

Hazañas y peripecias del video arte en Argentina

Rodrigo Alonso

Publicado en: *Cuadernos de Cine Argentino. Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, 2005.

A Graciela Taquini, la tía del video arte en Argentina

En el principio fue la imagen electrónica

Una de las grandes paradojas del video arte –también conocido como video de creación– es que su historia comienza algún tiempo antes que el video estuviera disponible entre los artistas. Dicho de otra manera, las primeras obras de la historia del video arte no incluyen, de hecho, al video como medio.

La historia comienza en el año 1963. En el mes de marzo, el artista coreano Nam June Paik, perteneciente al grupo Fluxus, realiza una exposición –*Exposition of Music-Electronic Television*– en la Galería Parnass de Wuppertal, Alemania, donde presenta trece televisores con sus imágenes distorsionadas. La distorsión se origina en la manipulación que el artista ha realizado en los circuitos de los televisores. Modificando válvulas, cables y transistores, obtiene imágenes abstractas a partir de la transmisión televisiva habitual, convirtiendo la emisión figurativa en un cúmulo de líneas vibrantes y palpitaciones luminosas. Es, según el artista, el comienzo de la televisión abstracta. Más tarde, descubrirá otros medios para manipular las emisiones catódicas –como el uso de imanes que atraen los electrones– y construirá, junto al ingeniero Shuya Abe, el Sintetizador de Imágenes Paik-Abe, con el que realiza una serie de videos distorsionando segmentos de televisión pregrabados.

En este origen se pone en evidencia la violenta postura crítica que los artistas tomarán respecto a la televisión. Al igual que gran parte de los teóricos de la época, los artistas ven en ella al enemigo máximo de la cultura, al más claro exponente de la manipulación ideológica sobre la que se sustenta la sociedad de masas. En formas más o menos sutiles, más o menos agresivas, las primeras experimentaciones con la televisión buscan poner en cuestión su protagonismo social, el poder de sus imágenes, y en última instancia, su alianza con el sistema capitalista.

Para un artista como el alemán Wolf Vostell –integrante también del grupo Fluxus– este último aspecto será particularmente importante. Poco tiempo después que Paik, en mayo de 1963, realiza un evento en New York en el que entierra un televisor encendido atado con alambre de púas. Su aversión a la televisión es más frontal que la de Paik; Vostell había vivido una guerra atroz y veía en la televisión un símbolo del mundo beligerante y mercantil



Nam June Paik. *Exposition of Music-Electronic Television*. 1963

que había propiciado el enfrentamiento armado. Sus obras incluirán, desde entonces, monitores destrozados y acciones que ridiculizan o relativizan tanto al medio como a sus imágenes.

Las realizaciones de Paik y Vostell son una guía adecuada para comprender los rumbos que adquiere el video arte desde su nacimiento. En primer lugar, el medio se definirá principalmente como una experimentación con la imagen electrónica, aun si la tecnología del video se encuentra ausente en las obras. En segundo término, las producciones pioneras se caracterizan por una clara aversión hacia la televisión, lo que ubica a ésta como una referencia inmediata e insoslayable. Curiosamente, el video arte no se relaciona en absoluto con el cine, ni siquiera con el cine experimental –salvo contadas excepciones– que florecía en aquella época; esta es una tercera característica de la producción videográfica pionera. Por último, debe señalarse que el video arte nace en el seno de las artes visuales, de la mano de creadores reconocidos, y en espacios, exposiciones y eventos ubicados en el circuito de las artes plásticas.

En 1965 sale a la venta la primera cámara de video portátil y para consumo popular. El primer artista en comprar una es Nam June Paik. Cuenta la leyenda que cuando se dirigía a su taller después de haberla adquirido, su taxi quedó atrapado en un embotellamiento, debido a la visita del Papa Paulo VI a la ciudad de



New York. Paik graba el acontecimiento y esa misma noche lo presenta en el Café A-Go-Go ante un grupo de amigos. Había nacido de esta forma el primer video realizado por un artista.

En los años siguientes, el video arte incluirá también a los videos realizados por artistas, incluso si éstos no poseen un carácter experimental. La novedad del medio es suficiente para impregnar a todas sus apariciones de un aire de vanguardia. Sin embargo, son pocos los artistas que tienen acceso a los equipos, y la producción videográfica será escasa por algún tiempo.

Entre los primeros en acercarse al video se encuentran los creadores de *performances* –acciones efímeras con sentido plástico interpretadas por un artista. Al principio, el video fue utilizado para registrar tales actos, pero en poco tiempo los realizadores comenzaron a ejecutar acciones pensadas exclusivamente para ser grabadas en video, dando origen a un tipo de producción que posteriormente se conoció con el nombre de video *performances*. Durante la década del setenta, autores como Bruce Nauman, Vito Acconci o Marina Abramovic hicieron un uso continuo del video. Posteriormente, los realizadores comienzan a preocuparse por definir las características específicas del medio, aquellas que ningún otro arte posee, dando lugar a verdaderas obras experimentales.

Un movimiento importante entre los realizadores que trabajaron con video monocal –es decir, cintas de video para ser vistas en un monitor– es el conocido con el nombre de *Guerrilla Televisión*. Los grupos que la conformaron intentaron realizar una televisión alternativa para contrarrestar el poder de las grandes cadenas y su programación homogénea. Fueron, en general, agrupaciones de realizadores que compartían equipos y exhibían su producción en canales de televisión alterna-

tivos, principalmente en espacios de cable de acceso público. Trabajaban con la gente, enseñándole a utilizar los equipos e incentivándola a la producción de sus propias cintas, construyendo sus propias historias y narrativas. La *Guerrilla Televisión* fue un movimiento muy fuerte en los Estados Unidos, gracias a los aportes de diferentes fundaciones que apoyaron el desarrollo de experiencias comunitarias. Sin embargo, hacia finales de la década del setenta su presencia disminuyó notablemente, y el video circuló principalmente por los ámbitos donde había nacido: en galerías y museos de arte.

Los orígenes del video arte en Argentina

Como sucedió en Europa y Estados Unidos, las primeras manifestaciones del video arte en nuestro país son anteriores a la aparición de la tecnología de video portátil. Recurren, igualmente, a la imagen electrónica, aunque de una manera diferente a las referidas anteriormente.

La primera obra argentina que incluyó la imagen electrónica fue *La Menesunda* (1965), una ambientación creada por Marta Minujin y Rubén Santantonin con la colaboración de un grupo de artistas, todos ellos ligados al Instituto Di Tella de Buenos Aires, un centro de experimentación artística de vanguardia ubicado en la Calle Florida. La obra consistía en un recorrido a través de diferentes ambientes y situaciones, donde el espectador se encontraba con escenarios insólitos que muchas veces solicitaban su participación: había una habitación con una pareja durmiendo en una cama, un laberinto de espejos donde ventiladores propulsaban una lluvia continua de papel picado, una cabeza gigante en cuyo interior una maquilladora arreglaba a los visitantes, un pasadizo de tubos de neón, etc. Entre todos estos ambientes, al final de una escalera, se ubicaban tres televisores, uno de los cuales estaba conectado en circuito cerrado reproduciendo la imagen del visitante. Esta

(Izq) Nam June Paik.
Magnet TV. 1965

Marta Minujin, Rubén Santantonin.
La Menesunda. 1965



utilización del circuito cerrado en una obra artística es una de las primeras realizadas en el mundo. Marta Minujin había conseguido que un canal de televisión prestara la cámara, y la había incorporado al recorrido como una de las atracciones de la pieza. Pero sin saberlo, estaba dando el puntapié inicial a un grupo de obras que iban a incorporar a la imagen electrónica en nuestro medio.

No obstante, sería exagerado considerar a esta experiencia como la primera producción del video arte en nuestro país, ya que esa aparición de la imagen electrónica era una de las múltiples propuestas de la pieza, y no necesariamente la más importante. Para algunos observadores de la época pasó casi desapercibida, aunque otros arremetieron contra los artistas acusándolos de esnobismo tecnológico.

ron que sus imágenes eran proyectadas en las paredes del auditorio, sus entrevistas se reproducían en los altavoces, y la radio y la televisión emitían un programa especial sobre la jornada anterior. El espacio se había transformado en un ambiente mediático, que devolvía a los participantes sus propias imágenes y voces multiplicados y fragmentados por la intervención de los medios. Simultáneamente, se hicieron llamados telefónicos a cien personas, y se enviaron cien telegramas a otras tantas. La experiencia había sido inspirada por las teorías de Marshall McLuhan, el teórico canadiense que había señalado cómo los medios trastornan el entorno cotidiano, modificando nuestra relación con la realidad. La propuesta incorporaba a gran parte de los medios de comunicación masiva existentes en la época, en un intento por reflexionar sobre los alcan-



Marta Minujin. *Circuito*. 1967

Al año siguiente, Marta Minujin realiza una experiencia que puede ser considerada plenamente como la primera obra de video arte de nuestro país. Se llamó *Simultaneidad en Simultaneidad*, y formaba parte de una producción conjunta con los artistas Allan Kaprow en Estados Unidos y Wolf Vostell en Alemania (aunque no es claro que éstos hayan participado del evento). La idea fue que cada uno de los artistas participantes pensara un evento que los otros dos repetirían en sus países, simultáneamente. El evento propuesto por Marta Minujin fue el mencionado, que debido a sus complicaciones tecnológicas no pudo ser reproducido ni por Kaprow ni por Vostell.

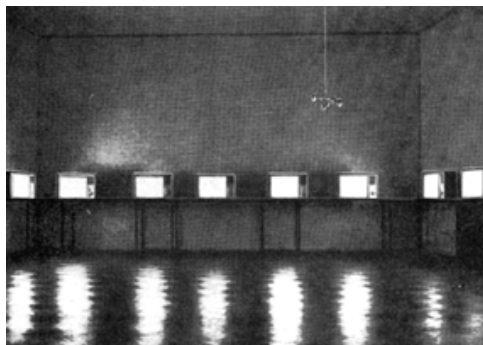
Simultaneidad en Simultaneidad fue un acontecimiento artístico en dos partes. En una primera jornada, sesenta personalidades de los medios de comunicación fueron invitados a asistir al auditorio del Instituto Di Tella. Allí fueron fotografiados, filmados y entrevistados. Posteriormente, se les ofreció una radio para que escuchen, al mismo tiempo que se los ubicaba frente a un televisor al que debían mirar. Once días más tardes, las mismas personas asistieron al mismo lugar. Allí encontra-

ces de la invasión mediática sobre la vida de las personas.

Al año siguiente, Marta Minujin realiza una experiencia similar, aunque algo más compleja, en la *Expo 67* de Montreal, Canadá. Unos días antes del evento, publica una encuesta en un diario canadiense invitando a los lectores a completarla con el fin de participar en un acontecimiento artístico. Una computadora realizó la selección de los participantes por características afines, y los tres grupos resultantes protagonizaron la obra: un grupo recibía información sobre sus propios integrantes en televisores y pantallas, un segundo grupo recibía información sobre el primero en televisores, y un tercer grupo recibía información radial de lo que sucedía a los otros dos. Así se conformaba un *Circuito*—tal era el nombre de la pieza— de información, donde a la idea de invasión mediática planteada en la propuesta anterior se sumaba ahora el tema de la vigilancia. La obra incorporaba nuevamente el circuito cerrado de televisión, y una tecnología muy novedosa, la computadora, convirtiéndose en una de las primeras obras artísticas argentinas en incluir tal dispositivo.

Ese mismo año, Marta Minujin vuelve a utilizar un circuito cerrado de televisión para su *Minu-phone*, presentado en la Galería Howard Wise de New York. La pieza estaba constituida por una cabina telefónica que se modificaba por el discado de los números del teléfono. Uno de ellos cambiaba el color de los cristales, otro llenaba la cabina de humo, otro disparaba una cámara fotográfica, otro más activaba un circuito cerrado de televisión que transportaba la imagen del espectador al piso de la cabina. El video buscaba sorprender al espectador y hacerlo partícipe de una propuesta lúdica, una vía transitada con frecuencia por la artista.

Al mismo tiempo, en Argentina, David Lamelas presentaba *Situación de Tiempo*, una sala iluminada por el ruido audiovisual de diecisiete televisores encendidos en un canal sin programación. La intención del artista era promover una vivencia del flujo temporal en un ámbito tecnológico. Negando el protagonismo de las imágenes, introducía al espectador en una experiencia sensorial que propiciaba una visión diferente sobre el universo de los medios.



La obra de Lamelas fue realizada en el Instituto Di Tella. Este espacio iba a albergar otras producciones más dentro de la vertiente tecnológica. En 1969, el Grupo Frontera realiza *Especta*, una experiencia donde se invita al público a responder un cuestionario mientras es filmado en video, y posteriormente se reproduce la entrevista en un espacio contiguo, permitiendo que el participante presencie sus propias respuestas en compañía del resto del público. Esta pieza fue invitada a participar de una exposición legendaria, *Information*, realizada al año siguiente en el Museo de Arte Moderno de New York.

La consolidación del video como medio

Durante la década del setenta, la creación videográfica fue en general escasa. No había muchos equipos de video en Argentina, y su producción era cara y engorrosa, lo que alejó a los artistas del medio.

Uno de los máximos promotores del video arte en aquella época fue Jorge Glusberg, el director del Centro de Arte y Comunicación (CAYC), un espacio que reemplazó al Di Tella como centro de la vanguardia, tras el cierre de esta institución en 1970. Glusberg había comprado una cámara de video en los Esta-

dos Unidos, e incentivaba a los artistas ligados a su institución a realizar sus propias piezas. De aquellos videos no ha sobrevivido prácticamente ninguno, pero por las descripciones que figuran en los catálogos donde fueron presentados, puede deducirse que se trataban más bien de realizaciones de corte testimonial o documental, antes que experimentales. No obstante, este tipo de producciones, en tanto obras de artistas, eran consideradas dentro de la vertiente del video de creación y presentadas como tales en los festivales internacionales.

De hecho, Glusberg fue el promotor de una serie de encuentros internacionales de video realizados en diferentes ciudades del mundo. En ellos se concentraba lo mejor de la producción mundial, convocando a los nombres más destacados y las realizaciones más prominentes. En ellos participó asiduamente un autor argentino que vivía en New York y que fue protagonista de la video creación durante los años setenta: Jaime Davidovich. Su producción se orientó tanto al video monocal como a las video instalaciones, es decir, a propuestas que incorporan la imagen electrónica a un ámbito espacial que el espectador debe explorar. En la década siguiente, Davidovich será un pionero de la televisión de autor, al crear dos programas en el cable norteamericano: *SoHo Television* y *The Live! Show*, el primero compuesto principalmente por entrevistas a reconocidos artistas, y el segundo concebido como una gran sátira hacia la televisión.

A pesar de estos importantes antecedentes, es recién en la década del ochenta cuando se desarrolla plenamente la producción en cinta magnética. La bonanza económica de la "Plata Dulce" introduce al país un gran número de cámaras de video portátiles y de fácil uso, que promueven la creación electrónica. Entre los primeros autores se encuentran algunos artistas visuales y gran cantidad de realizadores interesados en generar una televisión alternativa y de autor. Las puertas de los canales estaba cerrada para este tipo de producción,



(Izq) David Lamelas.
Situación de Tiempo. 1967

(Der) Jaime Davidovich.
Dr. Videovich. 1982

por lo que el circuito del video fue uno de los ámbitos preferidos para su exhibición.

Lentamente se configura lo que Graciela Taquini ha denominado "la generación videasta". Con poca información sobre el movimiento de video creación internacional, los realizadores argentinos comienzan a explorar las posibilidades narrativas de la nueva tecnología. Las primeras producciones que obtienen reconocimiento son obras que beben en el lenguaje televisivo para satirizarlo o subvertirlo. Entre ellas, una de las más sorprendentes –y premiadas– fue *The Man of the Week* (1988), de Boy Olmi y Luis María Hermida. La cinta estaba basada en el programa testimonial *Yo Fui Testigo* que conducía Arturo Bonin en la televisión. Olmi y Hermida crean una sátira desopilante del programa, siguiendo los pasos de una investigación sobre un hecho absurdo, que nunca termina de dilucidarse a pesar de la continua recopilación de datos, las muchas entrevistas y las supuestas explicaciones científicas.

Los ochenta es también la década de otras producciones pioneras: los primeros video clips, las primeras video instalaciones. De igual forma, comienzan a configurarse los primeros espacios y circuitos de exhibición: el Centro Cultural San Martín, a través de ciclos dedicados a la creación electrónica promovidos por Graciela Taquini, y posteriormente, el Instituto de Cooperación Iberoamericana, de la mano de Laura Buccellato y Carlos Trilnick, que en 1989 inicia la muestra Buenos Aires Video, un ámbito central en el panorama de la video creación nacional.

Los años dorados de la video creación

El video adquiere su mayoría de edad durante la década del noventa. La experimentación se consolida entre los artistas, las muestras se multiplican y el público responde entusiasta. A Buenos Aires Video se suman otras exhibiciones de importancia, como el Festival Franco Latinoamericano de Video Arte que organiza Jorge La Ferla en el Centro Cultural Ricardo Rojas –que luego se transforma en la Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital–, el Festival Internacional de Video organizado por Carlos Trilnick, y el Festival Internacional de Video Danza, dirigido por Silvina Szperling, y especializado en un tipo de producción especial: la video danza o danza para la cámara, piezas de video con coreografías realizadas especialmente para ser filmadas.



Graciela Taquini. Roles. 1988

La producción electrónica adquiere así una gran vitalidad. Aparecen autores destacados, con una obra sólida, que se convertirán en referentes para los realizadores más jóvenes, y que comienzan a viajar con sus obras a festivales internacionales, obteniendo premios y atención. Los ámbitos oficiales también abren sus puertas a esta producción: el Museo Nacional de Bellas Artes realiza ciclos permanentes de video experimental, curados por Rubén Guzmán, y el Museo de Arte Moderno hace lo propio con los Ciclos de Arte Electrónico curados por Graciela Taquini. A través de artistas reconocidos, el video arte ingresa a las escuelas de cine y video, prolongándose en la labor de realizadores jóvenes, de destacada participación en el circuito local e internacional.

En el inicio mismo de la década, en 1990, una obra concita la atención. Se trata de *Reconstruyen Crimen de la Modelo*, de Andrés Di Tella y Fabián Hofman, una pieza que, como la mayoría de su época, formula una mirada crítica hacia la televisión. El video está realizado a partir de una noticia emitida por *Nueve diario*, el legendario noticiero de Canal Nueve. El material fue manipulado por los artistas, a través de un cambio en los ritmos del registro visual y una distorsión sonora, que desvían la atención del hecho referido –la reconstrucción policial del crimen de una modelo– hacia la plasticidad del soporte audiovisual. El tratamiento pone en cuestión la integridad de la noticia. Pero fundamentalmente, pone en crisis la relación del medio con la realidad, al proponer a toda mediatización como la construcción de un simulacro sin fin. La obra funciona como un juego de muñecas rusas: los artistas realizan una reconstrucción –artística– del evento a partir de las imágenes del noticiero; éste realiza una reconstrucción –informativa– de las actuaciones policiales; éstas son una reconstrucción –judicial– del crimen... Cada simulacro se construye sobre otro, porque en definitiva hay un punto central al que no se puede acceder: la reconstrucción –real– del crimen de la modelo.

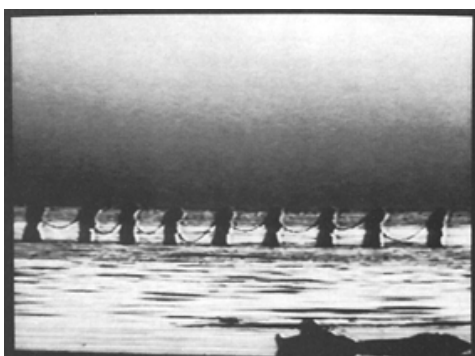
Boy Olmi. Luis María Hermida.
Reconstruyen Crimen de la Modelo. 1990

La pieza dio lugar a profundos debates sobre la naturaleza de los medios y su relación con el mundo. Como sucedía también en la comentada *The Man of the Week*, y en otras producciones similares –como *El Círculo Xenético* (1989) de Luis María Hermida y Boy Olmi o *La Era del Nandú* (1987) de Carlos Sorín– la crítica se prolongaba a todo el género documental, en la medida en que no podía escapar a la lógica mediática.

Sin embargo, las referencias a la televisión no agotan la producción experimental de video. De hecho, en los noventa se multiplican notablemente las vertientes del video arte. A los primeros realizadores, que venían del campo de la televisión o aspiraban a ella, se suman ahora un gran número de artistas cuyo horizonte es el video experimental y que se constituyen en autores dedicados específicamente a su producción.



Algunos de ellos exploran una vertiente poética. Utilizan la imagen electrónica generando metáforas audiovisuales, explorando formas narrativas que se apartan de las líneas clásicas que sigue preferentemente el cine. La ausencia de un lenguaje o de formatos establecidos hacen del video un medio ideal para probar formas alternativas de construcción audiovisual.



En tal construcción, aparece con frecuencia lo que se ha denominado el “montaje vertical”. Frente al montaje horizontal que caracteriza al cine, que empalma tomas de manera lineal y secuencial, en el ámbito del video se desarrollan un cúmulo de formas de montaje interior a la toma, y que en general se despliegan de manera simultánea. Mediante incrustaciones, superposiciones, cuadros dentro del cuadro, sobreimpresión de textos que se despla-

zan por la pantalla de las formas más insólitas, etc, se experimentan nuevas miradas y lecturas del flujo audiovisual, que proporcionan un acercamiento inédito a la imagen en movimiento.

Frecuentemente, imágenes, textos y sonidos entran en confrontación. El sentido surge de la colisión de tales fuentes antes que de su integración. La correspondencia entre esos elementos es algo que el espectador debe construir, obligándolo a una mirada más atenta y activa. Como en la poesía, el material audiovisual es un disparador para la expansión del sentido. Otro elemento clave en la construcción narrativa del video arte suele ser el ritmo. Entre los “tiempos muertos” de los registros en tiempo real y la “estética clip”, los artistas han explorado múltiples formas para desacostumbrar a los espectadores de los ritmos más o menos constantes de la narrativa fílmica o televisiva.

Tango: El Narrador (1991) de Luz Zorraquín, explora la vía poética de manera magistral. Sobre las imágenes de un traveling interminable, los textos de un diálogo entre dos seres anónimos quiebran la monotonía del registro. Existen otras imágenes, pero éstas poseen el mismo carácter ambiguo respecto del texto. Al mismo tiempo, hay una relación íntima entre todo: el texto es, quizás, el prólogo de un viaje, tal vez el viaje que registra la cámara.

El Grupo Ar Detroy, un desprendimiento de la legendaria Organización Negra, comienza por estas fechas su prolífica carrera dentro del campo del video de creación. En 1990 realizan una obra clave, *Diez Hombres Solos*. La pieza muestra el pasaje de un grupo de personajes a través de la pantalla. Los personajes parecen monjes que atraviesan un mar, a un paso lento y constante. La lejanía de los hombres, sumada a la escasa definición de la imagen de video, hace que las figuras se confundan con las líneas del barrido electrónico, mientras la ausencia de color favorece la integración de los personajes en su entorno natural. Como la mayoría de los videos de Ar Detroy, *Diez Hombres Solos* es casi una pieza de cámara –en sentido musical– que apunta a transmitir una atmósfera, un estado de ánimo antes que una narrativa. Con un poco de atención, se descubre que los personajes que atraviesan la pantalla son en realidad nueve. El décimo hombre solo es, quizás, el espectador.

En poco tiempo, la cantidad de autores se multiplica. Éstos encuentran espacios de difusión conformados, a diferencia de la generación anterior, que tiene que construir sus propios lugares. Hacia 1992 podemos hablar de una segunda generación de realizadores, artistas que se mueven en circuitos específicos, que tienen más información sobre la producción nacional e internacional, y que conocen más cabalmente las características del medio. Los artistas de la primera generación abrieron espacios y canales de difusión, generando muestras en el país o abriéndose caminos en festivales internacionales. Carlos Trilnick, Sara Fried, Jorge La Ferla, Diego Lascano son algu-



Video Arte Internacional. Museo Nacional de Bellas Artes. 1990

(Izq/arriba) Luz Zorraquín. *Tango: El Narrador*. 1991

(Izq/abajo) Ar Detroy. *Diez Hombres Solos*. 1990

nos de ellos, autores embarcados en la doble tarea de la producción y la gestión.

Carlos Trilnick es un pionero indiscutible del video arte. Su trabajo comienza en los albores de los ochenta y se consolida claramente hacia mediados de la década. A diferencia de otros realizadores cuyo referente fue la televisión, Trilnick entiende al video como medio artístico en toda su dimensión, y explora vías plásticas de tratamiento del audiovisual. Muy temprano realiza video instalaciones, cuando este formato artístico era apenas conocido en el país. Su diálogo constante con los artistas visuales y su perseverante labor gestora fomenta la permeabilidad entre el circuito de las artes plásticas y el del video, cuando el primero todavía observa con desconfianza al segundo. Su obra se desplaza con facilidad entre una visión poética de la realidad –incluso si ésta incluye toques dramáticos– y la necesidad por formular una mirada local y americana, de cara a los desafíos que plantea el mundo globalizado. Este último interés se percibe claramente en obras como *Celada* (1990), *Viajando por América* (1989) y *Qosco. La Cabeza del Tigre* (1994), las dos últimas inspiradas por un viaje del artista a Perú. El tema reaparece en obras más recientes, como *Geometrías de Turbulencia* (1999), donde el artista configura una mirada personal al siglo veinte desde el final del milenio, en imágenes de inquietante belleza matizadas por algunos acentos sombríos.

Trilnick ha trabajado frecuentemente con artistas plásticos. Una de sus alianzas más fructíferas ha sido la que tuvo lugar con Remo Bianchedi, con quien realizó tres videos: *La Noche de los Cristales* (1993), *De Niño* (1995) y *Danza de Niño* (1995). La primera de ellas surge de la exposición homónima de Bianchedi. El video parte del registro de la muestra, pero en su tratamiento audiovisual, en el ritmo de sus imágenes y la potencia de su sonido, se separa rotundamente de la mera descripción documental, erigiéndose como una obra plenamente autónoma. Las otras dos producciones surgen de otra exposición del artista plástico, *De Niño mi Padre me Comía las Uñas*, realizada igualmente en el Centro Cultural Recoleta. *Danza de Niño* utiliza la exposición como escenario para una danza inspirada en las obras de Bianchedi, a cargo de Miguel Robles. Es una pieza de cámara, muy breve y de gran impacto visual, por el tenor de la danza y una iluminación de marcado corte expresionista. *De Niño* prácticamente deja de lado la exposición que le sirve como base y se interna en el problemático mundo contemporáneo, a través de imágenes en contrapunto con textos que evocan la historia y la memoria, en hechos y conflictos entre cotidianos y universales, en los que se filtra una mirada inquietante sobre el presente.

Sara Fried ha explorado con frecuencia la mirada femenina. Tras alguna producción testimonial (*Del Bronx a Valentín Alsina*, 1988; *Fatal, Fatal Mirada*, 1990), y un vívido retrato de la relación filial entre dos hermanas (*Hermandad Video Home*, 1991), Fried impacta en el

circuito local con *Imágenes Alteradas* (1993), la trasposición del monólogo interior de una mujer que espera a un hombre, en una multiplicidad de secuencias audiovisuales manipuladas, en las que se plasman su historia, sus estados de ánimo y sus pensamientos. Alejada momentáneamente de la producción, Fried impulsó una revista sobre arte y nuevas tendencias, *Mediápolis*, que recientemente cobró nuevo impulso en formato electrónico. En los albores del nuevo siglo, la artista regresa a la producción con una serie de obras que retoman la mirada femenina pero desde la recuperación de las prácticas y las herencias históricas.

Jorge La Ferla también ha tenido una producción espaciada. Gran parte de tal producción se articula alrededor de un personaje, Richard Key Valdéz, alter-ego mediático del realizador. Valdéz es un cronista del mundo contemporáneo, posicionado con frecuencia en el fuego cruzado entre el pensamiento y la política occidentales y sus contrapartes. Así, sus viajes lo han llevado a la puna del norte argentino (*Video en la Puna. El Viaje de Valdéz*, 1994), a la Cuba castrista (*Valdez Habanero*, 1997) o al Japón milenar y contemporáneo (*Valdézzen*, 2001). Los relatos de Valdéz se prolongaron en una columna de la revista *El Amante*, así como en un CD-Rom que recoge la biografía de este extraño personaje (*Valdéz Around the World*, 2001).

Con un estilo personal e inmediatamente reconocible, Diego Lascano ha desarrollado la mayor parte de su producción en el campo de la animación bidimensional. En este terreno ha sido un verdadero pionero, siendo uno de los primeros artistas de la video creación argentina en incorporar imágenes digitales. Hasta su abandono del circuito artístico y su emigración a Uruguay, su trabajo fue constante y prolífico. En su haber figuran obras claves del video arte nacional. Entre ellas, merecen destacarse *Arde Gardel* (1991), una especulación sobre las causas de la muerte del cantante en clave de humor, *Flight 101: To No Man's Land* (1992), una poética mirada

Diego Lascano. *Flight 101: To No Man's Land*. 1992





al mundo de la aviación, tema recurrente en a obra del artista, y *Saint-Ex* (1993), basada en la vida y el pensamiento del poeta y aviador Antoine de Saint-Exupéry.

Junto a estas figuras que alcanzaron protagonismo y visibilidad durante los primeros años de la década del noventa, fueron asimismo importantes otras, cuya labor ha sido fundamental para el establecimiento y la evolución del medio. No puede dejar de mencionarse a realizadores como Fabio Guzmán, Anna-Lisa Marjak, María Cristina Civale, Mariano Galperin, Eduardo Milewicz, Martín Groisman, Nicolás Sarudiansky o Eduardo Yedlin, por sólo nombrar algunos. Igualmente destacable es la producción del Grupo Paleta E, de carácter testimonial, el pasaje de Eduardo Sapir en su escala hacia el cine independiente, la obra de Claudio Caldini que proyecta todo el bagaje de su paso por el cine experimental, y la actuación clave de Graciela Taquini, en el ámbito de la programación y la promoción de obras y artistas a través de diferentes espacios. Taquini posee un breve pero decidido pasaje por la producción. Su video *Roles* (1988) es uno de los ejemplos más claros y tempranos de video performance en nuestro país. La pieza muestra a la realizadora auscultada por la cámara, al tiempo que distintas voces la adscriben, por momentos de manera violenta, a diferentes roles sociales. En los últimos años, Taquini ha vuelto a incursionar en el video, aunque sus trabajos más elocuentes se han dado en el ámbito de la televisión, primero en la producción y realización del programa *Play Rec* (junto a Carlos Trilnick) que se emitió por Canal 7, y luego en la programación del Canal de la Ciudad, dependiente del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Por varios motivos, la obra de Margarita Paksa es también fundamental en este recuento. En primer lugar, porque el video argentino más antiguo que se conserva le pertenece: se tra-

ta de *Tiempo de Descuento - Cuenta Regresiva - La Hora Cero* (1978), una cinta realizada para una instalación en la que una persona corría a la par de una figura humana registrada en video y manipulada electrónicamente. A lo largo de su carrera, Paksa ha experimentado profusamente con el arte tecnológico, y no ha dejado de hacerlo hasta la actualidad. En 1992 realiza *El Descanso de Loretta*, una obra abstracta y psicodélica basada en la estética de los protectores de pantalla de las computadoras. Su origen en el terreno de las artes visuales ha dotado a su producción de un estilo particular, al principio ligado a la abstracción, aunque a partir de *Tenis* (1997) la imagen figurativa adquiere relevancia nuevamente.

Coronando esta reseña histórica, cabría destacar un video como *La Brutalidad de los Hombres* (1992) de Anna-Lisa Marjak. Sus imágenes en blanco y negro muestran la contienda entre dos hombres, elevada en símbolo de la competencia, el egoísmo y la mezquindad. Escenas de gran despojamiento transforman la lucha entre estos individuos en una diáfana imagen de las relaciones de poder, con una síntesis pocas veces lograda en las obras de este período.

La segunda generación

Hacia 1992 comienza a hacerse evidente la aparición de un nuevo grupo de realizadores. Como se mencionó anteriormente, estos autores encuentran su camino allanado, accediendo con facilidad a los circuitos de exhibición, premios, becas y subsidios a la creación. No todos comienzan en estos años; algunos ya habían incursionado en el video, pero es a partir de este momento que adquieren notoriedad o su producción evidencia un impulso renovado.

Algunos de estos autores desarrollan una obra que se continúa casi ininterrumpidamente hasta el día de hoy. Es el caso, por ejemplo,

(Izq) Carlos Trilnick. *Viajando por América*. 1992

Anna-Lisa Marjak. *La Brutalidad de los Hombres*. 1992



de Marcello Mercado, Iván Marino, Silvina Cafici, Arturo Marinho, Pablo Rodríguez Jáuregui, Sabrina Farji y Jorge Castro. Otros tuvieron un pasaje momentáneo pero decisivo, como Julio Real o la dupla David Oubiña/Jorge Macchi (si bien éste ha retomado la producción en video en los últimos años).

A pesar de su escasa producción, Julio Real es autor de una de las piezas fundamentales del video arte argentino, *Primero lo Nuestro* (1994). La obra toma su nombre de la conocida campaña turística y presenta imágenes de la naturaleza sepultadas violentamente por ruido electrónico. A través de este simple proceder, Real pone en cuestionamiento la perspectiva oficial de una identidad basada en clichés turísticos, el sustrato ideológico de la campañas y el descuido de aquella naturaleza sobre la que se predica tal identidad.



Con *Algunas Mujeres* (1992), Sabrina Farji adquiere notoriedad en el círculo del video arte argentino. La pieza está basada en las vivencias de un grupo de mujeres durante la dictadura militar interpretadas por reconocidas actrices. Su apuesta es más política que experimental, aunque explora formas de descenramiento del relato. Su producción se prolonga intermitentemente, si bien mantiene la vía de la reflexión política casi como una constante. La producción de Silvina Cafici ha sido, por momentos, algo más hermética, debido quizás a sus referencias literarias, filosóficas y artísticas. *Perder (el) Tiempo* (1996) es, probablemente, la obra donde todos estos factores confluyen de manera más precisa, formulando una poética reflexión sobre el tiempo y su devenir. En *Heroica* (1999), co-realizada con Gabriela Golder, su interés ha



(Izq) Julio Real. *Primero lo Nuestro*. 1994

(Der) Arturo Marinho. *Trasatlántico*. 1992

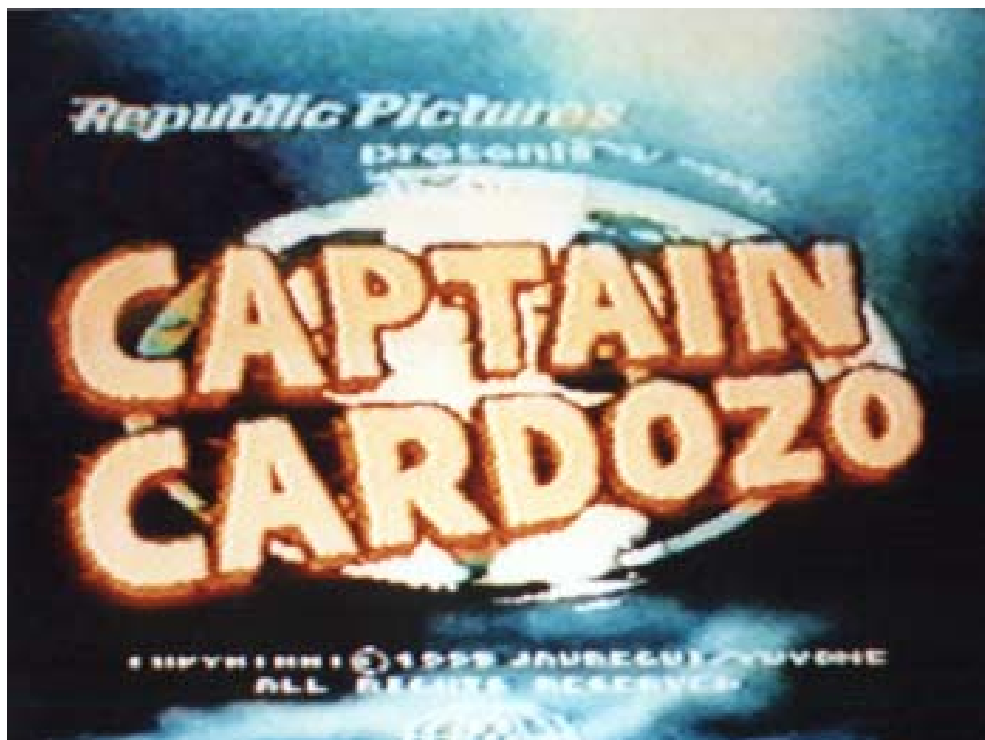
Marcello Mercado es autor de una obra singular. En sus videos, la referencia constante a cuerpos mutilados, trastornos psíquicos y diversas formas de violencia física y moral, hablan de una sociedad enferma y perversa, fundada en discursos sociales represivos. Una de sus obras más recordadas, *El Vacío* (1994), confronta las imágenes de una operación quirúrgica, el registro de cuerpos anónimos en una morgue, el sermón exaltado de un predicador y varios símbolos religiosos, denunciando un vacío existencial que golpea con fuerza al cuerpo individual y social. En 1996 comienza un proyecto ambicioso que continúa hasta el día de hoy: trasponer *El Capital* de Karl Marx a la imagen electrónica.

Iván Marino siente una atracción similar por los trastornos psíquicos, aunque su obra es menos exaltada. Su preferencia por los registros documentales, generalmente en blanco y negro, el tiempo real, e incluso la ralentización de las imágenes, hacen de sus obras piezas contemplativas y meditativas, aun si la realidad que retratan podría no ser tan agradable de ver. En *Un Día Bravo* (1994), muestra la indefensión del estado senil, acosando a su anciana tía con la cámara hasta penetrar en sus rincones más íntimos. *Über Die Kolonie* (De la Colonia, 1997) posa su mirada serena sobre los niños internados en un reformatorio penal, en tanto *Letanias* (2000) y *En el Reino del Sueño de la Muerte* (2002) parten de distintas situaciones registradas en un manicomio para mujeres.

sido más social y casi antropológico. El video está basado en las historias de cuatro mujeres peruanas que trabajan como empleadas domésticas en nuestro país. Con una coreografía muy simple, en la terraza de un edificio, las trabajadoras se apropian simbólicamente de su entorno, conjugando su historia personal con la del país en el que eventualmente les ha tocado vivir.

Trasatlántico (1992) de Arturo Marinho, es un video de instantes fugaces. Registrado en rutas desiertas y en tiempo real, la cinta es una concatenación de imágenes prácticamente fijas, donde nada parece suceder hasta que un sonido lejano, una sombra o un rastro imperceptible modifican sutilmente la estaticidad de la toma. En otras producciones, Marinho explora la construcción de relatos fragmentados, a partir de imágenes de diferente procedencia. Las narraciones suelen ser simbólicas, aunque en una obra premiada, *Perdido y Encontrado* (1998), parte de un episodio real —una catástrofe aérea— para plantear una visión personal sobre los últimos instantes de la vida.

Pablo Rodríguez Jáuregui es uno de los artistas más destacados en el campo de la animación en Argentina. Sus producciones circularon por los festivales de video arte hasta que ingresó en la televisión. Sus primeras piezas son animaciones en formatos más o menos tradicionales, de historias breves. Al incorporar la digitalización, Jáuregui explora el collage electrónico, apropiándose de imágenes y



Pablo Rodríguez Jáuregui. *Capitán Cardozo*. 1995

fragmentos audiovisuales, con preferencia por las películas y las series televisivas de clase B. En su serie *Capitán Cardozo* (1995) elabora una saga sobre un par de héroes algo torpes, donde se acumulan las citas a los clásicos paladines del cine y la TV en clave de humor bizarro.

Desde la ciudad de Córdoba, Jorge Castro se abrió paso a través de cintas donde combinaba la manipulación de la imagen electrónica—distorsiones, repeticiones, colorización— con música repetitiva y performance o danza (*Instalaciones Circulares Mercurio*, 1994; *Tabla Esmeralda*, 1995). Al volcarse a la imagen digital, sus videos comenzaron a aumentar el grado de manipulación hasta casi anular la imagen, llegando a límites de notoria abstracción. Tras estudios en Estados Unidos, Castro se perfeccionó en la elaboración y manipulación de softwares, explorando desde entonces el tratamiento conjunto de imagen y sonido en tiempo real.

Los artistas referidos fueron acompañados por un gran caudal de nuevos realizadores, cuya labor tomó rumbos diversos. Camilo Ameijeiras, además de realizador—*411* (1994), basado en un texto de Paul Virilio fue una de sus obras claves— fue un destacado promotor del video arte argentino, primero a través del ciclo *Zoo Video* organizado junto a Aldo Consiglio en el Centro Cultural Recoleta, y después con *Amianto Video*, un nuevo ciclo organizado con Fabio Guzmán en el mismo lugar.

Tras alguna producción documental, Luis Campos se orienta plenamente al video arte con *Boleto Multa* (1993), el relato de una violación en un colectivo filtrado por la estética del cine de Sergei Eisenstein. Sus trabajos derivan rápidamente en video instalaciones, siendo uno de los artistas más destacados en este rubro, junto a Carlos Trilnick y Gustavo Romano. Otros protagonistas del circuito en

estos años fueron Leonardo Ayala, Alejandro Sáenz y Flavio Nardini.

La institucionalización. Los nuevos realizadores.

En 1994, la exhibición Buenos Aires Video se transforma en una muestra competitiva, con premios en dinero que fomentan la producción. Este fomento se suma al que otorgan el Fondo Nacional de las Artes y la Fundación Antorchas, a través de sus subsidios para la creación artística y las becas para realizar residencias de producción en importantes instituciones internacionales. Así, los jóvenes realizadores encuentran multiplicadas sus vías de producción y las posibilidades de circulación de sus obras. Comienzan a viajar profusamente, acumulan becas y trabajos que aumentan su prestigio, y adquieren reconocimiento en el medio. Por otra parte, el Museo Nacional de Bellas Artes comienza su colección de video arte argentino, y varias instituciones se preocupan por incrementar sus mediatecas con realizaciones en video nacionales. Los artistas más prestigiosos exponen en galerías e incluso llegan a vender sus obras a coleccionistas, aunque este privilegio suele estar reservado para los creadores de video instalaciones.

Algunos cambios en los sistemas de producción también impactan en los trabajos de estos años. El uso cada vez más frecuente de la computadora como herramienta de tratamiento de las imágenes y de edición incrementa las posibilidades creativas, e independiza a los realizadores experimentales del uso de islas de edición diseñadas para labores más tradicionales (publicidad, televisión, documental), donde la exploración experimental consume largas horas y gruesas cantidades de dinero. Con una computadora en casa, muchos creadores invertirán más tiempo en su labor, ob-

teniendo los resultados esperados a un costo mucho menor.

La digitalización del video incentiva un tratamiento mucho más intenso de la imagen y el sonido, el trabajo simultáneo con diferentes capas audiovisuales, la profundización del montaje vertical, la apropiación de materiales de las más diversas fuentes –registros de video, películas, televisión, música, fotografías, publicidad, efectos sonoros, textos, íconos y señalizaciones diversas, la historia del arte, y un largo etcétera. No obstante, muchos realizadores mantienen su estilo, o incluso destacan las propiedades de la producción analógica, a veces con un dejo de nostalgia. A mediados de los noventa hay un resurgimiento del interés por el cine Super-8, y algunos realizadores lo utilizarán como material de base para sus videos.

Pero la introducción de la computadora tendrá un efecto contradictorio. Si por un lado incentiva la producción independiente, por otro tiente a los artistas a explorar sus propias cualidades estéticas, haciendo que muchos de ellos abandonen el video para dedicarse de lleno al arte digital, al cd-rom de autor o al net.art (obras artísticas realizadas para la Internet). Esta vertiente se profundiza hacia el final del milenio, aunque no reemplaza por completo la producción en video, ya que ésta posee un circuito de distribución más amplio y aceitado, mientras la producción digital todavía se mantiene algo marginal.

Otra particularidad del periodo que se abre a mediados de los noventa es que muchos realizadores provienen de las escuelas de cine y video que se multiplican en Buenos Aires por esa época. En varias de ellas enseñan artistas ya reconocidos (La Ferla, Fried, Lascano, Groisman, Trilnick), incentivando el acceso experimental al universo audiovisual. Entre las

figuras más destacadas de esta extracción se cuentan Gabriela Golder, Andrés Denegri, Sebastián Ziccarello, Camilo Ameijeiras, Ian Kornfeld, Gregorio Anchou y Sebastián Díaz Morales. En La Plata surge un grupo de autores que no están ligados a una institución, pero que generan un movimiento local, de destacada relevancia: Gastón Duprat, Mario Chierico, Adrián De Rosa, Federico Mércuri. En Rosario, Gustavo Galuppo sobresale como una figura casi solitaria, si bien esa ciudad fue cuna de destacados realizadores, como Iván Marino, Pablo Rodríguez Jáuregui o Arturo Marinho.

Gabriela Golder ha realizado una carrera internacional exitosa, moviéndose con fluidez entre el video monocal, la video instalación y el net.art. Uno de sus primeros videos, *Lette 7* (1996), presentaba imágenes repetitivas de caballos galopando, mientras una voz sensual contaba la historia de una princesa y un grupo de caballeros. Tras diversas residencias, su trabajo se fue diversificando. Recientemente, el video *Vacas* (2002) produjo un impacto internacional, al ganar diversos premios en festivales del mundo. La pieza está construida sobre la manipulación de una famosa noticia apropiada de la televisión: el vuelco de un camión que transportaba vacas y el subsiguiente espectáculo de un grupo de gente que las carnea para llevárselas a sus casas. Las tomas están ralentizadas y manipuladas cromáticamente, al punto de transformarse en verdaderas imágenes plásticas, que recuerdan la estética de Goya. La obra de Andrés Denegri parte de excusas mínimas, que a veces son narrativas y otras formales. En *Yo estoy Aquí, Colgado de la Ventana* (1998) surge de un poema; en *Cuando Vengas Vamos a ir a Comer a Cantón* (2001) surge de una fotografía. En los últimos



Gabriela Golder. *Vacas*. 2002

años ha explorado nuevas formas de narrativa documental, acercándose a lo que se ha dado en conocer como "documental de autor", esto es, un formato que parte del registro de la realidad pero que no se propone como una mirada objetiva sobre el mundo, sino por el contrario, como una visión cargada de subjetividad. En esta línea se puede ubicar su último video, *Luján* (2004), registrado durante una de las procesiones religiosas a la localidad bonaerense.

En la línea del documental de autor, no puede dejar de mencionarse a Hernán Khourian. En su video *Areas* (2000) indaga la vida en el campo con una mirada atenta y aparentemente desapasionada, retratando la crudeza y particularidad de tal vida. Las imágenes, sin tratamiento alguno, en tiempo real y unidas por un montaje directo, enfatizan la potencia de las acciones que registran, sumergiendo al espectador en las labores cotidianas de un grupo de personas del ámbito rural.



La obra de Sebastián Díaz Morales suele partir también de registros documentales. Pero el artista manipula suavemente esos registros, otorgándoles un carácter surreal. En *El Hombre Apocalíptico* (2002) combina el registro de una procesión en México con textos de Roberto Arlt. Este mismo autor fue inspiración de la video instalación *El Visitante Enigmático* (2003) presentada en la prestigiosa feria de arte ARCO de Madrid, que ubica la historia de *Los Lanzallamas* en la Patagonia argentina, lugar natal del realizador.

Ian Kornfeld tuvo un fugaz pasaje por el video arte antes de dedicarse por completo a su banda musical, Pornois. En ésta también experimenta con las imágenes electrónicas que acompañan la música de sus conciertos. Sebastián Ziccarello es el autor de *1.Elipse* (2000), un video de alto impacto, que repite

sin cesar y con pequeñas variaciones la imagen de la represión policial de un individuo. Planeada como una experiencia no sólo visual sino casi física –mediante el uso de un sonido irritante a gran volumen– la pieza devela lentamente su contenido, creando una sensación angustiante y opresiva que se desarrolla a un ritmo constante e irrefrenable. En el fragor de los acontecimientos de diciembre de 2001, Ziccarello se agrupa con otros realizadores en *Venteveo Video*, produciendo un documental activista con una mirada propia sobre el estallido social. El video se distribuye con las indicaciones que permiten copiarlo, ya que el objetivo de los autores es difundirlo de manera pirata a la mayor cantidad de personas interesadas en su propuesta.

Desde sus primeras incursiones en el video arte, Gastón Duprat impuso su estilo personal. En ellas, solía trabajar a partir de una excusa argumental mínima, con una imagen manipulada pero despojada, que a veces terminaba en abstracción. Esa síntesis culmina en *Camus* (1995), un video-minuto basado en un cuento de Albert Camus, donde un personaje narra la historia en un estilo desdramatizado, mientras se superponen imágenes y textos que refieren al propio lenguaje del video de manera meta-textual. La obra le valió el Primer Premio en Buenos Aires Video VIII. Desde entonces, profundizó su trabajo con la imagen electrónica para internarse en producciones de mayor extensión pero con igual cuidado formal. Tras asociarse con Mariano Cohn, realiza un conjunto de obras notables: *Circuito* (1996), *Enciclopedia* (2000, junto a Adrián De Rosa), *Yo Soy Francisco López* (2003), donde explora el paisaje argentino, con sus personajes y estereotipos. Duprat y Cohn llegan a la televisión con el programa *Televisión Abierta*, de gran repercusión desde la pantalla de Canal 2, para pasar luego a elaborar la imagen del canal *MuchMusic*, para el que crean diversos separadores, programas y personajes.

Los antecedentes más evidentes en la obra de Gustavo Galuppo son cinematográficos, aunque en sus videos logra crear climas propios que evaden las referencias específicas. *El Diablo Vino a Tucson* (1998) exhibe un escenario opresivo, marcadamente expresionista, habitado por un muñeco siniestro. En otras producciones, las citas al cine son más explícitas, al incorporar material filmico como base para la experimentación; tal es el caso de *Teoría de la Deriva* (2000), *La Disección de una Mujer Ahogada* (2001), *Días Enteros Bajo las Piedras* o *La Progresión de las Catástrofes* (ambas de 2004).

Gregorio Anchou ha realizado piezas con claras alusiones al cine experimental norteamericano de postguerra; su *Supositorios de LSD* (1994) evidencia una admiración confesada por el cine de Kenneth Anger. Recientemente ha concluido una nueva producción, inspirada en la legendaria *Safo, Historia de una Pasión* (1943) de Carlos Hugo Christensen.

Con una línea estética sobria e inmediatamente reconocible, Ricardo Pons ha elaborado un cuerpo de obras que bucean en la identidad

Sebastián Díaz Morales. *El Hombre Apocalíptico*. 2002

Gregorio Anchou. *Safo*. 2004

argentina, en su realidad periférica, sus ansias de poder y sus sueños inconclusos. Tras un homenaje a la perra precursora de los vuelos espaciales (*Laika*, 1997) y una meditación sobre el mundo contemporáneo a partir de textos de Baudrillard (*Metáfora de un Crimen Perfecto*, 1997), Pons se interna en los conflictos locales con *ADN(i)* (1999), *Sudtopía* (2000), *La Tierra* (2000), y una serie de videos en los que analiza dos grandes proyectos tecnológicos del peronismo, la construcción del avión Pulqui y el desarrollo de energía nuclear, metáforas de una Argentina que intentó el camino de las potencias mundiales pero quedó relegada al presente.

Carlos Essman, Rubén Guzmán, el Grupo Fosa y Javier Sobrino, son otros protagonistas de este momento entusiasta del video arte argentino. Essman trabajó fundamentalmente a partir de la poesía, en alianza con el poeta Daniel G. Helder, desarrollando ingeniosos contrapuntos entre imagen y palabra en obras como *Poesía Espectacular Film* (1995) y *Sardinias* (1997). Rubén Guzmán parte de una indagación sobre los soportes de la imagen, experimentando con múltiples materiales como base para videos que suelen incluir también referencias filosóficas o literarias. El Grupo Fosa realizó obras a partir de los registros de sus propias performances. Uno de sus integrantes, Javier Sobrino, continuó con una obra propia, donde trabaja a partir de lenguajes inventados.

En los años recientes, Graciela Ciampini y Federico Falco han comenzado con una obra continuada en video. Ciampini parte de su cotidianidad, con preferencia por los montajes rítmicos de imágenes de su entorno (por ejemplo, en *Un Silencio Extremadamente Ocupado*, 2003, trabaja a partir de un contestador telefónico); Falco recurre a su historia personal, a su familia y a la gente que lo rodea, para plasmar una mirada íntima sobre su entorno, en obras como *Estudio para Horizonte en Plano General* (2003) y *Agrícola y Ganadera* (2004).



Mención aparte merece un género que se desarrolló con fuerza a partir de 1995, con la creación del Festival Internacional de Video Danza. Esta modalidad, en la que confluyen el video y la coreografía realizada especialmente para ser filmada, fue inaugurada en nuestro



Margarita Bali. *Arena*. 1998

país a partir del Primer Taller de Video Danza para Coreógrafos, dictado por Jorge Coscia en 1993. De ese taller surgieron las primeras producciones del género: *Temblor* (1993) de Silvina Szperling, *Asalto al Patio* (1994) de Margarita Bali, *El Banquete* (1994) de Paula de Luque. Margarita Bali es quien ha continuado con más constancia en esta vertiente. Sus videos se van depurando de la profusión de efectos que caracterizaron a los primeros, para llegar a una síntesis perfecta entre danza e imagen, en piezas como *Agua* (1997) y *Arena* (1998). Bali es una de las principales impulsoras, además, de la "danza multimedia", aquella en la que bailarines en vivo interactúan con imágenes pregrabadas, una tendencia en la que también se destaca Susana Szperling.

El video entre las artes plásticas

La posición histórica del video arte siempre ha sido ambigua. Si bien comenzó en los espacios destinados a las artes plásticas, hacia la década del ochenta cobró cierta autonomía, configurando lugares específicos para su exhibición. No obstante, sería mejor decir que su ubicación ha sido siempre a medio camino entre ambos ámbitos, dependiendo del vigor que cada uno de ellos pudiera ofrecer.

Durante la década del noventa el video adquiere un protagonismo inusitado en el universo de las artes visuales. Las grandes exposiciones de arte contemporáneo comienzan a preferir las producciones electrónicas por diferentes motivos: por su carácter espectacular, por su lenguaje más accesible al público general –instruido por el cine y la televisión–, por el interés de los jóvenes artistas hacia el medio, por su novedad en museos y galerías, por las nuevas condiciones de exhibición –la generalización de los proyectores de video, los reproductores de dvd, etc–, por su aceptación dentro del circuito comercial, por la influencia de los artistas que trabajaron históricamente con el medio.

Federico Falco. *Estudio para horizonte en plano general*. 2003

Lo cierto es que hacia los inicios de la década del noventa, ninguna exposición podía considerarse realmente contemporánea si no incluía alguna obra en formato electrónico, siendo las video instalaciones las preferidas por su capacidad para atrapar al espectador en el flujo de las imágenes.

Argentina no fue indiferente a esta tendencia. Ya en 1990, Jorge Glusberg y Laura Buccellato organizaron una exposición en el Museo Nacional de Bellas Artes con el título de *Video Arte Internacional*, donde presentaron diez video instalaciones junto a diversos programas de video monocal de diferentes lugares del mundo. Desde entonces, el video iba a aparecer frecuentemente en las exposiciones. En 1993, Daniel Capardi organiza otra gran exhibición de video arte en el Museo Caraffa de Córdoba, con el título de *El Día Electrónico*, mientras en Tucumán, Ana Claudia García expone su primera video instalación, *Marcar* (1993).

Así, estas producciones se propagan por el circuito artístico nacional. En Buenos Aires, son diversos los espacios que albergan este tipo de obras: el Instituto de Cooperación Iberoamericana, la Fundación Banco Patricios, el Casal de Catalunya. El Centro Cultural Recoleta tiene su gran exhibición de arte electrónico en 1998, cuando Ximena Caminos y el autor de estas líneas organizan *Arte Siglo XXI*. En pocos años, la producción de instalaciones con video se multiplican notoriamente. En sus primeras manifestaciones, la presencia del video se reducía a las pantallas de los televisores, que eran los únicos dispositivos que permitían introducir imágenes electrónicas en el espacio. Pero hacia 1994 comienzan a aparecer los proyectores de video, y la imagen electrónica se expande habitando las salas de exposición. Posteriormente, la multiplicación de las pantallas genera espacios envolventes, verdaderas ambientaciones electrónicas en las que el público queda sumergido en un entorno audiovisual.

Gustavo Romano es uno de los artistas que más ha incursionado en este formato. Sus instalaciones suelen ser dispositivos simples, con una única imagen prolongada en el tiempo, como es el caso de *Huella* (1996), una pantalla suspendida que muestra una huella digital que muta lentamente o *Lighting Piece* (2000), que muestra la imagen de un fósforo encendido que nunca se consume.

Luis Campos, en cambio, ha utilizado con frecuencia imágenes multiplicadas en diferentes monitores. En *El Ego-Sillón Videográfico* (1994) lo hace para multiplicar al extremo la figura del espectador, sentado en un sillón de monitores que le devuelven su propia imagen; en una instalación en la Galería Filo, un conjunto de televisores mostraban la imagen de un hombre corriendo repetida, como referencia a la fotografía de Eadweard Muybridge. Marta Ares se ha preocupado mucho por el contexto en el que se exhiben sus videos. En una de las versiones de *Entonces, la Piel se Derrama...* (1995), presentó la pieza frente a colchonetas rellenas de parafina; en *Corporal*

Dilación (1994), el espectador debe acostarse sobre un piso metálico para ver el video, que se proyecta en una pantalla ubicada en el techo de la sala; en otras ocasiones, Ares ha intervenido los televisores donde se emiten sus obras con piedras de colores y peluche.

Silvia Rivas ha utilizado el video para plasmar diferentes percepciones respecto al tiempo. Sus investigaciones llegan a un punto cumbre cuando presenta una mega-muestra con diversas video instalaciones en la Sala Cronopios del Centro Cultural Recoleta, probablemente la mayor muestra individual de video instalaciones realizada en Argentina.

El Grupo Ar Detroy ha exhibido también algunos trabajos monumentales, como *El Reflejo de lo Invisible* (1998) y *un Acto de Intensidad* (1999), dos video instalaciones en cinco pantallas gigantes, realizadas en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.

En años recientes, una gran cantidad de artistas plásticos se han volcado a la producción electrónica: Entre ellos se encuentran Andrea Juan, Gabriela Francone, Mara Facchin, Karina Peisajovich, Augusto Zanela, Matilde Marin, Jorge Macchi, Liliana Porter o Alicia Herrero, por sólo mencionar algunos. Mariano Sardón, un artista proveniente del terreno de la física, ha experimentado con las instalaciones interactivas, espacios donde la presencia de los espectadores modifica las imágenes que se proyectan sobre pantallas u objetos.

Con un apoyo institucional renovado, el video arte ingresa en el nuevo milenio como una de las grandes manifestaciones artísticas del siglo veinte. Legitimado por críticos e historiadores del arte, su presencia en el circuito artístico local es, no obstante, el resultado de una historia concreta que pocas veces ha sido contada. Jóvenes realizadores y un creciente número de artistas plásticos atraídos por el soporte electrónico, dan vida renovada hoy a una manifestación que ya cuenta, en nuestro país, con más de treinta años de existencia

Ar Detroy. *Un Acto de Intensidad*.
1999

