

HACIA UNA DES-DEFINICIÓN DEL VIDEO ARTE

Rodrigo Alonso

Publicado en: ISEA Newsletter, # 100, Abril – Mayo 2005.

Cuando los artistas empezaron a usar el video, su posición dentro del mundo del arte era claramente ambigua. Cualquier producción realizada por un artista con una videocámara era considerada una pieza dentro de la nueva categoría "video de artista". No importaba si era la documentación de una performance, una visión lírica de la realidad o el resultado de la manipulación técnica de imágenes; la presencia de un artista tras la cámara era suficiente para que fuera video arte.

Durante los 80, el video arte quedó nítidamente definido como investigación experimental con la imagen electrónica. Esta tendencia experimental se separó de otros usos del video y construyó su propio circuito de exposiciones y festivales. Algunos artistas se convirtieron en referentes y un diferenciado grupo de críticos y comisarios apoyaron la autonomía del nuevo medio.

Pero en los últimos años sobran motivos para decir que el video arte está en un proceso de des-definición. Por un lado, la tecnología digital ha ensanchado su foco para confrontarlo con las nuevas formas digitales. El video tiene que competir ahora con el net.art y los streaming media, la animación digital y los CDs interactivos. La mayor parte de los festivales de video se han convertido en muestras de *media art*, ofreciendo al video como una más de sus atracciones. Y en las universidades la investigación en arte y tecnología también se ha mudado al campo de lo digital. Por otra parte, el video ha florecido entre las artes visuales, pero su aproximación a menudo ignora la especificidad y la historia del video arte. Muchos artistas visuales se mueven con soltura en el circuito de bienales y galerías, donde las video instalaciones se prefieren a las piezas monocal, mientras los video artistas tradicionales tienen dificultades para mover sus piezas. Finalmente, la introducción del video en la industria del cine ha seducido a algunos video artistas a probar suerte en ese mundo.

América Latina no es una excepción a este panorama. Las mismas tendencias se están desarrollando en el mundo del video arte regional, construido con dificultad durante los ochenta y los primeros noventa. VideoBrasil, el festival de más larga trayectoria del continente, incluye hoy toda clase de producciones electrónicas, mientras festivales nacidos en los 90s como la Bienal de Video de Santiago de Chile y el Festival Internacional de Video Arte de Perú se han desplazado rápidamente del video al *media art*. Por otra parte, eventos dedicados en exclusiva al video como el Festival Franco-Latinoamericano de Video Arte y el Festival de Video del Cono Sur han desaparecido.

Simultáneamente, un creciente número de artistas latinoamericanos están exhibiendo video en exposiciones individuales y colectivas en galerías y museos. Algunos de esos artistas han tenido una presencia sobresaliente en festivales, como Eder Santos y Lucas Bambozzi (Brasil), Gabriela Golder, Marcello Mercado y Charly Nijensohn (Argentina) o Manolo Arriola y Ximena Cuevas (Mexico), por mencionar sólo a unos pocos. Otros han oscilado entre festivales de video y exposiciones de artes visuales, como José-Alejandro Restrepo (Colombia), Carlos Trilnick (Argentina), Rosangela Renno (Brasil), José Antonio Hernández-Diez (Venezuela) o Lotty Rosenfeld (Chile). Pero los artistas que mejor se mueven dentro del circuito son a menudo recién llegados, jóvenes creadores en el inicio de sus carreras o bien otros más curtidos que han empezado recientemente a hacer video. La mayoría tienen una trayectoria o una educación dentro de las artes visuales. La lista es interminable, pero algunos ejemplos son: Martin Sastre, Pablo Uribe (Uruguay), Miguel Calderon, Yoshua Okon, Ruben Gutierrez, Fernando Llanos (México), Carolina Saquel (Chile), Priscila Monge (Costa Rica), Angie Bonino, Iván Esquivel, José-Carlos Martinat, Roger Atasi (Perú), Ana Claudia Murena, Andrés Burbano, Freddy Arias (Colombia), Brooke Alfaro (Panamá). Sus obras incluyen video, instalaciones, performances y tecnología digitales, rechazando cualquier categorización superficial.

Desde un punto de vista estético, una de las principales corrientes en el video arte latinoamericano es la política, entendida en sentido amplio. En cierto modo es posible decir que el video arte latinoamericano ha sido un laboratorio de propuestas para probar las diferentes maneras en las que el discurso artístico se dirige a referentes políticos o puede considerarse como un discurso político en sí mismo.

Algunos autores chilenos son paradigmáticos en ese sentido. En un país donde el responsable de la muerte, tortura y desaparición de personas durante los 70s, Augusto Pinochet, es aún parte del gobierno, y donde las clases dirigentes y un amplio sector de la sociedad intentan borrar la memoria de aquel tiempo, la insistencia de Edgar Endress, Guillermo Cifuentes, Claudia Aravena y Lotty Rosenfeld en recordar esos actos no puede entenderse solamente como propuesta estética, sino como afirmación política: una postura que se afirma en la memoria en un país que lucha por olvidar.

La confrontación del pasado y el presente es central para muchos otros artistas. José Alejandro Restrepo ha recurrido a la historia colombiana en sus videos y video instalaciones para develar las raíces históricas de algunas prácticas cotidianas. Pablo Uribe ha señalado la influencia de la tradición en la imaginaria

histórica y Álvaro Zavala ha confrontado la vida despreocupada de la juventud peruana acomodada con el legado inca. En los últimos años, un grupo de artistas argentinos ha trabajado con imágenes de los hechos violentos que tuvieron lugar tras la crisis de 2001, y algunos han recuperado la tradición del cine militante en sus videos activistas. El documental tiene una larga tradición en la filmografía latinoamericana y es aún la base de muchos artistas argentinos, como Iván Marino y Hernán Khourian.

La mirada política tiene un atractivo muy diferente en los trabajos de algunos artistas jóvenes. Prefieren parodiar e ironizar a denunciar y dar testimonio, con la intención de exponer sus preocupaciones sociales y criticar estereotipos. Ese es el acercamiento elegido por los mexicanos Yoshua Okon y Minerva Cuevas para reflejar el autoritarismo y la violencia, o por el uruguayo Martín Sastre para comentar la escasez de oportunidades de los artistas del Tercer Mundo en el circuito artístico internacional. Gastón Duprat y Mariano Cohn han cultivado un punto de vista profundamente sarcástico sobre algunos comportamientos y actitudes típicamente argentinos, mientras Priscila Monge se ha centrado en estereotipos y tópicos para preguntarse sobre la posición de la mujer en las sociedades contemporáneas.

Los artistas brasileños se han dedicado a subrayar los aspectos sensoriales de los medios electrónicos de una manera que parece recuperar el legado de figuras clave de los sesenta como Helio Oiticica y Lygia Clark. Esta tendencia sensorial también es visible en muchos desarrollos en el área de las artes digitales y las instalaciones interactivas, donde artistas como Gilberto Prado, Diana Domínguez, Suzette Venturelli o Rejane Cantoni han investigado largamente vías para mejorar la participación del público en las obras electrónicas a través de la sensibilidad y la emoción.

Los medios digitales y la interactividad están ampliando las relaciones entre el público y las producciones electrónicas. La brasileña Marcia Waitsman ha creado un DVD no lineal que permite al usuario elegir su ruta a través de la narración, mientras el argentino Iván Marino ha hecho algo similar pero usando tecnología de *streaming* e Internet, de manera que cualquier usuario es invitado a construir su propia historia a partir de las filmaciones de video del artista.

En la esfera de las instalaciones interactivas, las obras piden la participación del público no sólo interviniendo en el flujo de imágenes o la construcción de historias sino, principalmente, mediante acciones físicas. Se han probado diversas técnicas para aumentar la implicación del espectador; algunas han precisado el desarrollo de nuevas interfaces y de sistemas tecnológicos complejos.

Los artistas brasileños cuentan con una sólida estructura tecnológica proporcionada por las universidades. Sus trabajos son a menudo muy sofisticados y tienden a apoyarse en la manipulación de datos y objetos. El argentino Mariano Sardón prefiere usar técnicas cartográficas para inducir a la interacción: la gente produce cambios en una pieza al pasear o moverse en un espacio controlado, donde la tecnología permanece oculta. Su producción es bastante rara en Argentina, pero instituciones recientes como Fundación Telefónica y CheLa (Centro Hipermediático Experimental de Latino América) auguran un futuro prometedor para las artes tecnológicas nacionales.

El Centro Multimedia de México es el polo que congrega y promueve el crecimiento de las artes electrónicas y digitales en ese país. En sus laboratorios se ha desarrollado un grupo de obras que emplean robótica, imágenes estereofónicas, realidad aumentada y múltiples formas de interactividad. La Universidad de Los Andes, en Colombia y Venezuela (pero sin conexión entre ellas) anima a la producción electrónica y digital centrándose en la relación entre ciencia y arte. Otras instituciones importantes en Colombia son la Universidad Javeriana y la Universidad de Caldas, que ha creado un importante Festival Internacional de la Imagen. En Perú, Alta Tecnología Andina contribuye a este panorama gestionando recursos para animar a los artistas nacionales e internacionales a encontrar su camino en este tipo de producciones, junto a una miríada de instituciones latinoamericanas, artistas y teóricos implicados en la expansión de los campos electrónico y digital, hacia una des-definición del videoarte (tradicional).