

Elogio de la *low tech*

Por Rodrigo Alonso.

“Tengo una crisis de identidad frente a mi laptop “Chevy 69” – la peor en meses...
(En la) megalópolis de mi conciencia, palabras como “alternativo”, “periférico” y “marginal”
perdieron su sentido y su peso moral hace mucho tiempo...”

Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes [1]

En 1966, tras una breve estadía en los Estados Unidos, la artista plástica argentina Marta Minujin llega a Buenos Aires con un proyecto ideado conjuntamente con dos colegas, el norteamericano Allan Kaprow y el alemán Wolf Vostell. Se trata de una propuesta de colaboración global: cada artista diseñaría un *happening*; los tres *happenings* resultantes se realizarían simultáneamente en los países de residencia de cada participante, y todo el evento se intercomunicaría a través de un enlace satelital.

Para la ocasión, Marta Minujin planea poner en práctica las teorías de Marshall McLuhan, a quien había conocido recientemente. Su propuesta para el evento – “Simultaneidad en Simultaneidad”– se basa en la creación de un ambiente multimediático saturado por las tecnologías de comunicación de la época, en vistas a generar una invasión medial simultánea e instantánea sobre los espectadores. Para esto, Minujin equipa el auditorio del Instituto Di Tella de Buenos Aires –lugar donde se realizó el evento– con sesenta televisores, el mismo número de transmisores radiales, proyectores de diapositivas, cámaras fotográficas y cinematográficas, equipos de emisión sonora y grabadores de voz. El resultado es un complejo *environment* multimedia, en el que intervienen la fotografía, la televisión, el teléfono, el correo, la radio y hasta una transmisión vía satélite [2].

El evento se concibió para octubre de ese año. Sin embargo, tanto Kaprow como Vostell enviaron sendas cartas excusándose por no poder conseguir en sus países la tecnología necesaria para llevar adelante el proyecto; a cambio, enviaron dos propuestas muy simples que aseguraban su participación.

Hoy, el estado de precariedad tecnológica en el ámbito de las artes argentinas es tan avanzado que la sola mención de este episodio de la historia de su arte parece una broma siniestra. El *aggiornamento* de los principales premios, hoy transformados en “Salones sin Disciplinas” (SIC), no ha llegado aún a evitar tener que exigir, por ejemplo, que el artista se haga cargo de conseguir los dispositivos tecnológicos para su obra (computadoras, televisores, proyectores de video), sino que, además, se ha llegado a requerir que el artista se responsabilice por el encendido, apagado y correcto funcionamiento de tales dispositivos durante toda la exhibición.

Lo que sucede en Argentina no es, quizás, demasiado diferente a lo que acontece en el resto de América Latina, con la honrosa excepción de unos pocos países o, cabría especificar, de algunas ciudades en unos pocos países, ya que una de las paradójicas características de las tecnologías contemporáneas es, al mismo tiempo, ser globales y estar diferencialmente distribuidas. Y si bien existen numerosos y certeros análisis que demuestran la imposibilidad de hablar de Latinoamérica como una entidad homogénea y coherente, lo cierto es que esta precaria distribución tecnológica, sumada a las dificultades de acceso e injerencia sobre los desarrollos de la ciencia aplicada, unifican la región, ubicándola en una posición netamente derivativa respecto de la investigación primaria.

Esa distribución desigual, y sus consecuencias políticas y sociales (la concentración del poder, la ampliación de las brechas entre quienes pueden acceder a las tecnologías

y quienes no logran hacerlo, el “analfabetismo” tecnológico, la marginación laboral y social) constituyen uno de los planteos más urgentes en nuestros países, en una época en que la reconfiguración mundial sobre la base de la posesión tecnológica dicta el ritmo de la política y la economía del mundo.

Debido a esto, la relación entre arte y tecnología en Latinoamérica debe plantearse necesariamente en términos políticos. Cualquier propuesta de este tipo producida en los países de la región, lleva implícita las tensiones entre el paradigma “occidental” forjado al calor de la expansión tecnológica y la ineludible realidad de las economías y culturas locales, derivativas y marginadas. La exigencia de preguntarnos por nuestro lugar en este mundo no es una opción, sino una necesidad.

Las posibles respuestas no son, sin embargo, meras proposiciones subalternas. Cualquier discurso generado desde una periferia no es necesariamente un discurso *sobre* la periferia, y menos aun, un discurso periférico. Sus modulaciones repercuten sobre todo el sistema discursivo (en tanto la base de todo sistema es la interrelación entre sus partes), generando planteos que los propios centros deben considerar. En algún sentido, las periferias son las que tienen las mejores posibilidades de “distancia crítica” con respecto a los centros. No es casual que su voz se recupere cada vez que el sistema central entra en crisis y necesita de un auto-examen para poder continuar.

Es una falacia pensar que sólo desde la posesión técnica se puede reflexionar sobre el impacto social y cultural del régimen tecnológico. Si se comprende la lógica interdependiente de todo el circuito, es fácil ver cómo las relaciones del arte con la tecnología se definen tanto desde el interior como desde el exterior de dicho circuito. Al igual que los *cyborgs* de Donna Haraway –esos híbridos perfectos de hombre y máquina– nuestra realidad de seres realizados “incompletamente” en la técnica, es deudora también “del militarismo y el capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de estado”. Pero al igual que aquellos, nos encontramos ante la alternativa de ser infieles a nuestro origen impuesto: “(Para los bastardos) los padres, después de todo, no son esenciales...” [3].

Asumiendo esta posición, contamos con la posibilidad concreta de insertarnos en el panorama internacional desde una postura propia, con una incidencia global clara y productiva. Después de todo, las fronteras entre centro y periferia hace tiempo que dejaron de ser tan precisas. ¿Cómo explicar, sino, que el chino sea el idioma más hablado del planeta? El meteórico incremento del número de páginas web en español en Internet durante los últimos años, señala la determinación de la comunidad hispano-parlante por ocupar su lugar en la trama de relaciones inaugurada por la red, evidenciando, a su vez, un potencial discursivo que se sabe descentralizador y disruptivo.

Según Gerardo Mosquera, “La cultura occidental, generada en los centros, opera como meta-cultura operativa en el mundo actual...”. Sin embargo, “la meta-cultura occidental –con sus posibilidades de acción global– ha devenido un medio paradójico para la afirmación de la diferencia y para la rearticulación de los intereses del campo subalterno en la época post-colonial”. En vista de esto, sugiere el crítico cubano: “La alternativa sería *hacer* la contemporaneidad desde una pluralidad de experiencias, que actuarían transformando la meta-cultura global. No me refiero sólo a procesos de hibridación, resignificación y sincretismo, sino a orientaciones e intervenciones de la meta-cultura global desde posiciones subalternas” [4] Y claramente, los nuevos medios

son herramientas adecuadas y lícitas para la construcción de esta contemporaneidad alternativa.

En el camino hacia la reformulación del universo tecnológico desde un posicionamiento subalterno, la vía menos interesante y definitivamente impracticable es, desde ya, asumir la deficiencia tecnológica como falta. El verdadero desafío es, por el contrario, ver cómo se puede mantener una postura discursiva propia en el terreno del arte y la tecnología desde una posición marginal y una realidad ineludible: la del universo hiper-tecnologizado y tecnológico-dependiente de los discursos artísticos contemporáneos.

En esta vía, y desde la perspectiva concreta del arte latinoamericano, es hora de reconocer y valorar una de las características más sobresalientes de su producción: su permanente recurso a sistemas de baja tecnología (*low tech*), a la apropiación y distorsión elemental de las imágenes mediáticas, a trabajar con los desechos y las malformaciones de la técnica. Es hora de referirse a la *low tech* como práctica legítima que genera un discurso tan comprometido en el pensamiento de las tecnologías de punta como el producido en los centros donde éstas conocen la luz, y que plantea cuestiones estéticas y filosóficas igualmente válidas para comprender en toda su dimensión el estatuto del arte, e incluso del ser humano, en las sociedades para- y post-industriales contemporáneas.

La opción conciente de la *low tech* genera un cuestionamiento contundente a la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad técnica. Partiendo de tecnologías elementales o perimidas, las obras *low tech* enfatizan el discurso estético, eludiendo la seducción y las fechas de caducidad del *hardware*, que han hecho de tantas obras en la historia del arte y la tecnología, simples intentos estéticos incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.

¿Porqué hay tanto *feedback* y tanta apropiación de imágenes en el video arte latinoamericano? ¿Porqué son tan discursivas y narrativas sus páginas *web*? Si se analizan en profundidad, es fácil ver cómo, en la mayoría de los casos, se trata de verdaderas opciones estéticas y no de limitaciones técnicas. Más aun, la fascinación tecnológica, incorporada de manera impulsiva y generalmente acrítica, suele ser la base del fracaso en las propuestas que revisten menor interés.

En este punto, no sería inadecuado recordar que los orígenes de video arte como manifestación artística están ligados al discurso crítico y contra-cultural, a las propuestas cuestionadoras de grupos como Fluxus, la Guerrilla TV y los fundadores de la *performance*. Por años, artistas como Nam June Paik y Wolf Vostell, agrupaciones combativas casi olvidadas como Videofreex, Raindance o TVTV, y *performers* del nivel de Vito Acconci, Bruce Nauman o Martha Rosler, crearon el sustento desde el que se configuró la utilización del video como práctica artística. A excepción de Paik, ninguno de ellos tuvo injerencia en el desarrollo técnico de la imagen electrónica [5]. Y sin embargo, cualquier consideración estética del video arte no puede prescindir de sus nombres, sus obras y sus indagaciones formales y conceptuales.

El antecedente de Nam June Paik es particularmente importante en relación a las posibilidades críticas de la *low tech*, incluso si consideramos sus mega-videoinstalaciones, cuya fastuosidad técnica no pareciera, a primera vista, adecuarse al parámetro *low*. Que Paik sea un artista coreano transplantado a occidente es, sin dudas, un dato importante para comprender su mirada distanciada e irónica respecto de la tecnología que utiliza en la elaboración de sus obras. Este distanciamiento lo ha

colocado en una posición clave dentro de la discusión que compromete las relaciones de la tecnología con la sociedad y la cultura. Si bien son comunes sus expresiones contrarias o indiferentes respecto del estatuto tecnológico en sus obras –“Utilizo la tecnología para odiarla adecuadamente” es una de estas expresiones– lo cierto es que el carácter crítico de su producción lo ubica en una situación de privilegio dentro de la historia del medio.

Su primer robot, *K-456*, realizado a partir de desechos industriales, proponía una paradoja tecnicista: frente a las políticas utópicas que auguraban el reemplazo del trabajo humano por el de los robots, basadas en la fórmula “cada robot reemplazará el trabajo de cuatro hombres”, Paik crea un autómeta a control remoto que necesita de cuatro hombres para funcionar. La torpeza de sus acciones, que lo llevarán a protagonizar el “primer accidente del siglo XXI” [6], des-invierte a la tecnología de su rótulo de “alta eficiencia”, llamando la atención sobre cuestiones más básicas, como la pertinencia del propio paradigma del desarrollo tecnológico constante. Ya no se trata sólo de cuestionar el impacto de lo tecnológico sobre lo social y finalmente sobre lo humano, o la ideología de la panacea del confort, sino de preguntarse sobre la necesidad y los límites de la tecnologización de la existencia, motor frecuentemente acrítico que rige la exigencia del desarrollo científico.

Sus robots posteriores, realizados con transmisores de televisión vetustos, llaman la atención sobre otro aspecto usualmente eludido en las consideraciones tecnológicas: su destino de obsolescencia. Aquí se cuestiona a la tecnología como manifestación del “futuro en el presente” –tal como lo había hecho Vito Acconci en su agudo ensayo “Television, Furniture and Sculpture: The Room with the American View” [7] – para poner en evidencia lo que sucede con más frecuencia, en virtud de la misma carrera tecnológica: su permanente ingreso en el pasado. Al no caer en su seducción, Paik elude el destino de numerosas piezas envejecidas debido a la caducidad de sus componentes tecnológicos. En las mega-videoinstalaciones –que han llegado a comprometer hasta 1003 televisores [8] – Paik vuelve a eludir la seducción de la tecnología al transformar los televisores en módulos de una composición puramente decorativa. Desprovistos de su valor comunicacional –si alguna vez lo tuvieron– los televisores aparecen como elementos superfluos a una sociedad supuestamente signada por la supremacía de los medios.

Con estos desplazamientos, realizados desde un discurso claramente corrosivo y cuestionador, el artista nos recuerda que, al igual que todos los productos sociales, los tecnológicos son históricos y responden a conformaciones ideológicas y políticas precisas. La tecnología no es un *a priori* de la existencia humana y su posesión no obedece a las leyes de una selección natural de la especie. Sus determinaciones – desde su funcionalismo a su carácter manipulador– pueden ser revisadas, relativizadas o revertidas. La obra de Paik nos orienta hacia una comprensión cabal de este hecho.

Con su actitud intervencionista y su agudo análisis de los mecanismos profundos que alimentan la lógica medial, Muntadas es otro de los referentes de la producción latinoamericana. A diferencia de Paik, que llega a los países de América Latina a través de información y de algunas eventuales exhibiciones de sus obras, Muntadas visita varias ciudades de la región desde la década del setenta, habiendo incluso enseñado en algunas de ellas. Desde entonces, Muntadas ha generado, y mantiene aún hoy, una red de contactos fluida con América Latina, donde su obra goza de una difusión importante.

Gran parte de las primeras realizaciones del artista catalán se basa en la apropiación de imágenes televisivas. En su estética –como en la de Paik– la producción del

material audiovisual es un elemento accesorio. Su mirada se dirige, más bien, al análisis minucioso de la conformación de formatos e instancias ideológicas en y a través de los medios de comunicación masiva.

Desde videos como *Credits* o *Cross Cultural Television*, a las más recientes intervenciones en Internet, *The File Room* y *On Translation: The Internet Project*, Muntadas ha mantenido una mirada atenta sobre las construcciones mediáticas, que pone en funcionamiento en sus obras a través de sutiles desplazamientos y una gran economía de recursos.

Estos dos antecedentes han ingresado de manera desigual en la producción latinoamericana, pero quizás no sea inexacto postular que su repercusión ha sido decisiva [9]. La influencia de Nam June Paik se percibe en el reciclaje de imágenes, los *feedbacks* y en el uso desprejuiciado de la tecnología; la referencia a Muntadas puede rastrearse en la apropiación de imágenes y en la visión analítica que tiende a insertar a los medios en estrategias discursivas más amplias.

De todas maneras, esta repercusión ha sido tal porque en los países a donde llegó ya estaba formado el caldo de cultivo en el que esas prácticas cobrarían todo su sentido. Los primeros grupos de videastas fueron, casi siempre, críticos de la supremacía de los medios, del poder político encaramado en ellos –particularmente, en aquellos países de Latinoamérica donde los sistemas democráticos habían sido reemplazados por autoritarismos– y de las sociedades anestesiadas por sus efectos. Participaban de las propuestas de la contra-cultura y de un movimiento crítico-filosófico que comenzaba a plantear cuestiones no sólo estéticas sino también políticas y éticas en relación a la posesión y el ejercicio de la tecnología.

En el terreno más amplio de las relaciones arte-tecnología, existían también antecedentes locales de suma importancia, tanto dentro de la tradición moderna del optimismo tecnológico –las obras en neón de Gyula Kósice y Lucio Fontana, y el cinetismo de Julio Le Parc en Argentina; las máquinas y ambientes de Roberto Moriconi, Efizio Putzolu, Mauricio Salgueiro y Abraham Palatnik, y las realizaciones de *computer art* de Waldemar Cordeiro en Brasil– como en la línea cuestionadora-crítica que se establecerá posteriormente –los videos de Raúl Marroquín y Jonier Marin en Colombia; los de Rafael Hastings y Francisco Mariotti en Perú; las máquinas inútiles de Edgardo Vigo, las experimentaciones pseudo-científicas de Luis Bénédict o los sistemas y circuitos energéticos de Victor Grippo en Argentina. La obra de este último resuena como una metáfora de la capacidad generadora de un discurso alternativo desde una realidad regional, en su utilización de la papa (un cultivo de origen latinoamericano que se extendió al mundo) como fuente de una producción reflexiva y autónoma.

La situación actual en relación a los medios digitales guarda ciertas similitudes con la planteada hace treinta años. La posesión de los medios de difusión masiva, a pesar de los esfuerzos de los grupos de Guerrilla TV por democratizarlos, continúan en manos del poder político, y los medios digitales que los suceden no parecen tener un destino demasiado diferente, si bien todavía vivimos en la euforia inicial –también similar a la del video en sus inicios– de la democratización y acceso pleno al espacio virtual de la web. La ineficacia de los estados nacionales para limitar la oferta de pornografía en Internet parecía demostrar la incapacidad del poder político para controlar la red. Sin embargo, las empresas discográficas comerciales han probado que el poder económico es mucho más eficaz en tal sentido, al lograr la desarticulación del sitio para compartir archivos Napster, que amenazaba sus intereses. El avance comercial sobre Internet está transformando la red en una especie de televisión *a la page*. Ya existen

numerosas páginas *web* que obligan a sus usuarios a visitar los sitios de sus espónsores antes de permitir el ingreso. Y no parece demasiado lejano el día en que el flujo informativo sea interrumpido por tandas publicitarias.

Con la excepción de unos pocos centros independientes, la investigación tecnológica está orientada también hacia las aplicaciones comerciales. Uno de los ámbitos de desarrollo más originales lo constituyen las empresas de juegos electrónicos. Recientemente, en Japón, se restringió la exportación de un juego de simulación de estrategia bélica que opera con parámetros reales, por temor a que fuera copiado por los organismos de defensa de gobiernos extranjeros y aplicado a sus operaciones militares.

Si tenemos en cuenta este panorama, es evidente que cualquier incursión en el terreno del arte y la tecnología debe plantearse no sólo en términos de *hardware* y *software*, sino también, en clave analítica, crítica e incluso estratégica. Y esto es particularmente importante cuando el acceso al binomio *hardware/software* se encuentra dificultado, y supone, además, una toma de posición ética o política.

La tendencia *low tech* –como estrategia y no como resignación– constituye una respuesta original ante esta situación. La palabra “estrategia” es, quizás, la mejor aproximación en el caso de artistas que producen en los centros tecnológicos o con acceso a recursos técnicos sofisticados, y que sin embargo enfatizan su posición marginal y su inserción problemática en tal circuito, como es el caso de Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes, o de los activistas zapatistas que se apropian de la Internet desde una postura crítica y disruptiva.

En el extremo opuesto, propuestas casi mínimas, de carácter hiper-local, minan con su intimidad, su localismo y su radicalidad un circuito dominado por la lógica de la globalización, la eliminación de los rasgos regionales y la homogeneización estilística. Obras como *Sangre Boliviana* de Lucía Grossberger-Morales o *Juego de Estafa* de Santiago Echeverry deben entenderse no sólo desde la afirmación de la identidad y la memoria, sino también, desde su oposición y diferenciación respecto de un circuito basado en la indiferencia estética, el vacío conceptual y el hastío. Lo personal y lo comunitario fundan las bases de una relación diferente con el espectador, más íntima y menos lábil, que tiende a generar lazos y compromisos. La otra cara de la vacuidad de Internet son las ciber-comunidades, los espacios de pertenencia común a un grupo con intereses compartidos. En esta línea, debe destacarse la labor del uruguayo Brian McKern, quien desde su sitio en Internet *Objetos Virtuales* busca construir vínculos entre los países de Latinoamérica.

La proliferación de CD-ROMs y páginas *web* en estos países, desde ya, no constituye ninguna sorpresa: la posibilidad de acceso a estos formatos con una capacidad tecnológica mínima los han convertido en medios ideales para los artistas de la región. No obstante, existen desarrollos notables en estos soportes, principalmente en el uso del sistema de realidad virtual VRML, por parte de los brasileros Gilberto Prado y Suzete Venturelli, y del venezolano Luis Astorga, quienes han sabido potenciar dicho sistema –relegado por los centros de alta tecnología– en algunos casos mediante la articulación de rasgos locales.

En su instalación electrónica *Atari Noise*, el mexicano Arcángel Constantini recurrió a la obsoleta tecnología de las “atari” como apelación a la memoria colectiva. Sin embargo, esta obra se entiende en toda su dimensión si se tiene en cuenta que fue realizada para el festival “Interferences”, una exhibición organizada por una institución francesa con artistas locales y del “tercer mundo”. En este contexto, y en medio de los esfuerzos

y la cuantiosa inversión financiera tendientes a transformar al evento en un espectáculo *high tech*, Constantini contrarresta la inocuidad generalizada de la mayoría de las instalaciones con una obra muy simple, nada nostálgica, pobre, pero de connotaciones profundas; una reflexión, al mismo tiempo, sobre la memoria, la periferia y la tecnología, que se constituye en una toma de posición política frente al evento, y que encarna a la perfección las palabras de Robert Morris, para quien “la simplicidad de la forma no implica la simplicidad de la experiencia”.

La obra del venezolano de origen peruano Sammy Cucher y el estadounidense Anthony Aziz, se funda igualmente en intervenciones mínimas. Sus manipulaciones fotográficas, que eliminan los rasgos identitarios de sus modelos tornándolos en cuerpos anónimos, ponen en cuestionamiento la facilidad con que la tecnología atenta contra la categoría de lo humano haciendo uso de una herramienta elemental como el Photoshop.

Las prácticas de la intervención y la apropiación poseen larga data en el arte latinoamericano, como estrategias de análisis y resignificación de discursos producidos en ámbitos foráneos. Desde la reformulación de los modelos pictóricos europeos a la luz de las tradiciones locales en la pintura colonial peruana, a las apropiaciones de los ochenta alentadas por las teorías de la post-modernidad, pasando por el Manifiesto Antropofágico de Oswald de Andrade y otros períodos claves de la historia del arte de América Latina, estos procedimientos han estado aliados de manera permanente a propuestas críticas y reflexivas.

Las realizaciones contemporáneas en esta línea, no han perdido en absoluto ese carácter crítico. El magnífico análisis del poder de las imágenes en *Iconomía*, del colombiano José Alejandro Restrepo, está basado en imágenes televisivas apropiadas casi sin manipulación. Desde una postura más irónica, pero no menos política, el argentino Hernán Marina se apropia de la iconografía de los cursos de capacitación empresaria en su feroz crítica hacia los sistemas de construcción económica de la realidad generados desde las políticas del consumo.

La variedad y profundidad de las propuestas en la línea de lo *low tech* en América Latina es sumamente extensa, rica y productiva. Abordada como estrategia crítica, conciente e intencionada, sus relaciones con la *high tech* y su carácter reflexivo en relación a las crisis y paradojas que plantea la carrera tecnológica en las naciones latinoamericanas son precisas y evidentes. Queda aún la tarea, hasta el momento incompleta y fragmentaria, de entroncar estas expresiones en la línea de la labor pionera de los múltiples artistas que, desde este mismo territorio, participaron en la expansión de las fronteras del arte de la mano de las tecnologías incipientes. Y quizás no nos resulte sorprendente constatar que en este universo, expansivo y polifónico, existen voces familiares, que nos convocan y nos autorizan.

Notas

1. Gómez-Peña Guillermo & Sifuentes, Roberto: "Fragments from «Borderspace 2000». From «The Chicano State Department Chronicles»" en Druckrey, Timothy (ed): *Ars Electronica: Facing the Future*, The MIT Press, Cambridge, 1999.
2. Una explicación ampliada del evento puede encontrarse en: Alonso, Rodrigo: "Las Primeras Experiencias de Video Arte en Argentina", *Avances* (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina), Vol. 1, No. 2, 1998-99; Kirby, Michael: "Marta Minujin's Simultaneity in Simultaneity", *The Drama Review*, (Duke University Press, U.S.A.), Vol. 12, No. 3, Spring 1968.
3. Haraway, Donna: "Manifiesto para *Cyborgs*" en *Ciencia, Cyborgs y Mujeres. La Reinención de la Naturaleza*, Cátedra, Madrid, 1995.
4. Mosquera, Gerardo: "Robando del Pastel Global. Globalización, Diferencia y Apropiación Cultural" en Jiménez, José & Castro, Fernando (eds.): *Horizontes del Arte Latinoamericano*, Tecnos, Madrid, 1999.
5. Quizás debido a que estas primeras obras no estaban fundadas en la innovación tecnológica *per se*, sino en un discurso estético autónomo, la mayoría mantiene aún hoy su potencia crítica y cuestionadora. ¿Quién, hoy en día, no quiere destruir su televisor –como lo hace el grupo Ant Farm en *Media Burn*– después de largas horas frente a su programación? ¿Acaso la televisión actual provee una comunicación más eficaz o ha dejado de ser un medio de propagación de imágenes anodinas, superfluo y decorativo, como lo vislumbraba Paik?
6. La acción *First Accident of the 21st Century* fue protagonizada por el robot *K-456* en las puertas del Whitney Museum of American Art de New York, durante una retrospectiva de la obra de Nam June Paik en 1982.
7. Acconci, Vito: "Television, Furniture and Sculpture: The Room with the American View" en Hall, Doug & Fifer, Sally Jo (Ed): *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Aperture/Bay Area Video Coalition, New York, 1990 (publicado originalmente en el catálogo *Der Lumineuze Beeld*, Stedelijk Museum, Amsterdam, Septiembre 1984).
8. En la obra *The More, The Better* (Cuantos más, mejor) realizada para los Juegos Olímpicos de Seúl de 1988.
9. En su ensayo "Video Arte en Colombia" (publicado en el catálogo del I Festival Franco-Latinoamericano de Video Arte, 1992), Gilles Charalambos señala el impacto de la video instalación *Video Garden* de Nam June Paik en el ambiente colombiano, cuando se exhibió en 1976; José Carlos Mariátegui recuerda la presencia de Paik en la primera exhibición de video arte en Perú de 1977 (en su ensayo "Videoarte-Electrónico-en-Perú", publicado en La Ferla, Jorge [comp]: *De la Pantalla al Arte Transgénico*, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2000), de la que también participó Muntadas; ambos artistas participaron de los Encuentros Internacionales de Video organizados por el CAYC en Buenos Aires (1975), Caracas (1976) y México (1977). Muntadas realizó una *performance* en Buenos Aires en 1975, y durante la década del noventa dictó algunos cursos en países latinoamericanos.