

Prácticas artísticas en vídeo. Formas de exhibición actuales: ¿Museo o Internet?

Francisco José Gómez Díaz - Universidad Complutense de Madrid

frango04@ucm.es

Resumen: Las prácticas artísticas en vídeo, desde su aparición, se han encontrado, en ocasiones, con problemas a la hora de ser mostradas, tanto por el soporte, como por el contenido. El museo sigue funcionando como canal institucionalizado de exhibición, pero, por otra parte, la red, en la actualidad, se ha convertido en un medio expositivo válido para los artistas y más que aceptado para los consumidores de vídeos.

Palabras clave: Videoarte, prácticas artísticas en vídeo, audiovisual, espacio expositivo, museo, red, Internet.

1. Introducción

La necesidad expositiva, parece que no es nueva y ya en los años 20-30, el movimiento Bauhaus pretendía llevar el arte a la calle, sacarlo del museo. Siguiendo esta línea de pensamiento, en los 60, el grupo Fluxus quería romper con los códigos establecidos y desvincularse de las formas convencionales de exhibición. Durante estos años, se produce un tránsito de la fotografía al vídeo y ambos soportes se mantienen en la actualidad, no se sustituyen, hay coexistencia, pero el vídeo asumió el ritmo tecnológico de los tiempos. La introducción del vídeo como práctica artística data de la segunda mitad de los 60, formando parte de los nuevos medios. El vídeo representaba la incorporación de la tecnología más avanzada. Las primeras apariciones de monitores junto con vídeo correspondieron al grupo Fluxus, que defendía la

eliminación de la obra de arte como mera mercancía, negando al objeto artístico tradicional mediante la conversión en prácticas artísticas a través de cosas, aparentemente, banales pero con una gran carga expresiva. Nam June Paik o Wolf Vostell formaron parte activa de Fluxus y dentro de las prácticas artísticas en vídeo cabe destacar sus aspectos formales: la primera tomando el vídeo como experimentación electrónica, como fue el caso de Paik y, la segunda, utilizando el vídeo como documento de un acontecimiento artístico efímero como, por ejemplo, la grabación de happenings por Vostell.

2. Estado de la cuestión

A mediados del siglo XVII, el término salón definía el espacio expositivo y se institucionalizó como tal y, la denominada “Academia,” se reservaba el derecho de admisión de las obras, lo que provocó, ya desde sus comienzos, un enfrentamiento entre determinados movimientos y artistas contra las instituciones artísticas al no verse reconocidos o reconocerse dentro de este tipo de circuitos expositivos institucionalizados y dicha fricción parece que se extiende hasta la actualidad.

La tecnología, a lo largo de su evolución y sus diversos aportes a la creación audiovisual, ha proporcionado nuevas posibilidades formales y expresivas que se extienden también al ámbito de difusión y exhibición de la obra. Además de los propios museos y galerías de arte, la televisión e Internet son medios a través de los cuales los artistas pueden ofrecer sus obras y los espectadores/usuarios/consumidores las reciben/disfrutan. De esta forma, tanto artistas como usuarios pueden evitar los circuitos expositivos tradicionales y esto, a su vez, ha provocado que se generen nuevas formas de experiencia artística.

Estos canales permiten al artista llegar a un número infinito o indeterminado de usuarios o consumidores de arte y desarrollar otras formas de consumo fuera de las instituciones, como podría ser el consumo individual en el hogar, dentro de la propia intimidad del consumidor de este tipo de arte en soporte de vídeo.

Estas prácticas provocan una percepción artística diferente que puede llegar a crear otro tipo de sensaciones; hay obras que permiten una mayor interactividad y formar, de alguna manera, parte de ella (cambiar el final, la trama, participar en la obra añadiendo o quitando elementos u obtener información extra así como la posibilidad de visionar obras relacionadas) se plantea entonces la pregunta si existe una necesidad real de consumo in situ y de exhibir la obra en instituciones tradicionales, normalmente de la mano de instituciones artísticas respaldadas por otras de índole económica, social y/o política.

3. Antecedentes. Artistas VS Museos.

El denominado videoarte de los 80 pretendía lo mismo y aunque se institucionalizó, en la actualidad, forma parte de cualquier archivo que se precie de un museo de arte contemporáneo. Siguiendo la línea del tiempo, surge el net-art en los 90 y lleva el concepto de desvinculación al máximo exponente, al convertir la red en su hábitat de desarrollo y exhibición. Por lo que las prácticas artísticas en vídeo, durante estas décadas y hasta los 90, ya se trate de video-esculturas, happenings, body-art, etc, se grababan en vídeo para proteger la permeabilidad de los mismos y salvar las obras de la destrucción y, a pesar de conseguir una calidad deficiente, lo que interesaba era la forma, a diferencia de las prácticas en vídeo actuales en la que puede primar la forma y la tecnología o una u otra, de forma independiente, como puede ocurrir en la infografía.

4. Evolución de la tecnología en vídeo. Actualidad

El vídeo incorpora tecnología que posibilita a los artistas, usuarios de este soporte, evolucionar y abrir nuevas puertas a la experimentación llegando al punto en el que los límites, entre la tecnología y la experimentación, son cada vez más infinitos. Ahora con un portátil se pueden conseguir resultados inimaginables por una productora hace tan sólo 10 años. La incorporación de la infografía abre puertas a nuevos conceptos y lenguajes, siendo aún

experimental y cambiante, de una forma constante y frenética se enfrenta a la misma situación a la que se enfrentó en su tiempo el cine, la fotografía y el vídeo, a diferencia de que el vídeo consiguió institucionalizarse como práctica artística en menos de dos décadas y la infografía lo está haciendo en apenas una.

“Las tecnologías surgidas desde mediados de los 90 han recuperado el espíritu de mediados de los 60 (o de principios de los setenta en España), que reavivan algunas de las ideas de los conceptual, pero trasladadas a otro contexto. Vuelve a haber un interés por la información, por la divulgación de la información. Muchas obras que abordan aspectos relacionados con la colectividad, las redes sociales...” Mercader (2010).

En la actualidad, el mundo de la creación en vídeo es imposible de delimitar y en él conviven prácticas rudimentarias con tecnología punta y experimentación tecnológica, por lo que convive el concepto de lo real con lo irreal y se produce una ruptura del espacio y del tiempo. La imagen digital ha cambiado en apenas tres décadas y es una de las aportaciones más importantes de la iconografía actual. Lo digital implica nuevas posibilidades y experimentación, ahorro de costes de producción, un acceso más universal a la tecnología y la posibilidad de la infinita repetición (se elimina el miedo al coste de producción de la experimentación dado su gratuidad). Se podría llegar a hablar de cultura digital ya que forma parte de la cultura contemporánea, lo digital es algo cotidiano, ya no podemos hablar de nuevas tecnologías sino de tecnologías sin más, lo digital se ha implantado de forma asombrosa sustituyendo en gran medida a la tecnología analógica, que aún convive y se utiliza en ciertas prácticas, pero es utilizada con un interés expresivo, con tono decadente, *revival* o *vintage*.

Los avances tecnológicos provocan la evolución de los sistemas de representación visual y se produce la tecnologización de la imagen. La

tecnología no sólo crea dispositivos de producción sino que también se convierte en creadora de modelos sociales y artísticos. Se podría llegar a decir que el ordenador, en la actualidad, funciona como un apéndice ejecutor de las órdenes del artista, pero se llega a crear una simbiosis, en la que las nuevas necesidades creativas del artista se cubren con la tecnología y las nuevas posibilidades que proporciona la tecnología hacen que el artista genere nuevas imágenes y códigos.

Las tecnologías de la información y la convergencia de los medios hacia lo digital, han tenido un impacto considerable en la producción artística en vídeo, pero también en la difusión y el consumo, así como la creación de nuevas formas de expresión en vídeo como códigos. Todo esto, propiciado por las tecnologías de la información y condicionadas por las nuevas formas de exhibición generadas en la red.

Se podría llegar a decir que las nuevas formas de producción digital quizás no corresponden a una evolución natural de la producción de imágenes y sonidos, sino que hay un salto cuantitativo y cualitativo, lo que ha producido un cambio de lenguaje visual vertiginoso que no se puede comparar a otros movimientos artísticos que surgen de la evolución o de la ruptura, pero que transformaron el concepto, no las prácticas en sí ni los materiales. Las tecnologías aplicadas a lo audiovisual evolucionan de forma frenética y es casi imposible mantenerse a la última ya que requiere de un constante reciclaje y experimentación.

5. Vídeo VS TV

“Con la televisión el videoarte mantiene una compleja relación de amor-odio. Por una parte comparte su misma base tecnológica y gran parte de sus herramientas; por otro, rechaza su papel mediatizador y alienador como medio hegemónico de comunicación de masas, su papel político como factoría de conciencias al servicio de los poderes sociales, su iconografía, su lenguaje...” Irarzo (2011)

Vostell se posicionó como enemigo directo de la televisión y en sus obras la critica de forma voraz, y son muchos los artistas que utilizan el vídeo en sus prácticas que la rechazan, tanto como denuncia por sus contenidos, como por el lenguaje y posibles efectos negativos que produce este medio como, por ejemplo, los artistas españoles Antoni Muntadas o Francesc Torres, entre otros.

Haciendo un breve repaso de la relación del vídeo y la televisión, en los años 80, se produjeron movimientos en Estados Unidos y más tarde en Europa de artistas que pretendían hacer su propia revolución desde dentro, con su consecuente acercamiento de estos artistas al medio televisivo. En España, RTVE produjo la serie “El Arte del Vídeo” en 1990, década en la que la relación artista-medio se disolvió por varias razones de las que cabe destacar la aparición de una gran cantidad de canales de televisión, que produce una gran competencia para conseguir audiencia y una lucha para aportar valor comunicativo a los anunciantes, ya que la publicidad era el principal sustento económico de las cadenas y, a esta razón, se une al desencanto de los artistas y a la aparición de nuevas tecnologías que provocan un cambio, tanto de paradigma estético como en la forma de exhibición de la obra.

En la actualidad, se producen algunas excepciones en la relación entre el vídeo y la televisión y se incluyen este tipo de prácticas artísticas en canales especializados como el canal francés Arte o, como en el caso español, en el programa Metrópolis (el programa de cultura contemporánea de La2 de TVE, con casi 30 años de trayectoria).

Como conclusión de por qué la televisión no ha servido de plataforma para este tipo de prácticas en vídeo, además de las anteriores, que hemos comentado, se podrían apuntar varias razones para que no se produzca este hecho pero vamos a destacar especialmente dos: por el tipo de contenido y por el destinatario. La TV no apuesta por el riesgo en su programación, las prácticas artísticas en vídeo llevan implícitas el riesgo, ya que rompen con el lenguaje audiovisual institucionalizado por el cine y la TV, apuestan por la

experimentación como forma expresión y la ruptura de los códigos visuales y no se someten a fórmulas mágicas de éxito.

6. El museo como archivo-canal de exhibición del vídeo

Si el vídeo ha evolucionado en sus prácticas y formas de exhibición, cabe reflexionar e intentar definir qué es el museo en la actualidad, cómo podría definirse y cuál es el papel que desempeña en sí mismo y su actual relación con el vídeo.

“El museo se entiende en la actualidad como un fomento de marketing. (...) Se pretende transmitir la idea de construir un lugar de todos los tiempos, en donde se entrecrucen planteamientos del museo junto a nuevos espacios que interpelan al mundo de las nuevas tecnologías multimedia, pero también se concibe una idea de autorreferencialidad de los museos” Gómez (2003)

Desde un punto de vista más orientado al vídeo y en su vertiente comercial, Arantxa Lauzirika explica que:

“Cuando se comienza a trabajar con el vídeo de una forma experimental, sin una intencionalidad comercial, a medida que los que trabajan en este contexto empiezan a tomar relevancia en el panorama artístico y se le da importancia a su producción, el entramado del arte absorbe estos trabajos y tiene la necesidad de cosificarlos y objetualizarlos para ponerlos en el mercado”. Lauzirika (2010)

En las prácticas artísticas en vídeo, con frecuencia y, desde su aparición, suele haber una desvinculación de las instituciones aunque también es cierto, que los

artistas más reconocidos terminan, en muchos de los casos, por vincularse a instituciones artísticas en las que encuentran refugio, solvencia económica y reconocimiento, además de la posibilidad de exponer sus obras de una forma más sofisticada y espectacular. La incorporación de prácticas artísticas en vídeo a los museos y galerías de arte sirvieron de canal y forma de exhibición de estas prácticas artísticas y proporcionaron, en cierto modo, reconocimiento al vídeo como valor artístico, además, es evidente que su exhibición en museos y galerías contribuyó a su supervivencia (en la actualidad, ciertas instituciones incluso se podría considerar que funcionan como archivo), a pesar de la reacción de muchos artistas que lo veían como contradictorio ya que en muchos de los casos el vídeo era una reacción contra la institucionalización del arte.

La incorporación del vídeo a estos circuitos de exhibición, si lo comparamos con la fotografía se produjo relativamente pronto, en apenas décadas, pero es aún más vertiginosa sus otras vertientes como el net-art y la infografía que lo han hecho en apenas una.

7. Museos VS Red

Maite Ninou es bastante contundente en su postura sobre los museos y su visión de futuro sobre ellos:

“Internet ha permitido que grupos de música lleguen a ser conocidos masivamente, sin discográfica ni marketing detrás, y que vivan de su música. Ahora son unas decenas los artistas que se dan a conocer y no son sólo cuatro nombres famosos y millonarios. Supongo que esta situación se trasladará al mundo del vídeo y hará que las galerías tengan aún menos sentido” Ninou (2010).

Isidro Moreno, muestra otro punto de vista y responde a la pregunta: ¿Qué plataforma es la idónea para las prácticas en vídeo?:

“Lo primero que hay que subrayar es que la difusión de la videocreación debe ser transmedia, es decir sumar, en lugar de restar y jugar a los opuestos. Dicho esto, hay que pensar en el tipo de creación. Una videocreación que persiga la mayor inmersión, la multipantalla, la imbricación con otros elementos... debe utilizar un espacio real: el museo, la calle, una estación... Para el resto, Internet es su lugar natural y las pantallas fijas del hogar, las tabletas, los smartphones... los terminales de acceso. Este tipo de producciones también es interesante que estén en los archivos digitales del museo y puedan exponerse en él mismo o acceder a ellas, si es que el autor no permite su difusión masiva y gratuita”. Moreno (2012).

Ana Sedeño Valderós apunta que “En adelante, las nuevas fórmulas de la creación videoartística se desarrollarán en torno a algunas ideas, procesos o fórmulas” Sedeño (2011) y destaca algunas de las ideas propulsadas por el colectivo sevillano Zemos 98 como que la investigación sobre políticas culturales para dar lugar a nuevas formas de participación ciudadana y emprendizaje cultural que darán nuevas dimensiones a las galerías, los museos, las instituciones culturales, etc. La experimentación en nuevos lenguajes y narrativas audiovisuales y digitales, desde la experiencia sonora a la cultura VJ y los *narrative media*, el cine interactivo y fragmentario, la cibercultura, los *media* y el desarrollo de la cultura libre, donde conceptos como apropiación de imágenes, archivo y remezcla serán centrales como fuente para nuevos contenidos y lenguajes.

Eva Lootz, artista veterana que incluye entre sus prácticas artísticas el vídeo comenta:

“Creo que tanto la red como el museo cumplen cada uno su papel, el museo porque tiene los medios y los espacios para hacer una presentación óptima de los videos en cuestión, multiproyecciones, proyecciones en el techo, en el suelo etc, puede adecuar la obra al espacio. En una palabra, hacer que el/los video/s se conviertan en una experiencia sensorial completa e impactante. Un video de Bill Viola no es para verlo en Youtube...” Lootz (2012).

Por su parte, Cristina Cámara, del Museo Reina Sofía, apunta que “El vídeo ha pasado de ser un medio “marginal” que se mostraba únicamente en los auditorios o en salas de exposición temporales a estar integrado y normalizado en el recorrido de las colecciones permanentes y en los programas culturales de los museos”. Cuando se le pregunta sobre el museo como archivo, Cámara, especifica que el uso del término archivo “conlleva una reflexión sobre su acepción” y concreta:

“Las mismas colecciones pueden considerarse archivos así como los contenidos de las bibliotecas y centros de documentación de los museos, con sus materiales audiovisuales. Creo que con la normalización del medio en los museos, el vídeo deja de tener importancia como medio para tenerla por su carga artística. Por lo tanto, el vídeo está presente como cualquier obra en otros formatos”. Cámara (2012)

Eli Lloveras, de la plataforma de distribución española HAMACA, habla de la función de HAMACA respecto al vídeo y de los diferentes canales expositivos actuales:

“No creo que hayan unas formas expositivas correctas y otras que no lo sean siempre y cuando se respete el trabajo en sí. Actualmente el vídeo posee múltiples ventanas para ser mostrado y consumido y cada una de ellas ofrece diferentes experiencias al espectador y cumple a su vez con distintos objetivos” (...) “Una de las metas que hemos perseguido con HAMACA ha sido precisamente abrir el vídeo

a nuevos públicos más allá de la institución y del mismo circuito artístico. Presunciones que parten del mercado del arte y que hace algunos años se tenían tipo “cuanto más se vea un vídeo menos valor tendrá” se han desvanecido con el tiempo. Y como prueba encontramos que la comunidad artística utiliza Internet como una ventana más para hacer su propia difusión de los vídeos a través de plataformas como el Youtube o Vimeo. HAMACA es una distribuidora independiente que se está haciendo cargo de tareas de preservación, archivado y difusión de un acervo formado actualmente por 800 vídeos representativos de su historia en el Estado español. La preservación del patrimonio artístico es algo que le corresponde al museo. hay que pensar que HAMACA es un archivo donde se pueden consultar los videos y hay información textual y teórica sobre ese tipo de producción, ese es uno de los valores añadido que da HAMACA. Desde HAMACA hemos intentado acercar la idea de que colgar los videos online para que se puedan visualizar es bueno y es el lugar óptimo donde comunicar lo que haces (entendemos que para mucha gente no sea el lugar más adecuado donde verlo, pero sí donde comunicarlo). Evidentemente, la elección final es del artista, que es quien debe elegir dónde, cómo y con qué objetivo mostrar su trabajo”. Lloveras (2012).

8. CREATIVE COMMONS

Los Creative Commons se están extendiendo, cada vez más, entre artistas que utilizan el vídeo en sus prácticas, por lo que vamos a definirlos para intentar esclarecer un poco este término y qué derechos proporciona al usuario. Las licencias Creative Commons conceden a los usuarios permisos de derechos de autor en sus vídeos para que otros puedan copiar, distribuir, editar, mezclar, y construir sobre ellos, mientras se reconozca en los créditos al creador del video original. Proteger las obras bajo una licencia de Creative Commons no supone que no tengan copyright. Este tipo de licencias proporcionan algunos derechos a terceras personas pero bajo determinadas condiciones.

Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2014

La posibilidad de poder manipular textos sin el uso del papel, el acceso a fotografías, sonido y vídeos es posible desde cualquier punto del planeta que disponga de un dispositivo de acceso y conexión a Internet. Se relacionan conocimiento e intercambio, datos, nuevas formas de negocio y entretenimiento, esto se puede conectar directamente con el arte, con lo que está sucediendo en las prácticas artísticas con vídeo.

María Cañas es una creadora que tiene una vision clara de las plataformas online y de los derechos que protegen a los artistas y comparte su experiencia personal:

“Apuesto por los Creative Commons. Internet permite llegar a grandes audiencias gracias a las licencias. SGAE, es un cáncer condenado a desaparecer. Su ética, credibilidad y practicidad son nulas. No pertenezco a ninguna entidad de gestión de derechos de autor. Mis vídeos pueden verse gratis en Internet en la distribuidora Hamaca, Blogs&Docs, Cámara Excéntrica, Youtube, videoblogs.... Creo que el arte ha de ser viral, expandirse y comunicar. Mis trabajos no tienen cabida dentro de los circuitos de estrenos en las salas comerciales, son videomaquias, visiones del mundo heterodoxas, diferentes a las que la industria de la televisión y el cine nos lanzan. Cuando el audiovisual es entendido como un espacio ilimitado dónde experimentar, cuestionar y transgredir, sólo encuentra su sitio en Internet, museos, festivales, bares y espacios alternativos. La filosofía del “hazlo tú mismo”, la autogestión, la economía del trueque y la cultura libre del reciclaje y la remezcla, expandidas por Internet, han convertido el arte para las masas en el arte que hacen las masas. Es una cultura mucho más participativa pero no por ello siempre de mayor calidad”. Cañas (2012).

En su obra *El perfecto cerdo* (2005) Cañas intentaba confrontar esa creencia popular de que del cerdo se aprovecha todo con el *modus operandi* de numerosos creadores para los que su obra se basa en la apropiación y la libre

circulación de la información por internet y mantiene la creencia de que a la hora de crear en la actualidad “si del cerdo se puede aprovechar todo, de la imagen contemporánea y del detritus audiovisual que nos rodea igual”. Cañas (2012).

El interés de Cañas conecta con “la creación generada por todos esos *artistas* anónimos o *francotiradores* que cuelgan sus fotomontajes y vídeos en internet, que la realizada con grandes medios por artistas mainstream”. Cañas (2012) y de sus declaraciones se pueden extraer varias cuestiones cruciales en el panorama que ocupan las prácticas artísticas en vídeo en la actualidad: la problemática y lo que podría suponer una reformulación de la propiedad intelectual y los márgenes sociales para la estipulación de una cultura más libre, accesible a todos y participativa. “En este sentido, la generalización del software libre, el movimiento Copyleft, las licencias libres para la creación o la articulación de dispositivos abiertos de conocimiento en la Red, son elementos esenciales en el medio educativo y artístico digital, y su evolución conformará nuestro tiempo”. Cañas (2012)

Ya ha habido varios intentos de regulación de estos derechos, como ocurrió en 1998 en CISAC (Confederación de Sociedades de Autores y Compositores de París en que se presentó el CIS (Sistema de Información Común), con el que se pretendía que no circulase en la red ningún dato sin identificar, evidentemente, este ha sido, otro de muchos intentos, de mantener el control. Pero parece ser que el problema persiste y exige otra definición y revisión.

Castells en “La Sociedad Red” llega a unas interesantes conclusiones, que se podrían extrapolar a este paradigma y explica que, como tendencia histórica, las funciones y los procesos dominantes en la era de la información, cada vez, se organizan más en torno a redes y explica

“El trabajo pierde su identidad colectiva, individualiza cada vez sus capacidades, sus condiciones laborales y sus intereses y proyectos. Quiénes son los propietarios, quiénes los productores, quiénes los gestores y quiénes los servidores se vuelve cada vez más difuso en un sistema de producción de geografía variable de trabajo en equipo, de interconexión...” Castels (2010).

9. Conclusiones

Desde su origen hasta la actualidad, las prácticas artísticas en vídeo se han enfrentado al problema de la exhibición y encontraron, en algunos de los casos, su refugio en el museo, que con el tiempo las aceptó y reconoció como prácticas con valor artístico. Además, la aceptación del soporte vídeo, con carácter artístico, se ha producido en un tiempo relativamente breve, si lo comparamos con algunos de sus predecesores, como podría ser la fotografía, que tardó décadas en ser reconocida como una práctica artística.

A lo largo del desarrollo del vídeo, muchos de los artistas que utilizaron este soporte, se opusieron a las instituciones y buscaron otras formas expositivas. La televisión, en su evolución como medio, salvo excepciones puntuales, no las ha incorporado en su programación, por tratarse de un contenido de riesgo o, simplemente, porque no encajaba como contenido de interés masivo, por lo que podríamos decir que la televisión no ha servido de plataforma para este tipo de prácticas en vídeo.

Estudiando la evolución que ha tenido el vídeo en su incorporación y uso, con fines artísticos, se podría llegar a la conclusión de que el museo, por el contrario sí que ha servido como canal expositivo, incluso ha conseguido constituirse como archivo de muchas obras que, de otra forma, hubieran desaparecido. En la actualidad, sigue funcionando y proporciona a estas prácticas un valor añadido en el visionado (pantallas de grandes dimensiones, sonido envolvente, salas equipadas especialmente para su exhibición) pero bien es cierto, que no pueden/quieren acoger todas las prácticas que se

realizan en la actualidad, ya sea por su interés, reconocimiento artístico o su capacidad de generar ingresos, por lo que muchas de esas prácticas, con el surgimiento de la red han encontrado plataformas en las que ser exhibidas y los artistas han conseguido alojar sus obras en ellas, en muchos de los casos, con una independencia total de los museos.

Respecto a la tecnología, nos encontramos que en su evolución, además de proporcionar al artista herramientas de creación también le ha ofrecido un soporte expositivo en las diferentes plataformas que permiten albergar vídeos en Internet. Ambos factores, junto con la democratización de la misma, han provocado un resurgir de las prácticas artísticas en vídeo, o al menos una mayor visibilidad. La red como canal de exhibición junto con el amplio conocimiento técnico de muchos de los creadores, sumado a la posibilidad de enriquecimiento que proporcionan las comunidades, son factores que permiten a los artistas que desarrollen prácticas de gran calidad y, por otra parte, la acogida de los Creative Commons ha permitido que se produzca un nuevo concepto de artista, que basa su creación en la manipulación, apropiación, edición y mezcla de otras obras creadas por otros, generando, de esta forma una “creación de creación” asumida y reconocida como práctica artística.

También cabe referirse a la convergencia de los medios y los dispositivos tecnológicos que permiten que el museo y la red se complementen y enriquezcan. Por consecuente, cabría la posibilidad de estudiar nuevas vías con el fin de encontrar el equilibrio y esa cohesión y, más aún, cuando uno de los objetivos de los museos debería ser el poder dar a conocer al público general todas las manifestaciones artísticas que se produzcan dentro de la sociedad. Pero, por otra parte, bien es cierto, que en muchos casos, son los propios artistas los que rechazan a las instituciones, lo que provoca el riesgo de que esos movimientos artísticos que surgen lleguen a desaparecer sin que un público menos vinculados a ellos, pero no menos interesado, se quede sin disfrutar de esas prácticas artísticas. Por último, aparte de la desvinculación de los artistas, también afecta a la consolidación de las prácticas el tremendo desarrollo tecnológico que se está produciendo en nuestros días y que

convierte en fugaces a esos movimientos con una gran base tecnológica, ya que cuando los artistas adoptan una tecnología surge otra y así sucesivamente.

10. Referencias bibliográficas

- Brea, J.L. (2002): *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (pos)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca.
- Carrillo, Jesús. (2004): *Arte en la red*. Madrid: Ensayos Arte Cátedra.
- Castells, Manuel. (2000): *La sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gómez Alonso, Rafael (2003). "El museo: espacio creativo". En *Icono 14, Volumen 1, número 2*. Madrid, página 17; recuperado el 15 de octubre de 2014, de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/456/331>
DOI: 10.7195/ri14
- Martín Prada, Juan. (2012): *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Rodríguez, Fundación. VVAA. (2010): *En torno a en torno al vídeo*. Vitoria: Ayuntamiento de Vitoria.
- Sedeño Valdellós, Ana. (2011): *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora: Comunicación Social.

Entrevistas personales

- Cámara, Cristina. Museo Reina Sofía. Madrid. 28 marzo, 2012.
- Cañas, María. Artista. Sevilla. 9 mayo, 2012
- Moreno, Isidro. Madrid. Universidad Complutense. 17 abril, 2012.
- Lootz, Eva. Artista. Madrid. 11 febrero, 2012
- Lloveras, Eli. Barcelona. Distribuidora HAMACA. 27 abril, 2012.