarretxe, Bene Bergado, Ramón Churruca, Juan Crego, Ana Dávila, Alberto Lomas, Jon Mantzisor, Isabel de Naverán, Josu Rekalde, S.E.A.C., y Jesús Pueyo.

En otro orden de actuaciones artísticas, en esta década de 2000 han ido surgiendo agrupaciones que trabajan el video desde una finalidad social, en este sentido **Amatau TV** intenta incidir en la regeneración de un barrio como San Francisco en Bilbao siguiendo el camino de las experiencias asociacionistas desarrolladas anteriormente en el barrio. Son experiencias que retoman una antigua idea en la que el arte en general y el video en particular pueden ser una herramienta eficaz para ofrecer una alternativa a la cultura mediatizada, una cultura que se nos vende como universal y que solo corre por los caminos de una economía hiperlocalizada.

Durante estos últimos años parece también que el arte contemporáneo plantea en general un marchamo de innovación a las empresas e instituciones que se asocian a ella, así aparece **Disonancias**. **Disonancias** (Arte e innovación) consiste en poner en relación a artistas de procedencia internacional con centros tecnológicos / unidades de I+D+i de empresas localizados en el País Vasco

para trabajar conjuntamente en un proyecto de investigación. Volveremos a este proyecto mas adelante.

En 2006 nace además el programa televisivo **Eitbkultura**, como una marca cultural de la cadena publica vasca Eitb, y que a modo de revista cultural recoge la programación cultural de nuestras ciudades. Este programa organiza junto con la Universidad del País Vasco, Arteleku, Montehermoso y Bilbao Arte, el certamen abierto de Videocreación denominado "eitbKultura/Facultad de Bellas Artes de la UPV-EHU", con la finalidad de promover e incentivar la creatividad en la disciplina audiovisual.

Para acabar este capitulo no hemos de olvidar una nueva herramienta que está popularizando el registro inmediato en video, es el Teléfono Móvil. Debido a los intereses económicos que genera la telefonía móvil, esta tecnología esta avanzando a gran velocidad hasta el punto que prácticamente va integrar en ella todas las tecnologías digitales. En este sentido ha nacido una iniciativa por parte del grupo AMASTE en relación a la comunicación videográfica vía teléfono móvil orientada a un colectivo joven donde el registro video con el móvil es algo muy habitual.

2.2. Instalaciones y acciones vídeo

En el Contexto del País Vasco es en las Acciones e Instalaciones, donde mejor podemos ver la evolución de las actitudes de los artistas ante el medio videográfico, en cuanto que básicamente se trata de crear un contexto o un ambiente con una imbricación de medios y técnicas; el vídeo por lo tanto funciona sólo como una parte del discurso total.

En los años setenta eran muy pocos los autores que en el País Vasco realizaban acciones o Instalaciones. Esther Ferrer es casi la única artista que durante esta década tiene una trayectoria interesante. Desde 1967 Esther se une al grupo **Zaj** formado por Juan Hidalgo y Walter Marchetti 1964, aunque de manera más esporádica también formaban parte del grupo Ramón Barce, José Luís Castillejo, José Cortes y Tomas Marco. Junto a Hidalgo y Marchetti y con los **Conciertos Zaj** Esther actuará en un gran número de lugares, Estados Unidos, Alemania, Francia, Italia, Polonia, España, Japón o Corea. Estos conciertos eran performances en los que juegan con el absurdo destilándolo en un minimalismo que muchas veces no deja ni rastro. Esther interviene en sus performances utilizando siempre de una manera muy mínima, elementos como el sonido, en obras radiofónicas como *Al ritmo del Tiempo* (1991) y *Ta, Te, Ti, To, Tu* (1994), o el Vídeo, en el Festival de Vídeo de San Sebastián de 1983 con su obra *¿Qué hora es?*. La obra de esta autora ha sido ampliamente recogida en las muestras de **Zaj** en el Museo Reina Sofía de Madrid en 1996, en el Koldo Mitxelena en 1997 o en el Pabellón de España de la Bienal de Venecia en 1999. Pero lo más interesante de Esther es que en cualquiera de las facetas que despliega, es decir ya sea una acción en directo, ya sea una composición sonora o ya sean objetos, fotos o dibujos, utiliza siempre un concepto musical que sigue el ejemplo de Erratum Musical de Marcel Duchamp, donde al azar sacaba de un som-

brero una palabra y una nota; o, sobre todo, sigue las líneas marcadas por John Cage, donde el tiempo en el que transcurre la obra es lo único real, en ese tiempo cada acto, cada silencio o cada sonido adquieren múltiples sentidos, pero dados todos ellos por el espectador. La obra de Esther en este sentido permanece fiel al espíritu de Cage, donde una vez que dejas los elementos en la obra ella funciona sola como una máquina.

Como hemos indicado antes, en 1979 un grupo de artistas plásticos, en el contexto de un seminario impartido por el grupo Vídeo Nou, realizaron una intervención en el Parque de Doña Casilda Iturrizar de Bilbao haciendo participar a los paseantes, ya que éstos veían en una zona del parque imágenes de lo que estaba sucediendo en otra zona alejada de la primera. Pero es en los años ochenta cuando van surgiendo las instalaciones en las que interviene el vídeo. Isabel Herguera junto a Mikel Arce realizarán en 1983 su instalación *El Lavabo*, donde el espejo de un lavabo era sustituido por un monitor. Más tarde sus instalaciones *Safari*, expuesta en el Bideoaldía de Tolosa de 1988, *Cante de Ida y Vuelta* (1989) o *El sueño de Iñigo* (1990), actúan hurgando en su propia memoria, alternando las técnicas de animación ya experimentadas en su vídeo Spain Loves You, con elementos escultóricos. Cante de Ida y Vuelta es una de las instalaciones más significativas de Isabel; en esta obra la imagen ofrece es una visión poética del flamenco y su música de raíces árabes, la animación que Isabel produce es de un colorido brillante lo que se magnifica al ponerlo en escena con dos monitores sincronizados y reflejados a su vez en una especie de estanque de agua.

Volviendo a la actividad de la performance en el País Vasco, indicar que desde su origen ha estado unida a la Instalación y que ha sido muy reducida. Después de Esther Ferrer ha habido una generación de artistas que por alguna razón, probablemente como dicen algunos de ellos porque ya había suficientes acciones en las calles, no estaban interesados en esta fórmula artística. A finales de los ochenta (1988) un grupo de artistas que volvían de una estancia en Berlín fundaron la *Safi Galery* de la calle San Francisco de Bilbao, entre los componentes se encontraban Juan Ramón Bañales (Bada), Werto, Biafra, Harri, Detritus, Jorge y el cineasta Alex de la Iglesia como encargado de las relaciones con la prensa. En Safi Galery se realizaban performances cada poco tiempo de una manera desenfadada y rompiendo cualquier relación con las instituciones artísticas, posteriormente tres de sus componentes han ido dirigiendo su trabajo hacia el cine, mientras Bada, Werto y Detritus seguirán su camino en el terreno del arte.

En 1991, en el Kultur Bar también en la calle San Francisco, tiene lugar una de las performances más significativas de este periodo, la performance de Beatriz Silva titulada *Comunión con los fragmentos de mi memoria*. En esta pieza Beatriz utiliza la acción como un rito de paso personal, donde el dolor es reflejado por un bidón lleno de cristales rotos encadenado a sus pies; a lo largo de la acción los cristales van dejando un rastro en forma de espiral y ella va poniéndose un traje de cuero a modo de protección. Beatriz Silva, que había formado antes parte de un grupo alternativo de arte denominado Arternativa, fundará en 1994 Las Chamas otro lugar de eventos performativos, junto a Fausto Grossi, Werto y Detritus.

En la segunda mitad de los noventa en Vitoria el grupo autodenominado **Selección de Euskadi de Arte de Concepto, SEAC** integrado por Arturo Rodríguez, Natxo Rodríguez, Juan Martínez de Ilarduya y Pepo Salazar, realiza un tipo de acciones que intentan desembarazarse del objeto artístico utilizando la ironía y el lenguaje; en sus propias palabras “es un colectivo formado por colectivos (el Internacional Molla Art y la Fundación Rodríguez) que trabaja desde la autosuficiencia económica y conceptual para la búsqueda de un arte capaz, efectivo, instrumental, para la observación crítica del ámbito artístico, para la animación y la alabanza a la amistad”. De este modo sus acciones, que han ido siempre acompañadas de un sonido electrónico, se van acercando al vídeo, interviniendo más tarde en un CD-Rom interactivo y en la red Internet.

Alberto Lomas, fundará junto a un grupo el espacio En Canal, espacio pensado como estudio y lugar de intervenciones; ahí realizará su acción **Luz Fría**, en la que jugaba con la referencia mediática del medio televisivo. En esta acción Alberto se introducía dentro de un frigorífico en marcha, desnudo y con una cámara de vídeo que emitía la imagen del interior a la sala de exposiciones, de esta manera el espectador quedaba atrapado entre su posición pasiva de voyeur o la posible intervención para acabar con esa autotortura.

Durante un tiempo la performance se mantuvo como una disciplina ajena al medio electrónico, pero al igual que en otros lugares la performance ha sido el caldo de cultivo de muchos autores dedicados a la instalación videográfica.

A partir de los festivales de San Sebastián (1982-84) y Tolosa (1986-1990) surgen muchos artistas que comienzan a trabajar la instalación. Para algunos éstas eran una prolongación de sus esculturas, para otros una incursión en el medio plástico desde el audiovisual; muy pocos conseguían encontrar una coherencia en esta disciplina, pero estaba en boga y había que intentarlo.

En estos últimos años ochenta y primeros noventa surgen con fuerza autores que parten de una lógica diferente a la hora de acercarse al medio, sin ningún prejuicio plástico anterior en este u otros medios. Unos desde las actitudes más racionales, otros desde la introspección más personal. Surgen así mismo grandes exposiciones, organizadas por las instituciones, que acogen la obra de algunos artistas que han trabajado la instalación videográfica, mientras que por otra parte existen muy pocas posibilidades de exponer este tipo de obra tanto para los artistas que comienzan como para los que ya llevan un tiempo.

Entre los artistas que además de la ya nombrada Isabel Herrera, han trabajado la instalación audiovisual están Francisco Ruiz de Infante, Txomin Badiola, Juan Crego, Mikel Arce y Josu Rekalde

Francisco Ruiz de Infante, autor de quien hemos hablado anteriormente atendiendo a su videografía, es así mismo el autor más prolijo en cuanto a instalaciones se refiere. Sus piezas se construyen siempre en torno a la idea de fragilidad y el Yo, “frágil es lo que puede romperse fácilmente. La ceniza fría, un vaso de cristal, una barra de hielo, una lámina de yeso”. En este sentido su tra-

bajo adquiere un aire íntimo, en el que la fragilidad del Yo trasciende hacia los miedos más sociales.

Txomin Badiola utiliza en sus instalaciones estructuras que parten de sus investigaciones escultóricas anteriores, estas formas construyen interiores en los que como en un set televisivo se escenifican actos recogidos de la cultura urbana y mediática. De esta manera, en la exposición realizada en el Koldo Mitxelena de Donostia, en su instalación *Jugando al juego del Otro*, despliega personajes de razas diferentes en un espacio predeterminado e iluminado. En las instalaciones de Txomin los elementos compiten al azar por el protagonismo de adquirir significados y completar una historia.

Mikel Arce, trabaja como profesor de arte sonoro en la facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. Ha sido junto a Isabel Hergera uno de los pioneros en lo referente a la instalación videográfica. Actualmente Mikel Arce trabaja con éxito en el concepto de instalación sonora en obras objetuales como WAV, donde la onda sonora proveniente del baffle de sonido produce análogamente una onda en la superficie del agua.

Josu Rekalde, está interesado por la interacción física entre el espectador y la propuesta artística, de este modo diseña instalaciones en los que los medios electrónicos dialogan con el espacio expositivo. Entre sus trabajos citaremos: *Dialogo para Muros* (1989), *Habitación con Hábitos* (1990), *Dans la baignoire de Marat* (1998), *L' Impurite* (1999), *Memoria Genética* (2000), *Disertando en la Taberna* (2000), *Lighthouse to guide a city in the darknes* (2001), *Interferentziaren Etxea* (2002), *Intromisión* (2003), *Vuelos Migratorios* (2005), *La desaparición del Icono* (2006).

De una manera diferente, llegarán a la videoinstalación otros artistas como los ya nombrados Alberto Lomas, Itziar Ocariz o Sergio Prego y otros de una generación más joven como **Iñigo Cabo**, que tras su estancia en Berlín realiza varias instalaciones como la titulada *Prothese me*, en la que contrapone elementos cortantes como vidrio troceado a unos pies en vídeo. Otro artista de la misma generación pero muy diferente, Khuruts Begoña, dando una lectura particular al simbolismo que Oteiza lanza en su *Quosque Tandem*, llega a plantear instalaciones muy interesantes.

Sergio Prego (San Sebastián 1969) es uno de los artistas más interesantes en cuanto a la integración de los nuevos medios en la creación artística. El trabajo de Sergio Prego se desarrolla a partir de distintos procedimientos que van desde la fotografía o la escultura hasta la instalación, jugando incluso con la incorporación de los medios de comunicación de masas. Todos ellos encuentran en el vídeo su soporte final, en un proceso por el cual la tecnología es puesta al servicio del concepto. Desde 1998, utiliza un dispositivo que capta de manera simultánea un mismo momento desde diferentes puntos de vista (Stop Motion), paralizando y especializando el instante fotográfico en lo que se ha dado en llamar "Ball Effect".

Sergio en la instalación en *Yesland, I'm Here to Stay* le vemos desplazándose tranquilamente por las paredes y techos de una habitación en referencia al

film de Kubrick 2001. "Lo primero que tontamente pensamos es en cómo puede ese cuerpo retar de semejante modo a la ley de la gravedad; y así no logramos vislumbrar la inteligente articulación que está teniendo lugar, detrás de esa que llamaremos "imagen-cuerpo", entre el propio cuerpo del artista, los mecanismos que permiten desplazar el habitáculo, las personas que detrás de cada desplazamiento trabajan para conseguirlo, las cámaras que registran en vídeo los movimientos, el ordenador con el que luego éstos serán editados, etc.; es decir, ese conjunto de actantes que se concitan detrás de cada acción "humana", detrás de cada uso de una técnica determinada, y que, en palabras de Bruno Latour, constituirían un "colectivo". Gabriel Villota Toyos, fragmento del catálogo.

Desde hace algunos años Sergio esta experimentando con paneles que alteran el espacio físico expositivo y que se mueven con mecanismos neumáticos, hemos podido ver dos experiencias una en la sala Rekalde de Bilbao y otra en el Museo Guggenheim en el contexto de la exposición Chacun a son goût.

Durante este comienzo de milenio la videoinstalación se minimiza, lo escultórico y objetual se desliza hacia la pantalla monocal, el concepto de multimedia parece ceder a favor de un espacio minimalista, en parte forzado por el gusto estético del momento y en parte por la dificultad de difundir obras de formato más complejo. Pero al mismo tiempo la complejidad multimedia encuentra otra línea de trabajo en tecnologías que tienen que ver con la conectividad y la transformación de los datos de imagen y sonido en tiempo real.

3. MULTIMEDIA, NAVEGACIÓN E INTERACTIVIDAD

3.1. CD-ROM

El término "multimedia" abarca, a finales del siglo XX, muchas cosas dentro del mundo del arte, pero se refiere esencialmente al trabajo interdisciplinario en el que se combinan las formas visuales, sonoras, táctiles y las temporales; de este modo la pintura y la escultura se fusionan con la literatura, el vídeo, el cine y la música. Más tarde este término ha derivado hacia el ordenador, indicando la conectividad e interconexión de diferentes medios visuales y sonoros.

Uno de los sistemas multimedia que más se ha popularizado en los años noventa ha sido el CDrom, fenómeno que se debe a que el formato de almacenaje de datos en Compact Disc, se suponían más duraderos que los soportes magnéticos, y por otro lado supuso para los jóvenes creadores de música e imágenes la posibilidad económica y práctica de distribuir sus obras. Desde la perspectiva actual donde la era Internet es una realidad, podemos ver en el Cdrom un banco de ensayos donde se desarrollaron la navegación multimedia y el hipertexto.

La **Interactividad** es uno de los conceptos clave en el arte que actualmente se realiza con las nuevas tecnologías, este concepto trata de abandonar la vieja idea de la comunicación unidireccional establecida por el esquema de Jakobson, donde el Emisor lanzaba un Mensaje por un canal y el Receptor lo

captaba de una manera pasiva. Con la interactividad se establece un camino de vuelta entre el receptor o espectador y la propuesta lanzada por el emisor o artista; es decir, y utilizando términos de la teoría de la comunicación, se establece un nuevo canal por el que se recoge el Feed-Back. Este tipo de obras ofrecen al espectador una posibilidad de no seguir un solo camino de observación, sino de elegir e influir con su presencia activa en toda una serie de caminos que el autor a prediseñado como una red de elementos.

En un sentido amplio, como apunta Juan Crego, *interactividad* sería la que se establecería entre unos sujetos que evolucionan en un espacio definido y los dispositivos ubicados en dicho espacio, de modo que las acciones de unos causan efectos en los otros, de modo recíproco. Es necesario por lo tanto que las acciones se efectúen en ambas direcciones: sujeto-espacio y espacio-sujeto.

Dependiendo de las estrategias marcadas por el autor, estaremos hablando de **Navegación** cuando se trate de una interactividad en la que lo que hago es elegir con el ratón del ordenador el camino a seguir desde una página o plano de imagen que se me ofrece como menú, o de **Realidad Virtual** cuando las elecciones se realizan con un interface que se funde con nuestros propios sentidos como una prótesis.

Las realizaciones de trabajos artísticos en CDRom ofrecen por tanto una posibilidad de navegación similar a la que se puede establecer en la red Internet, pero debido a su almacenaje en un formato CD la calidad de imágenes y sonidos es aún muy superior a la de la red, lo que hace que las estrategias, cuando se utiliza uno u otro formato, varíen en cuanto al **Peso** del contenido audiovisual.

En el contexto artístico del País Vasco ha tenido cierta repercusión el CDRom del grupo de performances antes citado, **SEAC**, titulado **Situaciones Nurse**. Este grupo, siguiendo las líneas marcadas por la realización de un arte no objetivo, propone en el CD un menú donde se puede elegir desde un recorrido por sus acciones o performances, a un espacio realizado específicamente para el evento CDRom, o un espacio que te manda con un Link a su espacio en Internet, o un espacio de colaboraciones.

Hábitos Deshabitados, de Mikel Ramírez, Miren González, Alazne Amutxategi y Saioa del Olmo, es un interesante trabajo en el sentido de intervención urbana con una acción artística y su traslación a un CDRom. En este trabajo aparece el mapa de Bilbao con ocho puntos interactivos que corresponden a un lugar determinado y localizado en el mismo mapa, a un día de la semana y a una intervención para ese lugar, de este modo cuando haces clic con el ratón en uno de los puntos señalados aparece un documento de vídeo recogiendo parte de la intervención.

3.2. El Arte en la Red y el NET ART

Como todos los términos o “ismos” que tienen que ver con movimientos artísticos, el Net Art tiene su propia etimología que le llevo a diferenciarse de tér-

minos como el de Arte en la Red o el de Arte de Internet. Básicamente se denominó Net Art a las piezas de Arte que fueron y son específicamente creadas para el espacio de la red Internet, lo que en sus orígenes resultaba ser muy importante en cuanto que se diferenciaba del arte que utiliza la red solo como divulgación de su propia actividad.

Un grupo interesante en este sentido fue y es **irational.org**. Este grupo comenzó haciendo pintadas en Londres consistentes solamente su dirección (www.irational.org).

en cuanto entrabas en sus páginas aparecía una especie de encuesta, donde planteaban una serie de cuestiones sobre la pintada dependiendo del lugar donde lo habías visto. Las páginas de **irational.org** están llenas de disfunciones conscientes, una especie de anarquismo tecnológico que intenta dismantelar los mitos de la supuesta sociedad de la información y sus autopistas tecnológicas que ofrecen el paraíso en cada página Web. **Daniel Andujar** es de alguna manera el representante y el representante de **irational.org** en España, indagando desde sus páginas sobre la posición de poder que las tecnologías de la red establecen entre los usuarios y las disfunciones que estas plantean.

En el origen de Internet los artistas y pensadores que se acercaban a la red querían soñar con un “espacio de libertad” sin controles de ningún tipo, un lugar donde las ideas y las obras de arte fluyen sin filtros. Más tarde se empieza a plantear como en el caso del artista Mariano Maturana en los **encuentros de vídeo de Pamplona de 1996**, que Internet representa un espacio temporalmente libre para establecer redes de pensamiento , siendo preciso aprovechar la indefinición en el control, que existe actualmente, para crear esas otras redes humanas.

En el **contexto del País Vasco**, la experiencia del arte en Internet, como ocurre en el resto del mundo “conectado”, está directamente ligada a la Universidad y a Instituciones artísticas como Arteleku por un lado, y a las empresas de diseño gráfico por el otro. Las empresas que actúan como Servidores, que son las que potencialmente más podrían acoger este tipo de arte, se acercan a él aún con miedo ya que no le ven una rentabilidad en cuanto al comercio, ni al número de “visitas” que puede generar. Al igual que la televisión, las Empresas de Servicios de Internet necesitan colocar el máximo de publicidad, y lo hacen en forma de Cookies, Banners, etc. La audiencia se sustituye en este caso por el número de internautas que ha visitado el “sitio Web”.

En cuanto a los autores que han trabajado en la Red, encontramos en primer lugar al ya citado artista Chileno **Mariano Maturana**, quien desde sus páginas Web en Ámsterdam Sur creaba, recogía y difundía proyectos artísticos para la red. Mariano Maturana estuvo trabajando en la Universidad del País Vasco (1996-1999) en un complejo proyecto titulado “Postliterate”. Este proyecto está concebido por Maturana como una gran biblioteca al estilo de Borges, pero donde cada visitante, además de visitar las páginas pasivamente, puede mandar sus propias imágenes (fijas y móviles) y sonidos, formando así parte activa en el proceso de construcción de la biblioteca Postliterate. Este proyecto parte de la

construcción de una base de datos que actúa como un mensajero entre el usuario y el “edificio” en construcción.

Es evidente, dice Mariano, que el proceso actual de desarrollo de los medios audiovisuales ha ejercido una enorme influencia sobre las bibliotecas públicas. De esta manera el concepto clásico ha cambiado, la biblioteca pública ha pasado a ser un centro de información donde junto a la palabra impresa se utilizan otros medios. Es así que en las bibliotecas actuales se prestan o se presentan cada vez más videos, cds, cd-roms, cassettes, internet. A menudo tienen salas de exposiciones e incluso de teatro. Las bibliotecas publicas hacen uso de los nuevos medios de forma activa con la incorporación de nuevas tecnologías digitales se convierten en un espacio experimental con lo que se produce la implementación de su uso practico y creativo. Postliterate se plantea como una biblioteca pública virtual en la WWW, aunque no se descartan intervenciones arquitectónicas del espacio físico de una biblioteca.

Durante esos años en la Universidad del País Vasco, **Lourdes Cilleruelo** trabaja con Mariano Maturana en un festival On Line llamado Five minutes, ubicado en <http://rhizome.org> , en un momento donde la conectividad en el terreno del arte aun estaba naciendo en nuestro País. Actualmente Lourdes trabaja en su proyecto Web desde <http://www.dariola.net> desde el que colaborando con Mariano Maturana, han creado un lugar de reflexión orientado a analizar la práctica artística en la Red Internet como soporte audiovisual (entendido éste en un sentido amplio); así como una plataforma de intercambio de recursos y herramientas para artistas.

Otro artista que ya posee una trayectoria en la red es **Roberto Aguirrezabalaga**, quien alterna su trabajo artístico con su trabajo de diseñador gráfico en la empresa. Sus proyectos “what:you:get” y “easyONE” juegan con el lenguaje propio de los internautas, apropiándose a veces de sus comportamientos o parodiándolos otras veces; el trabajo de Roberto se presenta de este modo como algo residual, como un rastro accidental de alguien que se acerca a las páginas Web. En “what:you:get” (www.whatyouget.net) Roberto experimenta con los signos de identidad que el usuario genera al navegar por la red. Su navegación transita entre la consciencia de la historia en la que participa y la inconsciencia de lo que realmente ocurre cada vez que selecciona una de las opciones disponibles. El otro proyecto llamado “easyONE” (www.adclick.es/easyone), se construye a partir de fragmentos, utilizando un tipo de interactividad que permite recoger diversos datos del usuario para posteriormente guiarle en su recorrido por la Web e introducirle en situaciones en las que tiene que desenvolverse entre la realidad y la ficción. Roberto Aguirrezabalaga trata sus proyectos desde tres áreas diferentes de investigación: el interface, la interactividad y la comunicación. “Son tres áreas que tratan de construir nuevos esquemas de narración interactiva en la red. Estos proyectos están realizados desde el contexto del arte y utilizan la red como un soporte multidireccional de transmisión de ideas. Todo su trabajo gira en torno a la identidad y las relaciones sociales que se generan en las comunidades virtuales. (www.whatyouget.net) es, en realidad, una comunidad virtual. Pero no se descubre hasta el final. El participante cada vez tiene que tomar más decisiones hasta que se hace necesario participar si quiere con-

tinuar dentro de la narración.” (Nota de prensa del seminario de diseño en Internet celebrado en Santiago de Compostela el 17-01-2000).

Con un concepto diferente del trabajo en la red, un grupo de autores (**Vaquero, Leandro Alzate** y **Luís André**) con el nombre de Judo, se han concentrado entorno al proyecto (<http://www.e-judo.net/nuevologin.jsp>), este proyecto trata de hacer de la navegación de Internet, que es en principio un acto individual, un acontecimiento público. “e-judo es el primer sistema de comunicación que considera el acto de navegar como un valor intelectual de uso e intercambio público”. Para ello han creado un sistema que registra las navegaciones de un usuario de tal manera que otro pueda después seguir su propia senda. Así reza su publicidad: “Déjate llevar: en e-judo puedes navegar de la mano de usuarios expertos. Siguiendo sus navegaciones guía puedes recorrer decenas de páginas Web específicas, organizadas y comentadas por los propios usuarios, en directo o en sesiones grabadas. E-judo una nueva forma de acceder a la información en Internet de forma gratuita, basada en las personas que hay al otro lado de tu monitor. E-judo es un sistema único que crece con las personas: con su criterio, su experiencia y su poder de comunicación.”.

Natxo Rodríguez junto a **Fito Rodríguez** construyen y dinamizan el espacio virtual de Arteleku (<http://www.arteleku.net>), pioneros en intervenir en el espacio virtual que las instituciones destinadas al arte contemporáneo están obligados a crear como prolongación de su espacio físico. De este modo Natxo y Fito Rodríguez (<http://www.rdz-fundazioa.net>) crean www.arteleku.net con la idea de convertirse en un lugar de encuentro para el arte contemporáneo, en su espacio conviven los diferentes proyectos en los que colaboran www.desacuerdos.org, www.artelectricidad.net, www.e-tester.net así como su revista ZEHAR.

En el campo del arte sonoro (<http://www.ixi-software.net>) es una red de música electrónica y de software musical, ixi-software está formado por dos artistas: **Enrike Urtado** (País Vasco) y **Thor Magnusson** (Islandia). Producen varios tipos de trabajo tanto en lo que concierne a prototipos o de aplicaciones en nuevos modelos de interactividad musical, sus creaciones ofrecen al usuario un entorno visual con el que interactuar para crear música.

En el 2000 coincidiendo con el XV congreso sobre Ciencia y cultura Vasca, y redes telemáticas, se mostró en el museo Kutxaespacio de la Ciencia de Donostia una selección del arte ligado a las nuevas tecnologías. Esta exposición puede tratarse de la primera gran exposición sobre el arte electrónico en el País Vasco después de una andadura de veinte años y ser un punto de referencia para el resto del Estado. En ella Natxo Rodríguez seleccionó para la muestra trabajos llamada Net-Standards de algunos de los autores más activos en el arte de la red durante ese periodo. Entre estos autores se encontraban **Urko Galdona**, con un interesante trabajo sobre la identidad y el cuerpo físico **Diego Sanz “Karramarro”**, animaba en su trabajo “txt” un robot parlante construido con textos. **Pernan Goñi**, con una estética en el que los cactus se convierten en los personajes protagonistas de todos sus paisajes. **Ibón Sáenz de Olazagoitia**, presentando una serie de animaciones con siluetas. **José María Martínez Burgos “Hafo”**, presento a sus personajes TI-Tanet compuestos de muñecos

animados. **Iñaki Rodríguez** juega con los diseños propios de la red Internet para proponer una iconografía híbrida. A esta selección Net-Standards se invitaron a dos artistas plásticos plásticos **Iñaki Imaz** y **Gorka Eizagirre**.

Tal y como veremos en el apartado siguiente, la andadura posterior de muchos de estos autores está directamente ligada a la creación de empresas destinadas a diseñar páginas y productos para la WEB. Al igual que ocurrió con el video en la década de 1980, los creadores alternan su trabajo para el mercado productivo con el de la creación artística.

La red a supuesto así mismo un espacio que amplía las miras de las revistas culturales ya que desde una perspectiva de la difusión aporta una dinámica mucho más cercana al público joven y por otra da cabida a un tipo de revistas que no podrían sobrevivir en el formato de papel. Citaré, corriendo el riesgo de dejar alguna publicación fuera, aquellas revistas que incluyen secciones y proyectos de arte en su interior, tales como: www.nontzeberri.com, que incluye en su interior dos concursos relacionados con el audiovisual, "nontzefilm" y "nontzeflash".

4. TECNOLOGÍAS DE TRANSFORMACIÓN EN TIEMPO REAL, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA E INMERSIÓN CIBERNÉTICA

Estos últimos años debido, en gran parte, a la industria del espectáculo se han desarrollado mucho el software y el hardware destinado a crear transformaciones espaciales y sonoras en tiempo real.

La **Realidad Virtual** es aquella que se dota tecnológicamente de un Interface que actúa de prótesis de nuestros sentidos, y de alguna manera los sustituye y los anula dando la impresión de estar realmente dentro del espacio digital y virtual. Estos interfaces van desde los guantes de datos o las gafas estereoscópicas hasta los esoesqueletos que envuelven completamente el cuerpo del visitante.

Se llaman tecnologías de **Inmersión** a aquellas que no utilizan Interfaces como prótesis ni pretenden anular los sentidos del espectador; la Interface en este caso está inmersa en el propio espacio, ya que se trata en definitiva, de la persecución de la Interactividad total, donde el espectador se siente actor en el espacio tecnológicamente mediatizado.

Este tipo de interactividad, al igual que el propio arte del vídeo, tiene como antecedente artístico todo el arte no objetual cuya finalidad era hacer participar al público. "Lo que le diferencia del arte tecnológico, es la implicación de una relación hombre-máquina a través de un interface. Existen dos tendencias actuales: la primera de simulación dedicada a rivalizar con nuestros sistemas sensoriales y la segunda con el contenido de nuestra psicología clásica." (Lourdes Cilleruelo, en "Inmersión en ecosistemas Tecnológicos". texto inédito). Esta segunda vía, es decir, la del espacio mediatizado por la máquina que actúa como Interface, interactúa con nosotros de manera intuitiva, sin necesidad de ponernos ningún mecanismo.

A un nivel lúdico e insertado en la industria del videojuego, la realidad virtual pretende la liberación del cuerpo humano de sus ataduras físicas; este hecho se ha convertido en una utopía renovada que encuentra en la tecnología su gran aliada. El cuerpo no puede volar ni traspasar espacios sólidos, pero a través de la imagen informática su fantasma iconográfico lo hace interactivamente sincronizado a sus movimientos. Este tipo de desdoblamiento entre el cuerpo físico engañado en un entramado de aparatos simuladores y su imagen fantasma, nos lleva a pensar en la esquizofrenia cultural en que nuestra civilización está sumida; ya que las investigaciones en este terreno tienden a llegar a confundir del todo la posición real del cuerpo y su realidad física con la imagen programada de un cuerpo libre de ataduras. Una liberación que recuerda al desdoblamiento del cuerpo y del Alma que según algunas religiones sucede cuando el cuerpo físico fenece.

En otro orden se denomina **Realidad Aumentada** al un evento que conjuga la información física real con dispositivos de información virtual. A diferencia de la realidad virtual la Realidad Aumentada no sustituye la realidad física, sino que añade datos informáticos al mundo real. Uno de los ejemplos clásicos son los mapas gestionados por dispositivos GPS a los que se les añade información sobre el lugar que estamos viendo realmente.

El artista australiano Stelarc propone un cuerpo humano cibernéticamente apoyado, con el fin de superar las deficiencias propias a su naturaleza. De esta manera, al igual que en las instalaciones de Nam June Paick la televisión forma parte del propio cuerpo como si fuera una extensión o una prótesis, en las propuestas de Stelarc la maquina robotizada es controlada como si fuera un músculo más del propio organismo humano. Stelarc intervino en 1995 en el evento **CIBERRIA 95**, celebrado en Bilbao, este encuentro fue organizado por Iñaki Pérez y Maria Pallier, desarrollándose en gran medida gracias al entusiasmo y financiación privada de una familia de Otxarkoaga como es la de Iñaki Pérez. En 1995 el arte cibernético no estaba de moda y sólo nos encontramos unas diez personas para escuchar las magníficas intervenciones de Peter Waibel o Stelarc. En su intervención, Stelarc, habló de su proceso artístico centrado en la superación de los límites corporales, tales como el dolor impuestos por los sentidos o la propia morfología humana. De este modo comenzó explorando las posibilidades de superar el dolor a través de la concentración, tal como lo hacen los fakires y otras culturas tribales, para después utilizar la tecnología creando, por ejemplo, un tercer brazo con el que explorar nuevas dimensiones corporales.

Águeda Simó es una artista del País Vasco que experimenta con los sistemas de realidad virtual, utilizando para ello la estereoscopia. Su instalación de Realidad Virtual, **Microworlds, Sirens and Argonauts**, utiliza un sistema de proyección estereoscópica en una pantalla y gafas polarizadas o gafas de cristal líquido. Para interactuar con los gráficos y el sonido, el usuario utiliza un sensor magnético que le permite controlar sus movimientos dentro de los entornos.

Microworlds, Sirens and Argonauts (Micromundos, Sirenas y Argonautas) es un viaje fantástico a través de micromundos que se transforman y evolucionan, visual y musicalmente, con la interacción del usuario. Como en el famoso viaje

de Jasón y los Argonautas, los usuarios navegan explorando y descubriendo nuevos mundos habitados por seres cuyo aspecto y lenguaje sólo es posible, y sólo existe, dentro de un ordenador.

En este viaje, el usuario es guiado por las Sirenas, que le facilitan la navegación atrayéndole con sus voces (sonido espacializado) y otros “encantos”. Las Sirenas conforman un complejo sistema que intenta resolver los problemas de navegación y orientación de los usuarios en los sistemas de realidad virtual (Simó, A., “MSA’ attractors: Navigational Aids for Virtual Environments”. SIGGRAPH’99, Conference Abstracts & Applications).

Los micromundos y sus habitantes están inspirados en el mundo submarino y en conceptos matemáticos como los atractores y la geometría fractal. Ambos conceptos se utilizan visual, auditiva y técnicamente en la generación de los entornos. Este proyecto explora las nuevas formas de narrativa interactiva, y la relación/comunicación entre el ser humano y los entornos virtuales generados por un ordenador. Es obvio que en un futuro cada vez más próximo el ser humano desarrollará gran parte de sus actividades cotidianas, e incluso su interacción con otros seres, dentro de estos entornos.

El de la **Inmersión** es como hemos dicho un campo diferente, este tipo de trabajos van encaminado a la construcción de ambientes en los que el espectador interactúa con las imágenes y los sonidos que se le ofrecen sólo con moverse por dicho espacio y sin necesidad de ningún aparato intermedio. Esta interactividad muchas veces está basada en la captación a través de la tecnología denominada **visión artificial**, que traduce los parámetros de la imagen pixelada en coordenadas de las posiciones y movimientos del espectador. De esta manera nosotros podemos establecer una serie de caminos o estrategias audiovisuales para cada tipo de movimiento o posición en el espacio. Estos trabajos se basan en la captación de los movimientos y gestos de un sujeto en el espacio referenciado tecnológicamente -interface- con ayuda de la visión artificial, implementándose más tarde a un nivel de articulación icónica y sonora en el que se establezca un diálogo basado en una mutua interpretación de estímulos, movimientos e intenciones.

Se denomina visión artificial a la capacitación tecnológica de ciertos programas de ordenador para poder analizar la imagen captada por diferentes medios exploradores, como la cámara de vídeo, sensores de infrarrojos o diferentes tipos de escaners, de tal manera que la máquina sea capaz de acercarse a la comprensión de la realidad física. No se trata de reproducir mecánicamente la realidad óptica, sino de intentar “entender” la realidad a través de la imagen que se genera, es decir, establecer una mecánica más cercana a la visión humana. Para ello los investigadores se propusieron enseñar a ver a las máquinas, basándose en los estudios que sobre la percepción existían en cada momento.

Un primer paso hacia la comprensión racional de la percepción visual se dio a principio de este siglo con la aparición de la escuela de la psicología de la forma, la **Gelstat**, a partir de los trabajos de Wertheimer. La Gelstat estableció que los criterios de tipo general tales como similitud, homogeneidad, cercanía, etc.,

eran suficientes para tratar de explicar las propiedades de los mecanismos psicofísicos de la visión humana. Pero esta aproximación suponía criterios demasiado globales que no podían dar respuesta a los nuevos interrogantes surgidos en el estudio del proceso de percepción visual. El sistema de visión humano, como otras partes de la anatomía, es fruto de la evolución y de los retos a que en ella se ha visto sometido el ser humano. Como consecuencia de esto, el sistema de visión humano responde a unos patrones mejor que otros y además puede autoengañarse al aplicar pautas de interpretación en situaciones determinadas por la existencia de ilusiones visuales, ambigüedades e inconsistencias.

En el campo de la inmersión, al contrario de lo que se nos quiere vender con los Juegos Interactivos y las representaciones de la iconografía electrónica actual, donde con la ayuda de las máquinas volamos y nos liberamos virtualmente, las propuestas de los artistas van encaminadas a que el espectador sea consciente de su dimensión real, sin engaños pero pudiendo utilizar la tecnología como una extensión de sus sentidos.

En este sentido las experiencias que los artistas Bill Viola o Bruce Nauman han realizado en sus instalaciones son fundamentales. El espacio acotado de una habitación como medida del cuerpo humano ha sido un tema constante sobre todo a lo largo de este siglo. Por dar algún ejemplo, citaré dos que a mí personalmente me gustan mucho, se trata de *Modelo de habitación que ha dejado fuera mi alma*, de Bruce Nauman y *Habitación para San Juan de la Cruz* (1983), de Bill Viola.

En la obra de Bruce Nauman el espacio adquiere significados de encrucijada, de trinchera que no sirve para defenderse de nada; mientras que en la obra de Bill Viola el espacio de la habitación se convierte en espacio sagrado, donde la calma del espíritu llega a dominar la inestabilidad de la realidad externa. (La imagen de la montaña de la proyección exterior tiembla mientras la imagen del pequeño monitor interior permanece estable).

Uno de los artistas más significativos de un tipo de arte relacionado con el concepto de Inmersión es el australiano Jeffrey Shaw, que trabaja en la actualidad en el ZKM (Centro de Arte y Tecnología en Karlsruhe, Alemania). Los trabajos de Jeffrey Shaw se basan en la propia creación del Interface tecnológico, es decir, en diseñar un mediador tecnológico para cada proyecto. De esta manera en 1990 realiza "The Legible City", donde la Interface es una bicicleta estática que interactúa con la visión, en la pantalla, de una ciudad en la que los edificios son sustituidos por textos tridimensionales; según cómo pedaleemos y según cómo dirijamos el manillar podemos movernos por una reconstrucción "textual" de Manhattan o Amsterdam. En otro proyecto de 1991 titulado "The Virtual Museum" propone un recorrido virtual por un museo, utilizando la butaca como interface entre el espectador y la pantalla. Pero es quizás su proyecto "The Golden Calf" (1995) el más emblemático; se trata de una instalación en la que una pantalla plana de LCD hace de ventana interface, esta pantalla, que se encuentra colocada encima de una peana, se puede coger y ser movida en todos los sentidos. En ella aparece representada una vaca dorada virtualmente

situada encima del pedestal sobre el que hemos visto la pantalla, cuando el espectador coge la pantalla el ángulo y el punto de vista de la vaca también varían, teniendo la impresión de estar viendo la vaca dorada realmente encima del pedestal y por detrás de la pantalla.

Para apuntar un nuevo camino en el trabajo del arte inmersivo, citaré el caso de **Christa Sommerer** y **Laurent Mignonneau**. Christa es de Austria, y siendo su primera formación la de Botánica va poco a poco entrando en el mundo del arte a través del asesoramiento de **Peter Weibel** y de las teorías sobre una “ciencia intermedia” o un “arte intermedio” de **Louis Bec**. Laurent, por otro lado procede del mundo de la electrónica, del vídeo, de la música y de la performance electrónica. El primer trabajo que realizaron juntos en el Institut fur Neue Medien de Frankfurt, se llamó “Interactive Plant Growing”; en él Christa podía ver cómo sus teorías botánico-artísticas cobraban vida a través de la programación y los interfaces electrónicos diseñados por Laurent. Entre 1997 y 1999 estos dos artistas diseñan en el ICC (International Communication Museum en Tokio) una instalación interactiva de realidad virtual llamada “Life SpeciesII”, donde tanto los visitantes remotos conectados a Internet, como los visitantes que se encuentran físicamente en la instalación del Museo, evolucionan a través de formas e imágenes que el ordenador va generando. Estas imágenes que “viven” en el entorno virtual, son manipuladas por todos aquellos que estén conectados a través de Internet, los mensajes enviados por ellos actúan imitando los códigos genéticos que se encuentran en la naturaleza; así en Life Spaces II unas “criaturas virtuales” pueden moverse muy rápido mientras otras por la complejidad del texto enviado, lo hacen de manera muy lenta. Una versión de esta instalación se halla a disposición de los visitantes en el Museo de la Ciencia de Donostia **Kutxa Espacio de la Ciencia**.

Estas experiencias entran en la disciplina de la llamada vida artificial, que como apunta Louis Bec fue oficialmente fundada durante un workshop organizado por el Centro de Estudios no Lineales de Santa Fe, en 1987. Esta disciplina se desarrolla a partir de las teorías biológicas modernas y de las tecnociencias apoyándose también en las aportaciones prospectivas que provienen de las artes, de la ética, de la estética y de la epistemología. Estos campos aportan desde otros niveles un punto de vista que no se puede probar científicamente, pero que resulta pertinente para realizar simulaciones de la realidad. Hasta este momento en la ciencia sólo podía ser sometido a una simulación aquello que ya estaba probado con datos, a partir de esta disciplina ya no es este un prerrequisito, la simulación puede entenderse como una hipótesis anterior a los datos.

En un contexto de interacción inmersiva y en el País Vasco, un equipo de investigación de la **UPV/EHU**, dirigido por mí, e integrado por Juan Crego, Lourdes Cilleruelo, Jesús María Mateos y Augusto Zubiaga, investiga las posibilidades de un entorno de inmersión tecnológica utilizando algunos de los parámetros anteriormente citados. El proyecto, titulado **Inmersión en un ecosistema tecnológico**, y cuya primera fase se ha presentado en el 2000 primero en Bilbao Arte y después en la Sala de cultura San Nicolás(BBV), trata de crear un lugar mediatizado por la visión artificial.

El proyecto va encaminado a la construcción de un espacio en el que el espectador interactúa con las imágenes y los sonidos que se le ofrecen sólo con moverse por dicho espacio, sin necesidad de ningún aparato intermedio. Esta interactividad está basada en la captación a través de la tecnología de visión artificial, que traduce los parámetros de la imagen pixelada en coordenadas de las posiciones y movimientos del espectador. De esta manera nosotros podemos establecer una serie de caminos o estrategias audiovisuales para cada tipo de movimiento o posición en el espacio.

Basándonos en la captación de los movimientos y gestos de un sujeto en el espacio referenciado tecnológicamente -interface-, pretendemos implementar un nivel de articulación icónica y sonora en el que se establezca un diálogo basado en una mutua interpretación de estímulos, movimientos e intenciones.

El proyecto adquiere en su transcurrir a lo largo del año 1988 un carácter teórico que trasciende el primer objetivo de interactividad pragmática entre el espectador y los medios tecnológicos. El espacio que nos proponemos “mediatizar” se convierte así en una metáfora del pensamiento filosófico, concretamente de la idea de Leibniz acerca de que cada sustancia aislada (cada “monada”) refleja el “universo” no porque éste le afecte sino porque su estructura sustancial tiende a ello; es en definitiva una teoría fractal de la sustancia, en la que el espacio se dibuja como algo limitado, sin comunicación con el exterior, pero reproduciendo/reflejando ese mundo externo, ya que mantiene con él la analogía de su propia constitución.

Especulando podríamos pensar que si los números y las matemáticas, siendo abstracciones mentales, funcionan tan bien como modelos de las leyes naturales, ¿por qué no puede ocurrir lo mismo con el arte?. La experimentación artística, a pesar de partir de subjetividades, se ordena sobre la base de procesos mentales comunes, con una estructura reconocible y formando parte a su vez de un contexto más amplio. Estas reflexiones nos orientan hacia dos tipos de experiencias comunicativas, primero el reconocimiento intersubjetivo entre el visitante y la máquina, y segundo la acción estratégica propuesta por los autores del proyecto.

Mientras en los ambientes del arte institucional se debatía sobre la existencia o no del Net Art, algunos artistas estaban trabajando en las tecnologías de transformación en tiempo real cuyo desarrollo procedía de la experimentación musical. El IRCAM de París desarrolló el software MAX con el que cada uno de los parámetros del sonido podía ser transformado en directo como una variable, este programa concebido por Miller Puckette, ha tenido un desarrollo de libre distribución en el PD (Pure Data).

Enrike Urtado (País Vasco) y **Thor Magnusson** (Islandia). Producen, utilizando parámetros de software libre, varios tipos de trabajo tanto en lo que concierne a prototipos o de aplicaciones en nuevos modelos de interactividad musical, sus creaciones ofrecen al usuario un entorno visual con el que interactuar para crear música.

Relacionados como los autores anteriores a la creación sonora desde la composición musical citaremos por un lado a **Xavier Erkizia** comprometido con el colectivo ERTZ de Bera del Bidasoa y Arteku, ERTZ arte gunea, es un grupo de creadores que tienen como objetivo trabajar diferentes aspectos del arte contemporáneo y en especial las propuestas de carácter de música experimental, ha organizado una gran variedad de eventos, tomando como eje el festival anual ERTZ. Además de estos eventos, ERTZ ha creado y publicado otros trabajos como libros, catálogos o cds.

Sin abandonar este entorno sonoro tenemos que nombrar al colectivo KLEM de música electroacústica que agrupa una serie de compositores, intérpretes y artistas visuales, entre los miembros más activos se encuentran la compositora **Maria Eugenia Luc** y el intérprete **Iñigo Ibaibarriaga** y el director de orquesta **Andrea Cazzaniga**.

En este capítulo dedicado a la transformación de información en tiempo real tenemos que mencionar la cultura DJ y cultura VJ. Disk Jockey y Video Jockey, son términos que provienen de la cultura popular y que desde los años ochenta está irrumpiendo en la escena artística. No hemos de olvidar que el mismo **Nam June Paick**, pionero del video arte, con sus acumulaciones y repeticiones videográficas es considerado como uno de los pioneros del video jockey. En la exposición de Cultura VJ organizada por el colectivo ZEMOS98 en Sevilla, Paick se presentaba como el primer referente. En noviembre de 2007 el artista polifacético **Peter Greenaway** presentó en Bilbao su performance VJ: *Tulse Luper, a life in suitcases*, en el cual Greenaway activaba en directo, desde una pantalla táctil, una serie de imágenes en bucle (loops de video) que se proyectaban en múltiples pantallas instaladas en el lugar de la difusión. Este autor considera que el cine convencional, que narra historias, está muerto y pertenece al pasado, porque lo que interesa a las nuevas generaciones es otro tipo de comunicación audiovisual, que les llega vía internet o a través del móvil. Este cineasta británico, cree que el futuro del audiovisual como lenguaje está en las pantallas de los móviles y en Internet, es a través de portales de Second Life, donde en este momento se están dando las historias que identifican a los jóvenes.

Para acabar, tal y como hemos mencionado anteriormente en 2006 nace el evento **DISONANCIAS**, un apoyo institucional que busca diversificar los procesos de innovación y fomentar la creatividad aplicada, introduciendo a artistas en equipos de investigación y unidades de I+D+i, con la intención de que se produzcan desviaciones y disonancias en los procesos lógicos de pensamiento y actuación, que puedan conducir a la definición de prototipos para conceptos, productos o servicios excepcionales y diferenciales para las empresas y centros tecnológicos. En estas primeras ediciones tenemos a **David Cuartiellas**, creador del Hardware libre llamado ARDUINO, diseñado para facilitar una comunicación libre y eficaz entre el ordenador y los interfaces externos como los sensores. A **Itxaso Díaz**, ligada al proyecto AMASTE que tratan de fomentar empresarialmente la cultura popular contemporánea y al ya mencionado **Mariano Maturana** que ha comenzado un proyecto de portal conectivo en colaboración con la red de cooperativas de Arrasate.

5. NUEVAS TECNOLOGÍAS, VIEJAS MITOLOGÍAS

La novela de política ficción escrita por George Orwell, 1984 (Nineteen Eighty-Four), escrita el año 1948 transmitía una utopía negativa sobre la utilización social de las nuevas tecnologías. En esa novela la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal y los medios de comunicación cumplen una función de omnipresencia y vigilancia, son el Gran Hermano. En 2007 Gran Hermano suena a programa rosa de televisión pero la realidad mediática, tal y como fue descrita por Orwell, ha invadido nuestros hogares, un ejército de security cams, Web cams o life cams, conectados a las redes telemáticas velan por nosotros.

La mirada se ha vuelto inconformista y desea ver más, más a través del Cine, más a través de la Tele, más a través de Internet, la mirada "voyeurista" es el máximo exponente de nuestro actual Deseo insatisfecho. El mundo simbólico que antes generaba el arte ahora lo generan los medios de comunicación de masas y la publicidad. En este contexto los museos, herederos de un gusto burgués elitista, parecen no tener otra opción que el acercarse al espectáculo mediático cercano a los parques temáticos. Detrás de esa tramoya el arte busca directamente en el espectáculo una salida digna a la experimentación. Al igual que en el comienzo del siglo XX, en este comienzo de siglo XXI cada vez son más frecuentes los mestizajes entre artistas visuales, artistas sonoros, teatrales o coreógrafos para investigar en un imaginario más cercano al entorno espacio-temporal al que pertenecemos y la cultura VJ es un ejemplo de ello.

El arte, tal y como ha sucedido durante el transcurso de la historia ha estado directamente relacionado con su contexto socioeconómico, en nuestros días la practica artística tampoco es ajena a la velocidad impuesta por el desarrollo tecnocentrista. Cada nueva tecnología establece un nuevo reparto del poder mediático, que a su vez exige nuevas direcciones y nuevas búsquedas tecnológicas para arrastrar con ellas todo un universo establecido sobre la política mediática. Las empresas tecnológicas apuestan fuerte, cada nuevo evento-invento supone un avance económico importante, son sus llamados "valores tecnológicos" que al igual que sucede en otros sectores muchas veces no son mas que tapaderas para la especulación económica.

Con el arte cibernético al igual que antes ha sucedido con otros modos de representación, se abren nuevas maneras de plantearse las preguntas existenciales. En una época en la que la ciencia empieza a poner límites espaciales y temporales al universo y a su expansión, el cuerpo físico con todas sus limitaciones parece difuminarse en una convulsión en la que su identidad se confunde con su representación. Muchos artistas trabajan actualmente con la nueva dimensión que la tecnología puede aportar al concepto de identidad, extendiendo los límites impuestos por la naturaleza. Esta idea lejos de ser una realidad se ha convertido en una Imagen simbólica compartida por la cultura o moda Cyborg.

Pienso, se debería abrir un debate pedagógico en el seno de la comunidad artística, sin complejos históricos y sin pretensiones tecnocéntricas. En arte,

pensar en un lugar para experimentar es pensar en un lugar para crecer personalmente, es repensar la creación y la propia pedagogía, en el sentido oteiziano, como un laboratorio para la cognición. Los medios de comunicación actuales suponen la mayor fuente iconográfica de nuestros días, son las nuevas catedrales, los nuevos museos; pero el cuerpo del autor, el del creador, el del estudiante y el del profesor son igual de físicos que el del artista que pintó los bisontes de Altamira, Lascaux, Santimamiñe o Ekain. Al igual que ellos recurrimos al pensamiento y a la expresión simbólica a la hora de proyectar y sublimar nuestros gozos y nuestros temores.

BIBLIOGRAFÍA

- BADIOLA, Txomin, en Propósito Experimental Catálogo de Jorge Oteiza. Fundación Caja de Pensiones. Madrid.1988.
- BAIGORRI, Laura y CILLERUELO, Lourdes. Net Art, Practicas artísticas en la red. Ed. Brumaria. Barcelona. 2006.
- BONET, Eugeni. DOLLS, Joaquim. MERCADER, Antoni y MUNTADAS, Antoni. En Torno al vídeo. Gustavo Gili. Barcelona. 1980.
- BONET, Eugeni. Desmontaje. Arteleku, Donostia 1993.
- CILLERUELO, Lourdes. Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico tecnológico. Ed. UPV/EHU. 2001.
- DELEUZE, La imagen Movimiento. Paidos. Barcelona.1984.
- GONZALEZ, Ander. El vídeo en el País Vasco (1972-1992). Ed. UPV/EHU. Bilbao.1995.
- MITRI, Jean. Estética y Psicología del cine. Ed. Siglo XXI. Tomo1. Madrid 1978. Pg. 393)
- POPPER, Frank. Art of the Electronic Age.Thames and Hudson Ltd. 1993.
- QUÉAU, Philippe. METAXU, Théorie de l'art intermédiaire.Ed. Champ Vallon-INA. París 1989.
- REKALDE, Josu. Bideo Artea Euskal Herrian. Ed. Kriselu. Donostia 1988.
- REKALDE, Josu. Vídeo, un soporte temporal para el arte. Ed. UPV/EHU. Bilbao 1995.
- REKALDE, Josu. CILLERUELO, Lourdes. RAMOS, Agustín. LAUZIRIKA, Arantza. AGUINAGA, Josu y BILLERABEITIA, Iñaki. Lo Tecnológico en el Arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg. Editorial Virus. Barcelona. 1997.
- RUSOLO, Luigi, El arte de los ruidos, Ed.Centro de Creación Experimental, Fac.BBAA. Cuenca.
- VICARIO, BEGOÑA , MATEOS URBINA, Jesús maría. Sistiaga, el trazo vibrante. Ed. C.Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid. Col.Animadrid, nº3. 2007.
- VILLOTA TOYOS, Gabriel. Videoacción: el cuerpo y sus fronteras. Ivam, 1977.
- VVAA. Primeros Encuentros de Vídeo de Pamplona. Actas de los primeros Encuentros de Vídeo de Pamplona editado por la Institución Príncipe de Viana. Navarra. 1996.
- VVAA. DESACUERDOS 1 y 2, catálogo-libro de la exposición y los debates organizados en el MACBA en colaboración con ARTELEKU.
- WEIBEL, Peter. Conocimiento y Visión. En el Catálogo Cibervisión 99.

Catálogos videográficos consultados

Encuentros de Pamplona. 1972.

Festival de Vídeo de Donosia. 1982-1983-1984.

Festival de Vídeo de Tolosa. 1986-1987-1988-1989-1990.

Exposición Audiovisual de la Fac. de Bellas Artes de la UPV/EHU. 1987-2007

Festival de Vídeo de Navarra. 1993-2001.

HAMACA. <http://www.hamacaonline.net>