

# FUNDAMENTOS CONCEPTUALES DEL VIDEOARTE: EL CASO DE LA ARTISTA JOAN JONAS

**Videoart basic concepts: Joan Jonas' case**

**Santiago Ávila Albuja**

ISSN (imp): 1390-4825

ISSN (e): 2477-9199

Fecha de recepción: 02/17/2020

Fecha de aceptación: 05/10/2020

### **Resumen:**

El siguiente artículo reflexiona acerca de los fundamentos conceptuales en la obra de la artista Joan Jonas, figura clave en el apareamiento y desarrollo del videoarte en el siglo XX.

Este análisis hace énfasis en la evolución conceptual de dos de sus obras evidenciando a partir de las mismas, la transición y fusión de varios aspectos relacionados con representación del cuerpo a través de la imagen, experimentación con los medios audiovisuales y expansión de los límites de la obra de arte. De este modo, en un primer momento se definirá el contexto cultural y artístico presente en la segunda mitad del siglo XX; posteriormente se hará referencia a los aportes de Jonas en el apareamiento del video arte y las reflexiones conceptuales presentes en su obra. En este punto se pondrá en consideración algunas inquietudes relacionadas con el performance, el arte conceptual y el lenguaje del video. Finalmente se concluirá brindando una perspectiva contemporánea a los planteamientos con relación al videoarte y a los aportes de la obra de Jonas para el desarrollo de nuevas reflexiones en el campo artístico audiovisual.

### **Palabras clave:**

Videoarte, arte conceptual, Joan Jonas, video, registro.

### **Abstract:**

This article refers to the basic concepts in the work of American artist Joan Jonas, key figure in the emergence and development of video art in the 20th century. This analysis will contemplate the conceptual evolution of two of the artist's pieces, in which the transition and fusion of various elements that can be noticed, related to the body's representation through image, audiovisual media experimentation and limits expansion in art. First, the cultural and artistic context will be defined, within the second half of the 20th century. Afterwards, we will refer to the contributions of Jonas in the emergence of video art, and to the conceptual appreciations displayed in her work. At this point, some concerns regarding performance art, conceptual art and video language will be considered.

### **Key Words:**

Video Art, conceptual art, Joan Jonas, video, register

### **Biografía del autor:**

Santiago Ávila Albuja. Artista Visual por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador y Máster en Teoría y Crítica de la Cultura por la Universidad Carlos III de Madrid, España. Santiago Ávila Albuja (Quito, 1993) actualmente trabaja como docente e investigador del área de Arte y Humanidades en la Universidad Israel, Quito-Ecuador.

En el contexto artístico estadounidense la intrusión masiva de la imagen en movimiento se da con la llegada de la videocámara<sup>1</sup> a mediados de los años setenta. Distintos artistas comenzaron a inmiscuirse y experimentar, registrando todo tipo de acciones, tanto puestas en escena como sucesos cotidianos. Artistas como: Chris Burden (*Shoot*-1971), Dan Graham (*Body press* -1972), Valie Export (*Dislokation*-1973) y Nam June Paik (*Tv buddha* – 1974), son ejemplos del interés que suscitó este nuevo medio audiovisual. Esta nueva generación de artistas se pregunta por la importancia del registro y de la manipulación del material audiovisual, experimentando y grabando imágenes desde múltiples puntos de vista, tanto a nivel óptico (efectos visuales) como corporal (transmisión de acciones de circuito cerrado en tiempo real).

De esta forma, los artistas utilizan su cuerpo para dialogar con la imagen en movimiento y para generar nuevos medios como: video *performance*<sup>2</sup> y videoarte.<sup>3</sup> En un primer momento, estas corrientes supusieron una crítica al lenguaje de los medios masivos<sup>4</sup> y plantearon una respuesta al auge del lenguaje televisivo; proponiendo desde la expresión artística, una percepción alternativa acerca de la imagen y las posibilidades para interpelar al espectador y su realidad. En el caso del Videoarte, se puede percibir además una forma de expresión estética compleja y sobre todo heterogénea, debido a su imbricada cercanía con otros lenguajes artísticos del siglo XX. El video artista Chris Meigh Andrews pone en evidencia parte de esta situación al comentar:

La historia del videoarte, al igual que la exploración

---

1 Sony lanzó el primer modelo casero en 1964, seguido por Ampex y RCA en 1965. Mientras que estas máquinas, y las que siguieron durante los próximos 10 a 15 años, eran mucho menos caras que la VRX-1000, se mantuvieron más allá de los medios del consumidor promedio, y fueron comprados principalmente por clientes adinerados, empresas y escuelas (Castonway, 2006).

2 Medio de producción artística que tiene como fin realizar acciones o eventos pensados para ser registrado en video.

3 Evento en vivo en el que el artista confronta la presencia física con la presencia mediada, y alienta al público a reflexionar sobre las cualidades de representación del medio electrónico (Berghaus, 2005, p. 180).

4 Gran parte de la primera década del videoarte estuvo preocupada por las críticas a la televisión y otros medios de comunicación. Como el videoarte y el artista estaban conformando una nueva identidad con este medio, muchos reaccionaron a las identidades pop promulgadas por la televisión y la publicidad. (Rush, 2003, p. 20)

y el desarrollo de cualquier otro género, es compleja y diversa, y no puede ni debe ser vista aisladamente de la historia de otras formas y géneros distintivos de arte -especialmente de la fotografía, el cine, arte vivo / performance, música experimental y electrónica (Meigh-Andrews, 2006, p.284).

La influencia de otras expresiones artísticas es innegable y decisiva para este lenguaje. El *performance* por ejemplo es uno de sus grandes precursores, siendo los artistas *performer* quienes, en sus obras, experimentaron y exploraron temáticas como: la intervención corporal en las imágenes, la recepción y difusión de contenidos (a través de pantallas) y nuevas formas de construir y presentar narrativas visuales. Estas nuevas formas de expresión pusieron en evidencia una nueva relación entre acción y realidad; actividad que pasó a ser intermediada por un artefacto (la videocámara), el cual presenta y representa el mundo que nos rodea.

La historiadora Catherine Elwes (2005), especializada en el desarrollo del videoarte, se refiere a las nuevas relaciones entre artista y espectador y reflexiona al respecto:

El artista pretende hablar directamente al espectador desde otro espacio y tiempo, y el espectador tácitamente acepta recibir el mensaje como una manifestación concreta en el aquí y ahora. A veces es un shock descubrir en qué medida entramos en este juego de lo Falso- Real (p.10).

Estos cuestionamientos entre espacio/tiempo y público/artista, son reflexiones que venían ocurriendo en el lenguaje fotográfico desde su apareamiento; pero la diferencia clave con este nuevo medio fue el factor temporal y el movimiento que se acopla de forma directa a la presentación de la acción. De esta manera, se desarrollaron las primeras inquietudes en torno al video en el siglo XX cuestionando, de forma primordial, la percepción espacio-temporal de la imagen y la idea del artista que se refleja sobre la misma.

## EL CASO DE JOAN JONAS

En esta coyuntura aparece el trabajo de la artista Joan Jonas, nacida en New York, recibe formación en Artes Plásticas e Historia del Arte, lo que le permite desarrollar su obra, principalmente, en los medios de la escultura y

el dibujo.<sup>5</sup> En 1965 al terminar sus estudios empieza a indagar en prácticas interdisciplinarias que iban desde las artes escénicas, la fotografía y, lo que para ese momento, comenzaría a conocerse como performance. Su interés por explorar nuevas posibilidades fue, sin duda, una decisión rupturista y, a la vez, una necesidad por hibridar distintos lenguajes que nunca habían sido enseñados en ámbitos académicos. Este vacío supuso generar líneas de trabajo inexistentes hasta entonces, dejando el camino abierto a futuras exploraciones en torno a: cuerpo, espacio, tiempo, acción y audiencia.

En este punto se hará un análisis de la obra *Mirror Pieces I – II (1969-1970)*, una de las primeras obras de Jonas, con el fin de profundizar la reflexión sobre los antecedentes conceptuales que fundamentan el trabajo en video de la artista. En estos trabajos se puede observar un precedente conceptual que, posteriormente, afectaría de manera directa a las primeras búsquedas en relación al lenguaje en video. En el caso de *Mirror Piece I*,<sup>6</sup> la artista realiza un performance que propone un juego que relaciona la percepción del mundo a través del uso de espejos, envolviendo al espectador en el juego la recepción de imágenes que se repiten al mismo momento que se fragmentan y funden con el entorno.

Con esta serie de obras, Jonas propone una extensa investigación que tenía que ver con el uso del espejo, temática que sería una alegoría a la auto representación, al vínculo entre realidad e imaginación y la fuerza que tiene este objeto para irrumpir y recomponer un espacio. Sobre las premisas que le llevan a desarrollar este tipo de obra Joan Jonas comenta lo siguiente:

---

5 Jonas comenzó su investigación en artes visuales entre 1954 y 1958 como estudiante de historia del arte en el Mount Holyoke College en Massachusetts. A finales de la década de 1960 Jonas estaba produciendo obras de arte que se derivaron tanto del estudio de las artes visuales como forma de otras disciplinas relacionadas con el movimiento (teatro, cine y danza). Esta dualidad en la investigación de Jonas converge en el acto de dibujar, acto que a menudo está presente en sus piezas vivas y sus videos. (Jonas, Daneri & Natalicchio, 2008, p.130).

6 *Mirror Piece I* (1969) Jonas ofreció a varios artistas a que llevaran espejos oblongos en movimientos lentamente coreografiados ante la audiencia, reflejando alternativamente sus propios cuerpos y el entorno, y ofreciendo al público una visión aplanada de sí mismo como una imagen dentro de la performance [...] La *performer* se sienta en la hierba sosteniendo un espejo que fragmenta y replica su cuerpo en una forma misteriosa, casi surrealista. Tanto en sentido literal como en sentido pictórico, Jonas niega a la audiencia cualquier posición de estabilidad para percibir lo que está frente a ella. (Solomon Guggenheim *Museum*, 2017)

Elijo como mi primera herramienta tecnológica el espejo, un dispositivo que transmite la luz [...] Desde el principio, el espejo me proporcionó una metáfora para mi investigación reflexiva. También me proporciona una división para alterar el espacio y para fragmentarlo. Al reflexionar en ello, podría romperlo. Podría mezclar reflexiones de los artistas y la audiencia, reuniendo a todos ellos en el mismo tiempo y espacio de la acción. (Jonas, 2003, p. 117).

Con relación a este interés de Jonas por el objeto, habría que reflexionar con respecto a la carga simbólica del espejo<sup>7</sup>, debido a que este ha estado presente desde hace siglos en la historia de la humanidad. Su evolución se da de diversas formas, empezando desde el reflejo de una forma en el agua, pasando por la imagen proyectada en objetos de diversos materiales, hasta llegar al objeto que conocemos hoy en día.

Esta inquietud por encontrar un mundo reflejado y una exploración colectiva, pronto le exigiría una forma de fijar en el tiempo la experiencia que se realizó y, a pesar de tener presente la importancia de lo efímero del acto y de su ubicación física y temporal, estas prácticas necesitaban anclarse físicamente a un documento. Es en este punto retomamos el tema del video, pues este sería el medio para registrar y manipular la imagen en movimiento. Al referirse a esa fusión de la

---

7 Su utilización ha estado asociada principalmente a la autoconciencia, la reflexión y la proyección del sujeto y del mundo que le rodea. Reflejando conflictos históricos, culturales, estéticos y políticos. Durante periodos históricos como la Ilustración o el Romanticismo, su significado fue cambiando, y asociándose con los valores de cada época. La investigadora Eugenia Kuzmina en su artículo "*El espejo: un misterio desde cuatro contigüidades*" (2011) hace un recuento histórico en el que conecta de forma multidisciplinar la repercusión de este objeto en aspectos como: la identidad, la imaginación y la representación. Pensando en el caso de las Obras *Mirror Piece I y II*, encuentro una relación entre las implicaciones espaciales con las que trabaja Joan Jonas, y las reflexiones de Eugenia Kuzmina, que comenta lo siguiente:

El espejo refleja el espacio de acuerdo con las leyes de la percepción visual, convirtiendo lo interior en lo exterior. Es así como evidencia la capacidad del objeto para reflejar lo que se encuentra fuera del alcance de quien lo contempla, es decir, el espejo tiene poder para amplificar el espacio, "explicarlo"; el espejo se convierte pues en símbolo del espacio (Kuzmina, 2011, p. 6).

Esta experiencia en conjunto con el público supuso también en primera instancia la exploración de espacios por fuera del circuito tradicional del arte, intentando convertir a la vida cotidiana en una experiencia estética en sí misma. Con la re significación de un objeto cotidiano, ella replantea el poder de la imagen reflejada sobre el sujeto espectador.

imagen, Joan Jonas comenta: "seguí desarrollando el video, porque es como un espejo en movimiento" (Jonas, 2016). Sin embargo, este nuevo medio de expresión audiovisual generó nuevos retos, tanto conceptuales como metodológicos; los que, con el paso del tiempo, supondrían ventajas y limitaciones.

Esta relación con la herramienta del video, no solo se ve en el trabajo de Jonas, sino que es más bien una constante en el trabajo de muchos artistas<sup>8</sup> desde la década de 1970 en adelante. El video fue entendido entonces como un juego con el movimiento y con la repetición de acciones, que se situaban como un reflejo especular de la realidad. El historiador Helmut Friedel (1986) analiza este fenómeno afirmando lo siguiente:

Todos ellos utilizan la cámara y el monitor como un nuevo espejo, en el que son capaces de comprobar constantemente las imágenes grabadas simultáneamente. En contraste con un espejo, en cualquier caso, la imagen es realista en el monitor, de la misma manera que uno es observado por otras personas. Mientras que el espejo, una superficie plana, normalmente montada verticalmente, es un objeto ante el cual se actúa, la cámara de video es móvil y puede grabar "acciones" sobre un cuerpo estacionario. [...] Y finalmente, también hay la repetitividad de la imagen reflejada a través de la grabación, que produce una imagen especular viva, fija en el tiempo (p.119).

La capacidad del video de presentar imágenes alteradas temporal y espacialmente y, al mismo tiempo, grabar al sujeto mientras realiza acciones, supuso también un cuestionamiento a la auto representación del artista, siendo esta una imagen reconstruida a través de la cámara. Por esta razón este medio fue criticado, al considerarse como un lenguaje con características narcisistas.

Rosalind Krauss (1984) plantea algunas críticas a este tema; considera la brecha mental y conceptual que el video brinda a los artistas al permitirles observar sus propios actos y jugar con su imagen, sobrepasando la realidad y dependiendo de herramientas tecnológicas que muestran su cuerpo en un circuito cerrado.

A diferencia de las otras artes visuales, el video es capaz de grabar y transmitir al mismo tiempo, produciendo retroalimentación instantánea. Por lo tanto, el cuerpo está centrado entre dos máquinas que

abren y cierran un paréntesis. La primera de ellas es la cámara; el segundo es el monitor, que re-proyecta la imagen de los intérpretes con la inmediatez de un espejo (p. 54).

Estas disputas acerca de la ilusión de la imagen y su capacidad de moverse interna y externamente de un soporte a otro, supone destapar diversas líneas de debate en relación con la tecnología y sus soportes, tópicos que en el siglo XXI siguen estando vigentes.

No obstante, existen algunas reflexiones que influyen la postura de Krauss. A pesar de ser testigos de un cuerpo mediado por un artefacto, existe también el factor interpelador y de relación con el público que está presente en este tipo de manifestaciones. Considerando que, son obras mediadas por distintos soportes (pantallas en monitores o proyecciones), siempre está presente el factor performativo que busca mantener al aspecto corporal como elemento principal. Así lo comenta el académico Michael Rush (2003): "A través del Performance, los video artistas invitaron expresamente a la audiencia a participar en la obra de arte, requiriendo de su participación para que la obra funcionara" (p. 85). De esta forma es importante tener en cuenta el papel del contenido performativo y la conexión con el público.

Con base en estas reflexiones, Joan Jonas presenta obras en las que interpela al espectador y se comunica desde distintas resoluciones conceptuales, primero jugando con la percepción visual y segundo generando imágenes alteradas y superpuestas de personas y objetos. En obras como *Leftside, Rightside* (1972), *Volcano Saga*<sup>9</sup> (1984) u *Organic Honey Visual Telepathy* (1972), se inmiscuye directamente en el video *performance* y el videoarte, corrientes en las cuales podría desarrollar su trabajo con premisas que seguirán abordando el tema de la percepción, interpelación y reflejo pero además, que hablarán de la representación del cuerpo femenino y la crítica a los lenguajes utilizados en medios masivos como la televisión y el cine.

En el caso de *Vertical Roll* (1972)<sup>10</sup> por ejemplo,

---

9 Con *Volcano Saga*, comencé a sintetizar mi desarrollo por los personajes femeninos, usando la historia como un espejo y los paisajes volcánicos como representación narrativa (Jonas, 2003, p.42).

10 Jonas realizó *Vertical Roll* en 1972, utilizando la cinta como parte de una presentación en vivo titulada *Organic Honey's Vertical Roll* al año siguiente. Preocupada por la presentación de una percepción alterada del espacio físico en la habitación

---

8 Entre ellos, artistas como el colectivo *Ant Farm*, Julia Scher, David Hall, Bill Viola, Laurie Anderson entre otros.

trabaja con un circuito cerrado en el que se plantea una puesta en escena a través de una identidad ficticia. A través del monitor y con la imagen que transcurre de forma vertical, se propone cuestionar su identidad como mujer, su auto representación y además las posibilidades que le permitan alterar aspectos formales del video. Presenta una imagen infinita que no se detiene y que solo posibilita al espectador observar fragmentos de su cuerpo. Esta obra es un hito debido a que fusiona la corriente del performance con el lenguaje del video, como comenta el investigador Rob Perrée (1988):

Ella parece estar perfectamente consciente del medio que emplea. Durante los primeros momentos crees que estás viendo el simple registro de un performance, pero muy pronto descubres que el performance literalmente tiene lugar en las delimitaciones del monitor [...] Si el video en sus primeras obras, era a menudo un medio para servir a la performance, en *Vertical Roll* los dos medios se han convertido en uno (p. 32).

Jonas logra producir una obra específica para video pero, al mismo tiempo, crítica al medio en que trabaja. Su propuesta es la comunión entre el registro con imagen en movimiento y el contenido corporal que la herramienta del video puede proporcionar. Su obra es precursora en el abordaje de temas relacionados con la auto representación y al mismo tiempo muestra una reflexión acerca del manejo de la imagen en movimiento y de la forma en la que el registro se complementa con el público y su memoria.<sup>11</sup>

---

más allá del monitor de video, Jonas presentó *Organic Honey* como una especie de alter ego que evolucionó a partir de su participación en la imagen de video, especialmente la imagen en vivo de un sistema de circuito cerrado que era un componente integral de sus piezas de performance (Meigh-Andrews, 2006, p. 159).

11 Aquí cabe hacer una reflexión acerca de la manera con la que nos conectamos con el video. Esta tiene que ver con la construcción de nuestra memoria, aspecto que se moldea a través del registro y la recepción de imágenes. Esta mención tiene que ver también con la capacidad de las personas para grabar y registrar su realidad. Convertimos a las herramientas tecnológicas en parte de nuestra memoria, por lo que se han convertido para nosotros en extensiones mentales de nuestros recuerdos. Como comenta el investigador Tom Sherman acerca del tema:

El video reescribió rápidamente nuestra percepción de la memoria a través de una aparente multiplicación del espacio. Un evento "en directo" transmitido de un lugar a otro a través de los dispositivos de video puede describirse como una presentación transitoria de memoria instantánea (Sherman, 1986, p.12).

La simbiosis que se generó con el registro en video se prolongará durante las siguientes décadas y tuvo su punto de inflexión con la llegada de la era digital a finales del siglo XX. Es ahí en donde comenzó el declive del video analógico y cuando llegó una nueva etapa en relación con la imagen, acortando los límites para registrar distintas acciones y dando paso a una forma de abordar la realidad. En este punto se engranaron, directa o indirectamente, los lenguajes cinematográficos con los del video arte.<sup>12</sup> Sin duda, la era digital supuso un cambio en la forma de definir la práctica del video con relación a otro tipo de expresiones audiovisuales, dando como resultado una constante transformación y resignificación a la imagen en movimiento. Al respecto Michael Rush (2003) comenta:

La tecnología de video se encuentra ahora en una etapa híbrida, combinando todo tipo de tecnologías digitales en la creación de lo que probable sea un nuevo medio. Es hora de que el video asuma su lugar como medio simplemente "fílmico", ahora que la palabra "filmación" se refiere a las muchas maneras en que se crea la imagen en movimiento o animada (p. 210).

La transición del video, hacia convertirse en una herramienta fílmica tiene sentido si se avanza con este análisis. Con la llegada de nuevas formas de interacción con el público y del desarrollo de nuevas herramientas tecnológicas, el campo artístico fue invadido por nuevos e inéditos dispositivos que les permiten interactuar con el público de forma inédita.

Con el progresivo desarrollo de internet y el uso masivo de ordenadores y dispositivos para compartir información, el video, igual que la fotografía, fueron anexados a nuevas formas de relaciones comunicativas. Estas transformaciones que se dieron a finales del siglo XX implicaron un giro en las prácticas artísticas, las que

---

Esta relación que hemos desarrollado con este medio, supone una nueva forma de entender nuestros procesos de aprendizaje y de relación con la realidad, cumpliendo con un rol ineludible dentro de la vida del ser humano contemporáneo. Como comenta la crítica de arte y docente Marita Sturken: "el papel del video como medio tecnológico ofrece un desafío al discurso contemporáneo. Nuestro futuro como la preservación de nuestro pasado, es irrevocablemente dependiente de la tecnología electrónica" (Sturken, 2003, p. 121).

12 Es el hecho de que, con las tecnologías digitales, las cualidades propias del video que eran tan atractivas de los artistas de los años setenta ya no fueron consideradas como cruciales. Se ha vuelto axiomático que la imagen en movimiento, o más bien la imagen "cinematográfica", haya dominado la conciencia popular en el siglo XX (Rush, 2003, p. 167).

buscaron generar nuevas inquietudes en relación a estos estímulos nunca antes recibidos.

Finalmente, para cerrar esta reseña, es necesario regresar a la idea inicial del documento y centrarnos en el origen y transformación del lenguaje del videoarte en relación a las obras de la artista Joan Jonas.

Se han evidenciado varias aristas a lo largo del texto, sin embargo, hay que regresar a algunas de ellas. En primer lugar, hay que enfatizar en la idea del video como un espejo, cuidadosamente operado. A partir de la década de 1970 se plantearían incesantes preguntas en relación a los estereotipos presentes en los medios de comunicación y entretenimiento. En el caso de Jonas, obras como *Vertical Roll* (1972) reafirman estas inquietudes al exponer un cuerpo móvil y dividido que se mueve incesante y escapa constantemente de la quietud y la pasividad en la imagen. Estas ideas contrastan con la noción del video como un circuito cerrado, en el cual nos conectamos con un reflejo impenetrable que está mediado por dispositivos, tanto de grabación como de reproducción. De este modo, esta obra nos muestra reflexiones potentes entorno a la representación y experimentación en correlación lo corporal.

También habría que subrayar el aporte de Jonas para unificar la correspondencia entre video y *performance*, siendo varias de sus obras precursoras de la inminente correlación entre la imagen en movimiento y la acción performativa. Esta comunión entre documento y acción se entiende a través de la nueva relación que se formaría entre el manejo del registro y las decisiones tomadas sobre los mismos, involucrando un trabajo conceptual y metodológico para: organizarlos, manipularlos y difundirlos posteriormente al público. Investigar el trabajo de Jonas implica reconocer en su producción artística la intención por interpelar al público, no solo a través de la acción en directo, sino posteriormente en el documento presentado a la audiencia.

Todos estos distintivos conceptuales son importantes porque no solo afectan a la propuesta artística de Jonas, sino también a los fundamentos del videoarte en el siglo XX. Esto se evidencia no solo en la propuesta estética, sino también en la exploración de los límites presentes en los medios tecnológicos, utilizando a los mismos para formular planteamientos reflexivos frente a ese contexto. Todo esto enmarcado el tiempo cuando la hegemonía de lo audiovisual se estaba posicionando como

un referente para entender al mundo globalizado.

De este modo se puede observar que los fundamentos del videoarte son difusos y complejos. Entender este lenguaje de forma más amplia, implica sumergirse en muchos otros referentes dentro de la historia del arte del siglo XX. Sin embargo, explorar el trabajo de Joan Jonas, ha permitido plantear un eje desde el cual podemos indagar en los aportes de esta artista, en relación con los nuevos lenguajes que florecen en el campo del arte del siglo XX. El objetivo es distinguir las intenciones conceptuales con las que se configura el videoarte; es decir la correlación entre acción/cuerpo/audiencia, la crítica a los lenguajes masivos, el manejo y presentación de registros, la conceptualización de narrativas específicas y la lejanía con otro tipo de propuestas audiovisuales asociadas con el *mass media*. Estas son algunas de las temáticas que quedan abiertas para para futuras reflexiones que, en consecuencia, se enlazarán con otros aspectos que cambiarán el panorama del campo artístico del siglo XXI con la llegada e influencia de la era digital y el internet en los lenguajes artísticos audiovisuales.

## Referencias

- Berghaus, G. (2005). *Avant garde performance: live events and electronic technologies*. Hampshire, Reino Unido: Palgrave Macmillan.
- Castonguay, S. (2006, November). 50 Years of the Video Cassette Recorder (WIPO Magazine Editorial Staff & Communications and Public Outreach Division, Eds.). WIPO Magazine. Retrieved August 12, 2017, recuperado de [http://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2006/06/article\\_0003.html](http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2006/06/article_0003.html)
- Elwes, C. (2005). *Video Art a guided tour*. New York, NY: I.B. Tauris.
- Friedel, H. (1986). Video Narcissus- the new self- portrait. In: *Video By Artists 2*, 1st ed. Toronto: Elke Town, pp.113-125.
- Fifer, S. J., & Hall, D. (1991). *Illuminating video: an essential guide to video art*. New York, NY: Aperture in association with Bay Area Video Coalition.
- Friedman, K. (2010). *Fluxus performance*. En Battcock,

- G. (Ed.), *The act of Performance, A critical anthology* (pp. 38-55) New York, NY: E.P. Dutton
- Friedel, H. (1986). Video Narcissus - The New Self-portrait. En E. Town (Ed.), *Video by Artist 2* (pp. 113-125). Toronto: Art Metropole.
- Jonas, J. (1983). *Joan Jonas: scripts and descriptions 1968-1982 / Joan Jonas*. Berkeley, CA: University Art Museum of California
- Jonas, J. (2003). *Joan Jonas: five works*: [exhibition]. New York, NY: Queens Museum of art.
- Jonas, J., Daneri, A., & Natalicchio, C. (2008). *Joan Jonas* (p. 130). Milano: Charta.
- Krauss, R. (1976). *Video: The Aesthetics of Narcissism*. October, 1, pp.50-64.  
doi:10.2307/778507
- Krauss, R. (1999). *Images coming thru*. In: *Abstraction Gesture Écriture*. Zurich, Suiza: Peter Fischer, p.23.
- Kuzmina, E. (2012). *El espejo: un misterio desde cuatro contigüidades*. Navarra, España: Universidad de Navarra.
- Meigh-Andrews, C. (2006). *A History of video art the development of form and function*. Oxford, Reino Unido: Berg.
- Perrée, R. (1988). *Into video art: the characteristics of a medium = de karakteristieken van een medium*. Rotterdam, Países Bajos: Con Rumore.
- Rush, M. (2003). *Video art*. Londres, Reino Unido: Thames and Hudson.
- Rush, M. (2002). *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Barcelona, España: Destino Ediciones.
- Sherman, T. (1986). *XLII esposizione internazionale d'arte la biennale di Venezia*. Venezia: Electa.
- Sturken, M. & Cartwright, L (2003). *Practices of looking: an introduction to visual culture*. New York: New York Oxford University Press.
- The Solomon R. Guggenheim Foundation, (2017). Online Collection. Mayo 2 2017, de Guggenheim museum sitio web:  
<https://www.guggenheim.org/artwork/24749>