



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN COMUNICACIONES

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAGÍSTER EN COMUNICACIONES**

«SUJETOS CONTEMPORÁNEOS, ARTE Y ESTÉTICA: UNA  
APROXIMACIÓN TEÓRICA AL VIDEOARTE EN LA VOZ DE  
EXPERTOS PERUANOS Y DE OTRAS PARTES DE  
LATINOAMÉRICA EN LOS ÚLTIMOS DIEZ AÑOS, DE 1999 AL 2009»

AUTOR: JUAN JORGE VERGARA GERSTEIN

ASESOR: HUGO AGUIRRE CASTAÑEDA

LIMA - 2010



Lámpara es a mis pies tu palabra,  
y lumbrera a mi camino.

**Salmos 119:105**

## ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	
I. MARCO TEÓRICO	12
1.1 TEORÍA ESTÉTICA Y DEL ARTE	14
1.1.1 LA EXISTENCIA DEL ARTE	15
1.1.2 ARTE Y ESTÉTICA	18
1.1.3 PERCEPCIÓN ESTÉTICA DEL ARTE	22
1.1.4 IMAGEN Y ARTE	25
1.1.5 ARTE Y MODA	28
1.1.6 SUJETOS Y ARTE CONTEMPORÁNEOS	29
1.2 DETERMINACIONES HISTÓRICAS Y FUENTES	
DEL VIDEOARTE	31
1.2.1 DADAÍSMO	31
1.2.2 ARTE CONCEPTUAL	33
1.2.3 OP ART	35
1.2.4 POP ART	36
1.3 EXPRESIONES ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS	38
1.3.1 CINE EXPERIMENTAL, CINE UNDERGROUND Y EXPANDED CINEMA	39
1.3.2 EL FLUXUS	43
1.3.3 EL CIBERPUNK	46
1.3.4 EL VIDEOARTE	47
1.4 EL VIDEOARTE EN LATINOAMÉRICA	51
1.5 UNA APROXIMACIÓN DESDE LA COMUNICACIÓN	54
1.5.1 DISCURSO Y COMUNICACIÓN	54
1.5.2 TEORÍA Y MULTIDISCIPLINARIEDAD	57
1.5.3 CULTURA DE LA IMAGEN	61
1.6 NARRATIVA AUDIOVISUAL	62
1.6.1 PARTES DE LA NARRATIVA	63
1.6.2 GÉNEROS NARRATIVOS	65
1.7 SEMIOLOGÍA DE LA IMAGEN	66
1.7.1 EL SIGNO	67

1.7.2 METÁFORA EN EL LENGUAJE	69
II. CAPÍTULO METODOLÓGICO	73
2.1 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	75
2.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	76
2.3 HIPÓTESIS PRINCIPAL	77
2.4 HIPÓTESIS SECUNDARIAS	78
2.5 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	79
2.5.1 TÉCNICA DE LA ENTREVISTA	79
2.5.2 MODELO DE ANÁLISIS: MÉTODO DELPHI Y AD-HOC	82
2.5.3 ANÁLISIS DE OBRAS	83
2.6 INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	85
2.7 SELECCIÓN DE OBRAS	87
2.7.1 ATIPANAKUY	87
2.7.2 CUY-RATA ATACA A MICKEY MOUSE	87
2.7.3 EL TIGURÓN FRANQUEJTEN	88
2.7.4 GRANADA	88
2.7.5 OLIVE GREEN	89
2.7.6 PASEANTE	89
2.7.7 PENTIMENTI	89
2.7.8 POSTALES	90
2.7.9 SINGULAR SOLITARIO	90
2.8 GUÍA DE ANÁLISIS DE OBRAS	91
III. CONTRASTACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	93
3.1 ESTÉTICA Y ARTE CONTEMPORÁNEO	95
3.2 APROXIMACIÓN TEÓRICA AL VIDEOARTE	98
3.3 PERSPECTIVA LATINOAMERICANA DE LOS EXPERTOS	101
3.4 SUJETOS CONTEMPORÁNEOS Y SUS FUENTES DE INFLUENCIA	104
3.5 CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOARTE EN LATINOAMÉRICA	109
3.6 SELECCIÓN DE DEFINICIONES DE VIDEOARTE	112
3.7 CLASIFICACIÓN BÁSICA DEL VIDEOARTE	117
3.8 LOS ÚLTIMOS DIEZ AÑOS Y LOS PRÓXIMOS	121

3.9 SEMIOLOGÍA DE LAS IMÁGENES DE VIDEOARTE	124
3.10 CRITERIOS DE LECTURA COMÚN	126
3.11 ANÁLISIS DE OBRAS SELECCIONADAS	128
IV. CONCLUSIONES	139
V. BIBLIOGRAFÍA	149
VI. ANEXOS	155
6.1 TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS	156
6.2 PERMISOS PARA INCLUSIÓN DE OBRAS	280
6.3 DVD SOPORTE AUDIOVISUAL	287
ÍNDICE DE TABLAS	
TABLA 1: INSTRUMENTO DE ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD	85
TABLA 2: COMUNICACIÓN E INTENCIÓN	99
TABLA 3: CARACTERÍSTICAS DE OBRAS	110
TABLA 4: SELECCIÓN DE DEFINICIONES	113

Aproximarse teóricamente a un tema como el videoarte tiene varias consideraciones tales como el interés en investigar las formas artísticas de creación contemporánea, su relación con la producción en video<sup>1</sup> y las formas de expresión y comunicación en las que las obras de videoarte se convierten. Esta tendencia se expresa en nuestro país, según algunos críticos, como la «nueva metáfora creativa que se identifica con los jóvenes, buscando una expresión más auténtica y vinculada a la realidad peruana».<sup>2</sup>

Son expresiones artísticas que se desarrollan en combinación con la era digital de las comunicaciones, adelantos y abaratamientos tecnológicos,<sup>3</sup> que cada día están presentes en muchos más campos interactuando con

---

<sup>1</sup> Se puede utilizar indistintamente el término *video* o *videó*; el primero, de mayor uso en España, y el segundo, en Latinoamérica. En el Diccionario de la Real Academia Española se consigna como el «sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética». Etimológicamente remite al vocablo del inglés *video*, que proviene del verbo latín *videre* conjugado en primera persona, *video*, que significa 'yo veo'.

<sup>2</sup> MARIÁTEGUI, José Carlos. Video-arte-electrónico en el Perú, en revista *Butaca Sanmarquina*, año 4, N° 11, 2002, Lima, pp. 20-22.

<sup>3</sup> La primera muestra de cómo el abaratamiento tecnológico influye en la aparición del videoarte es el lanzamiento, en 1965, de la cámara de video Portapak, de Sony, y su adquisición por parte de Nam June Paik. Otros productos menos conocidos también salen al mercado en esa época, como las cámaras hechas por Norelco y Concord.

diferentes formas y medios de comunicación y de entretenimiento, adoptando diferentes formatos y canales de difusión, lo que las convierte en propuestas totalmente dignas de estudio en nuestro país.

Al respecto se han publicado algunos estudios en el ámbito latinoamericano, como *Historia del videoarte en Colombia*. Realizada por el artista Gilles Charalambos junto con un equipo de investigadores, da cuenta detallada de los sucesos más importantes del videoarte, primero a nivel mundial, y luego, focalizado en Colombia, y es un referente en cuanto a la denominación de categorías de videoarte. Otra publicación de importancia es *Historia crítica del video argentino*, compilada por uno de los fundadores del movimiento del videoarte en Argentina, Jorge La Ferla. Este texto también contiene interesantes ensayos de Rodrigo Alonso y Graciela Taquini. Asimismo, destaca también la producción peruana *Videografías invisibles*, de Jorge Villacorta y José Carlos Mariátegui, publicación que forma parte de una exposición itinerante del mismo nombre y que logró, con éxito, reunir, visionar y analizar más de doscientos trabajos de videoarte de distintos países de Latinoamérica. En el ámbito iberoamericano, aunque no está disponible en nuestro país, se publicó recientemente el libro *Video en Latinoamérica. Una historia crítica*, compilado por la española Laura Baigorri y que contiene textos de los más destacados críticos, curadores y teóricos latinoamericanos. La característica recurrente en las publicaciones citadas es que se trata de investigaciones realizadas por equipos de varios especialistas o de compilaciones que tienen un hilo común: las artes realizadas en relación con el video. Lo propuesto en la presente investigación toma en parte el modelo metodológico de estas publicaciones, por lo que transcurre a través de la

opinión de expertos<sup>4</sup> peruanos y de otras partes de Latinoamérica sobre el fenómeno denominado videoarte ubicándolo temporalmente en los últimos diez años.

Inicialmente, podríamos entender el videoarte como aquella obra u obras en las que los artistas contemporáneos han utilizado el video como soporte comunicativo, medio artístico y de expresión estética.<sup>5</sup>

A partir del marco teórico desarrollado, fue posible el estudio de la relación entre el videoarte, el arte y la estética, semiótica, la narrativa, el lenguaje audiovisual, que permitieron identificar las fuentes o referentes que presentan los sujetos contemporáneos vinculados a esta forma de producción artística. Sin embargo, estas relaciones se bifurcan cuando el videoarte incorpora elementos que le son propios: el monitor de TV como objeto, otros objetos en las ya conocidas «instalaciones» y a la persona humana, buscando la interacción entre persona e imagen reflejada.

En términos generales, la investigación se guió por objetivos claros con la finalidad de obtener los datos del fenómeno identificando, a través de la opinión de expertos, las fuentes y el uso de patrones estéticos por parte de los sujetos contemporáneos en sus producciones artísticas y estéticas para una aproximación teórica desde las ciencias de la comunicación hacia el videoarte en Latinoamérica de los últimos diez años, desde el año 1999 hasta el 2009.

El planteamiento hipotético señalaba la posibilidad de generar una aproximación teórica; ubicando fuentes y patrones estéticos en los sujetos contemporáneos, se ajustó en el proceso de investigación y se puso a prueba

---

<sup>4</sup> Videoartistas, teóricos, críticos, curadores, promotores culturales, etc. que se presentan en el capítulo metodológico.

<sup>5</sup> Recuperado el 17/09/02 de <http://www.videoteca.es/terminos/artecontemporanes.html>.

a través de la consulta a expertos peruanos y de distintas partes de Latinoamérica hasta lograr una aproximación teórica y el planteamiento de una perspectiva regional en relación con el videoarte desde las ciencias de la comunicación seleccionando y analizando producciones de videoarte, identificando la relación con expresiones del arte moderno y contemporáneo, así como hacer viable la recopilación de datos para la definición, clasificación e identificación de criterios de lectura común del videoarte latinoamericano de los últimos diez años.

Según los expertos, el trabajo de los artistas contemporáneos ha tenido cierto nivel de presencia<sup>6</sup> en los medios audiovisuales tradicionales como la televisión y el cine, pero con la llegada y masificación del video, se incrementa la posibilidad de registrar imágenes, de producirlas, editarlas y difundirlas. Este registro sincrónico de imágenes de la realidad con diversos sentidos permite el control simultáneo entre la toma y la imagen por parte del realizador o artista, además de brindarle la posibilidad de viabilizar sus obras. Con el cine, el video comparte la «posibilidad» de elaborar una comunicación expresiva, pero el video está ahora al alcance de todo sujeto.<sup>7</sup>

La metodología empleada, de carácter cualitativo, permitió el análisis de bibliografía especializada y documentos ubicados tanto físicamente como los publicados en Internet. Asimismo, permitió la entrevista, en profundidad y estructurada, a expertos seleccionados mediante criterios definidos por su nivel de producción artística e intelectual, su presencia y relevancia en el medio artístico y su conocimiento y experiencia en el tema abordado.

---

<sup>6</sup> Esta presencia mediática puede ser entendida como la colaboración o intervención de los artistas en proyectos, así como la presentación y difusión de sus trabajos en los medios masivos de comunicación.

<sup>7</sup> Los bajos costos de equipos de registro de video, el hardware y software para edición permiten afirmar que cualquier sujeto tiene al alcance, relativamente, este tipo de producción y expresión.

En el tercer capítulo, de contrastación de las hipótesis, luego de un riguroso y detallado análisis e interpretación del corpus de la investigación, se presentan los principales hallazgos en relación con el videoarte en Latinoamérica. Los datos obtenidos, al ser de naturaleza cualitativa, se les reconoce como no generalizables; por tanto, se advierte la licencia tomada en la redacción de los resultados y conclusiones haciendo mención a perspectivas y características latinoamericanas, debiéndose entender como perspectivas específicas obtenidas de expertos y artistas latinoamericanos y características de obras específicas producidas por artistas latinoamericanos. El cuarto capítulo, de las conclusiones, se reconoce inicialmente que investigar sobre el arte contemporáneo e intentar una aproximación teórica desde las ciencias de la comunicación fue una aventura complicada. Sin embargo, se da cuenta, uno a uno, de los ítems contrastados, resultado de los datos obtenidos de diversas fuentes.

La naturaleza audiovisual del tema investigado propone la lectura del presente documento junto al visionado de un DVD que contiene imágenes y archivos seleccionados por el autor de la presente tesis y que figura como principal anexo junto a la transcripción total de las entrevistas, así como de los permisos que otorgaron los artistas para reproducir sus obras.

Finalizo agradeciendo a todos aquellos que han intervenido directa e indirectamente en esta investigación. A Hugo Aguirre y Carla Colona, por su permanente enseñanza y guía; a Jorge Villacorta, por su aporte en la etapa inicial; al maestro Rafael Roncagliolo, por su valioso conocimiento brindado en metodología de la investigación; al profesor Augusto del Valle, por su asesoría y tiempo brindados; al Dr. Luis Peirano y al profesor Jorge Acevedo

por la confianza mostrada a este investigador; a los entrevistados y expertos contactados: Graciela Taquini, Rodrigo Alonso, Arlindo Machado, Ivana Bentes, Gilles Charalambos, Félix Ángel, María Belén Moncayo, Fernando Llanos, Angie Bonino, Álvaro Zavala, Iván Esquivel Naito, Santi Zegarra, Fernando Moure y José Carlos Mariátegui; a todos los artistas latinoamericanos que otorgaron el permiso para reproducir sus obras: Carlos Quintana, de Venezuela; Narda Alvarado, de Bolivia; Javier Cambre, de Puerto Rico; Carolina Saquel, de Chile; Lucas Bambozzi, de Brasil, y Donna Conlon, de Panamá. Quiero agradecer de manera especial a Cecilia, mi esposa, por su apoyo y aliento constantes.





## **CAPÍTULO I:**

### **MARCO TEÓRICO**

La necesidad de contar con un marco teórico para el estudio, desde las ciencias de la comunicación, de las producciones audiovisuales consideradas videoarte nos lleva a identificar qué elementos y quiénes están detrás del empleo del medio audiovisual para la realización de esta expresión<sup>8</sup> artística contemporánea, definiendo conceptos y caracterizándola, contribuyendo, de esta manera, a su estudio y reconocimiento.

Las relaciones entre el tema central, que es el videoarte, con el arte y la estética, narrativa y el lenguaje audiovisual permiten identificar qué tipo de fuentes denotan los sujetos contemporáneos vinculados a esta forma de producción artística. El enfoque inicial se centra en la exploración de cada uno de estos temas ubicando las vertientes relevantes para la investigación en proceso. En segundo orden, sirve para poder describir,

---

<sup>8</sup> Entendiendo este término como: el efecto de expresar algo a través de las imágenes, sonidos, textos, etc. que una obra de videoarte contenga.

en un contexto más amplio, la información conseguida a través de las entrevistas a expertos. De este modo, nos permite entender los mensajes visuales transmitidos a través de este tipo de obras de arte que, *aparentemente*, no tienen una intención de comunicarnos algo específico, pero sí nos suministran todo un panorama de significados para que el espectador los descifre a su propio modo y con sus propios referentes. Como en el caso del arte no figurativo, un espectador expuesto a este tipo de obras no centra su mirada en el producto audiovisual en sí mismo, sino acerca de lo que puede deducir de esa abstracción a la que fue sometido.

Cabe señalar que se pueden encontrar muchas teorías que tratan de explicar este tipo de fenómenos (estar expuesto a una obra de arte en video o cualquier otro soporte) y tales teorías siempre servirán para la comprensión de las producciones estéticas. Al dirigirse hacia un simbolismo algo difuso, basado en signos a veces creados o prestados de otras artes, se comprueba una pérdida del sentido en la recepción con respecto a la semántica misma del objeto (constitutiva del código audiovisual que porta). Esto produciría, muchas veces, interpretaciones de una obra de videoarte en abstracto, con signos desprovistos de todo valor y de toda significación.<sup>9</sup>

## 1.1 TEORÍA ESTÉTICA Y DEL ARTE

En este primer acápite se plantea una introducción al estudio de la estética, reflexionando inicialmente sobre la discusión entre la estética

---

<sup>9</sup> Sobre algunas teorías del mensaje visual, en «Tratado del signo visual», pp. 19-20.

que se vincula al arte y la que no, definiendo para ello algunos conceptos, atendiendo a sus relaciones con la belleza, la percepción, la imagen, sobre la obra de arte y los sujetos contemporáneos.

### 1.1.1 LA EXISTENCIA DEL ARTE

La existencia o no del arte es un debate similar al de definir o categorizar al videoarte como tal: como arte. En palabras de E.H. Gombrich,<sup>10</sup> se puede afirmar la inexistencia del arte, sobre todo el que se escribe con A mayúscula, actividad exclusiva del esnobismo y de un séquito reducido de seres insertos en todas las sociedades, y que este tipo de concepción tiende a ser un fantasma y un ídolo.<sup>11</sup>

Para Gombrich los que existen son los artistas<sup>12</sup>, sujetos que en otros tiempos coloreaban paredes en cavernas y que de manera tosca dibujaban lo que en días u horas previas habían vivido: la cacería. Hoy en día estos sujetos siguen siendo los mismos, han variado solamente sus tierras de colores por lápices o plumones, mientras que otros, más modernos y mediatizados, cámara en mano expresan lo que creen y quieren, reflejándolo en la pantalla de un monitor o proyectándolo sobre alguna superficie.

Al momento de apreciar estas obras en video, podemos hacer una analogía de cuando estamos frente a una escultura o un cuadro, momento en el cual aparecen todos nuestros recuerdos e intentamos

---

<sup>10</sup> Gombrich, se sentía heredero de la escuela vienesa de historia del arte, fundada una generación antes, que propugnaba la racionalidad en las explicaciones y creía que los documentos eran imprescindibles.

<sup>11</sup> WOODFIELD, Richard. «El arte y los artistas». En *Gombrich Esencial: Textos escogidos sobre arte y cultura*. Madrid: Ed. Debate, 1997, pp. 65.

<sup>12</sup> «No existe realmente el Arte. Tan sólo hay artistas» (Gombrich, Ernst H., *Historia del Arte*, Alianza Editorial, Madrid, España, 1989)

relacionar aquella obra con una representación fiel de alguna realidad referencial. Esto hace surgir algunos problemas para determinar si existe o no el arte, o lo que catalogamos como arte es un deseo de ver la realidad reflejada fielmente.

El modelo progresivo de la historia del arte, según Gombrich, «identificó la historia estilística con la conquista gradual de las apariencias naturales». Este progreso se plantea en términos de duplicación visual y óptica, en el sentido de que el sujeto artista dispone de tecnologías cada vez más refinadas para crear experiencias visuales de efectos equivalentes a las proporcionadas por los objetos y escenas de la realidad.

Afirma Arthur C. Danto, filósofo posanalítico del lenguaje, que «el progreso pictórico, por tanto, se plantea en función de la decreciente distancia entre las simulaciones ópticas real y pictórica; dicho progreso puede medirse por el grado en que el ojo percibe una diferencia entre ambas simulaciones»<sup>13</sup>. Es así como se hace evidente, a través de concepciones diferentes y hasta antagónicas de la historia del arte, la existencia de un avance y desarrollo de nuevas corrientes y tendencias. Señala además que «la óptica no es sino una metáfora para proporcionar a la mente humana una representación tan exacta como la cognición absoluta del ser, teniendo como referente la suma de realidades que el mundo proporciona».

Algunas personas o espectadores cuanto más entienden las representaciones más atraídas se sienten por estas. El común

---

13 DANTO, Arthur. «El final del arte». En *El Paseante*, 1995. pp. 22 y 23.

denominador del arte contemporáneo esgrime una fuerte tendencia hacia la poca representatividad de la realidad. Sin embargo, el público trata de apreciar la destreza del artista al representar objetos como si ellos fueran reales, en tanto el artista –más o menos convencional– distorsiona la realidad para presentarla como su obra de arte, dando respuesta a su manera a las expectativas del público, en una aparente contracción a tales expectativas.

Los criterios de belleza quedan aislados y sirven muy poco para poder definir categorías exactas, de ahí proviene tanta confusión; en siglos pasados como en el XVII la confusión podía conllevar a la censura de grandes artistas, como el caso del pintor Caravaggio,<sup>14</sup> a quien le encargaron una pintura de San Mateo, hacia 1600, la cual suscitó tal escándalo entre la comunidad católica que fue rechazada, y el artista tuvo que repetirla.<sup>15</sup> Criterios que en el futuro serán dejados de lado para poder apreciar con mayor libertad y felicidad la vida misma.

Se puede afirmar también que no hay nada terminado en la discusión del arte, siempre se aprende algo. Hasta las grandes obras parecen diferentes, siempre hay algo nuevo que contemplar, pero para eso hay que tener una mente limpia que pueda percibir cualquier indicio de belleza y armonía, de honestidad y verdad; el que aprecia debe tener un espíritu libre capaz de elevarse y superar barreras inútiles,

---

<sup>14</sup> Su verdadero nombre fue Michelangelo Amerighi. Nació Caravaggio-Italia, en 1571. Muere en Port'Hercole, 1610. Pintor de estilo barroco, representante de la escuela italiana del naturalismo tenebrista.

<sup>15</sup> Caravaggio se caracterizó por preocuparse enormemente del realismo en la ejecución de sus figuras: rechazaba corregir las imperfecciones de sus modelos para representarlos más bellos o de un modo más acorde a las visiones que la Iglesia tiene de sus santos. La primera versión de su *San Mateo y el ángel* fue rechazada no solo por la sensualidad del ángel, que fue juzgada como trivial, sino también por la suciedad de los pies del santo, minuciosamente reproducida del modelo. En Gombrich, Ernst H., *Historia del Arte*.

impuestas por los grupos selectos referidos anteriormente, alejándose del triste final de algunos que, por parecer distinguidos, adoptan ciertas posturas y criterios.<sup>16</sup>

### 1.1.2 ARTE Y ESTÉTICA

Partiremos señalando algunos significados de estética. El etimológico se deriva del griego *aisthesis* (percibir por los sentidos), y aparece como concepto en el siglo XVIII en la obra de Alejandro Baumgarten, «Aesthetica», refiriéndose al conocimiento limitado de la percepción sensible:

Se puede definir la estética como una disciplina cuyo objetivo es la obra de arte. Pero la estética no posee una metodología cerrada, porque el objeto sobre el cual actúa no se deja absorber por un modo determinado o en metodologías rígidas. Es una disciplina nueva y autónoma portadora de un saber específico. No determina su objeto, porque el objeto lo determina la actividad creadora del artista.<sup>17</sup>

En un sentido más amplio, estética no se definiría solamente por el lenguaje vinculado al arte, sino que también podemos definirla por los fenómenos estéticos mismos. Es entender la estética más allá del arte, como lo señala Herman Bauer: «Es admisible la Estética entendida como doctrina del conocimiento sensible. Es falso, en cambio, si se designa como fin de este conocimiento sensible lo bello y lo feo».<sup>18</sup> Es

---

<sup>16</sup> Léase esnob: persona que imita con afectación las maneras, opiniones, etc., de aquellos a quienes considera distinguidos. Diccionario de la Real Academia Española.

<sup>17</sup> Extracto de escritos de Milan Ivelic, director del Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago de Chile, 2002.

<sup>18</sup> BAUER, Herman. *Historiografía del Arte*. Madrid: Ed. Taurus, 1980, pp. 25.

en la segunda mitad del siglo XIX que aparece esta separación entre el concepto de estética y el concepto de lo bello y el arte.<sup>19</sup>

Asimismo, con el abandono del concepto de belleza como contenido indispensable del arte es que «lo estético cobra hoy un especial relieve en la llamada función estética, la que al exigir exclusividad desaloja de los espacios privilegiados de la producción simbólica a la mayoría de las obras...».<sup>20</sup> Con lo expuesto, y si queremos entender de manera profunda el fenómeno sociocultural del arte y el de la vida sensitiva, nos quedamos con el criterio de Juan Acha, teórico latinoamericano, que toma lo estético y lo artístico «como un par dialéctico de dos realidades distintas y a la vez complementarias; en el plano social lo estético entraña lo artístico e incumbe a todos los hombres, mientras que las actividades y los productos de lo artístico contienen lo estético e interesan a muy pocas personas».<sup>21</sup>

En la actualidad se pueden identificar ciertas características de la estética, ya que la actitud frente a la obra está íntimamente relacionada con la naturaleza de la obra de arte. El saber lo que es una obra de arte es saber cómo se la conoce. Además de no ser relevante, el tener criterios a priori de lo bello para establecer cuáles son las obras de arte. En el caso del videoarte, somos testigos de puntos sobre pantallas o superficies, que en algunos casos adoptan ciertas formas y movimientos que, lejos de representar fielmente una realidad, nos expresan un infinito de conceptos, generando múltiples sensaciones. En este punto se puede afirmar que no es indispensable

<sup>19</sup> Konrad Fiedler retoma a Kant en una crítica abierta de la sistémica de lo bello del idealismo alemán.

<sup>20</sup> COLUMBRES, Adolfo. En *Hacia una teoría americana del arte*. Ed. Del Sol, pp.14.

<sup>21</sup> ACHA, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. México D.F.: Ed. Trillas, 1988, pp. 17.

el conocimiento previo ni exacto de lo que puede representar la obra de arte, siempre existirán diversas interpretaciones.

Christoph Menke, en su libro *La soberanía del arte*, combina las dos tradiciones principales de la estética: la que caracteriza la experiencia estética en términos de autonomía, en tanto es uno de los diferentes modos de experiencia y de discurso que contribuyen a la razón moderna, y la que la define en términos de soberanía, destacándose un potencial que transgrede la racionalidad de los otros tipos no estéticos de discurso. La soberanía le permite, además, evitar los límites de un dominio que, por efecto de la autonomía, es exclusivamente estético. Se puede observar una tensión entre autonomía y soberanía como rasgo que caracteriza al arte de nuestro tiempo.<sup>22</sup>

Este hecho, sin embargo, no implica la proyección de una exigencia idealista de verdad, sino más bien una relación genealógica en la que la experiencia estética es capaz de desencadenar una crisis en el resto de los modos de experiencia y de discurso. Es, por lo tanto, la relación entre autonomía y soberanía del arte una relación dicotómica, doblemente determinada, aparentemente contradictoria, en la que la apariencia del arte, su autonomía, constituye al mismo tiempo su verdad o su soberanía.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> «En su concepción moderna del arte Adorno entiende cómo éste sirve de catalizador para el surgimiento de problemas que no podrían presentarse ni ser pensados sin la experiencia estética. El arte no resuelve aporías diagnosticadas con anterioridad a la experiencia estética, sino que confronta las prácticas y los discursos no estéticos con una experiencia crítica ante la cual éstos se convierten en aporéticos o inextricablemente dialécticos». Menke, Christoph. *La soberanía del arte: la experiencia estética según Adorno y Derrida*, Madrid: Ed. Visor, 1997, pp. 286.

<sup>23</sup> Para que algo sea reconocido como obra de arte es preciso antes que nada su «aceptación institucional como tal... Hay que tener en cuenta que el encuadramiento institucional de las propuestas como obras requiere tiempo, a veces mucho tiempo... para que una propuesta sea reconocida como obra, es necesario que presente una intencionalidad dirigida a ello: que se trate de una elaboración

La estética actual no aborda el problema conexo de lo normativo y lo positivo. De lo que se trata es de evitar que la estética se transforme en una ciencia normativa. No acepta la oposición entre el valor por una parte y el ser por otra. La estética más bien se interesa por el ser y el valor de la realidad individual de la obra de arte. Se evidencia un rechazo a las posiciones dogmáticas. La estética contemporánea rehúsa toda ciencia del arte, partiendo de la visión aristotélica<sup>24</sup> de que la ciencia busca el conocimiento por la mera curiosidad innata del ser humano, mientras que el arte, a diferencia de la ciencia, aprecia y brinda utilidad a la búsqueda del nuevo conocimiento.

Existen también ciertos temas ligados a la estética que aparentemente son irreconciliables, como el dualismo materia-espíritu. Frente a esto, podemos decir que la obra de arte no es exclusivamente material ni exclusivamente espiritual, puesto que la obra de arte es una creación humana, donde el artista prolonga su ser y donde ese ser se compromete.

Por otro lado, la discusión entre la dualidad figurativo-no figurativo en el arte pierde sentido en cuanto no existe la seguridad de que el artista haya tenido por misión figurar la realidad. La creación artística<sup>25</sup> supera lo figurativo, representativo o descriptivo, aun cuando utilice como modelo la realidad concreta.

---

concebida para tal fin,... finalmente la última condición que considero necesario mencionar... que la propuesta alcance enteramente una autonomía de sentidos, de significados». Jiménez, José. Teoría del arte. pp. 114-115.

<sup>24</sup> El libro primero de *Metafísica* comienza con su conocida frase: «[...] todos los hombres tienen por naturaleza el deseo de saber».

<sup>25</sup> Esta concepción se relaciona con el momento en el cual el arte todavía se sustenta en la reproducción del mundo exterior, llamada *mimesis*.

### 1.1.3 PERCEPCIÓN ESTÉTICA DEL ARTE

Esta percepción es la forma en que cada individuo recibe estímulos que se le presentan y, de acuerdo a ciertos factores internos y personales, se traduce en un punto de vista. La percepción estética depende básicamente de factores de belleza y equilibrio, además de estar íntimamente ligada a la cultura en que se vive. Sin embargo, cada uno tiene su propia percepción estética del arte; es decir, su propio gusto.<sup>26</sup>

El objeto bello es, entonces, ni comprensible ni describible. Resulta pues la experiencia estética una epifanía de la obra de arte, la aparición estética del componente tangible de la obra misma, acto en el que el objeto estético aparece como incomprensible.

Se puede conceptualizar lo bello a partir de la noción *adorniana* de imagen: «lo bello se hace imagen cuando el objeto incomprensible no es ya el soporte de una significación que aparece, ni un objeto que descansa en sí mismo, sino que es apariencia».<sup>27</sup>

Lo bello es un fenómeno instantáneo que no puede desligarse estructuralmente del momento de su aprehensión en el proceso de experiencia estética. El objeto aprehendido como bello queda transformado estéticamente, extrañado respecto de su lugar, de su contexto inicial; pasa a estar ubicado en un lugar vacío en tanto duplicación de sí mismo.

---

<sup>26</sup> «¿Por qué la gente desea ser hermosa? Para ser amados, aceptados, terminar con su miedo a ser excluidos. Después de años de no ser aceptado me di cuenta, ¿por qué no crear tu propio standard y dejar que sean otros los aceptados o rechazados por ti? Nosotros hemos revertido toda la idea del fascismo de la belleza y la hemos reemplazado por nuestro propio standard. La destruimos para crear un nuevo camino». Manson, Marilyn, recuperado el 08/01/03, <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Eachugar/Manson.htm>

<sup>27</sup> ADORNO, Theodor W. La industria Cultural, Galerna, Buenos Aires, 1967, pp. 8-20.

En resumen, la experiencia estética de la negatividad produce una doble liberación: la del material del objeto bello, que es liberado de su función de portador de significado y logra una plenitud inalcanzable a toda comprensión, y la de los signos respecto de su significación, que impide que sean reducidos a su pura naturaleza que los conforma.

La percepción es una característica personal e intransferible, cada ser humano *percibe* o *siente* de una manera única a través de su experiencia social del mundo, entendida esta última como la experiencia práctica que se adquiere de un universo social particular; es decir, de un grupo o sociedad determinada, de contextos sociales y culturales específicos. Es como algunos que prefieren el arte clásico, y otros más bien, el arte moderno. No significa que unos tienen una percepción estética y otros no. Más bien, lo que podemos llamar *percepción estética del arte* es captar particularmente el significado de una línea o de una forma armónica en su estilo.

El arte ha sido y va a seguir siendo una forma de expresión del hombre, y como tal puede ser valorado de acuerdo a distintas formas: su valor material y técnico, su valor estético y su valor histórico.

La percepción estética del arte es la forma en que una obra de arte, su belleza y originalidad pueden penetrar en la emoción y sensibilidad del ser humano. Es la forma en que la gente se relaciona con la belleza del arte.

Aprovecharemos, en este punto, para que, a través de la opinión de Arthur C. Danto, diferenciamos los conceptos de arte moderno y arte contemporáneo. Para empezar, nos advierte Danto, «moderno no es

simplemente un concepto temporal que significa ‘lo más reciente’, tampoco ‘contemporáneo’ es un término meramente temporal que significa cualquier cosa que tenga lugar en el presente».<sup>28</sup>

Arte moderno es un término que implica una estructura histórica, y en este sentido es más sólido en comparación con algo que solo refiere a «lo más reciente». La mayor parte de la producción artística desde finales del siglo XIX hasta aproximadamente los años sesenta del siglo pasado demuestra un estilo y un periodo. Surge por oposición al denominado *arte académico*, que representaría la tradición.

El arte contemporáneo ha llegado a designar algo más que arte que se ha producido en nuestra época, en la actualidad. No obstante, el hecho de que la fijación del concepto se hizo históricamente en un determinado momento, el paso del tiempo lo haría alejarse cada vez más en el pasado del espectador contemporáneo. Por ello, el arte contemporáneo nos remite al sujeto contemporáneo abriendo y compartiendo su interior; al mismo tiempo, hace referencia al desarrollo tecnológico y de los soportes, a nuevos formatos que le permiten al artista abandonar el objeto para muchas veces privilegiar lo efímero. En la misma dirección, Alan Solomon afirma que: «los artistas hablan más a nuestros sentimientos que a nuestras mentes y no abrigan ninguna intención filosófica programática. A pesar de eso, hablan tan claramente con su espíritu contemporáneo que su arte, por

---

<sup>28</sup> DANTO, Arthur. «Introducción. Moderno, posmoderno y contemporáneo». En *El arte después del arte*. Barcelona: Paidós, 1999, pp. 32.

mucho que varíe de un individuo a otro, muestra un grado notable de consistencia».<sup>29</sup>

#### 1.1.4 IMAGEN Y ARTE

Los usos de las imágenes son totalmente diversos y necesarios para la sociedad en la que vivimos. La capacidad de la imagen para ofrecer un máximo de información visual se explota desde periodos en que los estilos del arte eran suficientemente flexibles y ricos para esa tarea.<sup>30</sup>

Algunos grandes artistas atendieron la demanda del retrato naturalista y las representaciones fieles con una maestría consumada, pero que las necesidades estéticas de un énfasis selectivo también podían chocar con esas tareas prosaicas. El retrato idealizado o la caricatura reveladora se consideraban más cerca del arte de lo que nunca podría estar el facsímil,<sup>31</sup> y analógicamente se exaltaba el paisaje romántico que evocaba un estado de ánimo frente a la pintura topográfica.

Las diversas interpretaciones de la realidad aplicadas en la realización de imágenes llevaron con frecuencia a conflictos entre artistas y mecenas. La actitud del conflicto aumentó cuando llegó a estar en juego la autonomía del arte. Fue, en particular, la concepción romántica del genio la que desató la función del arte como expresión

<sup>29</sup> SOLOMON, Alan. «El arte nuevo». En *Del pop al post*. La Habana: Editorial Arte y Literatura, 1993, pp. 100.

<sup>30</sup> «[...] las imágenes sirvieron sin duda primero, esencialmente, como símbolos, símbolos religiosos más exactamente, [...] Los simbolismos no son solamente religiosos, y la función simbólica de las imágenes han sobrevivido ampliamente a la laicización de las sociedades occidentales, aunque sea sólo para transmitir los nuevos valores (democracia, el progreso, la libertad, etc.) [...] la imagen aporta informaciones sobre el mundo, cuyo conocimiento permite así abordar, incluso en algunos de sus aspectos no visuales [...] la imagen está destinada a complacer a su espectador, a proporcionarle sensaciones específicas [...]» AUMONT, Jacques, *La imagen*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1992, pp. 84-85.

<sup>31</sup> Según la Real Academia Española se refiere a la «perfecta imitación o reproducción de una firma, de un escrito, de un dibujo, de un impreso, etc.». Proviene del latín *fac*, que significa 'hacer' y de *simile*, 'semejante'.

personal. Esta es precisamente la cuestión, ya que se recordará que en la teoría de la comunicación se distinguía el síntoma expresivo de las emociones de la dimensión descriptiva del mensaje. Los críticos populares que hablan del arte como comunicación suelen dar a entender que las mismas emociones que dan origen a la obra de arte se transmiten al espectador que, a su vez, las siente (situación que pondremos a prueba más adelante a través de la guía de análisis de las obras seleccionadas).

Esta idea ha sido criticada por varios filósofos y artistas, pero la crítica más sucinta se expresa en *la figura de la niña que baila y cree ingenuamente que está comunicando la idea de una flor, pero por el contrario es otra cosa lo que surge en la mente de los espectadores*. El hecho de que no se capte el mensaje no habla en contra del artista ni de su obra. Solo puede hablar en contra de la equiparación del arte con la comunicación desde un punto de vista semántico; sin embargo, el acto comunicativo se hace presente.

La fotografía también es el intento del hombre por plasmar la realidad y, desde su descubrimiento, marcaría para siempre el destino de la imagen abriendo nuevos registros y ampliando la capacidad de percepción humana hasta llevarla a límites insospechados. En la antigua Grecia todo arte<sup>32</sup> exigía maestría, habilidad y destreza, rasgos que la fotografía posee, pero que se ve mediada por la cámara. Este

---

<sup>32</sup> Arte entendido como una *tékhnē*, en el contexto aristotélico y platónico de la Grecia del siglo V a.C.

nuevo elemento va marcando la diferencia entre el artista y su destreza manual frente al artista que produce arte a máquina.<sup>33</sup>

En los inicios de la fotografía, el ambiente artístico veía un potencial peligro en esta nueva industria, esa percepción es probablemente uno de los factores para que el reconocimiento de su valor artístico haya demorado hasta bien entrado el siglo XX. En la actualidad, incluso la fotografía está lejos de ser solamente una expresión artística, como Susan Sontag lo afirmaba: «[...] ante todo no es sólo imagen (en el sentido que lo es una pintura), una interpretación de lo real; también es un vestigio, un rastro directo de lo real, como una huella [...]»<sup>34</sup>.

Desde la aparición del cine en el siglo XIX, este ha marcado de un modo esencial e irreversible las artes contemporáneas, definiendo nuestra época. Vale decir que no todas las producciones llegan a alcanzar el grado, si se quiere categoría, de obra de arte. Se pueden mencionar contados casos como el de Alfred Hitchcock, autor que sí logró conciliar su carácter comercial con el valor estético de las imágenes.

La evolución de la tecnología para la reproducción de la imagen, a mediados del siglo pasado, trae consigo a la televisión y consolidó de esta manera su presencia. Su investigación se hace obligatoria al figurar diariamente en periódicos, anuncios publicitarios, en el correo, en los paneles, etc. Podemos entender su importancia y su lugar en una época en la cual la imagen puede imponerse a la palabra.

---

<sup>33</sup> Eugene Delacroix, pintor francés cuya obra constituye un gran exponente del Romanticismo del siglo XIX y cuya influencia se extendió hasta los impresionistas.

<sup>34</sup> SONTAG, Susan. *Sobre la fotografía*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1980, pp. 164.

### 1.1.5 ARTE Y MODA

Cada corriente artística tiene su momento, su época. En esta época los medios audiovisuales cruzan y proyectan lo que vive la sociedad: la era de la información.<sup>35</sup>

El arte logra captar anticipadamente la realidad perceptible, la sensibilidad del artista siempre se anticipa al futuro, pero no podemos dejar de lado la moda. La moda tiene contacto más constante y preciso con las tendencias que se vienen. Cada estación siempre trae consigo nuevas corrientes artísticas junto a sus códigos. Por tanto la última novedad siempre será dominante, tendrá cierto valor y peso determinante para que esa corriente logre destacar y emerger desde lo antiguo y acostumbrado para convertirse en un acto revolucionario.

En este punto específico citaremos a Walter Benjamin: «Una perspectiva definitiva sobre la moda sólo puede delinearse si se tiene en cuenta que, a cada nueva generación, la moda inmediatamente anterior, le parece el más poderoso afrodisíaco que pueda imaginarse».<sup>36</sup> A partir de la afirmación de Benjamin podemos comprender entonces que la generación presente vivirá de la moda y el arte no estaría distante de este potente afrodisíaco. Y si en cada moda están presentes las perversiones, alucinaciones y actos

---

<sup>35</sup> «Una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información, está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado. Las economías de todo el mundo se han hecho interdependientes a escala global, introduciendo una nueva forma de relación entre economía, Estado y sociedad en un sistema de geometría variable [...]. En efecto, la capacidad o falta de capacidades para dominar la tecnología, y en particular las que son estratégicamente decisivas en cada período histórico, define en buena medida su destino, hasta el punto de que podemos decir aunque por sí misma no determina la evolución histórica y el cambio social, la tecnología (o su carencia) plasma la capacidad de las sociedades para transformarse, [...]» CASTELLS, Manuel, *La era de la Información: Economía, sociedad y cultura*, Volumen I, *La sociedad red*, Segunda reimpresión, Alianza editorial, Madrid, 1998.

<sup>36</sup> En *Punto de Vista* N° 43, pp. 11-16, Buenos Aires, 1992 (Traducción de Beatriz Sarlo). Publicado originalmente con el título *Das Pasagen Werk*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1982.

audaces, el arte medial<sup>37</sup> ha sabido expresarlos con el uso de las herramientas tecnológicas. Es la audacia y osadía que los videoartistas proponen y que impregnan en sus obras, ingrediente esencial y primordial para que el fatal olvido no melle su existencia. Lamentablemente, mientras más efímera es una época, más se ve orientada por la moda.

### 1.1.6 SUJETOS Y ARTE CONTEMPORÁNEOS

En esta vista panorámica de la relación entre el arte y la estética, la imagen, la percepción y la moda, hemos dejado para el final el vínculo entre los sujetos, productores y artistas contemporáneos. El artista ha cambiado con la época, convirtiéndose en una figura incorporada al flujo de las industrias culturales, pero presentando aún ciertas características de un marginal.

Actúa con una lógica de mercado, compite y se preocupa por hacerlo debido al gran número de artistas, piensa en su supervivencia y llega a ocupar una posición de dependencia en relación con la crítica, las galerías y exposiciones. Sin embargo, se lo exhibe como en contra, por encima o fuera de las reglas del mercado, por ello la aplicación del término *marginal*.

Es una táctica que para algunos estudiosos «resulta exitosa, pues si bien ya no es el estudiante pobre en su buhardilla [...] imagen heredada del siglo XIX romántico, la imagen que el público se hace del

---

<sup>37</sup> «Hablamos de *arte medial*, sobre todo cuando se refiere a videoarte, el arte de transmisión y el cine experimental, expresiones artísticas basadas en tecnologías de los medios de comunicación que en los 90's no se podían considerar como nuevas [...]. Con todo, el arte de los nuevos medios no se define en función de las tecnologías [...] al contrario, son los artistas quienes, al emplear dichas tecnologías con propósito crítico o experimental, las redefinen como medios artísticos». En *Arte y nuevas tecnologías*, Tribe y Jana, pp. 7.

artista no está muy alejada de ésta».<sup>38</sup> Sería esta imagen una de las visiones que tiene el público en general sobre los sujetos o artistas contemporáneos que investigamos.

Pero más allá existe una segunda visión, importante de citar ya que se enfoca en el proceso creativo como una proyección subjetiva del ser humano, de la persona, que se aleja de aspectos mercadotécnicos. El sujeto posee «ciertas características biológicas que trazan y delimitan el horizonte de posibilidades de la vida de cada individuo, pero es mucho lo que esas fuerzas dejan abierto e indeterminado».<sup>39</sup> Si las subjetividades son formas de ser y estar en el mundo, lejos de toda esencia fija y estable que marque cualquier proceso productivo, dejan su aspecto inmaterial para convertirse en obras de arte que las vemos realizadas, manipuladas electrónicamente y transmitidas.

Existe una tercera visión. En la falta de comprensión del arte contemporáneo hay algo que se deriva de una incompreensión de las formas de comunicación entre sujetos –las que se encuentran en el campo de las intersubjetividades– cuando nos referimos a obras de arte. Por un lado las obras de arte de los sujetos contemporáneos son evaluadas con la misma medida del arte tradicional y sus principios de consumo, y por otro lado, la institucionalidad encargada de promover la cultura y el arte no vincula estos dos elementos, manteniéndolos separados y promoviendo, muchas veces, el arte totalitario.

---

<sup>38</sup> CAUQUELIN, Ann. *El arte contemporáneo*. México: Publicaciones Cruz O., 2002, pp. 34.

<sup>39</sup> SIBILIA, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2008, pp. 20.

## 1.2 DETERMINACIONES HISTÓRICAS Y FUENTES DEL VIDEOARTE

El desarrollo de la temática estética nos brinda los criterios necesarios para presentar a continuación determinadas fuentes históricas del videoarte, que a su vez conforman herramientas valiosas para la identificación de referentes en las obras de videoarte que se presentarán más adelante.

### 1.2.1 DADAÍSMO

El dadaísmo<sup>40</sup> fue un movimiento antiarte que surgió en Zúrich en 1916 y fue iniciado por Hugo Ball y su compañera Emmy Hennings, artistas alemanes que fundaron el cabaret Voltaire con la colaboración de otros exiliados como Tristán Tzara, Hans Richter, Marcel Janco y Hans Arp.

Este movimiento se caracterizó por reflejar una actitud de burla total por las manifestaciones artísticas literarias con gestos y manifestaciones provocadoras en las que los artistas pretendían destruir todas las convenciones en relación con el arte, creando una especie de rebelión contra el orden establecido en aquella época de comienzos del siglo XX. Tuvo su área de influencia no solo en el arte gráfico, sino también en la música, y surge como consecuencia de la pérdida de valores.

---

<sup>40</sup> El origen del término *dadaísmo* es confuso. La versión más aceptada dice que este grupo de artistas, que buscaban el nombre del movimiento, abrieron un diccionario de francés-alemán al azar y señalaron una palabra. La palabra que apareció fue *dada*, que en francés significa caballito de juguete, y fue adoptada para designar al grupo. «[...] el primer sonido que dice el niño expresa el primitivismo, el empezar desde cero, lo que nuestro arte tiene de nuevo». FOSTER, Hal, KRAUSS, Rosalind, BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, Benjamin H.D. *Arte desde 1900: modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid: Ediciones Akal, 2006.

Los dadaístas eran hábiles propagandistas de su movimiento; empleaban con mucho acierto la alarma, la sorpresa y el escándalo, previendo de antemano la reacción del público y de las autoridades. Las sesiones que estos convocaban generaban en el público sentimientos encontrados, que muchas veces culminaban en disturbios y grescas.

Fueron siempre conscientes de querer dejar huella y así lo hicieron. El aporte permanente del dadaísmo al arte moderno y al arte contemporáneo es el cuestionamiento continuo de qué es el arte o qué es la poesía. «No era un movimiento exclusivamente artístico, literario o filosófico. Era todo eso y al mismo tiempo todo lo contrario».<sup>41</sup>

La plena conciencia de que todo es una convención brindó a este movimiento la base para cuestionarla, plantear una ausencia de reglas fijas y eternas que legitimen de manera histórica lo artístico. Gran parte de lo que actualmente posee el arte de provocación viene del dadá, la mezcla de géneros y materias, propia del *collage*, también debe mucho a esta corriente. Numerosas técnicas y estrategias reafirman actualmente:<sup>42</sup> el fotomontaje, los ready-mades, las acciones políticas, el performance, etc. Sin embargo, hay quienes opinan que existe una diferencia fundamental, el arte contemporáneo «se toma en serio a sí mismo, mientras que el dadaísmo nunca olvidó el humor».<sup>43</sup>

El aporte del movimiento dadá al arte moderno y al arte contemporáneo es el cuestionamiento continuo de qué es arte o de qué es poesía. El dadaísmo los creaba y recreaba con originalidad,

<sup>41</sup> ELGER, Diezmar. *Dadaísmo*. Colonia: Editorial Taschen, 2004.

<sup>42</sup> TRIBE, Mark, Reena JANA. *Arte y nuevas tecnologías*. Barcelona: Editorial Taschen, 2006. pp. 8.

<sup>43</sup> DE L'ÉCOTAIS, Emmanuelle, *El Espíritu Dada*, Madrid: HK, 1998.

siempre rutilante y puesta en marcha. Al manifestarse contra una belleza eterna estereotipada por décadas y tal vez siglos intentó, de alguna manera, decir a gritos que la belleza no existe porque se va construyendo a través del tiempo y que cada vez se tiene que ir muriendo y revitalizando dentro de nuevas esferas y tendencias que todos y cada uno de nosotros vamos construyendo en cada sociedad.

### 1.2.2 ARTE CONCEPTUAL

El arte conceptual, también conocido como *idea art*, es un movimiento artístico en el que las ideas dentro de una obra son un elemento más importante que el objeto o el sentido por el que la obra se creó.<sup>44</sup> La idea de la obra prevalece sobre sus aspectos formales, y en muchos casos la idea es la obra en sí misma, quedando la resolución final de la obra como mero soporte.

En los Estados Unidos de Norteamérica, el arte conceptual como movimiento emergió a la mitad de los sesenta, en parte como una reacción en contra del formalismo que había sido articulado por el influyente crítico Clement Greenberg.<sup>45</sup> Sin embargo, desde las décadas de 1910 y 1920, con sus trabajos llamados ready-mades,<sup>46</sup> el artista francés Marcel Duchamp serviría como precursor brindando a

---

<sup>44</sup> Sol Lewitt, en 1967 concede la prioridad absoluta a la idea o concepto, aunque insiste en su plasmación material. En su opinión el arte conceptual no es expresión de ideas filosóficas ni responde necesariamente a las reglas de la lógica, sino que es una empresa “intuitiva” e “irracional”. Marzona, Daniel, *Arte conceptual*, Editorial Taschen, Colonia, 2005. Pág. 19 y 20. En *Arte Conceptual*.

<sup>45</sup> Influyente crítico de arte estadounidense, muy relacionado con el movimiento de arte abstracto de ese país. Destaca desde finales de la década de los treinta hasta 1994, año de su muerte.

<sup>46</sup> «Un *ready-made* es un procedimiento artístico por medio del cual se produce una nueva percepción de los objetos gracias a que el artista los saca de su contexto original. Un urinario fuera del baño puede ser una pieza digna de observarse por la curvatura de sus formas, su ergonomía o la calidad de su diseño. Dentro del sanitario esa misma pieza es una insignificante cosa que solo sirve para recibir fluidos y desechos corporales».

Extraído el 18/09/09 de <http://www.cayomecenas.com/mecenas1262.htm>

los artistas conceptuales las primeras ideas de obras basadas en conceptos y realizadas con objetos de uso común.

Citando a Sol Lewitt, exponente fundamental del arte conceptual, se puede comprender con mayor profundidad las bases de esta corriente:

«Me propuse realizar una obra de arte que fuera todo lo bidimensional posible; parece más natural trabajar directamente en las paredes que trabajar sobre otro medio para luego colgarlo en la pared».<sup>47</sup>

El arte conceptual transmite ideas sin necesidad de que el objeto artístico protagonice el acto comunicativo. Lo más importante para el artista conceptual es la carga intelectual y no visible que está detrás de cualquier obra sustentando su existencia: la idea, la duda, la pregunta, la intuición, etc. Uno de los mayores aportes de los conceptualistas es intentar mostrar que todo arte es conceptual y que detrás de toda obra hay un terreno inmaterial que, al igual que los elementos físicos, la configuran. Trabaja además, en ciertas ocasiones, con una manera particular de representar las cosas a través de la metonimia, un recurso retórico que permite representar un objeto sugiriendo apenas algunas de sus partes. En las obras conceptuales, la metonimia deja de ser un giro del lenguaje y se transforma en una posibilidad que permite a los artistas esbozar contenidos a partir de cualquier material, logrando que las ideas adquieran cuerpo de distintas maneras. Cabe señalar que el arte conceptual incluye, para algunos autores, otras corrientes relacionadas a esta, tal es el caso del dadaísmo.

---

<sup>47</sup> En *Arte conceptual*, pp. 21

### 1.2.3 OP ART

Es un movimiento ligado a la pintura y nace en los Estados Unidos de Norteamérica en el año 1958. Usualmente, se le conoce por su acepción en inglés: op art, abreviación de *optical art*. Paralelamente, en Europa de finales de los sesenta se desarrollaba un movimiento llamado nueva tendencia, que tenía aspectos similares al movimiento norteamericano. Se le relaciona al arte cinético, diferenciándose de este por la ausencia de movimiento.

El término op-art se acuñó en un artículo publicado en 1964 por la revista «Time», acerca de un grupo de artistas que pretendían crear ilusiones ópticas en sus obras. Después de esto, el término se adoptó como el nombre oficial de este movimiento.

Es una corriente artística abstracta y su principal aporte al arte contemporáneo es la composición de fenómenos puramente ópticos, sensaciones de movimiento en una superficie bidimensional que engaña al ojo mediante ilusiones ópticas. Frente a otras tendencias, el arte óptico se basa en principios científicos rigurosos con el fin de producir efectos visuales inéditos. Se trata de un arte impersonal, técnico, en el que queda abierta, a veces, la posibilidad de que el espectador modifique la configuración que ofrece.

El op-art se caracteriza por varios aspectos, entre los cuales destaca la ausencia total del movimiento real, las obras son físicamente estáticas.<sup>48</sup> Se pretende crear efectos visuales tales como movimiento

---

<sup>48</sup> Esta característica diferencia el op art del arte cinético, que principalmente trabaja esculturas con elementos móviles.

aparente, vibración, parpadeo o difuminación. Usa los recursos de líneas paralelas, tanto rectas como sinuosas, figuras geométricas simples, como rectángulos, triángulos y circunferencias. En muchos casos el observador participa activamente moviéndose o desplazándose para poder captar el efecto óptico completamente. El artista del op-art no pretende plasmar en su obra sensaciones internas, no existe ningún aspecto emocional en la obra.<sup>49</sup>

#### 1.2.4 POP ART

Roy Lichtenstein:

(El pop art) Es en verdad una de las cosas que, según creo, forman parte de las características más audaces y terribles de nuestra cultura, cosas que odiamos pero que tienen una fuerte influencia en nosotros [...]. Fuera está el mundo, existe. El pop art mira hacia el exterior, hacia el mundo, parece aceptar su entorno que no es ni bueno ni malo, pero distinto –una actitud distinta.<sup>50</sup>

El arte pop surge a mediados de los años cincuenta en Inglaterra y a finales de esa misma década en los Estados Unidos de Norteamérica. El arte pop desafió la tradición afirmando que el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación es *contiguo*<sup>51</sup> con la perspectiva de las *bellas artes* dado que el pop remueve el material de su contexto y aísla al objeto o lo combina con otros elementos para su contemplación.

El concepto del arte pop no hace tanto énfasis al arte en sí, sino a las

<sup>49</sup> HOLZHEY, Magdalena. *Vasarely*. Colonia: Ed. Taschen, 2005.

<sup>50</sup> OSTERWOLD, Tilman. En *Pop Art*. Colonia: Ed. Taschen, 2003, pp. 44.

<sup>51</sup> En términos en los que las imágenes de la cultura popular extraídas son un índice en razón a la contigüidad con el objeto cultural de las bellas artes.

actitudes que lo conducen. La mayoría de las obras son consideradas incongruentes debido a que las prácticas conceptuales que generalmente son utilizadas hacen que sean de una difícil comprensión. El arte pop es considerado una extensión y a la vez un repudio del dadaísmo. Mientras que el arte pop y el dadaísmo exploraban los mismos sujetos, el primero reemplazaba los impulsos destructivos, satíricos y anárquicos del movimiento dadá.

Cabe anotar que el movimiento que dio paso al pop art fue el *Minimalismo*, en tanto considerado uno de los últimos movimientos modernos del arte y precursor del arte contemporáneo, inclusive se le reconoce como el ejemplo más temprano del pop.

Dos artistas de gran importancia para el pop art fueron Andy Warhol y Roy Lichtenstein. Sus trabajos probablemente definen la premisa básica del arte pop mejor que nadie a través de la parodia. Las obras de Warhol y Lichtenstein, junto con las de algunos otros, comparten el uso de la típica imagen de la cultura popular norteamericana, aunque trata también al sujeto de una forma impersonal, ilustrando claramente la idealización de la producción en masa.

El pop repercutió también en terrenos extrapictóricos, prestando apoyo a una pop-music, dando pie a una pop-literature, etc. De paso, y a modo de ilustración, señalaremos que muchos poemas pop son hechos a partir de textos populares: etiquetas, artículos de periódicos, señales de tránsito, anuncios gráficos y radiales, discursos, canciones, etc. Este es un punto de encuentro con el movimiento dadaísta y las

recetas de Tristán Tzara<sup>52</sup> de cómo hacer poesía dadá.

A pesar de que el arte contemporáneo se centra en producir en base a la novedad, aplicando nuevos modelos e influencias culturales, la tecnología, nuevas posturas ideológicas, etc., las raíces conceptuales, los antecedentes artísticos y estéticos se extienden, como ya hemos visto, desde principios del siglo XX. Los dadaístas aportaron técnicas y usos irónicos, el pop art sus referencias a la cultura comercial, el arte conceptual su focalización en las ideas antes que en los objetos y el op art su ilusión y movimiento. El videoarte va nutriéndose de estas corrientes para ir tomando forma a partir de la mitad del siglo pasado.

### 1.3 EXPRESIONES ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

Tras el desarrollo y presentación de las determinaciones históricas, continuamos con el desarrollo de las fuentes artísticas contemporáneas directamente relacionadas con el campo audiovisual y la narrativa contemporáneos y que, de alguna manera, se han visto enfrentados al sistema de producción y distribución comercial (la industria *hollywoodense*, la televisión comercial, la industria literaria, etc).

---

<sup>52</sup> Tristán Tzara propuso en 1921 la siguiente receta: «Para hacer un poema dadaísta: Tome un periódico. Tome unas tijeras. escoja un artículo de la extensión que quiera dar a su poema. Recorte el artículo y luego corte cuidadosamente cada palabra. Métalas en una bolsa y agite suavemente. Saque cada recorte y acomódelo uno tras otro en el orden en que van saliendo. Cópuelos concienzudamente. El poema se le va a aparecer y he aquí que se convirtió en un escritor infinitamente original y de encantadora sensibilidad, aunque incomprendida por el vulgo...».

### 1.3.1 CINE EXPERIMENTAL, CINE UNDERGROUND Y EXPANDED CINEMA

El cine experimental utiliza una retórica más artística; olvidándose del lenguaje audiovisual tradicional, rompiendo las barreras del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y hacer sentir emociones, experiencias, sentimientos, con un valor muy estético y muy artístico, utiliza efectos plásticos o rítmicos, ligados al tratamiento de la imagen o el sonido.

El cine experimental se define de acuerdo con su ámbito de aplicación y recepción, ya que no suele tratarse de un cine ligado a la industria, ni se dirige a un público amplio sino específico, y que comparte de antemano interés por productos que podríamos calificar, sin intención peyorativa, como marginales.

El cine experimental ha sido utilizado más en el contexto de corrientes de la vanguardia artística, en política y propaganda en sucesos como los de Mayo de 1968. También a partir de corrientes filosóficas y teóricas, culturalmente a través del cine underground y los movimientos contraculturales, incluyendo al cine corporal<sup>53</sup> y también al cine estructural.<sup>54</sup>

El cine experimental también está asociado al cine abstracto y al cine arte. Este último, conocido también como *art film*, tiene fines

---

<sup>54</sup> Dentro de la categoría de *cine corporal* se ubican tendencias de los años setenta, como el cine del yo, los diarios filmados, los filmes militantes, el cine underground, el cine de la materialidad y todos aquellos que reivindican un cine personal. El *cine estructural* comprendería las grandes vanguardias de los años veinte, el llamado cine estructural de los sesenta y otras aproximaciones seriadas o minimalistas, el letrismo, el cine conceptual, el que interroga al propio cine y todos aquellos que reivindican un cine de las formas. Extraído el 19/08/09 de:  
[http://caterina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/gonzalez\\_z\\_ja/capitulo3.pdf](http://caterina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/capitulo3.pdf)

eminentemente artísticos sin que esto excluya el éxito comercial, siendo generalmente de carácter independiente y destinado a una audiencia determinada en lugar de una audiencia de masas. Existe una lista de directores relacionados con este tipo de cine, dentro de los cuales destacamos a Ingmar Bergman, Roman Polansky, Robert Altman, Pedro Almodóvar, Francis Ford Coppola, Takeshi Kitano, Steven Soderbergh, Woody Allen, y siguen algunos más.

Para referirnos puntualmente al cine underground nos remitiremos a los albores de la década de 1950,<sup>55</sup> cuando en Estados Unidos de Norteamérica estaba en auge la *caza de brujas* impulsada y representada por el Comité de Actividades Antinorteamericanas. Hollywood se vio afectado hasta llegar a despedir a directores, actores, guionistas y productores.

En este momento nace una nueva generación formada en parte por la vanguardia teatral de Broadway, especialmente, por el Actor's Studio. Nuevos directores, como B. Wilder, J. Huston, E. Kazan, V. Minnelli, R. Aldrich, etc. tomaron el relevo a las viejas glorias de Hollywood.

En los años cincuenta y sesenta la competencia de la televisión obligó a la industria del cine a adoptar dos posturas: la creación de filmes intelectuales, de ensayo o experimentales, y la potenciación de las superproducciones.

Así como en Estados Unidos aparece el cine underground, en Francia apareció la Nouvelle Vague, con representantes como F. Truffaut, E.

---

<sup>55</sup> Episodio de la historia de Estados Unidos de Norteamérica denominado como *macarthismo*. Se desarrolló entre 1950 y 1956, durante el cual el senador Joseph McCarthy desencadenó un extendido proceso de delaciones, denuncias, procesos irregulares y listas negras contra personas sospechosas de ser comunistas. GUBERN, Román. *La caza de brujas en Hollywood*. Barcelona: Anagrama, 1987.

Rohmer, J. P. Godard, C. Chabrol y A. Resnais. En Inglaterra nació el free-cinema, con directores como L. Anderson, T. Richardson y K. Reisz.

En Latinoamérica nace el cine posrevolucionario de Cuba. Se crea el Instituto Cubano de Arte y de la Industria Cinematográfica (ICAIC). La revolución atrae hacia Cuba a intelectuales de todas partes del mundo. Cruzan el Atlántico personajes como Jean Paul Sartre y Simone de Beauvoir, entre otros, que junto con los intelectuales cubanos generan el estatuto del arte para la nueva sociedad de ese país. Tomás Gutiérrez Alea, uno de los fundadores del ICAIC, con los recursos necesarios, inicia esta nueva etapa con un film complejo, *Memorias del subdesarrollo*. La estética planteada por Gutiérrez, heredada del neorrealismo, conjugaba con el planteamiento de problemas consustanciales a la revolución.

En Sudamérica, en Brasil, aparece el cinema novo.<sup>56</sup> Se le conoce también como *cine de la trasgresión*,<sup>57</sup> y a pesar de nacer en una de las ciudades más ricas del planeta, New York, es cine de la pobreza en el que las extremas dificultades de exhibición, lo poco redituable de las pocas proyecciones conseguidas y la ausencia absoluta de auspicios y subvenciones han hecho que la financiación de los mismos dependa de sus propios autores, de mecenas modernos o de sus amigos, utilizando película robada o encontrada, en ocasiones rollos solarizados<sup>58</sup> y descartados, o filmaciones documentales perdidas y

---

<sup>56</sup> Recuperado el 08/01/03 de <http://www.educaterra.com/mgp/hojas/articulos/detallearticulos>

<sup>57</sup> Recuperado el 08/01/03 de <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/GCurbelo/Manifiesto.htm>

<sup>58</sup> Rollos de film que eventualmente son desechados por haber sido expuestos a la luz, por tanto inservibles para el sistema.

utilizadas a modo de *samplers* dentro de nuevos contextos, y filmando con actores no profesionales.

Volviendo a los Estados Unidos de Norteamérica, en el año 1970 Gene Youngblood, importante teórico de las artes mediales y erudito en historia y teoría del cine alternativo, publica su libro *Expanded cinema*.<sup>59</sup> A partir de esta publicación, según algunos críticos, se concibe el arte en video de manera más amplia. Sin embargo, el *expanded cinema* se podía referir a cualquier práctica de cine o video realizada en determinado lugar en directo, transformando el espacio tradicional de recepción, convirtiéndolo «en una experiencia cinematográfica más heterogénea, viva e indeterminada».<sup>60</sup> Las piezas suelen plantear cuestiones en torno a cómo reconstruye el espectador el espacio y el tiempo, activando la narrativa en contextos más receptivos de lo habitual.

Algunos de sus máximos exponentes son Carolee Schneemann, William Raban, Guy Sherwin, Peter Weibel, Stan Vanderbeek, entre otros. El *expanded cinema* no es una película en un sentido exacto. Como la vida, es un proceso de acción, de hacerse en el curso histórico del hombre y le sirve para manifestar sus pensamientos fuera de su mente, delante de sus ojos. Esto es verdadero, sobre todo en el caso de la red de medios de comunicación, de los que forman parte el cine y la televisión, que ahora funcionan como el sistema nervioso de la humanidad.<sup>61</sup> Ofrece una alternativa y una perspectiva diferente a la

---

<sup>59</sup> *Expanded cinema*, término acuñado a mediados de los años sesenta por el cineasta nacido en New York, Stan Vanderbeek.

<sup>60</sup> Extraído el 23/09/09 de <http://www.mediateletipos.net/archives/category/lecture>

<sup>61</sup> YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970, pp. 41.

del cine y las artes visuales tradicionales en torno al espacio social, la vida cotidiana y la comunicación cultural.

Todos estos tipos de cine presentan características que los definen y que los diferencian unos de otros; sin embargo, el origen y las causas que los impulsaron son, muchas veces, los mismos. El cine experimental y el cine underground se relacionan estrechamente con las propuestas audiovisuales contemporáneas como el videoarte, pero no se los puede considerar lo mismo, aunque compartan rasgos artísticos y estéticos cada uno tiene su propio camino. En el *expanded cinema* sí encontramos un punto más cercano y referencial para nuestro tema investigado.

### 1.3.2 EL FLUXUS

Desde la década de 1960, el fluxus es una comunidad de individuos dispersa en muchos países del mundo, que agrupa vasta cantidad de comportamientos y actitudes. Todos los sujetos son muy peculiares en sus personalidades y su trabajo, pero su posición con respecto al arte es la misma: «la inmensa estupidez, tristeza y falta de sentido que es nuestra herida vida».<sup>62</sup>

Los orígenes filosóficos del Fluxus incluyen el análisis del arte irónico y reflexivo de Marcel Duchamp, sus *ready-mades* y sus declaraciones mediante las cuales trató de sacudir el orden esperado de las cosas. El

---

<sup>62</sup> Declaraciones del artista *fluxus* George Brecht, en separatas «Taller de videoarte», PUCP, Lima, 2002.

fluxus resulta heredero y continúa en las sendas del *futurismo*<sup>63</sup> y el dadaísmo, dejando atrás y navegando contra la corriente establecida por las Bellas Artes.

Una de las principales personalidades de este movimiento fue el compositor John Cage, que adecuó de manera occidental sus fuertes influencias de las ideas del budismo Zen. Sus composiciones musicales eran determinadas mediante el uso del I-Ching o *Libro de las mutaciones*.<sup>64</sup> En 1956, Cage definió el espíritu que esperaba inspirar a través de su música: «Hacernos realmente conscientes de que estamos vivos, para matar nuestras raíces y cortar nuestros vínculos con el pasado».

Antonin Artaud, de gran influencia en el trabajo de John Cage, fue el primer gran artista occidental que, a partir de las drogas, empezó a experimentar diversas alucinaciones (ritual del peyote). Artaud vivió un periodo totalmente enajenado y terminó en un sanatorio para luego ser acogido en París. Este poeta, actor y director de teatro fue todo un visionario, su teatro se ve influenciado por las culturas asiáticas, específicamente el teatro de Bali, un teatro de gestos. Esta forma de teatro prefiguró el *happening*,<sup>65</sup> estableciendo un puente entre el arte y la vida, explorando los límites de un teatro sin texto escrito.<sup>66</sup>

---

<sup>63</sup> Término usado a principios del siglo XX (1900-1940) en Italia y Rusia. Hablaba de un movimiento artístico, literario y político que trató de rechazar el pasado y que abrazó bastante acriticamente la velocidad, la tecnología y el cambio violento.

<sup>64</sup> Libro oracular chino cuyos primeros textos se suponen escritos hacia el año 1200 a.C. Es uno de los cinco clásicos confucianos a pesar de tener un origen taoísta.

<sup>65</sup> Un *happening* es una obra de arte que lleva consigo la participación de personas y objetos dentro de un marco o situación dada. Entre las definiciones que se han dado del *happening* señalamos las siguientes: «El happening es ante todo un medio de expresión plástica. Al colocar físicamente a la pintura en (y no, a la manera de Pollock, por encima de) su verdadero contexto subconsciente; el happening efectúa las transmisiones, introduce al testigo directamente en el acontecimiento [...] es un arte plástico. pero su naturaleza no es exclusivamente "pictórica"; es también cinematográfica, poética,

En otra parte del mundo, en Japón, se fundó el grupo Gutai (1954). Esta tendencia confronta al artista consigo mismo y con el principio de no copiar nada e inventar todo. Estas formas de creación no estaban circunscritas a un escenario solamente, podían presentarse en una calle, en publicaciones o pinturas informales. Existen muchas obras referenciales de esta tendencia, pero una de las más impresionantes es la del artista Gutai, Shiraga, quien destruía sus obras con un hacha en público.<sup>67</sup>

1962 es un año importante para este movimiento: se realiza el primer festival de fluxus en Alemania, en el Städtisches Museum de Wiesbaden. En septiembre de este año, George Maciunas, un artista y empresario lituano formado en diversas escuelas de arte de Nueva York, programó una serie de conciertos con el título Fluxus Festival Internacional de Música Novísima. Durante cuatro fines de semana, se presentaron artistas de diversas disciplinas en *happenings* y eventos con piezas de música de acción y composiciones de música concreta, en los que se tocaron cintas grabadas y se mostraron películas. A partir de ese momento, *fluxus* sirvió como denominación para innumerables conciertos y eventos, manifiestos y ediciones que gracias a su iniciativa se presentaron o publicaron en Europa, Estados Unidos de Norteamérica y Japón.<sup>68</sup>

---

teatral, alucinatoria, social, dramática, musical, política, erótica, psicoquímica» (Jean-Jacques Lebel). GONZÁLEZ, Antonio M. Últimas tendencias (Las claves del arte). Barcelona: Ed. Arín, 2006, pp 35-38.

<sup>66</sup> Extraído el 15/05/09 de: <http://www.altx.com/EBR/ebr12/hunt.htm>.

<sup>67</sup> «¿Qué es el fluxus?». En separatas de «Taller de videoarte», por Jorge Villacorta, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, 2002.

<sup>68</sup> PALASÍ, Alberto. «El grito. La performance como una experiencia que impacta en lo temporal». Extraído el 01/09/09 de: <http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2008Paponencia%20palasi,%20alberto%20ok.pdf>

### 1.3.3 EL CIBERPUNK

Esta tendencia artística, parte de los subgéneros literarios contemporáneos de ficción, se relaciona con el tema investigado al responder a las necesidades y temores de los jóvenes de los países desarrollados de la década de los ochenta, inscritas en una época de evolución tecnológica, de desarrollo de la biociencia y la influencia de estas dos últimas en los discursos sociales y culturales.

Los entendidos afirman que el ciberpunk es una tendencia catalogada como posmoderna por su carácter crítico hacia la ciencia y la tecnología, por su enfoque pesimista o por el rechazo de algún tipo de tecnología «junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social».<sup>69</sup> Las dos primeras características y su trasfondo filosófico lo colocan de manera cercana al videoarte, ya que en muchas obras y artistas se observa un análisis ético de las implicaciones de la ciencia y la tecnología actuales.

En una época, el ciberpunk se convirtió en un tema de moda en los círculos académicos, donde comenzó a ser objeto de investigación. Entre los ochenta e inicios de los noventa ingresó a Hollywood, dando como resultado películas influyentes tales como *Blade Runner*, de Ridley Scott, y la trilogía *Matrix*, de los hermanos Wachowski. Los juegos de computadora, de tablero y los juegos de rol ofrecen, a menudo, guiones que están fuertemente influenciados por las películas y la escritura ciberpunk. Incluso algunas tendencias de la moda y la música fueron etiquetadas como ciberpunk en los años noventa.

---

<sup>69</sup> Extraído el 05/09/08 de: <http://www.ucasal.net/novedades/archivos/redcom-ponencia/Eje6/Mesa6-1/Gutierrez-E.pdf>

Concluiremos este punto planteando una raíz etimológica del término ciberpunk, donde *punk* proviene estrictamente de la subcultura inglesa de los años setenta como una respuesta a los movimientos *hippies* de fines de los sesenta en EEUU. El vocablo *ciber* se refiere a toda relación, positiva o negativa, con el campo de la cibernética. El punk era básicamente una respuesta independiente ante la industrialización y comercialización de la música rock, postulado independiente y contestatario que se mantiene como un movimiento que aglutina una nueva generación de jóvenes cibernautas que mantienen una idea de independencia con respecto a la información, el arte, la música, etc.

Como se sabe todo estado cultural representa en sí una movilidad y constante hibridación. A diferencia de los sujetos de las últimas décadas del siglo XX, en este nuevo milenio se configuran nuevas ciberculturas, entre ellas la no tan nueva cultura que, a través del video e Internet, generan sus propuestas.

### 1.3.4 EL VIDEOARTE

El videoarte es considerado una obra de arte medial<sup>70</sup> en la que los artistas contemporáneos han utilizado el video como medio de expresión artística. El video, la televisión y el cine son tres formas que proporcionan imágenes visuales que se suceden en el tiempo; el video comparte con la televisión la «posibilidad» de registro sincrónico de imágenes de la realidad con sentido testimonial, además de la identidad del sistema de emisión, y permite el control simultáneo entre

---

<sup>70</sup> Arte medial o *media art* se ha convertido desde los años setenta en una categoría por sí mismo, con un emergente número de artistas experimentando con las nuevas tecnologías. El videoarte es la mejor y más difundida expresión.

la toma y la imagen por parte del realizador. Con el cine, el video comparte la «posibilidad» de elaborar una comunicación expresiva.

En apariencia, el videoarte se constituiría sobre bases técnicas de la electrónica y la televisión; sobre lenguajes ajenos como el cine y la fotografía. Sin embargo, el videoarte ha incorporado elementos que le son propios: el monitor de TV como objeto (cosa que la televisión no hace), otros objetos en «instalaciones» y a la persona humana, buscando la interacción entre persona e imagen reflejada.

En la creación de una obra artística, comprendida como un espectáculo para el resto, cabe mencionar dos tipos de legibilidad, una que se dirige a una tendencia al orden y otra de tendencia fractal. La segunda tiene una inclinación al desorden y la ilegibilidad, quedando insatisfecho el deseo del espectador de poder comprender la naturaleza misma ni el significado exacto de la obra. De este modo este tipo de producciones estéticas se cubren de una novedad absoluta e irresistible que, para los ojos entendidos, resultan en obras de sumo interés, pero, para quienes no están dotados de ciertos medios de análisis, se convierten en mensajes<sup>71</sup> incomprensibles. Según Jean Paris, el videoarte se reviste de estas características: «Nuestro pensamiento más abstracto bien podría ser la prolongación directa de las primeras tentativas del ojo primitivo de interpretar las estructuras en términos de objetos externos».

---

<sup>71</sup> Refiriéndonos a este como el objeto de la comunicación. En la definición de información enviada por un emisor a través de un canal determinado o medio de comunicación. En cualquier caso, este elemento es fundamental en todo proceso de intercambio de información. Citando la antigua Teoría de la información de Claude Shannon y Warren Weaver (1949). En *Building communication theory*, pp. 522 y 523.

Desde este punto podemos afirmar que los sujetos, como el coreano Nam June Paik, experimentaron con las imágenes de un televisor de forma subversiva por la emergente presencia de la caja boba.<sup>72</sup> La obra de Paik tiene una visión particular del mundo y la proyecta a través de imágenes distorsionadas y lejanas del sistema figurado, enclavado en nuestra estructura mental, llevándolas a un modelo de representación que data del Renacimiento italiano, entrando así al terreno de las artes plásticas.<sup>73</sup>

Como en algunas ocasiones, en las que el arte recibe definiciones empíricas, criticables y limitantes, se afirma que el *arte es la imitación de la naturaleza*, vale preguntarse a qué naturaleza nos referimos si las imágenes de las que podemos ser testigos no se parecen a nada conocido o, al contrario, se parecen hasta ser idénticas pero no las comprendemos en ese contexto ni tampoco su desarrollo narrativo.

En estos discursos narrativos, se hace difícil ver las relaciones entre texto visual y contexto. La linealidad de las mismas no existe de forma tradicional, ya que solo podemos saber desde dónde va el inicio ya que el final, casi siempre, es insospechado. Los saltos temporales están muy presentes y parecen ser el contenido mismo de estas obras de arte. Abandonando así, toda forma clásica narrativa en la que el espectador se refiere a experiencias vividas, que en este caso son difícilmente explorables. Para Umberto Eco: «Nosotros aceptamos el

---

<sup>72</sup> Cabe señalar que esta misma sensación subversiva también se evidenció, años después, los efectos de la televisión. Nelson Manrique señala que «[...] se concluyó que la televisión constituía un medio temible que, manipulado por el imperialismo, serviría para arrasar las identidades nacionales, imponer una cultura masivamente homogeneizada en torno al *american way of life* y liquidar todo asomo de independencia. La forma más acabada de control de los hombres pasa por la sujeción de sus conciencias». En *La sociedad virtual y otros ensayos*. Lima: Fondo Editorial PUCP, 1997, pp. 132.

<sup>73</sup> MACHADO, Arlindo. *El arte del video*. Sao Paulo: Editorial Brasiliense, segunda edición, 1990, pp. 96-98.

pacto ficcional y fingimos que lo que nos cuentan ha acaecido de verdad. Los mundos narrativos son parásitos del mundo real. No hay una regla que prescriba el número de los elementos ficcionales aceptables [...]».<sup>74</sup>

Todo este discurso audiovisual artístico es ficción, pero una ficción donde es difícil distinguir lo que podemos aceptar como verdadero para que concuerde con lo narrativamente estipulado. Queda fuera de nuestro alcance comprensivo, mucho más suelto, o que en otros casos usa discursos totalmente experimentados por nosotros, como la obra de Max Hernández, que aprovecha las imágenes de comerciales de cerveza para televisión.<sup>75</sup> Este uso, ligado a la reivindicación de género, no puede ser comprendido desde un sentido estrictamente publicitario, ya que ha traspasado ese terreno y ahora se debe analizar desde otra perspectiva, la estética. Transposición de imágenes, mujeres utilizadas para describir narrativamente las sensaciones comunes de los consumidores, que además del carácter estético del análisis nos permiten ser críticos de este tipo de usos.

Esta técnica es la menos empleada en la actualidad; sin embargo, podemos decir que esa obra forma parte de la historia del videoarte peruano y, porque no, del mundo. Desde el coreano Paik, las imágenes fueron manipuladas electrónicamente, pero no tantas las usaban como ahora lo hacen. Las producciones de este tipo, según Arlindo Machado, se les denomina videosintetizadas, donde encontramos sombras, figuras, que funcionan de manera individual o

---

<sup>74</sup> En «Seis paseos por los bosques narrativos». Umberto Eco, 1996.

<sup>75</sup> En la obra de videoarte *The TV is all and nothing exists outside it*. Max Hernández Calvo.

yuxtapuestas, y en las cuales el videoartista ingeniero vuelca sus expresiones, las cuales pueden representar un mundo infinito de significaciones que actúan en nosotros, espectadores, como un número similar de referentes. Así como esta técnica existen más, muchas de las cuales por su carácter sui géneris no se reconocen así mismas como tal.

Incluso existen expresiones artísticas que han utilizado imágenes de los archivos de televigilancia europeos. Aquella televigilancia orwelliana de «1984», sí, esa que era ficción ahora ya es realidad y también es tomada como punto de partida para transgredir el sistema.<sup>76</sup>

#### 1.4 EL VIDEOARTE EN LATINOAMÉRICA

A pesar de que el espacio temporal de la presente investigación se centra en los últimos diez años, fue preciso hacer un breve repaso histórico al respecto.

En el mundo se puede citar como fecha referencial el año 1963, tanto en Wuppertal (Alemania), cuando el coreano Nam June Paik<sup>77</sup> realiza la *Exposition of Music Electronic Television*, como en Nueva York, donde el alemán Wolf Vostell ejecuta *El entierro de un televisor*. Estas propuestas iniciales tuvieron una característica marcada: *eran concebidas como antitelevisivas*, en un contexto de luchas ideológicas

<sup>76</sup> «En 1984, en la Segunda Muestra Internacional de Video de Monthbéliard, se concedió el gran premio a la película alemana de Michel Klier, *Der Riese* (El gigante), simple montaje de imágenes registradas por las cámaras de vigilancia automática de las grandes ciudades alemanas (aeropuertos, carreteras, supermercados). Klier afirma en estos Videos de vigilancia, el fin y la recapitulación de su arte [...]». VIRILIO, Paul. *La máquina de visión*. Traducción de Mariano Antolín Rato. Madrid: Ediciones Cátedra, 1989, pp. 33.

<sup>77</sup> Paik falleció a finales de enero del 2006 en Miami, a la edad de 73 años.

y exploraciones utópicas.<sup>78</sup> Cabe señalar en este punto que, históricamente, el alemán Karl Otto Götz<sup>79</sup> fue el pionero en intervenir las imágenes de televisión sin tener objetivos artísticos comprobados. De manera acelerada, la práctica artística del video se extendió dentro del ámbito de las vanguardias, accediendo experimentalmente, a la vez, a los medios masivos. El video empezó a convocar a artistas y creadores provenientes de diversas disciplinas, géneros y tendencias. Es así como esta nueva forma de arte se va enriqueciendo con miradas y saberes multi e interdisciplinarios. Argentina es para Latinoamérica uno de los países referentes en estas artes. Jorge La Ferla lo describe en uno de sus libros de esta manera:

El video argentino se destaca en toda su historia por haber estado alejado del sistema de poder, a diferencia del cine y la televisión. Una actitud rara en el panorama local, que ha ido en desmedro en la obtención de ayudas económicas o subsidios, pero que ha redundado en su ética, en su independencia y en su vocación de experimentación artística. La existencia del video argentino cuestiona las maneras tradicionales como se relacionan la creación artística, la autoría y la educación en las artes audiovisuales en el contexto paradójico de un medio sobrecargado de escuelas cine.<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> CHARALAMBOS, Gilles. «Historia del videoarte Colombiano». Extraído el 05/11/04 de: <http://www.bitio.net/vac/#>

<sup>79</sup> Karl Otto Götz (1914); su obra nos remite a las pinturas informalistas que hiciera en los años cincuenta, muchas veces ejecutadas en cuestión de segundos, de gesto rápido y preciso, y trazo sinuoso y dinámico. De esa forma, Götz pretendía reducir su control mental sobre la obra. Extraído de: <http://www.revistadearte.com/2009/02/06/alcala-subasta-en-febrero-obra-de-botero-feito-leiro/>

<sup>80</sup> LA FERLA, Jorge. «Historia crítica del videoarte argentino». Buenos Aires: Fundación Eduardo Constantini / Fundación Telefónica, 2008. Extraído el 15/08/09 de: <http://maestriadicom.org/novedades/historia-critica-del-video-argentino/>

Para Colombia, el año 1976 marca la aparición de un primer hito con la exposición videoarte, realizada por el Centro Colombo Americano de Bogotá. A pesar de que esta puede considerarse como una de las más significativas exposiciones de arte internacional de los años setenta en este país, Gilles Charalambos destaca en su *Historia del videoarte colombiano* que la obra no fue destacada por los medios de comunicación y tampoco produjo interés entre artistas y críticos.

Brasil obtiene su desarrollo en videoarte a través la expansión de las investigaciones en artes plásticas y la mayor utilización, a partir de los sesenta, de recursos y herramientas audiovisuales. A pesar de que existen controversias con respecto al origen del videoarte en Brasil, las investigaciones realizadas señalan a Antonio Dias como el primero en exponer públicamente una obra de videoarte, *The Illustration of Art-Music Piece*, en 1971.<sup>81</sup>

En el Perú, desde el año 1977, han tenido presencia este tipo de producciones artísticas en video. En ese año, en el mes de septiembre, Jorge Glusberg organizó el Primer Festival de Videoarte, junto con el crítico de arte Alfonso Castrillón. La sede de este primer festival fue la galería de arte del Banco Continental de Lima. Se presentaron obras de autores que son parte esencial de la historia del videoarte. Se pudo apreciar la obra del coreano Nam June Paik.

Lamentablemente, tras ese exitoso comienzo, tuvieron que pasar más de dos décadas para que un evento de esta magnitud vuelva a

---

<sup>81</sup> Información extraída y traducida al español de: [http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=3854](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854), entre agosto y septiembre del 2009.

sucedier. Esta vez en 1998, la organización Alta Tecnología Andina fue promotora de un nuevo festival. Desde ese año, este organismo se encarga de la realización de este evento en asociación con la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma: El Festival Internacional de videoarte de Lima.

En sus primeras ediciones recogía y difundía los trabajos de extranjeros y en menor escala de peruanos. A partir de la segunda edición (1998), se pudieron apreciar trabajos de Róger Atasi, Rafael Besaccia, Iván Esquivel «Plaztikk», Álvaro Zavala, Angie Bonino, entre otros.

Así, poco a poco, han aparecido más jóvenes videastas interesados en esta forma de expresión en video. El aumento de la producción de obras de estos artistas, las exposiciones y los festivales justifica también la presente investigación como un aporte teórico para estas corrientes artísticas contemporáneas de producción en video.

## 1.5 UNA APROXIMACIÓN DESDE LA COMUNICACIÓN

### 1.5.1 DISCURSO Y COMUNICACIÓN

Los primeros sujetos en la escena discursiva, Atenas del siglo V a.C., quienes mantuvieron una comprensión del arte como una *tékhne*, nos sirven como los primeros referentes teóricos de la retórica y la comunicación. Los sofistas por un lado, con Gorgias y Protágoras como sus principales exponentes, en el otro Platón, su maestro Sócrates y Aristóteles, nos hacen llegar sus preocupaciones por el estilo en el lenguaje, el valor de la audiencia y el rol del emisor. Estos

elementos básicos de cualquier proceso de intercambio de información y otros son la base para cualquier acercamiento a un fenómeno de comunicación<sup>82</sup> como el videoarte.

Entendemos aristotélicamente la *retórica* como un arte o una *tékhnē*, refiriéndonos a un tratado teórico-práctico sobre un objeto concreto: el discurso. Es decir, es un conjunto sistemático de conocimientos universales teórico-prácticos que rebasa el nivel de la mera experiencia. La retórica, pues, es el lenguaje mismo que impera en la comunicación entre los individuos y que cuenta con tres elementos básicos: *ethos*, *logos* y *pathos*. El primero como el valor moral del emisor, el segundo como los argumentos y su carácter creíble, y el tercero referido a la capacidad de movilizar emociones. En la línea de nuestra investigación todos estos elementos son relevantes, pero no perdamos de vista el *pathos*, en tanto que esta «capacidad de movilizar emociones es importante ya que influencia en el juicio de la audiencia, llegando (incluso) a una diferente conclusión».<sup>83</sup>

En el periodo denominado como la era de la transición, del año 400 al 1000 d.C., el énfasis retórico se observa en dos ejes: la técnica de la predicación y el estilo y figuras del discurso. Desde el siglo XI al XIII las siete artes liberales, incluida la retórica, continuaban influenciando en la educación. Con el Renacimiento italiano, la retórica clásica se convierte en una fuerte influencia educativa y cultural durante los

---

<sup>82</sup> De las diversas definiciones de *comunicación* nos acercamos a una primera brindada por Cronkhite (1976): «La comunicación humana ocurre cuando un ser humano responde a un símbolo». La segunda definición cercana a nuestro punto de vista es la de Infante, Rancer y Womack (1990): «La comunicación sucede/ocurre cuando el ser humano manipula símbolos para estimular significados en otros humanos».

<sup>83</sup> KENNEDY, G.A. *Classical rethoric and its Christian and secular tradition from ancient to modern times*. Carolina del Norte: Chapell Hill: University of North Carolina Press, 1980, pp. 68

siglos XIV al XVI. Durante los siglos XVII y XVIII, con el inicio de la era de la ciencia, las academias francesa, inglesa y norteamericana estuvieron influenciadas fuertemente por la teoría lógica. La retórica atraviesa la crítica filosófica por concentrarse en lo superficial de las figuras discursivas.<sup>84</sup>

Se nota un especial cambio e interés por la retórica y el discurso a partir de los dos últimos siglos. En 1806, en la Universidad de Harvard, ya existía una cátedra de retórica y oratoria, la *Boylston Professorship in Rhetoric and Oratory*. En la actualidad, esta universidad ya no cuenta con un Departamento de Retórica o Comunicaciones.

A partir de 1900 se inicia el periodo de la elocución. La comunicación como una disciplina moderna inicia su desarrollo. Durante los primeros años del siglo XX, la academia se interesa por el discurso, la retórica, la argumentación y el periodismo. Con el desarrollo de la radio, años veinte, y la televisión, finales de los cuarenta, se extiende el interés en las investigaciones en comunicación. A partir de los cincuenta y sesenta, los medios masivos de comunicación se fortalecen y estimulan la investigación sobre su influencia y evolución del discurso. Entendamos esa influencia y evolución como uno de los motores para investigar al videoarte, en tanto se constituye como un discurso audiovisual que pone en juego esta forma de expresión. El rol social contemporáneo que la imagen y las nuevas tecnologías desempeñan actualmente se cohesionan a la búsqueda constante y el rechazo de modelos, construyendo un cuerpo discursivo objetivo para el análisis.

---

<sup>84</sup> INFANTE, Dominick, Andrew RANCER y Deanna WOMACK., *Building communication theory*. Illinois: Waveland press Inc., 1997. pp. 509-515.

No son lo mismo un discurso oral que uno escrito y uno audiovisual, ya que está de por medio el soporte con que se construye, más allá de la historia, las acciones y las funciones de los personajes. Este acto discursivo, a partir de la *diégesis*, va creando el mundo mágico constituido por los elementos narrativos dentro de la cual cobran sentido y que funcionan como un mundo propuesto por y para la ficción.

### 1.5.2 TEORÍA Y MULTIDISCIPLINARIEDAD

Iniciamos el presente acápite definiendo la comunicación a partir de lo señalado por Gary Cronkhite<sup>85</sup> en sus estudios de comunicación humana como el proceso que ocurre cuando los seres humanos manipulamos símbolos para estimular significados en otros seres humanos. Esta definición nos sirve de guía para entender la naturaleza de la comunicación y su desarrollo.

Cronkhite señala, además, que la comunicación como un proceso simbólico centra su atención en la actividad simbólica humana. Un tipo de signo es un síntoma: la tos, por ejemplo, es el síntoma de una posible enfermedad. Otro tipo es el símbolo: la cruz, por ejemplo, es el símbolo de los cristianos. Un tercer tipo de signo es el ritual, que es un poco de los dos primeros tipos señalados. Más adelante profundizaremos sobre esta perspectiva, que nos proporciona herramientas necesarias para el análisis de los elementos que conforman una obra realizada en video.

---

<sup>85</sup> CRONKHITE, Gary. *Communication and awareness*. California: Cummings, 1976.

La comunicación, vista como un proceso social, presenta una dificultad para diferenciar y separar la comunicación de la cognición. Desde que pensamos en palabras y que los pensamientos son necesarios para el proceso de comunicación, podríamos afirmar que la comunicación ocurre si es que existe de por medio un pensamiento que respondió a algo que atravesó alguno de nuestros sentidos: ver, oír, tocar, oler o gustar. Pero la percepción no sería suficiente para que el proceso de comunicación ocurra. El libro *Pragmatic of Human Communication*, del teórico Paul Watzlawick, de la Escuela de Palo alto, California, (libro publicado junto con Janet Beavin Bavelas y Donald D. Jackson en 1967) establece el axioma básico: «You cannot not communicate» (usted no puede no comunicarse). Este axioma amplía de una manera peligrosa el concepto de comunicación y, al mismo tiempo, visibiliza la dificultad para definir, identificar y medir la intencionalidad de alguien para comunicar. Podemos señalar que no bastaría que el evento físico suceda; se requiere alguien cerca para oírlo.<sup>86</sup>

En esa misma línea de comunicación humana, Burgoon y Ruffner<sup>87</sup> plantean que, para entender cómo ocurre el fenómeno de la comunicación, debemos comenzar con una descripción de elementos claves: comunicación y comunicación de grupos. La comunicación es un proceso transaccional simbólico de influencia mutua que ocurre entre dos o más individuos, que cambia sus estados afectivos, cognoscitivos o conductuales. La influencia transaccional quiere decir

---

<sup>86</sup> Refiriendo la frase de origen zen: «Si un árbol cae en medio del bosque y no hay nadie cerca para oírlo, [...]».

<sup>87</sup> MORGAN, David, *Successful focus group. Advancing the State of the Art*, California: Sage publications, 1993. pp. 52.

que un cambio de cualquier aspecto del proceso puede modificar todos los otros. La comunicación de grupos refiere al evento cuando una persona comunica un mensaje a otros señalando los autores citados que el proceso no es lineal, que el comportamiento verbal y no verbal puede afectar los sentimientos y cogniciones de las personas, el estado de las relaciones, las secuencias de futuros mensajes, etc. Este recorrido de la visión teórica sobre comunicación humana nos acerca al fenómeno investigado con una clara característica diferencial: en el proceso el video se convierte en una mediación entre cada sujeto.

Por otro lado, a partir del desarrollo de los medios masivos, disciplinas como la psicología, sociología, antropología y las ciencias políticas iniciaron estudios sistemáticos en aspectos de la comunicación. Estas investigaciones han examinado componentes críticos que envuelven el proceso comunicativo. Kelman, McGuire, Festinger, Katz, Osgood, Hovland, entre otros, desarrollaron estudios sobre la influencia de las actitudes y creencias en procesos de comunicación persuasivos. Sociólogos como Paul Lazarsfeld estudiaron la influencia de los medios masivos en la sociedad. Surgen también los estudios de la propaganda y la persuasión masiva a partir de los estudios de Harold Laswell. A finales de los cuarenta y durante la década de los cincuenta los estudios de la retórica y el discurso se expandieron considerablemente. Asimismo, el interés en el teatro y la dramática sigue creciendo hasta ahora.

Luego de este rápido vistazo histórico, centremos nuevamente nuestra atención en una de las teorías generales de la comunicación, la Teoría

de la Convergencia Simbólica,<sup>88</sup> utilizada en investigaciones de comunicación aplicada como la presente, y en las cuales el fenómeno de estudio se relaciona con las formas de recepción como acto de interpretación.

La Teoría de la Convergencia Simbólica, de Ernest G. Bormann,<sup>89</sup> presenta este enfoque, donde ciertas comunicaciones están cargadas de símbolos poderosos, ante los que cualquier sujeto puede responder sin prestar atención ni conocimiento absolutamente consciente. Pueden ser mensajes dramatizados que hacen participar a uno o más individuos de una realidad simbólica que es estimulada a partir de las fantasías grupales que surgen de determinados discursos, en nuestro caso discursos audiovisuales.

Bormann denomina a estas comunicaciones como «visiones retóricas» que se componen de «temas de fantasía», con una lógica interna y cierto poder de seducción que lleva a los sujetos a participar en una especie de «comunidad retórica» articulada en torno a estas visiones. La tendencia humana de interpretar y dar significado a los signos hace referencia a la forma en que la gente trata de unir sus mundos privados simbólicos para alcanzar lo que ha sido descrito como un encuentro de pareceres u opiniones. El proceso de convergencia simbólica puede ocurrir, por ejemplo, en pequeños grupos de personas, en discursos públicos, cuando vemos televisión o una película. Las obras de videoarte contienen imágenes, símbolos,

---

<sup>88</sup> Ídem, pp. 528 y 529.

<sup>89</sup> En el artículo «Symbolic convergence: organizational communication and culture». En Putnam, L., y Pacanowsky, Bormann, E.M. (eds.). *Communication and organizations: an interpretive approach*, Beverly Hills: Sage, 1983, pp. 99-122.

íconos, y algunas, una línea narrativa, que intentan reunir a la audiencia en un mundo simbólico común. Esta tendencia muchas veces sucede más por causas de la audiencia que por la intención del artista, pero que nos servirá de herramienta, sobre todo en el análisis descriptivo de las obras de videoarte seleccionadas.

### 1.5.3 CULTURA DE LA IMAGEN

El discurso audiovisual, en el contexto del videoarte, posee características propias pero permanece en constante desarrollo. Es un ámbito con más de cuatro décadas pero aún sigue siendo nuevo, en modificación continua, sin definiciones claras, con amplitud creativa, de menores recursos y «de mayor libertad al momento de expresar visiones, ideas, sentimientos y emociones de manera personal».<sup>90</sup>

Esta es una marca esencial en la cultura contemporánea, donde la hegemonía de la imagen y la predominancia de lo fragmentario acompañan este carácter abierto e innovador. Por tanto, y en relación directa con la imagen, estamos expuestos a una sobredosis de mensajes audiovisuales, siendo cada vez más abstractos, valiéndose de diversas vías para la generación de información: formas y símbolos, figuras geométricas, diseño e iluminaciones, efectos cromáticos, composición de volúmenes y cuerpos no figurativos, encuadres atípicos, movimientos de cámara y edición, planos y ángulos de toma, etc., que no pretenden generar atención o intriga, buscan seguir sus propios flujos.

---

<sup>90</sup> DIAZ, Nancy. En *Espacios de comunicación 3*, Ed. Universidad Iberoamericana, pp. 386.

Es posible discutir ahora sobre una cultura de la imagen que cada vez es menos referencial, se aleja de representar objetos reales y visibles. «Si la cultura en la Edad Media era una cultura simbólica, pues la imagen tenía por función mostrar los textos sacros; y la cultura desde el Renacimiento había cambiado de eje, tratando de representar la realidad; hoy se ha producido una ruptura epistémico masiva; la función de la imagen no es mostrar, sino que por sobre todo remitirnos al mundo interior, a lo onírico [...]».<sup>91</sup> Los discursos culturales se caracterizan por expresar situaciones libres y abiertas, con una multiplicidad de puntos de vista que remiten a disímiles y antagónicos referentes que nacen en esos mundos interiores citados, que parten de lo onírico como soporte frente a la realidad sobre la que se construyen las obras.

## 1.6 NARRATIVA AUDIOVISUAL

Jesús García Jiménez<sup>92</sup> define la narrativa audiovisual como «la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias»; es decir, estos elementos se articulan con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta configurar discursos constructivos de textos, reconocidos como historias. Asimismo, es también la acción misma que se propone relatarnos una situación y equivale a la narración en sí o a cualquiera

---

<sup>91</sup> DEL VILLAR, Rafael. *Trayectos en Semiótica Filmico Televisiva*. Santiago: Dolmen Ediciones, 1997, pp. 318.

<sup>92</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra S.A., 1993.

de sus recursos.<sup>93</sup>

Toda vez que estos relatos conllevan a una representación, debemos citar que la vertiente representativa tiene en Platón y Aristóteles los referentes clásicos tal como aparece en sus obras *La República* y *La Poética*, respectivamente. Platón introduce los conceptos de *mimesis* y *diégesis*, la primera para referirse a la imitación, caso de la tragedia y comedia; la segunda para la narración en el caso del relato de un poeta. Platón no excluye la posibilidad de la coexistencia de ambas, como en la epopeya y de otros géneros.

### 1.6.1 PARTES DE LA NARRATIVA

Abordamos la narrativa audiovisual como una disciplina teórico-práctica que descubre, describe, explica y aplica la capacidad de la imagen visual y acústica para contar historias. Existen, según García Jiménez, cinco perspectivas narrativas y estas son: la morfología narrativa, la analítica narrativa, la taxonomía narrativa, la poética narrativa y la pragmática narrativa. De la morfología, la poética y la taxonomía nos ocuparemos en mayor detalle debido al enfoque de la presente investigación.

La morfología narrativa tiene sus orígenes en Vladimir Propp,<sup>94</sup> en su *Morfología del cuento fantástico*. Tras el análisis de un centenar de cuentos populares llegó a la conclusión de que todos los cuentos se

---

<sup>93</sup> García Jiménez también anota que sin renunciar a ninguno de estos significados, el sentido más específico, propio y restringido que recibe la narrativa audiovisual es el de narratología: ordenación metódica y sistémica de los conocimientos que permiten descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica, fundamentalmente considerada esta (la narratividad) tanto en su forma como en su funcionamiento.

<sup>94</sup> Vladimir Propp, estudioso ruso que se dedicó a analizar los cuentos populares de su país para identificar los elementos narrativos. Como resultado organizó una serie de treinta y un puntos recurrentes que persistían en todos los relatos.

reducen a un esquema canónico de organización global de 31<sup>95</sup> funciones ordenadas en forma lineal.

El enfoque morfológico de la narrativa audiovisual supone la existencia de un sistema narrativo propio con un conjunto de elementos seleccionados, que son distintos pero que se relacionan entre sí. De este carácter selectivo y diferencial de los elementos citados han de brindar explicaciones, por un lado, la morfología y, por otro, la taxonomía. De su carácter relacional se encargan la analítica y la poética narrativas.

Es preciso señalar también tres niveles de significación en la narrativa. En el nivel lingüístico, la significación de los elementos del sistema se contiene en el diccionario; esto quiere decir que la imagen de una roca siempre significa una roca.

En el nivel retórico, la significación de los elementos dependerá del concepto de cada autor. Volviendo al ejemplo anterior, la imagen de una roca puede significar solidez, fuerza, cimiento, etc. Finalmente, en el nivel de los géneros narrativos, la significación de los elementos del sistema se atiene a pautas o patrones determinados por cada cultura.

La poética es la que contribuye a la creación narrativa audiovisual, acercando y proporcionando referencias, considerados elementos-tipo, al contenido y que adquieren valor antonomástico en cada uno de los géneros (acciones, escenarios, personajes, etc.) En el cine de terror o

---

<sup>95</sup> «Alejamiento, prohibición, trasgresión, interrogatorio, información, engaño, complicidad, fechoría o carencia, mediación, principio de la acción contraria, partida, primera función del donante, reacción del héroe, recepción del objeto mágico, desplazamiento, combate, victoria, reparación, la vuelta, persecución, socorro, llegada de incógnito, pretensiones engañosas, tarea difícil, tarea cumplida, reconocimiento, descubrimiento, transfiguración, castigo, matrimonio». PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Ed. Fundamentos, Madrid, 2000.

en el cine fantástico, por ejemplo, esos elementos-tipo se convierten en criterios constructivos de la historia.

### 1.6.2 GÉNEROS NARRATIVOS

La historia y la teoría de los géneros presentan una trayectoria notablemente zigzagueante. Los teóricos continuistas demuestran el menor interés por justificar sus posturas, mientras que los teóricos de momentos de renovación en los géneros casi nunca explican el porqué de la necesidad de cambios de dirección. A pesar de ello, de Aristóteles a Todorov y de Horacio a Austin Warren, el tema de los géneros ha sido siempre uno de los puntales del discurso teórico.

Y si completamos ese recorrido panorámico Aristóteles-Warren,<sup>96</sup> deberíamos poder señalar los principios básicos de una teoría de los géneros. Sin embargo, esa no es una tarea sencilla si consideramos que podemos referirnos a distinciones derivadas de múltiples diferencias entre textos,<sup>97</sup> tales como:

- Tipo de presentación: épica-lírica-dramática
- Relación con la realidad: ficción-no ficción
- Tipos históricos: comedia-tragedia-tragicomedia
- Nivel de estilo: novela-romance
- Paradigma del contenido: novela sentimental-novela histórica-novela de aventuras.

En la práctica, el acto de identificar un género requiere que los textos en cuestión sean arrancados de su tiempo y situados en un área

<sup>96</sup> ALTAMAN, Rick. En «¿Qué está en juego en la historia de las teorías...?». *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2000, pp. 18-30.

<sup>97</sup> En *Los géneros cinematográficos*, Ediciones Paidós Ibérica. Pág. 101.

atemporal que los acogen como si fueran estrictamente contemporáneos, observando el género como una entidad que va más allá de la historia.

Al definirlos como conceptos transhistóricos, finalizaremos señalando que los géneros se mantienen en permanente evolución y son susceptibles de redefinición, llegando a influir de esa manera a las diversas expresiones contemporáneas. Los géneros narrativos, en su evolución, nos han permitido percibir en determinados medios y soportes su aplicación, tal es el caso de lo desarrollado en relación con el cine experimental, cine underground y la literatura ciberpunk, visibles géneros referenciales del videoarte.

### **1.7 SEMIOLOGÍA DE LA IMAGEN**

El relato audiovisual ha supuesto una revolución en el arte de la representación en relación con las convenciones y formas tradicionales de la narración. Por ejemplo, cuando la imagen hace perceptibles los movimientos nos muestra su dimensión retórica representando, a través de signos determinados, el tiempo metafóricamente o metonímicamente.

A continuación hacemos un breve recorrido a través de claves semióticas que nos permitirán, más adelante, identificar, extraer y reconocer en cada obra de videoarte seleccionada un mensaje – significantes y mensajes – significados.

### 1.7.1 EL SIGNO

C.S. Peirce elaboró una nomenclatura<sup>98</sup> precisa de las diferentes clases de signos a partir de las distinciones intrínsecas a este.

- El signo en relación consigo mismo
- El signo en unión con su objeto dinámico
- El signo en relación con su interpretante dinámico
- Este interpretante dinámico en relación consigo mismo
- El objeto inmediato en relación consigo mismo, etc.

En una primera instancia, Peirce afirma que los signos son divisibles según tres tricotomías. Años más tarde, descubrió que hay un total de 10 tricotomías y 66 categorías válidas de signos.

Sumada a la tipología de signos descrita en el capítulo anterior, existe la celebre distinción entre el *ícono*, el *indicio* y el *símbolo* caracteriza al signo en relación con su objeto dinámico. El *ícono* remite al objeto en virtud de sus características propias, en razón con una *semejanza* con este objeto. En ausencia de su objeto, una imagen por ejemplo no pierde su naturaleza de signo. El *indicio* es realmente «afectado» por su objeto, como el humo consecuente al encendido de un fuego: indica la presencia de su objeto en razón de una *contigüidad* con este objeto. En ausencia de su interpretante, no pierde su naturaleza de signo. El *símbolo* –que designa aquí al signo lingüístico– es el resultado de una convención sociocultural, de una costumbre mental. Necesita de su objeto y de su interpretante para conservar su naturaleza de signo.

---

<sup>98</sup> PIERCE, Charles Sanders. *La ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1974.

Sin embargo, Umberto Eco<sup>99</sup> discute esta perspectiva (ícono, indicio, símbolo) afirmando que es confusa en materia de signos visuales. Nos impide ver que los signos visuales funcionan como *ideolectos*<sup>100</sup> visuales de naturaleza convencional y, lo que se necesita, es distinguir entre códigos de reconocimiento, los códigos de representación específicos y los sistemas de traducción entre el *mirar* y los *sistemas institucionalizados de representación*.

Por tanto, el sistema de representación de la imagen audiovisual en secuencia requiere anclar en su forma específica de transmisión de sentido; es decir, en los diferentes subconjuntos a través de los cuales dicho sistema vehiculiza información. En esta perspectiva se considera útil partir de saberes adquiridos sobre algunos códigos implicados en dicha materialidad significativa.

Una escritura desconocida permanece como un indicio en tanto no es descifrada o el sistema de representaciones no la contiene. Pero una obra de arte puede deber su significado al *pathos* que el autor le impone y que el público interpreta. Esta obra de arte se aleja de la necesidad de contar con indicios claros y la interpretación simbólica de las imágenes pasa al centro de la audiencia, en una actitud que concuerda con el aliento trasgresor de los artistas contemporáneos y lo que construyen en el imaginario público.

El predominio del imaginario en la cultura sucede en una realidad de funcionamiento en que los géneros y formatos audiovisuales

---

<sup>99</sup> ECO, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona: Editorial Lumen, 1968.

<sup>100</sup> O también denominado *idiolecto*. Cumplen la función de hacer compatible la necesidad de comunicarse con los demás, con la necesidad de que cada persona pueda expresar su forma particular de ser y de pensar, sus gustos y sus necesidades. La Real Academia Española nos dice que es un «Conjunto de rasgos propios de la forma de expresarse de un individuo».

presuponen el manejo de una gran cantidad de variables para procesar la información. Pero este proceso no es percibido por todos los involucrados de la misma forma, coexistiendo gente de generaciones más próximas a la hegemonía de lo lingüístico con la cultura de la pantalla digital, los de la primera generación televisiva con la de las videoinstalaciones. De esta situación es que parte también el desafío de abordar, desde las comunicaciones, el aspecto semiótico del videoarte.<sup>101</sup>

### 1.7.2 METÁFORA EN EL LENGUAJE

En diferentes diccionarios y textos existen variadas formas para definir la metáfora; citaremos la del diccionario popular Nuovissimo Melzi (1906):

*Figura por la cual se da a un vocablo un significado que no es el suyo.*

Como se observa, esta inexactitud podría llevar, incluso, a errar en el intento de trasladarle el nombre de un objeto a otro sin tomar en cuenta la relación de analogía.

Una definición más acabada es la de la Real Academia Española:

*Aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión.*

---

<sup>101</sup> En referencia a la reflexión sobre las producciones televisivas en desfase con algunas transformaciones socioculturales. DEL VILLAR, Rafael. En *Trayectos en semiótica filmico televisiva*, Ed. Dolmen.

Esta relación analógica es precisamente la metáfora, que sustituye un término propio por uno figurado. La metáfora como figura literaria es una semejanza abreviada que al construir cualquier tipo de discurso se sustituye de lo animado a lo inanimado, o sus múltiples combinaciones. Esto se refiere tanto al sentido físico de las palabras, como al sentido moral. Estas sustituciones se dan al nombre, al adjetivo, al verbo, al adverbio, etc.

En la construcción de discursos audiovisuales el uso de la metáfora, desde la sinécdoque o la metonimia, opera dentro o fuera de los conceptos vertidos a través de imágenes registradas o creadas que observamos a través las pantallas, monitores o proyecciones.

Este modo de comunicar el arte mediante el lenguaje visual alude también a los sonidos como símbolos de los sentimientos del alma que, a su vez, son signos de las cosas.

Esta relación se mantiene también en una teoría mucho más articulada que la aristotélica como fue la de los estoicos. Fueron ellos, según nos han transmitido Sexto Empírico y Diógenes Laercio, los primeros que se refieren a esos tres elementos de *la semiosis* como: *to semainon*, *to semainómenon* y *to tynchánon*. Significante, significado y objetos o acontecimientos, respectivamente.

Por tanto, estos tres elementos de la semiosis son, como hemos citado anteriormente, manifestaciones de las tres categorías: primeridad, segundidad y terceridad.<sup>102</sup> Pero, además, son tres porque como se

---

<sup>102</sup> «El concepto de Primeridad traduce lo que surgió en la indeterminación de su origen, la Segundidad lo que se manifiesta por reacción hacia alguna otra cosa, la Terceridad lo que se concluyó necesariamente de una mediación entre dos cosas. El estado psíquico traduce la capacidad del organismo de grabar espontáneamente las incitaciones del medio interior... El Objeto es afectado por el

demostrará desde la lógica de relaciones, solo una relación triádica puede dar razón de un fenómeno realmente significativo.

Aún así, aristotélicamente la poética invade la vida del ser humano y la relación entre arte y representación. La metáfora le da vida a muchas de esas representaciones y ejerce una fuerte influencia en los formatos actuales. El videoarte, las video instalaciones, las artes electrónicas, entre otros, son muestra fiel de esta verdad que alude principalmente a la mediatización y la respuesta a ello.

¡Que viva el Perú virtual!

Realidad virtual.

Mundo de la fantasía.

¿Qué decir después que todo está dicho?

Los quipus son los poemas de la civilización inca.

Capital cultural de la civilización virtual.

Regresar al Cuzco capital poética del universo.

Pasando por el museo ecológico más grande de la geografía.

Las líneas de la palma de Nazca.

Vitrina del mundo.

Pantalla gigante de la realidad.

La realidad sólo existe en la televisión... <sup>103</sup>

Finalmente, lejanos de considerar la calidad poética del párrafo anterior, la cita de Eduardo Rada nos lleva también a observar conceptos que

---

exterior: es el resultado de la capacidad del organismo de reaccionar ante los excitantes resultantes de su entorno. El Signo traduce la relación de lo interno con lo externo: es la resultante necesaria para la conciencia entre el estado incitador y el objeto excitador». GUINARD, Patrice, recuperado el 10/01/03 de <http://cura.free.fr/esp/17semass.html>.

<sup>103</sup> RADA, Eduardo. *Poesía Virtual: Manual de instrucciones*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú, 1995, pp. 19.

aportan a la construcción del marco teórico de la presente investigación:  
virtualidad, poesía y televisión.





## **CAPÍTULO II: METODOLOGÍA**

La presente investigación cualitativa, exploratorio-descriptiva<sup>104</sup> se plantea, a través de una *muestra dirigida*, como supuesto o hipótesis principal la posibilidad de generar una aproximación teórica, ubicando fuentes y patrones estéticos sobre el videoarte en Latinoamérica de los últimos diez años (1999 al 2009). Para ello se aplicó una metodología inicial de recopilación de información, la que incluyó el recojo de datos para su documentación, el visionado de material de videoarte en festivales y galerías de arte peruanas y extranjeras<sup>105</sup> y una identificación de expertos, validada por criterios definidos en el marco teórico que se expuso en el primer capítulo.

Desde el punto de vista logístico, se realizaron viajes que acercaron al investigador hacia a las principales fuentes de información con el fin de obtener de manera directa las opiniones. Asimismo, se realizaron

---

<sup>104</sup> Exploratorio-descriptiva: Por ser un tema poco estudiado hemos iniciado la investigación indagando sobre las principales referencias para luego pasar a describir algunas variables relevantes. En «Planning and designing communication research». FREY, Lawrence, BOTAN, Carl, KREPS, Gary. *Investigating Communication*. Massachusetts: Allyn & Bacon, 2000, pp. 79-161.

<sup>105</sup> Se visitaron galerías de arte y exposiciones de videoarte en Argentina, Colombia y la galería de arte del BID en Washington D.C.

entrevistas a expertos extranjeros a su paso por la ciudad de Lima. Se contempló también el acceso a material bibliográfico a través de las páginas web de instituciones y personas relacionadas con el videoarte. El material en video se consiguió a través de videotecas especializadas, de Youtube y préstamos de archivos personales.

## 2.1 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

En toda investigación es necesario saber qué se pretende conocer, cuáles son los objetivos de conocimiento, esto con la finalidad de poder realizarla y obtener los suficientes datos del fenómeno. Es preciso señalar que durante la presente investigación surgieron indicios adicionales que llevaron a modificar los objetivos iniciales, brindando una dirección más clara a la investigación.<sup>106</sup> De esta forma se han replanteado los objetivos hasta quedar uno general y cinco objetivos específicos.

### 2.1.1 Objetivo general

- Identificar, a través de la opinión de expertos, las fuentes y el uso de patrones estéticos por parte de los sujetos contemporáneos en sus producciones artísticas y estéticas para una aproximación teórica desde las ciencias de la comunicación al videoarte en Latinoamérica de los últimos diez años, 1999-2009.

---

<sup>106</sup> «[...] es conveniente comentar que durante la investigación pueden surgir objetivos adicionales, modificarse los objetivos iniciales e incluso ser sustituidos por nuevos objetivos, según la dirección que tome la investigación». HERNÁNDEZ, Roberto, Carlos FERNÁNDEZ, Pilar BAPTISTA. *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill interamericana, 1999, pp. 11.

### 2.1.2 Objetivos específicos

- Identificar fuentes y el uso de patrones estéticos por parte de los sujetos contemporáneos en relación con el videoarte en los últimos diez años.
- Recopilar información para la identificación de una perspectiva latinoamericana en relación con el videoarte en los últimos diez años.
- Consultar a los expertos sobre los posibles cambios en relación con décadas pasadas y las transformaciones y aplicaciones de las obras de videoarte en los próximos años.
- Identificar, a partir de la búsqueda bibliográfica y consulta de expertos, una definición y clasificación del videoarte para establecer criterios de lectura común de las obras.
- Seleccionar un grupo de obras de videoarte latinoamericano y desarrollar un análisis discursivo de las mismas.

### 2.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Al redefinir los objetivos de investigación planteados en el plan de tesis, las preguntas también se ajustaron para minimizar cualquier distorsión o alejamiento de la ruta de estudio.

Las preguntas de investigación definitivas son:

- ¿Es posible identificar, a través de la opinión de expertos, las influencias y el uso de patrones estéticos por parte de los sujetos contemporáneos en sus producciones artísticas y estéticas para una aproximación teórica, desde las ciencias de la comunicación, al videoarte en Latinoamérica de los últimos diez años?

- ¿Existen los datos suficientes para la identificación de una perspectiva latinoamericana en relación con el videoarte de los últimos diez años?
- ¿Qué y cuáles son los posibles cambios, transformaciones y aplicaciones de las obras de videoarte en los próximos años en Latinoamérica?
- ¿Es posible plantear, a través de datos bibliográficos, consulta de expertos y el análisis discursivo de obras una definición, clasificación y criterios de lectura común del videoarte latinoamericano?

### 2.3 HIPÓTESIS PRINCIPAL

Continuando con el ajuste de objetivos y preguntas de investigación, el planteamiento hipotético inicial que señalaba la posibilidad de generar una aproximación teórica al videoarte ubicando influencias y patrones estéticos en los sujetos contemporáneos desde el campo de las ciencias de la comunicación quedó enunciado de la siguiente manera:

A través de la consulta a expertos peruanos y de distintas partes de Latinoamérica, se logra una aproximación teórica y el planteamiento de una perspectiva regional en relación con el videoarte desde las ciencias de la comunicación; se seleccionan y analizan producciones de videoarte identificando la relación con expresiones del arte moderno y contemporáneo; así como es viable la recopilación de datos para la definición, clasificación e identificación de criterios de lectura común del videoarte latinoamericano de los últimos diez años, 1999-2009.

De esta hipótesis principal se desprenden las hipótesis subsidiarias que presentamos a continuación.

## 2.4 HIPÓTESIS SUBSIDIARIAS:

La etapa de contrastación de las hipótesis se hace mucho más directa y efectiva en tanto las hipótesis subsidiarias planteadas presenten claridad y factibilidad de ser comprobadas. Para ello, hemos tratado de obtener la mayor cantidad de información por parte de expertos peruanos y latinoamericanos, de identificar y seleccionar obras de videoarte que pertenezcan al periodo que delimita nuestra investigación, así como la búsqueda bibliográfica correcta que nos permita la aproximación teórica planteada desde el inicio.

Estas son las hipótesis que en el siguiente capítulo, una a una, contrastaremos:

- Los expertos peruanos y de distintas partes de Latinoamérica plantean una perspectiva heterogénea del videoarte en nuestra región.
- Las producciones en videoarte contemporáneas, en relación con las obras de décadas pasadas, se proyectan, al futuro, distintas en su forma y no en su fondo.
- A través de datos bibliográficos, consulta de expertos y análisis discursivo de obras seleccionadas, es posible plantear una definición, clasificación y criterios de lectura común del videoarte latinoamericano.

## 2.5 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La presente tesis, de metodología cualitativa, exploratorio-decriptiva y del tipo *aplicada*,<sup>107</sup> se basó tanto en la recolección de datos bibliográficos como en la información recogida de expertos en el tema del videoarte.

Tratándose de una tesis aplicada, la recolección de datos bibliográficos se sustenta en la necesidad de contemplar un camino teórico que brinde las herramientas necesarias para el análisis y comprobación de las hipótesis.

Para el trabajo de campo, se realizó la selección de expertos a partir de criterios generales tales como:

- Estudios técnicos, de pregrado o posgrado, relacionados al videoarte
- Producción y/o análisis y crítica de obras
- Exposición y/o curaduría de obras
- Investigaciones relacionadas al videoarte
- Promoción y gestión cultural contemporánea

### 2.5.1 TÉCNICA DE LA ENTREVISTA

Se utilizó la técnica de la entrevista en profundidad,<sup>108</sup> la cual varió a entrevista estructurada cuando esta se realizó a través del correo electrónico.

<sup>107</sup> «Su nombre indica que se está frente a una investigación que procura reconocer 'in situ' el desenvolvimiento de los hechos o fenómenos». MENDICOA, Gloria. *Sobre tesis y tesisistas*. Buenos Aires: Espacio Editorial, 2003, pp. 23.

<sup>108</sup> La aplicación de entrevistas en profundidad o entrevista estructurada, dependió del medio por el cual se realizaron las mismas. Las estructuradas se aplicaron solo a través del correo electrónico, las entrevistas en profundidad se aplicaron de manera personal.

La entrevista fue aplicada a los siguientes sujetos seleccionados: artistas, críticos de arte, científicos y teóricos de la comunicación. A continuación presentamos el listado cronológico de las entrevistas y contactos<sup>109</sup> realizados:

- **Santi Zegarra.** Artista visual e integrante de la Mediateca del Centro Goerge Pompidou, Francia. PERÚ. Entrevista realizada en mayo del año 2002.
- **Arlindo Machado.** Teórico de la Comunicación y del videoarte. BRASIL. Entrevista realizada en junio del año 2003.
- **Angie Bonino.** Videoartista. PERÚ. Entrevista realizada en septiembre del año 2003.
- **Félix Ángel.** Gestor Cultural de proyectos de arte. COLOMBIA-EE.UU. Entrevista realizada en Washington D.C., sede central del BID, octubre del año 2003.
- **Rodrigo Alonso.** Crítico y teórico de arte. ARGENTINA. Entrevista realizada en el año 2005.
- **Graciela Taquini.** Teórica de arte, videoartista. ARGENTINA. Entrevista realizada en Buenos Aires, Argentina, noviembre del año 2005.

---

<sup>109</sup> *Contacto* se define en la presente investigación bajo los siguientes criterios: cuando el experto utilizando autoreferencias proporcionó información, cuando refirió información de otras fuentes o cuando, por motivos personales, contestó brevemente la entrevista estructurada.

- **Gilles Charalambos**<sup>110</sup>. Videoartista, historiador y precursor del videoarte. COLOMBIA. Contacto realizado en diciembre del año 2005.
- **Ivana Bentes**<sup>111</sup>. Profesora e investigadora, Escuela de Comunicaciones de la UFRJ. BRASIL. Contacto realizado en agosto del año 2009.
- **María Belén Moncayo**<sup>112</sup>. Directora general del archivo ESCORIA de nuevos medios. ECUADOR. Contacto realizado en agosto del 2009.
- **Fernando Llanos**. Videoartista, promotor cultural. MÉXICO. Entrevista realizada a través de correo electrónico en agosto del año 2009.
- **Alvaro Zavala «Castor andino»**. Videoartista. PERÚ. Entrevista realizada en agosto del año 2009.
- **Iván Esquivel Naito «Plaztikk»**. Videoartista. PERÚ. Entrevista realizada a través de correo electrónico en agosto del año 2009.
- **José Carlos Mariátegui**. Científico y crítico de arte. PERÚ. Entrevista realizada en agosto del año 2009.
- **Fernando Moure**. Crítico de arte y curador independiente. PARAGUAY. Entrevista realizada a través de correo electrónico en septiembre del año 2009.

---

<sup>110</sup> El autor de la presente tesis se comunicó a través de correo electrónico con Gilles Charalambos y le envió el cuestionario de la entrevista a través de ese medio. En respuesta, Gilles Charalambos indicó que toda la información, requerida en la entrevista, se encontraba en su publicación *Historia del videoarte colombiano*.

<sup>111</sup> La profesora Ivana Bentes estuvo en contacto con el investigador vía correo electrónico y proporcionó valiosa información a través de diversos artículos de su autoría publicados en Internet.

<sup>112</sup> Se considera el contacto con María Belén Moncayo ya que proporcionó una entrevista realizada por ella a la curadora colombiana Marta Vélez, consignada íntegramente en los Anexos de esta tesis.

- **Narda Alvarado.** Videoartista. BOLIVIA. Entrevista realizada a través de correo electrónico en septiembre del año 2009.
- **Augusto del Valle.** Profesor de estética e historia del arte y curador independiente. PERÚ. Entrevista realizada en septiembre del año 2009.

### 2.5.2 MODELO DE ANÁLISIS: Método DELPHI, análisis ad-hoc.

A partir de la adaptación y uso del método Delphi, considerado como «la utilización sistemática del juicio intuitivo de un grupo de expertos para obtener un consenso de opiniones informadas» (Valdés, 1999), el análisis de la data recogida se planteó como un modelo ad-hoc, tanto para el procesamiento de este insumo como para la contrastación de las hipótesis.

El método Delphi, como proceso que permite estructurar un vínculo grupal de comunicación, permite además la interacción entre investigador y expertos seleccionados. De esta manera nos enfrentamos al problema investigado a través de la información obtenida a partir de las primeras entrevistas y paralelamente se desarrolla la búsqueda bibliográfica para ubicar los datos históricos y teóricos obtenidos como resultado de las entrevistas. En nuestro caso específico, el método se aplicó cara a cara y se adaptó para tener una sola ronda de preguntas con los expertos. El cuestionario sí fue ajustado en relación al avance de resultados obtenidos.

El método Delphi es apropiado para el estudio de temas en los cuales la información es escasa. El tema investigado, el videoarte, es un tema

poco estudiado o explorado, no se encuentra información disponible en forma sistemática y depurada. Cuando esto ocurre, este método permite obtener dicha información y hacer uso de ella en forma más rápida y eficiente que los métodos tradicionales de investigación.

### 2.5.3 ANÁLISIS DE OBRAS

La selección y posterior análisis de las obras de videoarte son fruto de un acercamiento a las mismas, realizado por dos vías distintas y a la vez complementarias. La primera vía, que llamaremos intuitiva, podríamos definirla como la visión subjetiva, simbólica, personal y poco comunicable que presentamos ante el objeto artístico y que nos permite aprehender su valor estético y establecer una vinculación investigador-objeto investigado. Esta primera vía se relaciona directamente con la importancia de la obra y el interés y sensibilidad del investigador, por lo que su selección dependió básicamente de dos factores: la mayor *relevancia referida*<sup>113</sup> de la obra y la experiencia personal.

La segunda vía es la reflexiva y es diferente a la primera. Supone un acercamiento a la obra de videoarte de modo racional, calmado, sin prejuicios y con el soporte teórico desarrollado en el primer capítulo. Se trata del análisis cuyo desarrollo requiere partir del conocimiento y aplicación de la Teoría de la Convergencia Simbólica, del lenguaje y narrativa audiovisual, de la semiótica y sus elementos, sin dejar de lado la intención del artista y sus referentes. En este segundo aspecto,

---

<sup>113</sup> La *relevancia referida* significa para la presente investigación una serie de datos acumulables de cada obra: exposiciones en las que participó, citas, críticas y referencias bibliográficas, acceso y permiso de uso, etc.

más reflexivo, nos hemos centrado haciendo uso del modelo de análisis discursivo audiovisual, proponiendo y aplicando un método que, sin ser el único posible, la obra de arte demuestra su riqueza infinita en significados que pueden ser abordados desde múltiples puntos de vista.

El método se basa en dos fases sucesivas, a las que denominamos:

**2.5.3.1 Apreciación:** realizada con el fin de admitir un enfoque más libre. Se basa en una reflexión y razonamiento, a partir de los caracteres analizados, que permitan la relación de la obra con su contexto, comenzando por la clasificación de la misma e incidiendo en su contenido y significación, así como en las circunstancias específicas que vengan al caso. Pese a su carácter personal habrá de conservar, no obstante, un tono objetivo; los gustos personales solo se manifestarán implícitamente, evitándose en lo posible adjetivos calificativos, en que se viertan las propias emociones.

**2.5.3.2 Análisis:** es el estudio de las formas visibles y no visibles de los elementos que componen la obra, sus relaciones y funciones artísticas. Fue una tarea precisa, rigurosa, que nos permitió destacar aquellos aspectos que, por su originalidad e importancia, definen el estilo o una obra concreta.

## 2.6 INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Cabe señalar que, debido a los ajustes de objetivos y preguntas de investigación, el instrumento también sufrió algunas variaciones durante el proceso de investigación. De esta forma, nos centramos en la información específica que el estudio requería; sin embargo, se consignó información adicional con el fin de enriquecer el estudio.

A continuación se presenta el documento básico de investigación el cual está dividido por bloques de variables con preguntas y repreguntas sugeridas.

**TABLA 1: INSTRUMENTO DE ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

<b>TEMA: videoarte</b>
<b>DATOS BÁSICOS</b>
Nombre
Sexo
Nacionalidad
Estudios y grados
Ocupación y lugar de trabajo
<b>PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO Y DE ESTÍMULO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Consultar sobre temática general del arte.</li> <li>Compartir el estado de la investigación.</li> <li>Agradecer inicialmente por el tiempo brindado.</li> </ul>
<b>PREGUNTAS CENTRALES</b>
<p>1. <b>VARIABLE:</b> Línea de tiempo del videoarte. Desde lo general o mundial, pasando por lo regional para llegar al punto específico de país. ¿Podría hacer un recuento puntual sobre el videoarte, hacer algo como un recorrido de los puntos más importantes o los que conoce sobre el videoarte?</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puntualiza sobre hechos y personajes importantes.</li> <li>• Se ubican antecedentes.</li> <li>• Se indaga sobre una visión general primero, luego el específico.</li> <li>• Consultar sobre los primeros artistas, los iniciadores, sus contextos. ¿Los movimientos que dieron inicio al videoarte se pueden reconocer?, ¿qué artistas fueron?, ¿en que contextos lo hicieron?</li> </ul>
<p>2. <b>VARIABLE:</b> Influencias artísticas o estéticas. Además, si reconocen alguna otra influencia en la producción de videoarte. ¿Cuál o cuáles son?</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar abierta la pregunta si no posee el conocimiento exacto del referente.</li> <li>• Indagar por la obra u obras que vieron por primera vez. A partir de ello se podría deducir la corriente o referente artístico.</li> </ul>
<p>3. <b>VARIABLE:</b> Característica de la obra y producción. A partir de la pregunta anterior indagar por características de las obras. Dentro de las obras de videoarte que conoces o has producido, ¿podrías identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación? ¿Existen patrones preestablecidos? ¿Esa es la manera de producir de los sujetos contemporáneos?</p>
<p>4. <b>VARIABLE:</b> Definición y clasificación. ¿Cómo definirías el videoarte, tienes una definición propia? ¿Se podría categorizar o clasificar el videoarte? ¿Qué tipos de videoarte conoces? De existir varios tipos, ¿existen características diferenciales entre los tipos de videoarte que conoces?</p>
<p>5. <b>VARIABLE:</b> Códigos de lectura de la obras. Consultar sobre posibles elementos o códigos para manejar una lectura común de las obras de videoarte. Consultar por la perspectiva regional o latinoamericana.</p>
<p>6. <b>VARIABLE:</b> Perspectiva y prospectiva del videoarte en Latinoamérica. En los últimos diez años (1999 al 2009) ¿qué</p>

resaltarías del videoarte en Latinoamérica?, ¿qué es lo que cambió en comparación a décadas pasadas? ¿Cuáles crees que son las principales características del videoarte contemporáneo y hacia dónde se dirige este tipo de arte?

## 2.7 SELECCIÓN DE OBRAS

La *Apreciación* es la primera fase del análisis de obras y está conformada por un listado que da cuenta de la ficha técnica de cada una de las obras de videoarte seleccionadas, las cuales además se incluyen en un DVD<sup>114</sup> para su visualización y contrastación de lo descrito. Cabe señalar que se adjuntan todos los permisos<sup>115</sup> otorgados por sus autores para la reproducción y uso estrictamente académico de las mismas.

### 2.7.1 ATIPANAKUY

**Autor:** Álvaro Zavala

**País:** Perú

**Año de producción:** 1999

**Duración:** 7 min 18 s

**Tema-contenido:** Obra donde la figura central es el danzante de tijeras. Es uno de los representantes de la falta de identidad, del sentimiento lejano de ciertas realidades del interior del país.

---

<sup>114</sup> Ver en Anexos III, página 280.

<sup>115</sup> Ver en Anexos II, página 273.

### 2.7.2 CUY-RATA ATACA A MICKEY MOUSE

**Autor:** Cristian Alarcón

**País:** Perú

**Año de producción:** 2002

**Duración:** 1 min 05 s

**Tema-contenido:** Obra que inicia con el encuentro del conocido personaje animado de Walt Disney, Mickey Mouse, con un roedor producto de la hibridación entre el cuy, animal oriundo del Perú, con una rata común.

### 2.7.3 EL TIGURÓN FRANQUEJTEN

**Autor:** Carlos Quintana

**País:** Venezuela

**Año de producción:** 2003

**Duración:** 9 min 38 s

**Tema-contenido:** Video animado que narra las aventuras de unos tripulantes de un barco, personificados por unos muñecos de juguete, y su naufragio en el mar.

### 2.7.4 GRANADA

**Autor:** Graciela Taquini

**País:** Argentina

**Año de producción:** 2005

**Duración:** 6 min

**Tema-contenido:** Obra basada en un testimonio de una detenida desaparecida que la autora realizara para el Archivo Argentina Witness, dirigido por Peter Gabriel en 1999.

### 2.7.5 OLIVE GREEN

**Autor:** Narda Alvarado

**País:** Bolivia

**Año de producción:** 2003

**Duración:** 4 min 30 s

**Tema-contenido:** Esta obra registra el performance planteado a través de un escuadrón de la policía boliviana. Los policías atraviesan una avenida, detienen el tránsito y durante unos segundos de manera coordinada cada uno come una aceituna.

### 2.7.6 PASEANTE

**Autor:** Javier Cambre

**País:** EE.UU.-Puerto Rico

**Año de producción:** 2005

**Duración:** 7 min 35 s

**Tema-contenido:** Esta obra fue realizada en varios de los edificios de la Universidad de Puerto Rico, diseñado por Heinrich Klumb (1905, Colonia). Los edificios sirven como un marco para el deambular de un personaje femenino y su encuentro misterioso y nostálgico con el estilo arquitectónico tropical moderno.

### 2.7.7 PENTIMENTI

**Autor:** Carolina Saquel

**País:** Chile

**Año de producción:** 2004. Una producción de Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains.

**Duración:** 8 min 30 s

**Tema-contenido:** Esta obra es narrada a través de una demostración ecuestre, manteniendo su escenografía y espacios difusos.

### 2.7.8 POSTALES

**Autor:** Lucas Bambozzi

**País:** Brasil

**Año de producción:** 2000-2003

**Duración:** 16 clips

**Tema-contenido:** Serie de 16 clips de corta duración. Muestran la comparación de lugares turísticos con su representación en postales de cartón.

### 2.7.9 SINGULAR, SOLITARIO

**Autor:** Donna Conlon

**País:** Panamá

**Año de producción:** 2002

**Duración:** 5 min 46 seg

**Tema-contenido:** La artista es grabada caminando en diversos vecindarios de Baltimore, EE.UU., llevando puesto un solo zapato, bota, sandalia, etc.

## 2.8 GUÍA DE ANÁLISIS DE OBRAS

Es preciso señalar los elementos que guiaron el estudio de las formas que componen cada obra de videoarte seleccionada así como sus relaciones artísticas.

Esta guía, que nos permitió destacar aquellos aspectos más relevantes, se construyó para tener un uso flexible y su aplicación no siguió necesariamente el orden en el que se presenta.

- **CATEGORÍA:** ¿Se puede señalar qué categoría o categorías de videoarte representa la obra?
- **PRESENTACIÓN – NARRACIÓN:** ¿Cuál es la forma de presentación de la obra, existe una narración audiovisual lineal o no lineal?
- **ESPACIO – ESCENARIO:** ¿Qué tipo de espacios se utilizan para presentar la obra?
- **ELEMENTOS RELEVANTES:** ¿Qué elementos son los más relevantes: locuciones, declaraciones, sonidos abstractos, música, etc?
- **SOPORTE:** ¿Cuál es el soporte de realización de la obra: video, film, animación tradicional, animación por computadora, combina varios, etc.?
- **ELEMENTOS TÉCNICOS:** ¿Cuáles son los planos y recorridos

de cámara más relevantes que presenta la obra?

- **FUENTES:** ¿Cuáles son las fuentes artísticas o las relaciones con corrientes artísticas más evidentes?
- **SÍMBOLOS Y SIGNOS:** ¿Qué símbolos y/o signos se utilizan en la obra? ¿A qué representan y qué relación guardan estos símbolos y/o signos con los demás elementos en la obra?
- **MENSAJE:** ¿Es posible señalar un mensaje o mensajes concretos de la obra? ¿Qué se siente cuando uno visiona la obra?

La **categoría** sirve para señalar la categoría o categorías de videoarte que representa la obra; la **presentación** para identificar si es que existe una narración audiovisual lineal o no lineal en la obra; el **espacio** o el **escenario** para describir el tipo de espacios que se utilizan para presentar la obra; los **elementos** relevantes como las locuciones, declaraciones, sonidos abstractos, música, etc.; el **soporte** de realización de la obra, nos sirvió para determinar si estaba hecho en video, film, animación tradicional, animación por computadora o combinaba varios soportes; así mismo, los **elementos técnicos** para señalar los planos, recorridos y movimientos de cámara más relevantes; las **fuentes** o las relaciones con corrientes artísticas más evidentes; los **símbolos y signos** que se utilizan, su representación y relación que guardan estos con los demás elementos en la obra; por último, el **mensaje**, que hace posible ubicar la existencia o no de un mensaje o mensajes concretos en la obra.



## **CAPÍTULO III: CONTRASTACIÓN DE LAS HIPÓTESIS**

En el capítulo de contrastación de las hipótesis, luego de un riguroso y detallado análisis e interpretación del corpus de la investigación constituido por la búsqueda bibliográfica y las entrevistas realizadas –teniendo en cuenta, además, otras fuentes gráficas y audiovisuales–, se presentan los principales hallazgos en relación con el videoarte en Latinoamérica.

El supuesto principal plantea la identificación, a través de la opinión de expertos, de ciertas fuentes estéticas en las producciones artísticas contemporáneas para una aproximación teórica desde las ciencias de la comunicación hacia el videoarte en Latinoamérica de los últimos diez años, 1999-2009. Por tanto, daremos cuenta de los asuntos recurrentes que también han sido contrastados por singularidades y particularidades halladas en el proceso.

### 3.1 ESTÉTICA Y ARTE CONTEMPORÁNEO

En el capítulo primero, hemos desarrollado el sentido amplio de entender la estética, la estética que no se define solamente por el lenguaje vinculado al arte, sino el sentido con el que podemos definirla por los fenómenos estéticos mismos. Por tanto, compartimos el criterio de Juan Acha, quien toma lo estético y lo artístico «como el dialéctico de dos realidades distintas y a la vez complementarias».

Asimismo, reconocemos que una teoría estética satisfactoria es la que nos permite dar cuenta de los cambios experimentados por las artes, sobre todo en el periodo que se inicia a mediados del siglo XX, cambios que nos han llevado a plantear interrogantes sobre la existencia o no del arte y cómo está concebido. Para comprender estas experiencias tomamos como referencia la noción desarrollada por Arthur Danto, desvinculando el estudio de la representación en las artes visuales de la idea de belleza y las concepciones tradicionales del realismo pictórico.

Es importante añadir los puntos que Gerard Vilar, importante filósofo español, comparte con Danto: el rechazo a los diagnósticos pesimistas sobre la subordinación de las artes al mercado y el interés por definir de una manera más amplia al arte para que abarque aquellas formas más atípicas y rebeldes del arte actual. Literalmente, señala Vilar que «lo que hay que indagar es qué hace que un objeto o una acción cualquiera, en determinadas circunstancias sea experimentado como una obra de arte».<sup>116</sup> Al apreciar cualquier trabajo de videoarte,

---

<sup>116</sup> VILAR, Gerard. *Las razones del arte*. Madrid: Antonio Machado libros, 2005, pp. 19.

podríamos hacer una analogía de cuando estamos frente a una escultura o un cuadro pero, con la aparición de todos nuestros recuerdos e intentos de relacionar aquella obra con una representación fiel de alguna realidad, surgen problemas para determinar si estamos o no frente a una obra de arte.

La dificultad de entender estas manifestaciones artísticas consiste en que puedan confundirse como eventos cotidianos comunes u objetos de la vida diaria. Como a inicios del siglo pasado, con las primeras obras de Marcel Duchamp, por ejemplo, la rueda de bicicleta sobre el taburete, o el urinario. Qué pasa por la mente de las personas si se encontrasen con este tipo de objetos por la calle. Menos complicada sería la situación si las encontrasen en una galería o un museo.

Por ello, bajo una concepción moderna, habría que tener una mente limpia que pueda percibir cualquier indicio de belleza y armonía, de honestidad y verdad. El sujeto que aprecia debe tener un espíritu libre capaz de elevarse y superar barreras, barreras impuestas probablemente por grupos selectos o heredadas de las sociedades burguesas del siglo XIX.

En la entrevista realizada al profesor Augusto del Valle, nos hizo referencia a Immanuel Kant, teórico por excelencia de la filosofía estética, y afirmó que:

[...] solo el que puede acceder a este campo sin ningún interés puede apreciar estéticamente de manera pura. No puedes tener acceso a un juicio estético adecuado si tienes interés en el objeto. Kant define la experiencia estética pura como una experiencia desinteresada y ese desinterés hace que

se le abra un espacio en donde se caracteriza de un modo específico lo que es estético de lo que no es, es el campo de la autonomía, de su existencia autónoma.<sup>117</sup>

Para entender mejor, debemos también dejar en claro una diferencia fundamental: la diferencia entre arte moderno y arte contemporáneo.

La concepción moderna eleva la figura del arte como un objeto autónomo de cualquier otra experiencia, hace énfasis en lo extraordinario o singular de este objeto y lo etiqueta de modo singular, coleccionable y atribuible a un creador genial. En relación con el arte contemporáneo, el profesor Del valle señaló que:

[...] no existe ese territorio de la autonomía; es a la inversa, mientras más interesante sea el objeto, es más apetecible estéticamente. Un objeto no tiene porque respetar un género, puede incluir varias formas, varios medios, varios soportes, ser intermedial. Puede tomar una gran obra del pasado, apropiarse de ella y colocarla como parte de un *display*... se niegan una a una las categorías del arte moderno.<sup>118</sup>

Al investigar el arte contemporáneo como expresión simbólica o metafórica, empezamos distinguir entre los motivos de los creadores o productores, las razones del público, el tipo de recepción, el vínculo entre apreciación e interpretación y cómo se hace evidente la intención del arte, como vehículo comunicativo, para afectar al público. En los siguientes acápite, desarrollaremos con mayor detenimiento este proceso comunicacional y expresivo.

---

<sup>117</sup> Lea la entrevista completa a Augusto del Valle en la página 273, sección Anexos.

<sup>118</sup> Ídem.

### 3.2 APROXIMACIÓN TEÓRICA AL VIDEOARTE

Como sabemos, hay diversas teorías que abordan y explican los fenómenos de comunicación con probada utilidad. Estas teorías no son solo conceptos abstractos, sino que brindan una base para la aplicación práctica.

Hemos mencionado que una dificultad de los estudios en comunicación es separar el acto de comunicación de los procesos cognoscitivos, debido a que siempre comunicamos, ya sea en *palabras* o *textos*,<sup>119</sup> y los pensamientos se asocian directamente con la racionalidad de una situación. Bajo la perspectiva simbólica de la comunicación, de G. Cronkhite, desarrollada en el capítulo primero, los signos utilizados en las obras de videoarte representan y afirman un acto de comunicación sin mediar una intencionalidad directa por parte del artista.

Sin embargo, la comunicación como proceso social señala que debemos tener cuidado, ya que la percepción física de un evento cualquiera podría desarrollarse de manera independiente a la comunicación, proceso constituido por la interacción, la respuesta del receptor, y otros elementos como la comunicación gestual, verbal, a través de signos, etc. Para explicar mejor este tema recurriremos a una adaptación de la tabla de Comunicación e Intención de Burgoon y Ruffner (1978).<sup>120</sup>

---

<sup>119</sup> Las palabras pueden ser escritas u orales; estar en soportes impresos, digitales, audiovisuales, etc. Los textos pueden ser entendidos también como imágenes, íconos, etc.

<sup>120</sup> BURGOON, M. & RUFFNER, M. *Human Communication*. New Cork: Rinehart & Winston, 1978.

TABLA 2: COMUNICACIÓN E INTENCIÓN

	<b>Emisor intenta enviar un mensaje</b>	<b>Emisor no intenta enviar un mensaje</b>
<b>El receptor reconoce la intención del emisor</b>	(I) Comunicación sucede/ocurre	(II) Comunicación atribuida
<b>El receptor no reconoce la intención del emisor</b>	(III) Comunicación atribuida	(IV) Percepción pero no comunicación sucede/ocurre

En el caso de una obra de videoarte, la comunicación ocurriría en los casos cuando el público percibe las imágenes, a pesar de que la obra sea realizada muchas veces sin intenciones directas de comunicar.

La celda I nos muestra una típica situación en la que emisor y receptor transitan por una comunicación normal. Ahora centrémonos en situaciones más complejas como las presentadas en la celda II y III. En la número II evidenciamos las ocasiones cuando el artista no tiene necesariamente el interés de comunicar pero el público reconoce y atiende al mensaje. Inversamente es lo mostrado en la celda III. Cabe señalar que la celda IV nos muestra una situación que podría discutirse al hablar de que sí sucede la percepción más no la comunicación, entendida como la ausencia tanto de intenciones como de reconocimiento de las mismas, quedando en un área gris que se podría analizar solo caso por caso.

El artista Álvaro Zavala aporta en cuanto al sentido e intención de comunicar señalando que: «el videoarte es voz de comunicación, la

forma en la que puedo comunicarme. Tal vez no dar un discurso pero sí expresarme, y expresarme en muchos sitios». En el foco de nuestra investigación es importante demostrar la existencia básica de alguna forma de comunicación, así como de hacer evidente el sentido polisémico de la obra de videoarte.

De esta manera, continuamos confiados en que la aproximación a este fenómeno, desde las ciencias de la comunicación, es relevante para la sociedad contemporánea, la cual está fuertemente marcada por la reciprocidad, interdependencia y relación con las comunicaciones y sus medios.

Es necesario también hacer una distinción entre *medios* y *medios masivos de comunicación*. Para Cathcart y Gumpert (1983)<sup>121</sup> ambos conceptos no son sinónimos y los *medios* se entienden cuando, por ejemplo, hablamos con alguien por teléfono, hacen posible la interacción. Cuando usamos una computadora para chatear ¿acaso no estamos comunicándonos a través de un medio? Ese es el caso del tema investigado: los artistas utilizan el *medio* video para realizar y plasmar sus obras, las cuales son percibidas por el público al que son expuestas.

Otra teoría que citaremos para explicar este fenómeno, bajo la perspectiva simbólica, es la teoría de *Usos y Gratificaciones*,<sup>122</sup> que nos explica los usos y las funciones que los individuos, los grupos y las sociedades le brindan a los mensajes transmitidos a través de los

---

<sup>121</sup> CATHCART, R. & GUMPert, G., *Mediated interpersonal communication: Toward a new typology*, Quarterly Journal of speech, Philadelphia, 1983, pp. 267 - 277.

<sup>122</sup> Como director de la Oficina de Investigación en Radio de la Universidad de Columbia, Paul Lazarsfeld publicó la primera investigación sobre Usos y Gratificaciones en 1944. El siguiente gran estudio lo hicieron en 1961, Schramm, Lyle y Parker.

medios masivos de comunicación. La relación existente entre el videoarte y sus autores no es la tradicional con esta teoría, no buscamos explicar por qué los individuos prefieren consumir televisión en lugar de leer un libro, o por qué algunas personas solo ven películas en el cine y no en casa, etc. Ese no es el punto.

Lo interesante es comprobar, a la luz de esta teoría, que un grupo menor de individuos no le vieron un uso positivo a los mensajes televisivos. Los comportamientos y actitudes generados luego de la exposición mediática dieron como resultado la inspiración inicial, en la década de los sesenta, de las obras de videoarte en contra de la televisión y los medios masivos. Como en la performance de Douglas Davis que dice «mira la televisión desde atrás»; es decir, son discursos artísticos que, de alguna manera, propiciaban no ver la televisión de manera pasiva, no prestarle atención dejando de lado la crítica.

Aunque este tipo de obras estaba enmarcado en protestas, luchas ideológicas y exploraciones, contradictoriamente persistió en el tiempo con la creación de laboratorios abiertos para la producción de televisión artística en el seno mismo de los canales de televisión, tanto estatales como privados. Esta relación ambigua continúa desde entonces en algunos países, incluidos los latinoamericanos.

### **3.3 PERSPECTIVA LATINOAMERICANA DE LOS EXPERTOS**

Las experiencias iniciales, que tienen que ver fundamentalmente con la distorsión de la imagen, con la imagen televisiva y no tanto con el

procesamiento de la imagen electrónica, se considerarían el origen del videoarte.

Empezar a hablar de videoarte desde el año 63 nos brinda suficiente información para sustentar lo descrito en el acápite anterior, por el hecho de que en esas obras se ve toda una cuestión crítica y política que hay en las distorsiones de las imágenes como formas y posturas contrarias en relación con la televisión, la información y a las comunicaciones masivas, etc.

Rodrigo Alonso nos comentó al respecto que «[...] en los sesenta siempre es el cuestionamiento de la televisión, siempre el referente es la televisión, es ir en contra de la televisión de distintas maneras, directamente, rompiendo televisores... es decir, con cosas que de alguna manera lo que propiciaban era no ver la televisión, no prestarle atención, volver a otras formas digamos artísticas en las cuales, ese aparato está de alguna manera negado [...]».<sup>123</sup> Incluso se hablaba en ese entonces de guerrillas de televisión, difundidas a través de un medio que la historia del videoarte ha recogido en escasas ocasiones: la revista *Radical Software*,<sup>124</sup> que era la que, de alguna manera, vehiculizaba toda la información para producir una televisión alternativa, visión que se coloca dentro de las vertientes de la contracultura. La idea, hasta la actualidad para algunos artistas, es hacer una contratelevisión u otra televisión.

En la línea de una visión latinoamericana, el teórico Arlindo Machado

---

<sup>123</sup> Lea la entrevista completa a Rodrigo Alonso en la página 206, sección Anexos.

<sup>124</sup> La historia de la revista *Radical Software*, especializada en videoarte, comenzó con Beril Korot, Phyllis Gershuny e Ira Schneider. Su primera edición apareció en la Primavera de 1970. El equipo de Video portátil económico poco después se hizo disponible a artistas y otros potenciales *videomakers*.

señaló que: «como (en Latinoamérica) tenemos una realidad muy fuerte, muy difícil, de pobreza muy grande, parece que todo es política en cierto sentido, [...] las relaciones entre personas, la versión de género, de sexo, etc. Es posible pensar políticamente sobre eso, eso en los Estados Unidos o en Europa es otra discusión».<sup>125</sup>

Esa afirmación nos acerca a ciertas características comunes desde la mirada brasileña de los inicios del videoarte, realidades y contextos de pobreza, violencia, represión, entre otras, se reproducen en Latinoamérica.

Sin embargo, debemos tener en cuenta que, en los últimos diez años, en nuestra región no se podría hablar en términos generales, pues hay países que se consideran hegemónicos en el campo del videoarte, como Argentina, Brasil, Chile y México. Comparativamente con otros países, a estos «no se les puede aplicar esta visión pues, por un lado, han tenido espacios de difusión periódicos y consecuentes muy respetados a nivel internacional, y por el otro, mayores incentivos económicos para la producción de las obras y la difusión de sus artistas».<sup>126</sup>

Esta visión es compartida por José Carlos Mariátegui al afirmar que «lo que pasa es que hay realidades muy complejas en América Latina. Hay países en los que en publicidad no se pueden mencionar palabras como combate o destruye... Pero sí existe todavía el caso del uso del video como una forma de desestabilización de los medios, sí se da y creo que es un campo que no está tan explorado... desde una perspectiva social

---

<sup>125</sup> Lea la entrevista completa a Arlindo Machado en la página 169, sección Anexos.

<sup>126</sup> En entrevista a Marta Vélez, curadora de la muestra *Visionarios en la región andina y Cuba* organizado por Itaú cultural de Brasil. Entrevista realizada por María Belén Moncayo, Ecuador, abril del 2009. Lea la entrevista completa en la página 235, sección Anexos.

o sociopolítica».<sup>127</sup>

Graciela Taquini aporta sobre el fenómeno histórico del videoarte en Argentina, como un fenómeno de desarrollo tardío<sup>128</sup> pero de vital actualidad, para lo cual cita algunas razones: «El acceso a la tecnología, la democracia [...] (la denomino) la anteúltima utopía audiovisual de la democracia, la última es Internet [...]. Y después, este es un fenómeno que ha tenido su memoria, su historia, sus festivales».

Sin embargo, los hallazgos de esta investigación en relación con la situación de la producción en video en Latinoamérica sí nos llevan a plantear una perspectiva que parece ser recurrente: poco o nulo apoyo estatal, ausencia de espacios de reflexión, marginalización, carencia de sistemas de producción y de fuentes financieras e indiferencia de los medios masivos por el destino de la producción electrónica experimental. Podría decirse, sin demasiada ironía, que si hay algo que une a Latinoamérica es una perspectiva donde la constante son sus obstáculos y dificultades.

### **3.4 SUJETOS CONTEMPORÁNEOS Y SUS FUENTES DE INFLUENCIA**

Según los críticos y entendidos en el tema artístico contemporáneo, se pueden distinguir dos grandes etapas o momentos en Latinoamérica. El primero sucede a finales de los años setenta y principios de los ochenta,

---

<sup>127</sup> Lea la entrevista completa a José Carlos Mariátegui en la página 254, sección Anexos.

<sup>128</sup> Comentó en la entrevista que en la década de los setenta en Argentina no hubo tanta presencia de producciones artísticas en video. Ella realiza su primer video en el año 1988 y es en esos años que el Centro Cultural de España se convierte en una especie de templo del videoarte en Buenos Aires.

con artistas aislados trabajando en núcleos muy reducidos, y que van logrando reconocimiento a principios de la década pasada.

La videoartista Graciela Taquini nos comentó en la entrevista que, como egresada de la carrera de Historia del Arte, en «un momento me dedico a trabajar la obra de un documentalista que se llama Jorge Pretoran, que, en la década del sesenta, hizo más de setenta documentales de tipo antropológico. Siempre fui cinéfila... Y yo hago mi primer video en el 88, aparece “Elíptica” en el Centro Cultural de España, que se convierte en el templo del videoarte».<sup>129</sup>

El segundo momento, que está vigente aún,<sup>130</sup> viene con la aparición de artistas jóvenes, prestos a la creación aplicando las herramientas que la electrónica y las nuevas tecnologías les ofrecían. Este momento también se caracteriza por el fomento institucional para la promoción y apoyo de la creación en nuevos medios.

Ya hemos anotado que en ciertos países latinoamericanos la situación era distinta, caso Brasil, Argentina o Chile, pero lo que sí es evidente es la existencia de una marca que ha traspasado toda nuestra región: la transferencia tecnológica y las nuevas herramientas que esta nos proporciona. A pesar de que esta base tecnológica permite los cambios vistos en la última década, es preciso señalar que estamos frente a un cambio primordialmente cultural, pero que a su vez contempla la relación más fluida entre el artista joven y las nuevas tecnologías de reproducción de la imagen, la mayor *usabilidad* que viabiliza la producción de los videoartistas.

<sup>129</sup> Lea la entrevista completa a Graciela Taquini en la página 224, sección Anexos.

<sup>130</sup> Dato corroborado en entrevista a José Carlos Mariátegui. Lea la entrevista completa en la página 247, sección Anexos.

Aun cuando el arte contemporáneo y el videoarte de los últimos diez años se concentran casi siempre en la novedad, se pueden identificar raíces estéticas y de concepto en sus obras. Estas se remontan hasta la segunda década del siglo XX, época en la cual el movimiento dadá aparece. De la misma manera como los dadaístas reaccionaron a la «industrialización de la guerra y a la reproducción mecánica de textos e imágenes»,<sup>131</sup> el arte contemporáneo se entiende como la respuesta a la transformación de los medios de comunicación, sus adelantos y características que marcan a cada cultura.

Para Fernando Moure, es básico señalar algunos personajes referenciales y básicos en el videoarte, estos son Guy Debord, Rudolf Frieleng, Frank Popper y al profesor Arlindo Machado, a quien entrevistamos y citamos a lo largo de esta investigación.

Guy Debord, revolucionario, escritor y cineasta francés, representa uno de los pilares de la influencia europea con sus obras: *Sobre el tránsito de algunas personas en el transcurso de un breve periodo de tiempo* (París, 1959) o con *La sociedad del espectáculo* (París, 1973).

Otro de los personajes, Rudolf Frieling, que entre 1988 y 1994 fue comisario del VideoFest Internacional, asociado al Festival de Cine de Berlín. A partir de los noventa ha escrito numerosos artículos sobre arte electrónico para diversos medios de comunicación. En 1997 publicó, como autor y editor junto con Dieter Daniels, *Media Art Action*, publicación compuesta por un libro y un CD sobre la historia del arte electrónico en Alemania en los años sesenta y setenta; actualmente,

---

<sup>131</sup> En Arte y nuevas tecnologías. Tribe y Jana, pp. 8.

trabaja en el segundo volumen, dedicado a los años ochenta y noventa. Es comisario de la exposición itinerante *Media Arte Actual*, organizada por el Goethe-Institute.

Con igual importancia, mencionó a Frank Popper, historiador de arte y tecnología y Profesor Emérito de Estética y Ciencia del Arte en la Universidad París VIII. Es autor de importantes libros como *Orígenes y desarrollo del arte cinético, arte, acción y participación, Arte de la era electrónica y Del tecnológico al arte virtual*. Ha documentado el registro histórico de la relación entre la tecnología y las formas participativas de arte, sobre todo entre finales de los sesenta y principios de los años noventa.

Otro aspecto fundamental es la preparación o capacitación del artista, como lo señaló Angie Bonino, quien dijo que su formación ha sido decisiva influencia para su obra:

Yo vengo de diseño gráfico primero y después de la pintura, pero yo creo que lo que me ha hecho como artista es el diseño gráfico. Porque en el primer año de la Escuela de Bellas Artes ya estaba haciendo mi primera individual, entonces no es por la formación de Bellas Artes la que me llevó a esto, sino fue la formación de diseño gráfico. Cuando la primera vez que quisieron hacer un comercial de televisión ficticio y cogí una cámara y me enamoré de la cámara.<sup>132</sup>

Son diversas las técnicas que se observan en el trabajo latinoamericano en videoarte y que refieren al *collage*, los *ready-mades*, los *performances*, etc. Esta influencia se observa en las obras de los

---

<sup>132</sup> Lea la entrevista completa a Angie Bonino en la página 186, sección Anexos.

ecuatorianos Valeria Andrade y Pedro Cagigal, significativamente titulada *Cañón de carne*, producida en el año 2006 y grabada con impecable factura como una performance, tan impecable como *Olive Green*, de la boliviana Narda Alvarado, obra que describiremos más adelante.

El pop art también es otra referencia importante en tanto el uso de referentes de la cultura comercial en las obras. Incluso la influencia de artistas latinoamericanos, como Marta Minujin<sup>133</sup>, de Argentina, en la obra de jóvenes que producen y difunden sus trabajos en video a través de Internet como homenaje a la gran artista plástica y del performance argentino. En nuestro país citaremos la obra de Jorge Luis Chamorro y Carlos Letts, *SP Súper Perú* (2004), como un ejemplo de la influencia pop por el uso de gráfica y tratamiento de la imagen que la acerca a esta corriente artística.

Las influencias son diversas: corrientes artísticas, la preparación profesional y el contexto en el que los sujetos contemporáneos crean sus obras. Fernando Llanos de México expresa que todo lo influencia, textualmente señaló: «Influencias todas, siempre, te influye el clima, la comida que comiste y la música».<sup>134</sup>

Finalizamos el presente acápite señalando que *en América Latina el uso de los medios electrónicos para la creación artística se da en un*

---

<sup>133</sup> «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... Simultaneidad en Simultaneidad, era una ambientación que reunía las tecnologías de comunicación de la época en vistas a producir una invasión medial simultánea e instantánea sobre un grupo de participantes. Para esto, la artista utilizó sesenta televisores, el mismo número de transmisores radiales, proyectores de diapositivas, cámaras fotográficas y cinematográficas, equipos de emisión sonora y grabadores de voz».

Extraído el 05/09/09 de <http://www.roalonso.net/es/videoarte/tacticas.php>

<sup>134</sup> Lea la entrevista completa a Fernando Llanos en página 239, sección Anexos.

*contexto de cambio rápido, de desarrollos novedosos, de impacto y de sorpresa*<sup>135</sup>. Si hacemos énfasis en el último concepto de la cita, estaremos preparados a observar una obra de videoarte en la cual no nos sorprenda reconocer qué referente o corriente lo influencia.

### 3.5 CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOARTE EN LATINOAMERICA

El videoarte en Latinoamérica ha estado alejado del sistema comercial, manteniendo una actitud que probablemente ha ido en desmedro en la obtención de ayudas económicas o subsidios, pero que ha redundado en su independencia y en su vocación de experimentación artística.

Otra característica del videoarte en Latinoamérica es su heterogeneidad, tanto en la concepción como en la realización de las obras. Sustentamos esta afirmación en las opiniones de los expertos consultados, así como de la selección de videoarte latinoamericano realizada en *Videografías invisibles*, publicación realizada por Jorge Villacorta y José Carlos Mariátegui en el año 2005. Esta selección permite observar la heterogeneidad y complejidad de cada contexto, donde lo artístico y sus prácticas despliegan diversas formas de expresión. Asimismo, se hacen presentes mecanismos periféricos para la asimilación de la tecnología que reciben de fuera, ciertos modos de resistencia que al hibridarse sirven para reasignar significados a sus propios códigos y referencias.

Los *comisarios*, Villacorta y Mariátegui, han entrelazado su análisis en cinco grandes bloques temáticos, en los que se articula su selección para lo cual visionaron más de 200 trabajos de diversos países,

---

<sup>135</sup> En *Videografías invisibles*, Villacorta y Mariátegui, pp. 12.

poniendo énfasis en zonas poco representadas como Ecuador, Bolivia, Centro América y el Caribe. A continuación, hemos elegido los 2 primeros bloques, de los cinco, y preparado una matriz con las diversas características encontradas.

**TABLA 3: CARACTERÍSTICAS DE OBRAS**

TEMA / CATEGORÍA	TÍTULO DE LA OBRA Duración	DESCRIPCIÓN	AUTOR	PAÍS
MÚSICA PARA LOS OJOS	Postales 16 clips	Concebida a partir de una serie de videos de corta duración. Presenta situaciones distintas retratadas a partir de las postales sobre todo de lugares turísticos emblemáticos.	Lucas Bambozzi	Brasil
	Que lindos son tus ojos 4'30"	Deconstrucción de un videoclip, empleado para criticar los estereotipos de inocencia relacionados con la cultura.	Álvaro Zavala	Perú
	Returning a sound 5'30"	Utiliza la isla de Vieques, Puerto Rico, para un llamado al cese a las prácticas militares de EEUU y la OTAN.	Allora & Calzadilla	Cuba
	El telón 3'10"	Animación digital que reflexiona sobre las conductas de los hombres que mantienen al mundo en un estado de permanente tensión.	Orlando Gallosos	Cuba
	A minha alma 6'	En este videoclip no se ve la banda y no hay bellas imágenes promocionales. La música refuerza la denuncia de la miseria creciente en Río de Janeiro.	Katia Lund	Brasil
	Aria 3'27"	La cámara enfoca durante un largo tiempo una sección de una casa derruida, creando un aparente escenario, mientras el audio refleja este deterioro con sonidos ásperos y repetitivos, suavizados por una voz que canta un aria.	Brooke Alfaro	Panamá
	El hogar y sus fantasías 4'	Trata de cómo a menudo la convivencia física no guarda relación con la vida interna de las personas.	Ángel Alonso	Cuba

	Cinépolis: la capital del cine 22'	Uso de numerosos temas formales y una estructura suelta que gira en torno al tema de la invasión, haciendo referencia a las antiguas películas de ciencia ficción.	Ximena Cuevas	México
	Mov_03 2'30"	Realizado a partir de imágenes estáticas que sugieren movimiento: fotos y grafismos animados que muestran el ritmo alucinado de nuestras vidas.	Alessandra Soares Voltz Design	Brasil
	Algo pasa en Potosí 8'	Una sola mirada revela muchas otras miradas. Un solo movimiento sugiere muchos otros movimientos. Todo sucede en algún lugar en Potosí.	Victoria Savago	Argentina
EJERCICIOS CONTRA EL OLVIDO	Documentos Serie de 3 Videos	Gira alrededor de la deconstrucción de la memoria histórica y del proceso de formación, consolidación y desaparición del movimiento revolucionario en Nicaragua.	Ernesto Salmerón	Nicaragua
	Memorias del hijo del viejo 20'	Documental poético donde el autor persigue paralelos entre las historias de sus padres y la historia reciente de su patria.	Enrique Castro	Panamá
	Cuentos del desfortunio 4'46"	Trata de la soledad y el infortunio humano que se repite en diferentes espacios y con diferentes personas. La música fue compuesta exclusivamente	Diego David Cifuentes	Ecuador
	Memorias del porqué 4'47"	Presenta archivos sobre las variaciones de las portadas del 14 de agosto de 1996, diario La Nación, Costa Rica. Se explora la intención de mostrarlo todo.	Edgar León	Costa Rica
	Estudio para horizonte en plano general 6'35"	Exploración del tema del horizonte como representación de una geografía personal, unida a un individuo y a la historia de su familia.	Federico Falco	Argentina
	Dos 12'	El registro en video en la obra de Runcie Tanaka es una forma de estructura visual que pertenece a un texto espacial de videoinstalación que lleva el mismo nombre.	Carlos Runcie Tanaka	Perú

Esta matriz ha dado cuenta de lo que afirmábamos en el párrafo inicial de este acápite, la heterogeneidad como fundamento. Las obras de videoarte se insertan en el campo de la mediación y transformación del espacio social y cultural, unas veces mostrando formas peculiares de afrontar la cotidianeidad y otras reflexionando sobre aspectos críticos, con una visión local, con otra más global o aplicando una tercera mirada, una más «glocalizada».<sup>136</sup>

### 3.6 VIDEOARTE: SELECCIÓN DE DEFINICIONES

El criterio para la selección de definiciones del videoarte partió de la adaptación y uso del método Delphi, como proceso que nos permite estructurar un vínculo grupal de comunicación. De esta manera nos enfrentamos al tema investigado a través de la información obtenida a partir de las entrevistas a expertos y paralelamente de la búsqueda bibliográfica y documental.

Como podrá observarse, ubicamos diversas definiciones, incluso una de ellas niega la posibilidad de definir el videoarte por considerar que la categoría empleada no es la correcta en un sentido estricto del lenguaje. Pero más allá de las contradicciones, lo real es que el videoarte existe, es una producción cultural *objetivable*. Que sea definido indistintamente es una característica del mismo fenómeno la cual dejamos señalada en este acápite.

---

<sup>136</sup> Glocalización: palabra acuñada por el sociólogo alemán Ulrich Beck. Alude, en términos culturales, a la mezcla que se da entre los elementos locales y particulares con los mundializados.

TABLA 4: SELECCIÓN DE DEFINICIONES

DEFINICIÓN	AUTOR
«[...] el videoarte es un producto de la televisión cuya forma de expresión es variada, desde lucir una prenda íntima ante las pantallas hasta ver comer a personas un rico plato de “tripas de cerdo”». <sup>137</sup>	Gastón Ugalde, Bolivia
«[...] acabar con la etiqueta de “videoarte”. Hay que recalcar [...] lo limitante que a veces puede ser el uso de esta palabra, creo que en el mejor de los casos habría que hablar de “arte en video”. Entender al video como un medio, un formato, con el que se puede o no hacer arte. Nadie llama “fotoarte” a las fotografías que se mueven en las galerías, nadie dice: quiero hacer una “pinturarte” [...]».	Fernando Llanos, México
«[...] hoy en día la producción electrónica o el videoarte es este medio que va entre la videoinstalación, la performance, o los festivales, museos, galerías; es decir, yo si tuviera que generalizar, generalizaría la imagen electrónica, pero siempre tiene sus problemas porque hay mucha producción digital que tiene, digamos que finalmente se ve en algún monitor electrónico. Entraríamos siempre al problema de dónde está el límite».	Rodrigo Alonso, Argentina

<sup>137</sup> Extraído de: <http://www.bolivia.com/noticias/autonoticias/DetalleNoticia38414.asp>  
12 de agosto del 2009.

<p>«[...] videoarte tal vez sea el primer tipo de arte que se define por el instrumento con que se hace, no hay un ejemplo anterior, sí de arte por ejemplo: fotografía arte, hay la fotografía, pero algunos utilizan la fotografía para hacer arte, pero los trabajos artísticos hechos con fotografía no se llaman foto arte y los filmes artísticos no se llaman cine arte... surge la idea de que hay un arte que se define por el instrumento con que se hace».</p>	<p>Arlindo Machado, Brasil</p>
<p>«El videoarte es la utilización de la cámara para un recurso [...] pero aparte tiene sus especificidades. Y además [...] si construyes con la cámara, después viene la edición. Muchos experimentos construyen el videoarte. Qué es el videoarte, es lo que los artistas hacen con el video. Con el video y no con la cámara. Se incluye la cámara, la edición,...no es un formato estructurado, no es un lenguaje estructurado».</p>	<p>Graciela Taquini, Argentina</p>
<p>«[...] es una forma creativa de manipular la imagen en movimiento y utilizar un lenguaje masivo para ponernos a pensar en nuestra realidad, reflexionar sobre nuestra realidad [...] le permite a las personas entender con el mismo lenguaje o el mismo medio otras cosas, otras informaciones que distan mucho de la información (formal), muchas veces sin contenido, muchas veces vaga, y que es partidaria de mostrar únicamente lo que es agradable al ojo pero sin que aporte un elemento que también nos haga cuestionar nuestra realidad, cuestionar nuestra forma de pensar».</p>	<p>José Carlos Mariátegui, Perú</p>

<p>«[...] es plantear un concepto, es poder estar consciente de todo lo que es la estructura, los principios y los fines del videoarte y, siendo consciente de eso, poder trabajar en base a esa técnica porque es un medio que te pide, tiene sus propios beneficios, no es que yo traslado mi idea de pintura hacia un video o mi idea de escultura hacia un video y lo que cambia es el medio, [...]».</p>	<p>Angie Bonnino, Perú</p>
<p>«El video es una técnica. Es arte cuando con los medios entran al campo de la creatividad con intención de modificar la sensibilidad. Pero es una sensibilidad que a su vez va a entrar en resonancia con aspectos internos de la naturaleza del hombre, como su intelecto».</p>	<p>Félix Ángel, Colombia, EEUU</p>
<p>«El videoarte es un lenguaje centrado en romper los parámetros del entretenimiento audiovisual clásico. En él surge principalmente la idea de espacio, entendido como recorrido, y la de tiempo como periodo, teniendo la posibilidad de establecer una dinámica visual y conceptual muy marcada».</p>	<p>Fernando Moure, Paraguay</p>
<p>«[...] se podría definir formalmente al videoarte como cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea, en sus procesos y como soporte, a los instrumentos o dispositivos propios del video: cámaras, grabadoras, despliegues en televisores, monitores o proyectores, tratamientos videográficos, transmisiones televisivas, sistemas computarizados de producción videográfica, etc».</p>	<p>Gilles Charalambos, Colombia</p>

Tomando como base las definiciones de los expertos y los hallazgos de la búsqueda bibliográfica, el videoarte se definiría como:

El primer tipo de arte que se define por el instrumento con que se hace, según Arlindo Machado, y que Graciela Taquini completa afirmando que es la utilización de la cámara para un recurso, que posee sus especificidades y que se construye con ésta pero después viene la edición y otros experimentos más que construyen el videoarte como un formato no estructurado. En esa misma línea Fernando Moure señala que: «El videoarte es un lenguaje centrado en romper los parámetros del entretenimiento audiovisual clásico», es la muestra de una sensibilidad que entra en resonancia con aspectos internos de la naturaleza del hombre, como afirma Félix Ángel.

El videoarte permite que el artista manipule creativamente la imagen en movimiento, reinterpretando los mensajes masivos para ponernos a pensar en nuestra realidad. Esto, según José Carlos Mariátegui, le permite a las personas a entender a través del medio video otras cosas, otras informaciones que distan mucho de la manera tradicional.

### 3.7 CLASIFICACIÓN BÁSICA DEL VIDEOARTE

El referente principal y punto de partida de la presente clasificación es la investigación realizada por Gilles Charalambos, *Historia del videoarte colombiano*. A partir de éste y otros hallazgos se presenta una caracterización genérica y esquemática sobre el tema investigado.

Tiene la finalidad de aclarar definiciones, así como precisar las más comunes utilizaciones de géneros en el medio, en relación directa con los géneros narrativos, cinematográficos y televisivos. Las categorías identificadas son: videoanimación, videoclip, videodanza, videoarte documental, videoarte multimedia, videoarte narrativo, videoinstalación, video interactivo, videoperformance, videopoesía y el videopiratero.

Esta clasificación no debe considerarse definitiva ni estática, ya que el proceso creativo de las obras constantemente varía y se apropia de características diferentes y pueden combinarse con una o más de las categorías de videoarte señaladas a continuación.

**3.7.1 Videoanimación:** Se trata de aquellas obras que emplean diferentes técnicas de animación cuadro por cuadro para la creación de formas en dos o tres dimensiones. Se incluyen también los fotomontajes, el uso animado de imágenes congeladas y otras obras que brindan tratamientos, composiciones, retoques, efectos de mezcla y otros procedimientos sobre imagen en movimiento. Actualmente el desarrollo tecnológico permite altos grados de automatización para la elaboración de complejas obras y de igual manera, este tipo ha tenido un gran desarrollo en Internet y la multimedia.

**3.7.2 Videoclip:** Al igual que su símil comercial, un videoclip como subgénero o tipo de videoarte es un formato que podría estar sometido al ritmo y tempo de un tema musical. Puede ser lineal, complementario o totalmente conceptual o metafórico. Se caracteriza y diferencia del videoclip comercial, principalmente por su sentido no comercial o promotor del autor o compositor musical al que hace referencia, por su radicalidad y experimentación en materia de visual.

**3.7.3 Videodanza:** Los usos más actuales de este tipo de videoarte nos llevan a presenciar la representación digital, que puede ser de a través de un holograma, de una acción de danza. Se capturan los movimientos, se procesan en una computadora y se emite la representación videográfica en tercera dimensión de la misma. En décadas pasadas se utilizó para llevar a cabo movimientos o extensiones corporales físicamente imposibles de realizar en vivo, dejando en claro que no se trata de la unión del video con la danza, sino más bien de la articulación complementaria de cada uno.

**3.7.4 Videoarte documental:** Aprovecha las principales características del soporte audiovisual como: capacidad de simultaneidad de la imagen, inmediatez de revisión, duración prolongada de grabación, ligereza y economía de los equipos. La característica básica que diferencia este tipo con su pariente televisivo es la adquisición de expresiones sumamente personales o subjetivas,

así como diferentes visiones sobre la realidad enriquecidas poéticamente. Muchas veces toma enfoques sociológicos para mostrarlos al público de una manera distinta o desprovista del lenguaje formal de los medios masivos.

**3.7.5 Videoarte multimedia:** Se caracteriza por prescindir del monitor o monitores. Utiliza básicamente la proyección de imágenes, a través cañones multimedia, que se soportan en superficies planas como paredes preparadas, telas, objetos, etc., teniendo el apoyo, en algunos casos, de espejos que reflejan con mayor claridad la imagen producida.

**3.7.6 Videoarte narrativo:** Se presenta como la evolución de la narrativa convencional televisiva y como extensión de su contraparte cinematográfica. En estas obras se encuentran la linealidad que todo espectador espera, se reconocen elementos de continuidad narrativa, la imagen de tipo figurativo, caracterización de personajes y la creación de ficción a través de principios dramáticos. Sin embargo, este tipo de obras también recurre a saltos, cortes y ciertas características experimentales que deconstruyen el relato, convirtiéndose en variaciones híbridas que contienen formas tradicionales y no tradicionales de contar historias a través del audiovisual.

**3.7.7 Videoinstalación:** Tiene como característica básica la emisión múltiple de video en varios monitores, siendo importante también el carácter espacial que se le brinda al objeto que se implementa de manera escultórica. Se utilizan también materiales externos y distintos al dispositivo electrónico mismo del video, conformándolos como objetos artísticos permitiendo muchas veces la participación del espectador. Se incluye en esta categoría las denominadas **videoesculturas y los videoambientes.**

**3.7.8 Video interactivo:** Estas obras demandan la participación del público o del espectador. Existen varios niveles de participación, desde poder manipular el contenido de la misma, pasando por la experiencia de los circuitos cerrados, hasta generarlos a través de diversos elementos como softwares o dispositivos creados específicamente para la manipulación de la imagen. El multimedia y su difusión a través de Internet son actualmente el principal campo de desarrollo de este tipo de obras; sin embargo, también son obras de galería.

**3.7.9 Videoperformance:** Involucran en una acción en vivo, con la presencia del artista, el medio video no sólo como registro, sino también explotando sus cualidades específicas y proyectándolas hacia los sujetos en movimiento o hacia espacios determinados. Se utiliza como amplificador visual, personaje y en algunas ocasiones como elemento escenográfico.

**3.7.10 Videopiratero:** Conocido también como *video scratching*, se entiende como el *pirateo* o apropiación de imágenes pregrabadas y difundidas por la televisión. Estas son retomadas la mayoría de las veces de la propia televisión y son transformadas a través de procesos de reedición. Técnicamente es una de las más económicas ya que no necesita pasar por ninguna de las fases de la producción. Presenta características básicas como: la edición de repeticiones, la ruptura de la sintaxis por remoción de segmentos de acción o diálogos, el uso de la fragmentación y mezcla de todo tipo de imágenes.

**3.7.11 Videopoesía:** Se refiere a las obras específicamente realizadas en relación con la poética textual y de imágenes. Realiza un tratamiento especial sobre la palabra, la letra, el lenguaje, el discurso, lo poético, el signo y el símbolo. Esta categoría está representada, en la mayoría de veces, por creadores que vienen de la poesía como medio escrito, que ven en el video una forma de expandir las fronteras del papel y aventurarse al uso de imágenes, sin encontrar límites ni bordes, siempre respetando la importancia de la palabra.

### 3.8 LOS ÚLTIMOS 10 AÑOS Y LOS PRÓXIMOS

Los hallazgos bibliográficos y documentales nos indican que en la década de los años noventa aparecen muchos artistas jóvenes, a diferencia de los ochenta que fue como la consagración de los artistas que ya venían trabajando hace mucho tiempo,<sup>138</sup> se legitima el videoarte

---

<sup>138</sup> Uno de los artistas más importantes que se consagran en esta década es Bill Viola. Recibe numerosos premios y honores, el John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Fellowship en 1989,

como género o formato, las galerías abren sus espacios y se comercializan algunas piezas. En los noventa los artistas hacen su primer video y de pronto ya está en las galerías o se expone en los museos. Esto llama la atención de la crítica, los artistas son gente muy joven por lo general, y además tienen la particularidad de no haber producido antes; no es posible identificar rasgos comunes en sus obras y crean reaccionando al contexto que los envuelve.

En esta década una característica del arte es que hay muchos artistas que producen específicamente para las bienales. Los invitan y piensan qué harán, se hacen cuestionamientos creativos, si están en Venecia, hacen algo en relación con Venecia, si están en Sao Paulo hacen una obra para esa bienal. No están tan preocupados por hacer una obra coherente, sino por trabajar en función del contexto: producen video para determinados contextos específicos, quizás desde su primer video, ya que ingresaron en circuitos de galerías; es decir, una forma diferente en que los artistas se relacionan con el medio, resultando favorecidos los artistas plásticos, escultores, fotógrafos, etc. que también asisten a estos eventos.

En la actualidad el video está en tantos medios y formatos que es complicado encasillarlo en el soporte. Por ello, el concepto de *arte medial* se va utilizando con mayor frecuencia. Algunos críticos de arte tradicional no lo han entendido así, pero sí los críticos de arte contemporáneo. Según José Carlos Mariategui es «uno de los medios

---

el primer Medienkunstpreis en 1993, Ha obtenido el doctorado honorario de la Universidad Syracuse (1995), la Escuela de Arte del Instituto de Chicago (1997), el Instituto de California de las Artes (2000). Bill Viola y Kira Perov, su esposa y colaboradora desde hace mucho tiempo, viven y trabajan en Long Beach, California. Extraído de <http://www.billviola.com/biograph.htm>.

mas desarrollados en el campo de la experimentación electrónica [...] es la principal corriente a nivel de formato en el arte contemporáneo actual [...] No hay una bienal, no hay una exhibición importante donde no se utilice material audiovisual».

En la misma línea, Fernando Moure, crítico y curador independiente paraguayo, señala que el estadio próximo para el videoarte se relaciona con «la parafernalia tecnológica que permite instalaciones de video espectaculares, la visibilidad y legitimación del lenguaje. Las imágenes de síntesis o numéricas componen animaciones sorprendentes».

Los formatos más comunes en los últimos diez años son la *videoinstalación* o incluso hasta la *videoperformance*. Sin embargo, el desarrollo tecnológico trae consigo las obras que se hacen para y por Internet. Esto quiere decir que existen obras audiovisuales que se hacen específicamente para ser visionadas a través de Internet. Existen otras que migran a la red y su difunden y promueven a través de ella.

Este han ido despegándose de su marginalidad, a pesar de ello todavía no se entiende demasiado el formato de su presentación. Probablemente, todo lo que tiene que ver con Internet y el arte, denominado *net art*, atraviesan por la dificultad de su incorporación dentro de una exposición, dado que ciertos tipos de obras remitirían a otros ámbitos de expectación, pero en resumen, eso es el próximo nivel al que se enfrentan las artes contemporáneas como el videoarte.

### 3.9 SEMIOLOGÍA DE LAS IMÁGENES DE VIDEOARTE

Somos conscientes que actualmente estamos expuestos a una cantidad infinita de mensajes audiovisuales cada vez más abstractos, instaurándose varias vías para generar la información. En cuanto al videoarte, la generación de información se evidencia a través de formas geométricas, variaciones de iluminación, diferencias cromáticas, tal como Arlindo Machado describe el trabajo de una videoartista brasilera: «que uno mire e inmediatamente sepa que eso es de Brasil, una destilación del color, de la forma, o sea de cierto tipo de montaje, de visión que tenga que ver con el clima, con la velocidad [...]».<sup>139</sup>

Asimismo, es común el uso de composiciones volumétricas figurativas y no figurativas, encuadres y desplazamientos, planos diversos, tomas continuas o editadas, etc., que llevan la carga de lo que el artista desea representar alejándose contradictoriamente de la representatividad, haciendo uso de todos los elementos que el video le proporciona. Graciela Taquini refiere que «el video es bidimensional, tiende a ir hacia el centro pero no hacia fuera. Entonces no es una ventana, es un lienzo, una superficie, una pantalla. Entonces lo que prima es el plano y no la secuencia. Entonces la narrativa puede estar en el mismo plano, pero en diferentes capas, hacia dentro y hacia fuera».<sup>140</sup>

Hemos encontrado también que las obras de videoarte muchas veces no tienen como objetivo señalarnos un significado exacto, sino que cada obra sigue su propio flujo. Por ello, podemos hablar de un discurso audiovisual menos referencial y que cada vez se aleja de representar

---

<sup>139</sup> Lea la entrevista completa a Arlindo Machado en la página 169, sección Anexos.

<sup>140</sup> Lea la entrevista completa a Graciela Taquini en la página 224, sección Anexos.

objetos concretos. En este sentido, la curadora colombiana Marta Vélez señala que «la producción de otros países como los andinos, los centroamericanos y del Caribe, es una producción marcada por su singularidad en donde la elocuencia del lenguaje (audiovisual) predomina sobre la destreza de las aplicaciones tecnológicas. Es una producción... que le da rienda suelta a la originalidad en las propuestas narrativas, temáticas y estéticas».<sup>141</sup>

En relación con lo fragmentario, los textos contenidos en las obras de videoarte se caracterizan por no expresar visiones únicas ni coherentes, sino una multiplicación de puntos de vista, de subconjuntos y símbolos que remiten a disímiles y antagónicos macrotextos que no están presentes, interconectándose a través de subjetividades compartidas o antagónicas, contradictorias, polisémicas y que, algunas veces, se transforman con el transcurrir de los años. Este es el caso, por ejemplo, de la obra analizada *Atipanakuy*. Su autor nos comentó en la entrevista que:

«[...] todo esto es parte de una evolución. Por ejemplo, mi trabajo *Atipanakuy*, que no tenía final y así lo acabé. Pero ahora me doy cuenta de que, después de todos estos años, en estos tiempos, ya tiene final. El final es lo que está pasando ahora, la fusión cultural. Ahora ves a un danzante de tijeras en una serie de TV, a Dina Paucar en comerciales de televisión. En ese momento no había final porque no había sucedido. Este video se produjo en 1999 pero se hizo conocido en el 2000. Tiene un lenguaje universal, tiene muchos símbolos y expresa muchos sentimientos para la gente, te da sensaciones fuertes».<sup>142</sup>

---

<sup>141</sup> Lea la entrevista completa a Marta Vélez en la página 235, sección Anexos.

<sup>142</sup> Lea la entrevista completa a Álvaro Zavala en la página 248, sección Anexos.

### 3.10 CRITERIOS DE LECTURA COMÚN

La heterogeneidad en la producción, las múltiples intenciones y sentidos, los hallazgos del análisis de obras de videoarte seleccionadas y la opinión de los expertos, han permitido identificar criterios genéricos para la lectura común con el fin de operacionalizar el mirar de cada texto audiovisual.

Ayudados en el pensamiento de Christian Metz que señala: «[...] cada lenguaje tiene su materia de expresión específica, o bien (como en el cine), una combinación específica de varias materias de expresión» (Metz 1973:113),<sup>143</sup> afirmamos que sí se pueden señalar criterios genéricos que permitan el visionado de una obra. Para ello, es preciso mirar de una manera específica, describir nuevas narrativas, generar comprensiones y pensar y comunicar en nuevos tiempos.

**Mirar de una manera específica** es reconocer que existe una producción de mensajes que van desde la introspección del artista hasta la retina del público. El sistema de representación del videoarte ancla en su forma específica de transmisión de sentido; es decir, en los diferentes subconjuntos visuales vehiculiza información que se percibe dependiendo de los saberes adquiridos sobre los códigos implicados en dicha obra o materialidad significativa.

**Describir nuevas narrativas** también es reconocer en la tecnología una herramienta y a la vez un elemento que vehiculiza el discurso contemporáneo. La cámara pasa de ser una «máquina de registro a una

---

<sup>143</sup> DEL VILLAR, Rafael. *Trayectos en semiótica filmico televisiva*. Santiago: Dolmen Ediciones, 1997, pp. 157.

máquina semiótica»,<sup>144</sup> brindándole diversos sentidos al mensaje, multiplicando socialmente los accesos, pluralizando y democratizando el acceso a la cultura, movilizandole emociones y afectos en una sociedad que se los niega a menudo, **generando comprensiones** a través de fábulas contemporáneas.

**Pensar y comunicar en nuevos tiempos** implica la expresión de lo bello y lo menos bello como hacen los poetas, plasmar con crudeza y objetividad los hechos como hacen los buenos periodistas, abordar con profundidad los problemas presentando alternativas. Comunicar en nuevos tiempos es creer en el potencial del ser humano en relación con su entorno tecnológico, el audiovisual utilizado para recuperar la ciudadanía, la representación y el reconocimiento.

El paraguayo Fernando Moure sustenta la posibilidad de contar con criterios genéricos para la lectura común, refiriendo que en ese sentido el videoarte se caracteriza por:

«[...] carecer de una narrativa o guión, u otras convenciones que generalmente definen a las películas de entretenimiento. El interés principal es por el tiempo, el espacio (incluyendo los sujetos y objetos), el sonido. El espectador-receptor es interpelado, es provocado, la mayoría de las veces, a desempeñar un rol activo antes que contemplativo. Como toda novedad, requiere de un acostumbamiento y una percepción agudizada, ambas cosas perfectamente logrables con paciencia y divulgación al neófito, quien debe superar esquemas tradicionales de la historia del arte clásico».<sup>145</sup>

---

<sup>144</sup> RINCÓN, Omar. Televisión, video y subjetividad, Bogotá: Editorial Norma, 2002, pp. 131.

<sup>145</sup> Lea la entrevista completa a Fernando Moure en la página 266, sección Anexos.

### 3.11 ANÁLISIS DE OBRAS SELECCIONADAS

A partir de los hallazgos de la presente investigación, ensayaremos un análisis del discurso audiovisual de ocho obras de videoarte seleccionadas a partir de criterios como su relevancia y circulación en festivales, museos y galerías de arte.

Asimismo, se cuenta con el permiso de sus autores para incluirlas en un DVD que estará disponible junto al documento impreso de la tesis desarrollada. Cada título registrado refiere al nombre exacto de la obra.

#### 3.11.1 ATIPANAKUY

Las categorías predominantes en esta obra son la videodanza y el videoclip. La figura central de esta obra es el danzante de tijeras. Es uno de los representantes de la falta de identidad, del sentimiento lejano de ciertas realidades del interior del país. Vemos cómo el danzante de tijeras sale de un escenario de campos y naturaleza para convertirse en un hombre que llega a la ciudad, que se enfrenta a la realidad y la observa sin que a él lo observen. Es una crítica directa al sistema político y a la diferencia de clases.

Primero, observamos imágenes de huacos retrato que, fundidos en imágenes de atardecer y la bandera peruana, dan pase al personaje central. El danzante llega a la ciudad y el tratamiento de la imagen cambia a un *chroma* que lo ubica siempre delante o sobre imágenes de la cultura popular, el comercio, la política, tecnología y diversos elementos que critican directamente las diferencias. El poema de José

Pancorvo acompaña a la música andina de Qori Sisicha y Jorge Alfano durante toda la obra.

Las palabras en quechua con las que inicia y culmina *Atipanakuy* incitan una profunda reflexión, que va más allá de la distancia de su idioma, más allá del sentido misterioso que ellas representan con la reverberación elegida por el autor. De esta manera Álvaro Zavala, hace uso del lenguaje tecnológico e invoca aquellos versos, con un lenguaje más propicio para la inmediatez que para la historia. En este terreno se propicia el diálogo entre un medio tan sofisticado y una herencia histórica tan contundente. Pero no es solo la herencia andina la que se articula con el presente, sino que son múltiples los contextos y los ámbitos de conflicto, no solo históricos sino también políticos, económicos, étnicos, culturales y sociales. Vemos imágenes del Congreso de la República, del ex presidente Fujimori, de monedas de 5 nuevos soles, de cadenas transnacionales de comida rápida como McDonalds y KFC, de pantallas con códigos binarios 0 y 1, avenidas llenas de tiendas y luces de neón. Todos estos elementos se proyectan como símbolos que el danzante va reconociendo y *zapateando* sobre ellos, ejerciendo su arte y revalorando su cultura, mensaje central sugerido por los elementos antes descritos.

### **3.11.2 CUY-RATA ATACA A MICKEY MOUSE**

A través de la videoanimación esta obra presenta a dos personajes que se encuentran, por un lado vemos a uno de los personajes más

conocidos de Walt Disney, Mickey Mouse, y por el otro a un roedor creado por el autor, el cuy-rata.

Esta obra contiene una fuerte carga simbólica de la cultura norteamericana, al pop art y utiliza como escenario de fondo a *Steamboat Willie*, corto estrenado el 18 de noviembre de 1928. Este fue el primer cortometraje sonoro de dibujos animados donde por primera vez el protagonista es Mickey.

El cuy-rata simboliza lo andino, el folclore nacional, que al entrar en escena se come a Mickey Mouse al compás de un carnaval ayacuchano, evidenciando una lucha imaginaria entre dos culturas. Algunos trazos de sangre en el ocico del cuy-rata nos comunica el final del otro personaje pero la música continúa siendo festiva y además promueve la digestión en el estómago del personaje andino. Al salir de escena el cuy-rata defeca una forma iconográfica, es Mickey Mouse que en jocosa situación es la última toma de la obra. Se cierra el plano a través de un círculo y finalmente aparecen los créditos del autor al mismo estilo del corto animado de referencia.

### 3.11.3 EL TIGURÓN FRANQUEJTEN

La categoría predominante es la videoanimación. Narra las aventuras de unos tripulantes de un barco, personificados por unos muñecos de juguete, y su naufragio en el mar. Los personajes son atacados y tragados por un tiburón gigante, y permanecen en las entrañas de este animal para ser rescatados luego por la guardia costera. El sonido

ambiental es recreado y la música incidental es una réplica de sus referentes cinematográficos.

*Tigurón Franquejten* alude a dos íconos del cine hollywoodense, *Tiburón*, de Steven Spielberg, de 1975, y *Frankenstein*, dirigida por James Whale en 1931. A partir de los referentes cinematográficos de ficción, Quintana utiliza unos muñecos de plástico para plantear la cacería de un tiburón, hibridando así narrativas filmicas y literarias en una propuesta que no cuenta con textos de diálogo y cuya tensión es lograda solamente con los planos de cámara, la música y una cuidada edición. En esta obra el sentido lúdico está presente como una forma de conocimiento que revitaliza las lecturas de estos íconos culturales y su mensaje es un claro homenaje a aquellos creadores que han generado en el discurso moderno una reflexión sobre la tecnología.

#### **3.11.4 GRANADA**

Basado en la categoría videodocumental. Es una obra que presenta el un testimonio de una detenida desaparecida que la artista realizara para el Archivo Argentina Witness, dirigido por Peter Gabriel en 1999. La protagonista del video y de la historia repite sus propias frases relativas a la memoria que la directora dicta como un apuntador.

Presenta planos detalle del rostro de la protagonista, textos que funcionan como parlamentos que son pronunciados por la autora y repetidos por la protagonista. Esta obra surge cuando Graciela Taquini preparaba una videoinstalación para el Museo del Arte y la Memoria de La Plata, para la cual seleccionó las frases relacionadas con la

memoria de un testimonio videográfico que realizara Andrea Fasani, alumna de Graciela en el curso de Historia del Arte, 1979. *Granada* está concebida en una ambientación teatral de luces, tenebrosa y barroca, con una cámara que recorre el rostro de Andrea haciendo detalles de cada parte de este. La puesta en escena de *la puesta en escena* subvierte de alguna manera el género testimonial, no cuestionando la verdad, sino subrayando las contradicciones y escondites de la memoria. Sin utilizar la reconstrucción lineal de las historias, reflexiona sobre la evidencia y expresa la relación torturador-torturado. Esta obra recoge ciertas vivencias argentinas de la dictadura, pero también el amor y admiración de Graciela por Andrea, que se evidencian en una clara sensación que el espectador experimenta al finalizar la obra.

### 3.11.5 OLIVE GREEN

Esta obra registra el videoperformance planteado a través de un escuadrón de la policía boliviana. La artista coloca a los policías atravesando una avenida, detienen el tránsito y durante unos segundos de manera coordinada cada uno come una aceituna.

Unos motociclistas aparecen en la primera toma y detienen el tráfico vehicular en una avenida de doble sentido. Un escuadrón de más de una docena de policías atraviesa la calle y se detiene en el centro de ella. Cada uno lleva en sus manos una aceituna, luego de unos segundos coordinadamente comen la aceituna frente a la mirada sorprendida y molesta de los conductores que empiezan a tocar sus

bocinas. Luego los policías se retiran por donde llegaron de manera ordenada. El audio es ambiental.

El trabajo de Narda Alvarado narra el carácter cotidiano que se convierte en un acto *performático* donde los *actores* son un código definido. El rol de cada personaje se funde en una secuencia irónica que está lleno de humor visual y social. *Olive green* propone con ironía esta parodia sobre una manifestación muy común en Latinoamérica: bloquear caminos, agravada por la acción de que cada sujeto coma con mucha calma las aceitunas, vestidos de uniformes verde oliva. Esta paradójica situación y la discrepancia del comportamiento de los sujetos hacen no solo una crítica social, sino también plantean al espectador a comprender y evidenciar los estereotipos de su percepción.

### 3.11.6 PASEANTE

Las categorías predominantes en esta obra son el videodocumental y videoarte narrativo. Fue realizada en varios de los edificios del Universidad de Puerto Rico, diseñado por Heinrich Klumb (1905, Colonia). Los edificios sirven como un marco para el deambular de un personaje femenino y su encuentro misterioso y nostálgico con el estilo tropical moderno creado en los años sesenta por el arquitecto alemán como respuesta a las condiciones sociales y climatológicas de esa parte del Caribe.

Estas imágenes, filmadas y transferidas posteriormente al video, hacen un recorrido visual limpio, con tomas y planos en movimiento

que acompañan el caminar de un personaje femenino que pasea por los edificios de la universidad. Inicia y finaliza con el personaje sentado en una butaca de una sala de proyección vacía. La musicalización nos remite a la época barroca de Bach la cual se entrelaza con una percusión afrolatina.

El recorrido del personaje protagonista permite la narración en imágenes, sin texto, de la arquitectura de Klumb, observándose el sello de la conciencia del trópico por encima de cualquier consideración historicista. A través de una experiencia sugerida de percepción del espacio, el autor se encarga también de evidenciar varios niveles de recepción y comprensión por los que el personaje, y aquellos que visionamos la obra, deambulamos en el tiempo que dura *Paseante*.

Los espacios *dicen* cosas en diferentes momentos, y hay espacios que comunican una historia, son espacios que se visitan y que hacen recordar. Obras como esta utilizan el entorno y elementos espaciales como instrumentos para crear y narrar historias que van al encuentro del pasado y encapsulan información para promover en nuestra percepción otra significación, que va más allá de los muros y edificaciones, del vacío de los ambientes, la significación de *Paseante* nos acerca a la visión social y cultural de la arquitectura que fundamenta la modernidad en lo existente.

### 3.11.7 PENTIMENTI

Esta videopoesía es narrada a través de una demostración ecuestre, manteniendo su escenografía y espacios difusos. Se establece una relación de los movimientos del cuerpo del caballo con la edición, que unidas al texto como voz en *off*, dan a la obra amplitud en la definición del objeto videográfico.

Realizado inicialmente en film de 16 mm, transferido luego a DVD. Un caballo se mueve incesantemente entre el cuadro de la imagen y sus bordes, al mismo tiempo una voz femenina en *off* repite un texto sobre el comportamiento en la mesa, la relación con el cuerpo y la disciplina.

Carolina Saquel investiga la concepción del espacio pictórico en el trabajo de Joan Miró (1893-1983), uno de los máximos representantes del surrealismo español, y su relación con el lenguaje y la poesía. Saquel retoma el interés del pintor sobre lo móvil y lo inmóvil, el pasaje de un estado al otro para preguntarse cómo encontrar el movimiento en lo inmóvil, así como encontrar el punto de fijeza en lo que es naturalmente móvil. Se concibe el sonido como un soplido que sobrevuela el espacio. Compuesto de ruidos, ambientes, la banda sonora que, temporalmente, nos conduce hacia una dimensión que no es visible en la imagen, tiene como sentido final armar un conjunto que unifique las imágenes en un universo poético referido por la artista.

Como una referencia clara al *Expanded cinema*, esta obra se complementa con una videoinstalación que proyecta sobre un écran imágenes de un caballo que se mueve incesantemente entre el marco y sus bordes, a la par la voz en *off* de una mujer repite un texto sobre

el comportamiento en la mesa, la relación con el cuerpo y la disciplina.

El texto conecta con la imagen de manera indirecta, proponiendo al espectador un espacio propio en el cual él mismo puede encontrarse.

### 3.11.8 POSTALES

Una combinación de videodocumental y videoclip que contiene una serie de 16 clips de corta duración. Muestran la comparación in situ de lugares turísticos con su representación en postales de cartón. Es un trabajo que posee una característica relevante, aún no termina de producirse, el autor permanentemente lo actualiza viajando a más lugares por el mundo.

Las imágenes se realizaron con cámara en mano, encuadrando postales de cartón, dejándose ver la mano del artista que sostiene la postal. Se observan luego los lugares reales que le corresponden a cada postal. El sonido ambiental es ambiental. Las postales refieren a lugares en diversas ciudades del mundo como Barcelona, Londres, New York, París, Sao Paulo, entre otras.

Una foto comunica; en este caso específico, sirve de prueba de un viaje realizado. En su obra Postales, Lucas Bambozzi nos presenta una serie de pequeños videos que comienzan todos con una imagen turística y reconocida. Puede ser un paisaje, un monumento, que repentinamente descubrimos es una postal y tras ella, la imagen que sirvió de modelo para la fotografía.

A partir del trabajo de Robert Caehn (1945), fotógrafo, músico y videasta francés, Bambozzi aborda esta idea desde lo efímero y lo

banal. Una postal es el mensaje que alude a un lugar de encuentros y desencuentros, innumerables viajes concuerdan en el mismo punto para seguir luego por caminos diferentes. Al agregar la postal al video, nos señala este encuentro y suma un recuerdo a otro recuerdo y van quedando en la retina y en la memoria. La representación (postal) se suma a la realidad representada en video para construir una nueva.

### 3.11.9 SINGULAR, SOLITARIO

La videoperformance de Donna Conlon registra a la artista caminando en diversos vecindarios de Baltimore, EE.UU., llevando puesto un solo zapato, bota, sandalia, etc., encontrados y que la artista ha coleccionado durante cinco años.

El vídeo es narrado a través de un plano inferior del cuerpo de la artista. El movimiento, del personaje y de la cámara, siempre es el mismo, de derecha a izquierda. La artista camina utilizando un solo calzado. Son secuencias continuas que permiten el desfile al interior de un cerrado encuadre de la cámara, centrándose en solo un ejemplar de calzado, de una variedad de modelos y tipos. El performance es un extraño reciclaje del zapato sin pareja que construye una situación absurda que se concentra, por el trabajo de edición, en la repetición del encuadre sobre un par de piernas de mujer que camina con un zapato en un pie, mientras el otro va descalzo. El continuo cambio de zapato, no contempla el estado ni la talla del zapato, lo que se convierte en uno de los mensajes centrales de la

obra. Esa despreocupación por la coherencia sugiere una serie abierta a la que se podrían seguir sumando instancias de significación.

Esta obra deja entrever aquel humor irreverente propio de algunas obras de cine experimental de los miembros del movimiento Fluxus de los sesenta, sobre todo por la forma en que la incoherencia y la inutilidad son elevadas a una condición protagónica.

En el análisis de estas obras se reconocieron las categorías predominantes en cada obra: la videodanza y el videoclip, videoanimación, videodocumental, etc. Se visionaron obras con sentido lúdico, testimonial y político, que utilizando el entorno y elementos espaciales, crean y narran historias, hacen que nos encontremos con el pasado, nos muestran el futuro, encapsulan información para promover en nuestra percepción otra significación, nos demuestran la subjetividad del artista. Se establecen relaciones con los movimientos de cuerpo, de cámara o de edición, que en ocasiones van unidos a textos y voces en *off*, brindando amplitud en la definición del objeto videográfico. Reflexionan sobre las evidencias, expresando de manera fresca el carácter cotidiano donde los *actores* son un código definido por el artista, que plantea al espectador a comprender y evidenciar los estereotipos de su percepción, con clara y abierta despreocupación por la coherencia. Esto último sugiere una serie abierta a la que se pueden seguir sumando instancias de significación.



## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES**

Investigar sobre el arte contemporáneo e intentar una aproximación teórica desde las ciencias de la comunicación ha sido una aventura complicada. Sin embargo, el visionado inicial de una larga lista de obras de videoarte, la ardua búsqueda bibliográfica, la opinión de expertos peruanos y extranjeros y el permiso de artistas latinoamericanos para la reproducción e inclusión de sus obras brindaron los datos necesarios para lograrlo.

### **5.1 CONCLUSIÓN PRIMERA**

La teoría estética y artística abordada nos permitió dar cuenta de los cambios experimentados por las artes modernas y contemporáneas, y reconocer el interés por definir de una manera más amplia al arte, abarcando aquellas formas más atípicas y rebeldes. Asimismo, nos permitió concebir el arte contemporáneo y sus características básicas teniendo claro que este no tiene por qué respetar un género, que puede incluir varias formas, medios, y soportes, y llegar a ser incluso intermedial. Hemos comprobado que el artista contemporáneo puede tomar grandes obras del pasado, apropiarse de ellas, reinterpretarlas como expresión simbólica o metafórica, lo que hace evidente la intención del arte como vehículo comunicativo.

### **5.2 CONCLUSIÓN SEGUNDA**

La aproximación teórica nos permitió investigar el videoarte a través de los estudios de comunicación humana y la perspectiva simbólica de la comunicación, evidenciando que los signos utilizados en estas obras representan y afirman un acto de comunicación sin que medie una intencionalidad directa por parte del artista.

La relación de una obra de videoarte con la comunicación como proceso social constituido por la interacción, la respuesta del receptor y otros elementos como la comunicación gestual, verbal, a través de signos, etc. señala que ocurriría un acto comunicativo en los casos cuando el público percibe las imágenes, a pesar de que la obra sea realizada muchas veces sin intenciones directas de comunicar.

Finalmente, a través de la teoría de *Usos y Gratificaciones*, se comprueba que un grupo menor de individuos no le vio un uso positivo a los mensajes televisivos. Los comportamientos y actitudes generados luego de la exposición mediática dieron como resultado la inspiración, sobre todo en las décadas iniciales del videoarte, en contra de la televisión y los medios masivos. Son discursos artísticos vigentes que de alguna manera propician a no ver la televisión de manera pasiva, a no dejar de lado la crítica, a pesar de que esto marque una posición ambigua y contradictoria en algunos casos en que las obras aprovechan el medio televisivo para su creación o difusión.

### **5.3 CONCLUSIÓN TERCERA**

Se han identificado fuentes estéticas y artísticas en las producciones de videoarte contemporáneo. En una primera etapa, a finales de los años setenta y principios de los ochenta, los artistas trabajan aislados, en núcleos muy reducidos, y van logrando reconocimiento a principios de la década pasada. La segunda etapa se inicia en los noventa y tiene vigencia hasta la actualidad. En ella se resalta el uso de patrones y de corrientes artísticas de inicios del siglo XX, como el dadaísmo y su aporte antiartístico, irreverente y rebelde. El Fluxus y sus aportes desde la cinematografía y la música. Es evidente también que la transferencia tecnológica y las nuevas herramientas audiovisuales han traspasado toda nuestra región y se convierten en aportes a este discurso artístico audiovisual.

Además, son diversas las técnicas que se observan en el trabajo latinoamericano en videoarte y que refieren al *collage*, los *ready-mades*, las performances, etc, que, a partir de la década de los setenta, lo emparentan con el *expanded cinema*. El pop art, es otra influencia importante en tanto el uso de referentes de la cultura comercial en las obras, el uso de gráfica y tratamiento de la imagen que acerca al videoarte a esta corriente artística. Por tanto, las influencias son diversas: corrientes artísticas, la preparación profesional y el contexto en el que los sujetos contemporáneos crean sus obras.

#### 5.4 CONCLUSIÓN CUARTA

Las entrevistas permitieron llegar directamente hasta los sujetos contemporáneos y reconocerlos como videoartistas, sujetos que se enfocan en el proceso creativo como una proyección subjetiva, que poseen ciertas características que trazan y delimitan el horizonte de posibilidades de su vida artística. Esta afirmación nos acerca a características comunes desde los inicios del videoarte hasta la actualidad, con realidades y contextos de pobreza, violencia y represión, que se reproducen en mayor o menor escala en Latinoamérica.

Los principales hallazgos nos llevan a plantear características recurrentes: falta de institucionalidad, poco o nulo apoyo estatal, ausencia de espacios de reflexión, carencia de sistemas de producción y de fuentes financieras, e indiferencia de los medios formales y

medios masivos por el destino de la producción artística en video. Podría afirmarse que, si hay algo que une a Latinoamérica, es una perspectiva donde la constante son sus obstáculos y dificultades.

### **5.5 CONCLUSIÓN QUINTA**

La información recopilada permitió identificar una perspectiva latinoamericana diversa, ricamente heterogénea tanto en la concepción como en la realización de las obras de videoarte. Los datos obtenidos permiten observar la heterogeneidad y complejidad de lo artístico, cómo sus prácticas despliegan diversas formas de expresión asimilando la tecnología foránea e hibridándose para reasignar significados a sus propios códigos y referencias.

Las obras de videoarte en Latinoamérica de los últimos diez años se insertan en el campo de la mediación y transformación del espacio social y cultural, a veces mostrando formas peculiares de afrontar la cotidianidad y otras reflexionando sobre aspectos críticos, con una visión local, algunas veces con otra más global o con una mixtura de ambas.

### **5.6 CONCLUSIÓN SEXTA**

A partir de una clasificación histórica del videoarte, se proponen ciertas categorías genéricas con la finalidad de aclarar definiciones. Estas son: videoanimación, videoclip, videodanza, videoarte documental, videoarte multimedia, videoarte narrativo, videoinstalación, video interactivo, videoperformance, videopoesía y el videopiratero.

Cabe señalar que esta categorización, que toma como principales referentes los géneros cinematográficos y televisivos, no debe considerarse definitiva ni estática debido al dinamismo y desarrollo del proceso creativo de los artistas y sus obras.

## 5.7 CONCLUSIÓN SÉPTIMA

Se han seleccionado definiciones vertidas por los expertos peruanos y latinoamericanos y otras encontradas en la búsqueda bibliográfica y documental. Identificamos diversas, coincidentes en su mayoría, y algunas contradictorias, pero más que ello, lo real es que el videoarte existe, es una producción cultural *objetivable*. Que sea definido indistintamente es una característica del mismo fenómeno, la cual dejamos señalada. A través de estas opiniones y búsquedas bibliográficas, la presente investigación se apropia de puntos concretos y ensaya una definición:

El videoarte es una expresión que explora las aplicaciones alternativas y artísticas del medio audiovisual, ya sea analógica o electrónica. Tiene un fin artístico y no cumple necesariamente con las convenciones de la estructura narrativa formal. Puede o no emplear actores, prescindir de un guión u otras convenciones técnicas.

## 5.8 CONCLUSIÓN OCTAVA

La consulta a expertos sobre los cambios vistos estos últimos diez años y las transformaciones de las obras de videoarte en los próximos señalaron de manera consensuada que la exploración visual es el campo más innovador. Las obras de videoarte han ido despegándose de su marginalidad, a pesar de ello todavía se entiende muy poco el formato de su presentación.

Los artistas o, en general, los creadores contemporáneos tienen una gran capacidad para darse cuenta de que cualquier imagen es maleable y que esta característica les permite generar interesantes aplicaciones, otro tipo de información que se reflejan en nuevas representaciones. Lo que observaremos en los próximos años es cómo esas mezclas de contenidos van a generar otras aplicaciones, las cuales nos permitirán ver cosas que no vemos a simple vista. Probablemente, todo lo que tiene que ver con Internet y el arte denominado *net art* sería el próximo nivel al que se enfrentan las artes contemporáneas como el videoarte.

## 5.9 CONCLUSIÓN NOVENA

En relación con la semiología de las imágenes de videoarte, debemos señalar que estas obras muchas veces no tienen como objetivo expresar un significado exacto, cada obra sigue su propio flujo. Este es un discurso audiovisual menos referencial, que se aleja cada vez más de la representación de objetos concretos, sin expresar visiones únicas ni coherentes, sino una multiplicación de puntos de vista, de

subconjuntos y símbolos. Estos elementos discursivos nos remiten a disímiles y antagónicos macrotextos que no están presentes en las obras de videoarte, se interconectan a través de subjetividades, a veces compartidas y otras antagónicas, polisémicas y que, probablemente, se transforman con el transcurrir de los años.

### 5.10 CONCLUSIÓN DÉCIMA

Al intentar la identificación de criterios de lectura común de las obras de videoarte encontramos que hacerlo nos permite, en materia de signos visuales, ver que estos funcionan de manera particular, según lo que cada individuo experimenta. El hallazgo principal en este sentido es que se necesita distinguir entre códigos de reconocimiento, los códigos de representación específicos y los sistemas de traducción, para lo cual se señalaron cuatro *criterios genéricos de lectura común* para el videoarte: Mirar de una manera específica, describir nuevas narrativas, generar comprensiones, y pensar y comunicar en nuevos tiempos.

### 5.11 CONCLUSIÓN DÉCIMO PRIMERA

Finalmente, en el análisis de nueve obras de videoarte se reconocieron elementos básicos como las categorías predominantes en cada obra: la videodanza y el videoclip, videoanimación, videodocumental, videoperformance, videoarte narrativo y la videopoesía; con la recurrencia de observarse en forma híbrida y cambiante según la percepción de quien observe.

Se visionaron obras con sentido lúdico, testimonial, político, referencial, histórico, etc., que, utilizando el entorno y elementos espaciales, crean y narran historias, a través de situaciones singulares nos demuestran la subjetividad del artista haciendo uso de escenografías naturales, artificiales o, en ciertas ocasiones, espacios difusos difíciles de identificar.

Se establecen relaciones con los movimientos de cuerpo, de cámara o de edición, que en ocasiones van unidos a textos y voces en *off*, brindando amplitud en la definición del objeto videográfico. Reflexionan sobre las evidencias, expresando de manera fresca el carácter cotidiano donde los *actores* son un código definido por el artista, que plantea al espectador a comprender y evidenciar los estereotipos de su percepción, con clara y abierta despreocupación por la coherencia. Esto último sugiere una serie abierta a la que se pueden seguir sumando instancias de significación.

## VI. BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. México D.F.: Ed. Trillas, 1988.
- ACHA, Juan, Adolfo COLUMBRES y Ticio ESCOBAR. *Hacia una teoría americana del arte*. Buenos Aires: Ed. Del Sol, 2004.
- ALTAMAN, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2000.
- AUMONT, Jacques. *La imagen*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1992.
- BURGOON, M. & RUFFNER, M. *Human Communication*. New York: Rinehart & Winston, 1978.
- CASTELLS, Manuel. *La era de la Información: Economía, sociedad y cultura, Volumen I, La sociedad red*. Madrid: Alianza editorial, segunda reimpresión, 1998.
- CATHCART, R. & GUMPERT, G. «Mediated interpersonal communication: Toward a new typology». *Quarterly Journal of speech*, Philadelphia, 1983.
- CAUQUELIN, Ann. *El arte contemporáneo*. México: Publicaciones Cruz O., 2002.
- CRONKHITE, Gary. *Communication and awareness*. California: Cummings, 1976.
- CURRAN, James, David MORLEY y Valerie WALKERDINE. *Estudios culturales y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica, 1998.

- DANTO, Arthur. «Introducción. Moderno, posmoderno y contemporáneo». En *El arte después del arte*. Barcelona: Paidós, 1999.
- DE L'ÉCOTAIS, Emmanuelle. *El espíritu dada*. Madrid: HK, 1998.
- DEL VILLAR, Rafael. *Trayectos en semiótica filmico televisiva*. Santiago: Dolmen Ediciones, 1997.
- ECO, Umberto. *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Barcelona: Editorial Lumen, cuarta edición, 2000.
- ECO, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona: Editorial Lumen, 1968.
- ELGER, Diezmar. *Dadaísmo*. Colonia: Editorial Taschen, 2004.
- ESTEINOU, Javier (coordinador). *Espacios de comunicación*. México D.F.: Ed. Universidad iberoamericana, 1998.
- FOSTER, Hal, KRAUSS, Rosalind, BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, Benjamin H.D. *Arte desde 1900: modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid: Ediciones Akal, 2006.
- FREY, Lawrence, Carl BOTAN y Gary KREPS. *Investigating Communication*. Massachusetts: Allyn & Bacon, 2000.
- GARCÍA Jiménez, Jesús. *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1993.
- GOMBRICH, Ernst H. *Historia del Arte*. Madrid: Alianza Editorial, 1989.
- GONZÁLEZ, Antonio M. *Últimas tendencias (Las claves del arte)*. Barcelona: Ed. Arín, 2006.

- GROUPE (Mu). *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Madrid: Ed. Cátedra, 1993.
- HERNÁNDEZ, Roberto, Carlos FERNÁNDEZ y Pilar BAPTISTA. *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill Interamericana Editores, 1999.
- INFANTE, Dominick, Andrew RANCER y Deanna WOMACK. *Building communication theory*. Illinois: Waveland Press Inc., 1997.
- JIMÉNEZ, José. *Teoría del Arte*. Madrid: Editorial Tecnos, 2002.
- KENNEDY, G.A. *Classical rhetoric and its Christian and secular tradition from ancient to modern times*. Carolina del Norte: Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1980.
- LA FERLA, Jorge. *Historia crítica del videoarte argentino*. Buenos Aires Fundación Eduardo Constantini/Fundación Telefónica, 2008.
- Leonardo Electronic Almanac, Vol. 10 número 3.
- MACHADO, Arlindo. *El arte del video*. Sao Paulo: Editora Brasiliense, segunda edición, 1990.
- MANRIQUE, Nelson. *La sociedad virtual y otros ensayos*. Lima: Fondo Editorial PUCP, 1997.
- MARTÍN BARBERO, Jesús, Armando SILVA (compiladores). *Proyectar la Comunicación, Instituto de estudios sobre culturas y comunicación*. Bogotá: TM Editores, 1997.
- MARZONA, Daniel. *Arte conceptual*. Colonia: Editorial Taschen, 2005.
- MENDICOA, Gloria. «Sobre tesis y tesistas». Buenos Aires: Espacio Editorial, 2003.

- MOSQUERA, Gerardo (selección de textos y prólogo). *Del Pop al Post, Una antología sobre la plástica y la arquitectura occidentales de los últimos 25 años*. Ciudad de la Habana: Editorial Arte y Literatura, 1993.
- OSTERWOLD, Tilman. *Pop Art*, Colonia: Editorial Taschen, 2003.
- PIERCE, Charles Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1974.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Ed. Fundamentos, 2000.
- PROPP, Vladimir. *Raíces históricas del cuento*. México: Colofón S.A., 1989.
- RADA, Eduardo. *Poesía virtual: Manual de instrucciones*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú, 1995.
- Revista «Butaca Sanmarquina», año 4, número 11.
- RINCÓN, Omar. *Televisión, video y subjetividad*. Bogotá: Editorial Norma, 2002.
- RUSH, Michael. *Video art*. Londres: Thames and Hudson Ltd., 2003.
- SARTORI, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. México D.F.: Editorial Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, 1997.
- SIBILIA, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.
- SONTAG, Susan. *Sobre la Fotografía*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1980.

- STERLING, Bruce. *Mirrorshades: Una antología Cyberpunk*, Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- TRIBE, Mark y Reena JANA. *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia: Editorial Taschen, 2006.
- VILAR, Gerard. *Las razones del arte*. Madrid: Antonio Machado libros, 2005.
- VILLACORTA, Jorge y José Carlos MARIÁTEGUI. *Videografías invisibles*. Valladolid: Museo Patio Herreriano, 2005.
- VIRILIO, Paul. *La maquina de visión*, Traducción de Mariano Antolín Rato, Ediciones Cátedra, Madrid, 1989.
- WIMMER, Roger y Joseph Dominick. *Introducción de medios masivos de comunicación*. Buenos Aires: Thomson Editores, 2001.
- WOODFIELD, Richard. *Gombrich Esencial, Textos escogidos sobre arte y cultura*. Madrid: Editorial Debate, 1997.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.
- <http://www.cura.free.fr/esp/17semass.html>.
- <http://www.billviola.com/biograph.htm>
- <http://www.bitio.net/vac/#>
- <http://www.educaterra.com/mgp/hojas/articulos/detallearticulos>
- <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/GCurbelo/Manifiesto.htm>
- <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Eachugar/Manson.htm>
- [http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=3854](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854)

- <http://www.revistadearte.com/2009/02/06/alcala-subasta-en-febrero-obra-de-botero-feito-leiro/>
- <http://www.videoteca.es/terminos/artecontemporanes.html>





## ANEXOS

## ANEXO I TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

**TEMA:** videoarte

**ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

**DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Santi Zegarra

**Sexo:** masculino

**Nacionalidad:** peruano

**Referencias:** artista visual peruano, residente en Francia. Integra la Mediateca del Centro Pompidou en París, que contiene una de las más valiosas colecciones de videoarte, videoinstalaciones y CD-ROMs del mundo. Como artista del video ha venido desarrollando trabajos en el campo del video de creación, de las que destaca *De Armas: el último taíno*, video de creación sobre el artista cubano Jesús Gonzáles de Armas. Es un retrato sobre la creación artística de este artista visionario, que a pesar de su *handicap* (nació con un solo brazo) ha podido sublimar su tragedia personal en el arte. Producido de forma independiente gracias a la colaboración de la Escuela de cine francesa LA FEMIS.

**Ocupación y lugar de trabajo:** Centro George Pompidou, Francia

Esta es la primera entrevista que realizó el investigador. En ese momento no se contaba con un instrumento definido, los objetivos eran aún muy amplios. Esta etapa era sumamente exploratoria.

Se consigna esta entrevista por poseer un carácter intrínseco al estudio.

Mayo del año 2002.

**Moderador:** En qué año estudias en la (Universidad) de Lima.

**Entrevistado:** Bueno es esa época en la Universidad de Lima solo había dos facultades. La de Comunicaciones, que es la pionera, y luego había un programa de cine que lo cerraron. Nos botaron, entonces qué hacer.

**M:** Tú te metiste primero a cine. ¿Qué te llamó la atención?

**E:** Sí, porque mi familia, en época de televisión... en esa época el cine de barrio funcionaba muy bien. Había un cine en cada barrio. En mi época había cine mexicano, costaba un sol, baratísimo. A mí me llevaban al cine de chiquito, casi de bebito, en la noche. Yo tenía una percepción del cine desde chico, por eso esa ha sido mi obsesión. En la U. Lima, en aquellos años, años setenta, hubo la ley de cine de Velasco. Se conformó un grupo de gente de cine, me metí de cabeza, luego lo cerraron porque para hacer un corto o una película en 16 mm, era muy costoso. Trabajábamos en blanco y negro. Luego me fui al programa de Comunicaciones y terminé la licenciatura con la opción de Cine. En esa época hice muchos cortometrajes producidos por la universidad. Hice dos más por mi cuenta. Era uno de los jóvenes talentos de aquellos años, pero había la ley de cine pues, había la gente podía ganar dinero, tenías el 30%.

**M:** **¿De la taquilla? Tus cortos sí se vieron en las salas.**

**E:** Sí, fueron dos: *Ave de paso*. Y ahora que he visto este documental *La espalda del mundo*, es la misma temática. Son los niños que traban, en mi versión es un canillita, pero era ficción, un poco neorrealista, todo en las calles de Lima.

**M:** **Pero tenía un protagonista y había una línea dramática...**

**E:** Sí, era un niño al que le roban los periódicos, algo así. Yo me rayé, a mí un productor me ofrecía hacer dos cortometrajes al año y se podía vivir decentemente. Enseñaba en la San Marcos, San Martín. Imagen Visual para la Escuela de Arte Dramático. Antes lo hacíamos no como ustedes, que son profesionales, sino por amor al arte; San Marcos nunca me pagó. Por eso yo he planteado ahora hacer un curso, un taller, que recoja esta experiencia de años; vamos a ver si se puede hacer, pero con los jóvenes. Yo entiendo que los jóvenes artistas, los cineastas, los comunicadores sociales quieren expresarse, pero no hay opciones. Yo me fui porque me llegó, antes con dos cortometrajes al año se podía vivir de eso. No fue suficiente. Agarré mi

maleta y me fui a la aventura, heroicamente, por muchos años para aprender de otra cultura.

**M: Yo tengo un amigo que se llama Alejandro Cerna, que es fotógrafo, cruzó el charco, buscó una luz y se fue a la ciudad luz, se fue a Francia. El comparte el trabajo entre Francia y el Perú.**

**E:** Ese es mi objetivo, yo tengo veinte años afuera, pero es bien difícil asimilar ese distanciamiento. Por eso, ahora mi objetivo personal, como persona, como artista es compartir mi trabajo, mi experiencia acá. Porque allá he logrado un status, una integración, porque el problema es integrarse a una sociedad nueva, el idioma. Es como una persona que viene de la Puna hacia Lima y toma años integrarse. Yo igual, pero ahora quisiera compartir eso. Estoy en un proyecto muy ambicioso con un grupo de gente y trataremos de compartir.

**M: Qué número de vez es esta que regresas al Perú.**

**E:** Yo vengo seguido, en un promedio de dos años porque no tengo tiempo. Con la cara que tengo, con al cara de cholo, cuando vengo acá, es un vacío, trato de ubicarme y a los taxistas, a todo el mundo yo le digo que vengo de provincia. Me hablan de todo, pero yo les digo que vengo de provincia, para que no me agarren. Y la contradicción es que soy más peruano allá, porque todos los días digo, gracias a Dios que no soy francés. Ahí la gente tiene un problema existencial muy fuerte, el 90 por ciento, tienen sus rayos. Yo no, porque yo soy un poco la aceituna, todos son blancos europeos y yo soy diferente. Acá en Lima, si no abro la boca soy como todo el mundo, pero integrarme, no me siento peruano en sentido de integrarme. Por ejemplo, no asimilo la pobreza, ver el sufrimiento de la gente. Yo lo veo todo fríamente, yo analizo todo.

**M: No es como nosotros que lo vemos día a día.**

**E:** Aquí gasto mucha más plata que allá por ejemplo. Allá sé todo. Manejo todo. Sé dónde es barato. Es interesante, vengo a Perú y me siento extranjero. Lo más chocante para mí, de Lima, es el tráfico. La polución y yo no entiendo como la gente puede vivir con tanta desocupación. Y la gente que tiene que vivir con un sueldo mínimo, que no gana mucho digamos 200 dólares. Es interesante ese intercambio, sobre todo mi experiencia.

**M: Cuando te fuiste, te fuiste decidido a estudiar cine. ¿Y por qué Europa?**

**E:** Para los latinos, París es una ciudad deslumbrante de lejos. Tenemos una generación de diferencia, yo no sé si para ustedes será lo mismo, esa misma atracción. Hasta los años ochenta, Francia y París era la ciudad de la cultura, el arte, donde uno iba a expresarse, donde se podía vivir tranquilamente la bohemia, eso era París. Eso era por un lado, pero además mi generación era antiamericana.

**M: Claro, más rojos.**

**E:** Protzel era uno de mis profesores en esa época. Había el curso Persuasión y Propaganda con un contenido altamente ideológico. Se creó un movimiento, éramos adolescentes contra el imperialismo yankee. Yo pienso que esto ha evolucionado. En Lima, cuando voy a los centros comerciales, es lo mismo que EE.UU., mismo Miami. Todo el consumo aquí es lo mismo, solo que es más caro que allá. Puta madre, yo voy a Miami a hacer compras porque es más barato. Aquí la gente compra al cash. Yo nunca pago en cash, pero bueno hay gente que tiene.

Yo tenía una enamorada francesa, pero fue especial, aquellos años ella me dijo vamos a conquistar allá. Pero a mi me habían contratado para hacer un cortometraje sobre la Fiesta de Santiago de Chuco y para mí era lo máximo por el homenaje a César Vallejo. Fue bacán, me dieron 50 mil soles yo vine, terminé la primera parte y les dije que me iba a Francia a hacer la segunda parte que es César Vallejo en París. Llegué con mi proyecto y lo primero que hago es contactar a Julio Ramón Ribeyro que trabajaba en la embajada, pero

como yo no conocía a nadie en París, les digo que este es mi proyecto. Y me dice voy a contactarte con la Unesco. Yo soy bien audaz, no tengo miedo. A la semana siguiente me dice: «Te fregaste, acaba de llegar Nino Pereira que va a hacer un documental con EE.UU. y con canal 4, una superproducción, y ya lo filmó todo. Está buscando plata para la post producción, el montaje, todo eso, y nosotros»... lo pasaron a las 8 de la noche. Nino Pereira tenía mucha más experiencia que yo, ya tenía filmado, ni hablar. Me quedé con el proyecto. El problema era que no sabía francés, no podía integrarme, luego hice una maestría de cine, la bohemia. Es que allá había 300 películas semanales: peruanas, chinas, africanas, la capital del cine. Allá no hay películas yankees. Descubrí el cine chino, de Irán, me pasaba toda la semana en el cine. Allá tenía mis amiguitas, como los cine clubes, pequeñas salas, no pagas caro. La vida del estudiante.

**M: ¿Cuánto tiempo duró tu maestría?**

**E:** Dos años, porque me convalidaron. Mi objetivo era hacer un guión, un poco la dramaturgia. Yo quería hacer cine en la gran escuela del cine, es una escuela de alto nivel, muy difícil. Yo, desde Lima, luché muchos años por una beca. Te enseñan a hacer cine, práctica. Aquí en los ochenta era difícil porque no había becas para lo cultural, había para médicos, ingenieros. Y el destino, años más tarde, trabajo con la escuela. Un documental con los taínos. Este fue hecho con los estudiantes. Ellos tienen todo, es como una ciudad, la hice casi gratis, me dieron todo, casi todo. Y bueno, mi formación es de cine.

**M: Y cuando te fuiste de acá tú enseñabas Semiótica...**

**E:** Claro, tuve como un maestro que se fue a Europa en los años setenta, era un especialista, literario, semiótico, crítico de cine, estudió en París, era la moda de esa época, nos introdujo esa formación. Y como la de Lima era la precursora en Ciencias de la Comunicación, tuve la oportunidad de... fue impresionante porque tenía la misma edad de ellos, y decían quien será ese tipo, ahí estaba yo, esperando, llegaba primero.

**M: ¿Cuál era la ruta de ese curso?**

**E:** Era generalista, de análisis semiótico, nada que ver con el cine, el cineasta era yo. Era análisis para cualquier mensaje, sea artículo o la publicidad porque es altamente manipuladora.

**M: Pero nosotros le damos de antemano un sentido negativo a la palabra manipulación. Pero se puede manipular, en la propaganda política, intentar que la gente adopte una actitud y que la lleve a una conducta, pero si no se transmiten ciertas formas, no van a votar por ti.**

**E:** Pero yo no sé, yo no lo llamaría manipulación, creo que la manipulación tiene un objetivo concreto que es llevar a la gente a donde uno quiera que vaya.

**M: ¿Es malo?**

**E:** Yo pienso que sí, pero cuando yo hago una película tengo muy claro los objetivos de persuasión, quiero que el público después que lo vea, salga cambiado, creo q tengo más respeto por el público porque el público no es tonto, no se deja engañar fácilmente. Por los mensajes hay dos condiciones en tanto que emisor cautiva la emoción para llevarlos a un objetivo y bueno, tú me puedes refutar, pero de ahí el que yo trabaje el mensaje como la propaganda política, no es lo mismo necesariamente. No es que después de ver me voy a ir a tomar un mate de coca por ejemplo. Yo pienso que manipulación y persuasión.

**M: No hay una frontera delimitada, podemos encontrar y finalmente nadie vota por nadie porque manipular trae consigo una carga negativa y aparte la diferencia entre persuadir y manipular cargada negativamente. Nos vamos a los sofistas, recontra maltratados por Platón porque se paraban delante del pueblo, los convencían y debatían, pero ellos llevaban la verdad. Todo eso lo traemos acá y está**

**el político que tiene q convencer y cautivar porque tienen que votar en la democracia participativa, hay esa frontera que la gente común no la marca muy bien, te tildan, manipulación, persuasión, carga negativa.**

**E:** Pero yo pienso que el límite de los dos, hay frontera en cada lado. Pero depende de los objetivos del emisor. No sé hasta qué punto una manipulación política con un determinado líder puede ser contraproducente porque la gente puede votar en forma contraria, son los riesgos que hay. Yo lo tomo como una carga negativa personalmente.

**M:** Yo dudo que con tus películas hayas querido manipular, pero si convencer y persuadir.

**E:** Por supuesto, pero yo considero, que si tienes ética, estoy contra la manipulación, sería interesante, siempre he desechado trabajar para la publicidad, pero ahora en la mañana me decían si haces un spot publicitario para televisión. Ahora digo, por qué no. Ahí esta la frontera de la manipulación y la persuasión. Va muy parejo. Ahora si hablamos del mensaje subliminal, la situación se va complicando, pero por ética no sé. Pero también lo hacemos inconcientemente. Tratamos de imponer nuestras ideas.

**M:** Cuando uno trata de seducir a alguien que le gusta, tú tratas, aplicas todo, tienes ese objetivo, respaldado por emociones, sentimientos, opción sexual y todo. Estás manipulando, seduciendo, pero al final lo haces o no. A veces, tienes ciertos reparos.

**E:** Por supuesto, yo creo que con respecto a la pareja, con la gente que trabajas, aplicas ese sistema, pero es un problema... Llegamos a lo esencial de la naturaleza humana, el ser humano y su compartimiento. Pero eso se transforma cuando hay una carga y es a nivel de la comunicación interpersonal, que va a una comunicación masiva. Ya se tiene otro nivel. Yo personalmente estoy contra la manipulación a ese nivel porque ahora el video es accesible para la gente, creo que puede avanzar mucho.

**M: ¿Cuándo empiezas a hacer trabajos que no tengan alguna línea dramática, tienes trabajos que se pueden considerar dentro del videoarte o como trabajos más artísticos, que no tienen linealidad?**

**E:** Yo, personalmente, yo vivo por el cine, me ha costado varios años asimilar el video como forma de expresión por la imagen electrónica. Rechacé este medio, pero el cine se va dejando cada vez más. Romper un proyecto de cine implica una gran inversión porque no lográbamos financiamiento. El video digital rompe con ese mito, con esa pared. Entonces, estos últimos años me he dedicado al video como una opción de trabajar. Y es cierto, el videoarte nace en los setenta como una respuesta alternativa a los medios masivos, a la televisión donde está la persuasión, la manipulación para cautivar al público espectador, tenerlo a su merced. El patrón es el rating, es un problema de marketing. El videoarte nace como una respuesta.

**M: Una pregunta Nam June Paik, coreano o coreana.**

**E:** Coreano, es hombre, es de los pioneros, contra la dictadura de los medios de comunicación. Una de las cosas es romper con la linealidad que te ofrece, por ejemplo, una novela, la televisión, el cine. El videoarte considera que hay que ir contra la linealidad, contra la lógica, la conducción donde la palabra, donde el objetivo principal es la experimentación. La innovación. Se ha evolucionado mucho, los videoclips por ejemplo.

**M: Están entrando totalmente.**

**E:** Han entrado desde los años ochenta, el videoclip se ha convertido en un clásico, una nueva forma de narración, el culto a la personalidad, bueno, son opciones. Pero me preguntaba la chica cuál es la frontera entre tu ocupación de cineasta y trabajas ahora con video. Yo pienso que no hay frontera. Ahora es video digital, antes era analógico. El video trata de buscar una especificidad, una forma de expresión propia accesible. Es increíble la cantidad de jóvenes que están haciendo video acá en el país. Y el cine también. Yo creo que soy un cineasta, videasta, nuevas tecnologías, pero es

que la evolución tecnológica te permite avanzar. Por ejemplo, ahora se ha integrado en todos niveles de la sociedad la informática, ahora para ser una simple secretaria, si no sabes manejar la computadora, no puedes trabajar, es una exigencia. Es lo mismo para nosotros, tenemos que manejar más tecnologías; por ejemplo, el cine peruano que está muy caído, ahora hay proyectos como esta película Django en video digital. Entonces, las dos tendencias, cine como todos lo conocemos y soñamos a un distanciamiento que te impone una limitación técnica cuando vemos en pantalla gigante un video. Ahora bien, y que eso no es cine. En esa interrogante está el avance. Es como cuando apareció el cine a fines del siglo XIX y se anunciaba la muerte de la imagen, las pinturas, las iconografías, las fotos. Pero no, se integró. Yo creo que se va a integrar el video digital y cada artista va a integrar como medio de expresión. Yo veo que los niños tienen accesibilidad a los juegos de video a las computadoras. Su lectura es electrónica. Puta madre, los chicos de 5 o 10 años se pegan al Nintendo y lo asumen y lo trabajan, pero para mí eso es chino, no entiendo. La nueva generación está ya en otra onda, pienso que muy pronto se va a terminar con la proyección cinematográfica así como estamos acostumbrados. Ahora va a ser digital y por satélite. El cine va a tener un satélite y con una antena verás las películas por digital. Esto implica cambio de percepción, pero estos chicos de 5, 10 años ahora... Yo no nací con televisión, por eso la distracción era irse al cine de barrio al de la esquina. Pero ahora digo yo, un niño que nace con la televisión, va al nido y empieza a jugar con la computadora. Está inherente a su formación, a su crecimiento y los niños... ellos son los que tiene la palabra y van a desarrollar más. El cine se convierte poco a poco, pienso que va a continuar y el cine se tiene que reciclar, el cine convencional, el cine narrativo, una de tus pautas para tu trabajo es preguntarte el gran tema de interactividad. Por ejemplo los juegos de video. No eres el mismo receptor, puedes construir la historia, no eres pasivo. Tú eliges tu menú, tú haces tu historia, te conviertes en el emisor.

**M: ¿Has escuchado hablar de los juegos de rol? Son unas comunidades de chicos que se reúnen por Internet y empiezan a generar una historia, cada quien representa un papel, un rol y esa comunidad se reúne cada**

**cierto tiempo y siguen con su historia y cada quien le da el quiebre a la historia bajo ciertos parámetros.**

**E:** Claro, eso es apasionante, ya existe y se está dando. Quisiera escribir guiones interactivos, eso significa tener un gran conocimiento de la técnica y de la tecnología en el sentido de los programas de creación de juegos de video, que no es mi área. Pero pienso que hacer un video interactivo es imposible por el momento, pero con el avance que hay. Hay una película que marcó la historia del cine, es *Ciudadano Kane*. Que es una estructura revolucionaria porque plantea 3 versiones diferentes de la misma historia. Si ahora lo trasladamos al año 2000, trabajando con la misma estructura, con la interactividad podemos elegir, como lo hacen los juegos de video, tú construyes tu historia. Está en una etapa superior y todas esas interrogantes están por hacerse en la comunicación. Yo pienso que la comunicación me fascina la interactividad, pero mis conocimientos tecnológicos no van a ese nivel, se puede decir que yo formo parte de la escuela tradicional.

**M: Pero, tú has integrado a tu trabajo el video, pero no has dejado de lado el cine ni la linealidad, pero has asumido la no linealidad de las historias.**

**E:** Por supuesto, pero eso depende de cada proyecto. Ahora en este año tendría 60 años, un guerrillero que murió a los 21 años por una causa, la utopía revolucionaria. Bueno, 40 años después vemos que esa utopía ya no existe. Qué hubiera pasado si este tío hubiera sobrevivido. Sería muy interesante ver cómo, por ejemplo, a Antonio Cisneros, gente de su generación, cómo han terminado. Y el tío nos ganó a todos porque siempre será eterno, siempre tendrá 20 años. Yo hablo con los jóvenes, pero ellos no piensan que él tuviera 60 años ahora. Yo entiendo que en los jóvenes hay esa desilusión que hay gente como Heraud, Vallejo, un paradigma. Entonces voy a hacer un video sobre Javier Heraud. Pienso que habrá una linealidad porque ahí tengo objetivos concretos de persuasión y depende de cada proyecto, cada proyecto implica una opción. Además, yo pienso que la etapa superior el que yo diga que lo voy a hacer interactivo.

La televisión está en búsqueda de eso, de la interactividad, yo pienso que se va a llegar.

**M: Claro porque el mundo así globalizado está universalizando tantas particularidades. Todo es universal, pero a la vez todo es segmento por segmento. Ya en un momento van a dejar de llamarse masivos porque cada vez son más selectivos, buscan su nicho y cada quien elige ver o consumir lo que desea.**

**E:** Yo pienso que la Internet hace lo que el arte video hacía en su tiempo. Como una alternativa. Ahora bien que va a dar este arte video cuando se democratice en todas las partes del mundo y ya no es una élite como en los setenta, ochenta. Ahora tú le das una cámara a un chico de Villa es Salvador y puede hacer un video, su opción.

**M: Tú crees que el consumo todavía no está ciertamente elitizado, ven videoarte por ejemplo. Tenemos el ejemplo del festival. Gente, mucha gente, más que otros años. Pero, por ejemplo, en la sala Ricardo Palma yo fui dos veces y hubo 40 personas. En la Sala Miró Quesada el día que te presentaste tú, 100 personas. Pero estamos hablando de una ciudad cosmopolita, Lima. Debería jalar miles de personas y no la hace. No crees que el consumo es todavía medio elitizado, la gente no lo comprende. ¿Cómo es en Francia, por ejemplo?**

**E:** Yo pienso que tienes razón. En este festival hay una minoría. Pero es la primera vez que vengo, pero se desarrolla en un mes y hay gente que trabaja, estudia, gente que no puede acudir seguido. Que los medios de comunicación no son eficaces. Vine una semana antes para ver como es el ritual, la forma, para integrarme. Y yo comprobé que los medios de comunicación están poco informados. Había notas de prensa pero nada más. Yo fui a *El Comercio* y a *La República* y les digo cómo es la situación. Necesito que me saquen la información, hice el trabajo de un relacionista público y funcionó muy bien porque en *El Comercio* lo sacaron en un tercio de la página con las fotos de Godard y el otro sacó media página. Pero fue

porque hubo una actitud agresiva de mi parte, hay que mover los medios de comunicación. Pero por qué el público no se mueve. Yo pienso que lo de la Católica y la de Lima, que son las facultades más grandes del medio de la comunicación, no han ido o han ido muy poco. Siendo esos jóvenes la vanguardia de la comunicación, se supone que el video lo tienen al manejo y, siendo las facultades más grandes, no han ido. Que no vaya el público común lo acepto, pero estas facultades no. Por ejemplo, San Marcos sí fue. Estos jóvenes a dónde van realmente si ellos están en la vanguardia de las comunicaciones. Pienso que en tu facultad y en la de Lima hay un vacío. Creo que en la currícula se debe incentivar esa área, yo pienso que el arte video y las nuevas tecnologías se están trabajando ahora como una expresión alternativa y de resistencia a este mundo del que estamos invadidos. Como la televisión peruana, que no vale nada, es una basura o el cable. Los peruanos están encerrados, todo es dramatizado y un poco que el videoarte va con la desdramatización de la realidad, pero veo que un noticiero dramatiza, organiza una escena de la realidad. A mí lo que me ha costado... dónde está la vanguardia que ofrece al Católica o Arte en la Católica. José Carlos Mariátegui, hablamos y yo dije soy de la de Lima. Él llamó a la gente de la de Lima y dijo Santi, el festival, quisiera hacer una presentación en la facultad sobre el arte video. La respuesta fue no. Eso se ve con un mes de anticipación. Entonces cuando yo veo que la respuesta es esa, yo no dije nada, en alguna parte hay una relación sentimental, lo dejé que haga su gestión. Esa gente que dirige la facultad son mis colegas, yo he estudiado con ellos. Fueron mis chocheras. Cuando dijo mi nombre dijeron ni hablar, ese tipo viene de allá de Francia, será un pretencioso, pero ellos me conocen, yo siempre fui crítico con la universidad, es que creen que yo les puedo hacer sombra y eso es limitado porque ese no es mi objetivo. Yo no vengo a quitar el puesto a mi colega. Yo sé que es difícil acá. Si yo vengo con un proyecto es para abrir nuevos horizontes y abrir trabajo. Yo creo que fue porque Zegarra dijo que soy un monstruo, ellos saben que yo no voy a avenir a ponerles sombra. A mí me llega altamente porque los tíos no ven más allá de sus narices. Es una pena porque siendo profesores deben dar horizonte a su alumnos, porque el mundo no se acaba en la Universidad de Lima, el mundo va más allá. Más allá de mis colegas, es la iniciativa de estos jóvenes

privilegiados en todo sentido de la palabra. No permiten lo de fuera, simplemente por curiosidad, yo pienso que hay un problema. Eso me gustaría trabajar, porque de repente ellos están en el mundo americano, aunque tampoco, porque vinieron unos americanos de San Francisco, además han hecho un seminario de animación electrónica. Yo fui para ver, para medir la temperatura en el auditorio Ricardo Palma, empezó casi una hora después. Había 10 o 20 personas, creo que 25. Los tíos vienen de San Francisco, yo no sabía que su seminario.

### FIN DE LA ENTREVISTA



**TEMA: videoarte**

**ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

**DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Arlindo Machado

**Sexo:** masculino

**Nacionalidad:** brasileño

**Estudios y grados:** doctor en Comunicaciones

**Ocupación y lugar de trabajo actuales:** profesor del departamento de Cine, Radio y TV de la Universidad de Sao Paulo y del Programa de Posgrado en Comunicación y Semiótica de la Universidad Pontificia de Sao Paulo.

**PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO Y DE ESTÍMULO**

**Moderador:** Yo creo que lo primero que vamos a hablar es el título de ese libro, ¿cuál es?

**Entrevistado:** El título se llama *Make in Brasil*, el subtítulo... Se llama *Make in Brasil* porque es uno de los videos más antiguos, se escribe con la aguja sobre su propia piel: «Made in Brasil». Es un trabajo terrible, muy fuerte y, por eso, es un homenaje a uno de los pioneros, que ya está muerto, y estoy muy contento, diría, de poder hacer eso después de treinta años intentando acompañar al equipo brasileño, y comprender y escribir un poco sobre él. Finalmente, encuentro una retrospectiva de ochenta trabajos.

**M: ¿Son ochenta los incluidos en ese libro?**

**E:** No, ochenta trabajos es una retrospectiva que pasaba aparte, es un visionado. Se ha traído solo uno de toda la sección de las diez secciones.

**M: O sea mañana vamos a ver diez trabajos.**

**E:** Sí, diez trabajos.

## PREGUNTAS CENTRALES

**1. Inicialmente, se consulta por una línea de tiempo del videoarte. ¿Podría hacer un recuento puntual sobre el videoarte, hacer algo como un recorrido de los puntos más importantes o los que conoce sobre el videoarte?**

**E:** En Brasil, yo empecé, más o menos, junto con el nacimiento del video; o sea, cuando empezaron los primeros trabajos, yo me interesé, yo pedí una línea de investigación que siempre fue mi línea, que era comprender cómo funcionan las imágenes técnicas, las imágenes que tienen mediación de tecnología; entonces, empecé por la fotografía, mis primeros libros más o menos.

**M: ¿Usted ha ganado también un premio de fotografía?**

**E:** También he hecho fotografía con cine en los setenta, tengo una corta experiencia con la práctica de cortos y video, pero, a partir de los ochenta, yo empecé a estudiar y empecé con la fotografía, y me fue horrible con (la) fotografía. Después, la idea era pasar de la fotografía al cine y, finalmente, a los medios electrónicos. Entonces, para mí, todo es lo mismo, es una libre investigación, lo que significa crear a través de la invención tecnológica con imágenes, con aparatos y cada vez más la fijación va tornándose más impositiva, en el sentido de que cada vez hay más mediaciones. El fotógrafo tiene la cámara, trabajar con la cámara o a través de la cámara tiene un significado, parte del trabajo es hecho por el fotógrafo, pero parte es hecho por la máquina que ya está programada para hacer... y esa programación se torna cada vez más impositiva en el sentido de que hay cada vez más determinación de los aparatos, ahora con la computadora.

**M: Antes la cámara era mucho más mecánica y ahora es mucho más automática.**

**E:** Y entonces esto fue el... y ahora no, entonces desde el comienzo cuando surgió «Balbinho» en Brasil me interesé porque era algo nuevo, era algo que

prometía, y como estaba trabajando con esto, me interesé desde los comienzos. Entonces yo vengo acompañando todo el desarrollo de «Balbinho», desde el surgimiento de esto.

**M: ¿De Nam June Paik más o menos?**

**E:** No, no del video del mundo, del video Brasil, más o menos en el setenta, en el '73 yo más o menos trabajo. Pero yo empecé a interesarme más o menos en el '75, cuando ya había una generación que estaba produciendo los trabajos, y cuando empecé a interesarme por el video brasileño, entonces me di cuenta de que había ya una historia atrás, con Nam June Paik, con los americanos y los alemanes. Entonces, a través de los libros, fui a buscar informaciones y fui a buscar también los videos, por suerte, conseguí a través de la embajada americana, una colección de trabajos de una pintora ya muerta, y una colección de trabajos de Paik y de otros que nos son tan conocidos, no habían surgido todavía, Viola... surgen después. Y así he trabajado un poco con eso, hasta que hubo la oportunidad de escribir, de escribir sobre el video, ese fue el primer tentativo y no es un libro sobre videoarte sino sobre el video, sobre la tecnología, del impacto de la imagen electrónica sobre la cultura, en el '85 o el '86, más o menos, lo he publicado por primera vez.

**M: ¿Se refiere al libro que yo tengo, *El arte del video*? Es un libro muy útil porque, como le digo, no hay muchas cosas escritas, y si es que uno toma como referencia al artista, el artista lo único que quiere es expresarse. He conversado con algunos artistas acá, franceses también, que han venido y la explicación que ellos me dan, tal vez, es una explicación bastante lógica: que lo que ellos quieren hacer o quisieron hacer en algún momento fue cine, pero como tienen más a la mano esta situación de que, esa suerte de tener las nuevas tecnologías a la mano, emplear la cámara de video y no la del cine porque es más costosa, pues lo hacen.**

**E:** Sí, es un problema económico en primer lugar, y también un problema tecnológico porque el cine depende de laboratorios, depende de toda una tecnología que está en las manos de empresas que tienen cierto control... allí que es muy difícil de penetrar, y cuando hay video se puede hacer todo y ahora pues es digital y se trabaja en casa.

**M: Sí, no tienes por qué salir.**

**E:** Es una cuestión más actual, en la época en la que empezó el videoarte, era diferente porque la mayoría de las personas que hicieron el arte del video fueron los músicos primero, después compositores, allí Nam June Paik, claro y también... y otros, o los artistas plásticos, esto de salir de cuadros salirse de la pintura. Algunos fueron para la calle haciendo *happenings*, otros fueron a hacer graffiti en las paredes y algunos empezaron a hacer trabajos con video.

**M: Y esta relación seguramente ha tenido opción a visionar estos trabajos de Fluxus. ¿Puede ser un precedente o una primera partida de lo que luego pueden tomar como videoarte?**

**E:** Sí, porque todos los creadores del videoarte eran miembros del Fluxus, Nam June Paik, el coreano, y el alemán Wolf Vostell. Podemos decir que el videoarte nació dentro del movimiento Fluxus, pero ellos no tenían idea en ese momento de que era un arte nuevo para Paik. Él ya estaba, pensaba el video en ese momento como una música electrónica en la pantalla, y Vostell hacía eso porque trabajaba con televisores, con modificación de imagen electrónica, pero filmaba en una película una fotografía, no había cómo registrar...

**M: No aparecía la cámara.**

**E:** No estaba claro para ellos lo que estaban haciendo. Los primeros trabajos fueron clasificados como escultura porque el aparato de televisión era un tridimensional, era como una escultura; o sea, como no había cómo clasificar esto la primera idea fue que sea una escultura, después se pasó a la idea de

instalación, la idea de instalación es un poco más avanzada que escultura y había otra interpretación de un americano que escribió el libro *Cinema expandido*, *Expanded Cinema*, escribió este libro... se pasaron cosas en el cine a partir de los años sesenta, llegó la gente que estaba haciendo otra especie de cine, haciendo cumplir la idea de que el cine era expandido y el personaje hacía video, estaba siendo cine expandido, era un cine que salía para afuera del concepto tradicional de cine.

**M: ¿No estamos hablando de cine *underground*?**

**E:** No, bueno, una parte de las personas que hacía el *underground* hacía cine expandido que, por ejemplo, había gente que hacía cine, no para ser exhibido en una pantalla, pero sí para ser exhibido, por ejemplo, en un espectáculo de danza sobre el cuerpo de los danzantes, entonces ya era una idea de cine que salía para afuera. Y el video era una de las formas de expansión del cine y Nam June Paik estaba incluido en ese concepto de cine expandido. Entonces había la interpretación de escultura, de instalación, sin expandir. Pero la idea de videoarte no sé cuando surgió, fue un poco después.

**2 y 3. Consultar sobre los primeros artistas, los iniciadores, sus contextos. Además de las influencias artísticas o estéticas... acá en las obras contemporáneas de videoarte aquí, en el Perú, existe una ideología muy fuerte de rechazo del sistema. ¿Podemos hablar de propaganda en el videoarte?, ¿hay ideología?**

**E:** No creo que se pueda hablar de propaganda cuando hay tanto rechazo, cuando hay actitud negativa con relación, si la actitud es una negación de un sistema no se puede hablar de propaganda, porque la propaganda siempre es algo positivo, tiene un valor y tienes que vender ese valor, o sea digamos así: si tú tienes una ideología claramente elegida, por ejemplo, una visión socialista del mundo, una idea de que se puede transformar el mundo, estar dentro de un partido, ese partido tiene proyectos y su arte son videos ya son

un poco una traducción de una ideología audiovisual, entonces en este caso sí se podría llamar a esto que...

**M: ¿Que tenga cierto espacio propagandístico?**

**E:** Sí, espacio propagandístico. Hay los dos, en la historia del video siempre hubo una oscilación entre un grupo que tenía ideas de creación individual y que era un grupo más conflictivo, negativista, porque la idea era que todo lo audiovisual está contaminado con lo comercial, mirando el lucro, el dinero y queremos hacer un arte de expresión individual. Entonces, hay una postura más destructiva, más negativa, para hacer lo contrario de lo que se hace en el ámbito industrial y otro que es más positivo que fue el video que fue hecho dentro de los movimientos sociales, o sea el video es un instrumento para transportar ideas, dentro de un lenguaje que es más comprensible, para una masa de personas más amplia, entonces en este caso sí se puede decir que hay un video de propaganda y la propaganda no tiene necesariamente que ser negativa, el cine que se hizo en Rusia en los años veinte hay de todo, propaganda, cine de propaganda.

**4. Características de producción.**

**E:** Por ejemplo, en la tecnología del DVD y los creadores de la tecnología de vivir en el mundo es... de la más desarrollada a la más retrasada. La globalización regionaliza el mundo, donde los productos van a sitios diferentes, hay una cierta organización del planeta que pensaron globalmente por sectores que están regionalizados. Ahora, hay otro fenómeno que es la internacionalización, es un fenómeno que tiene que ver con la globalización pero no es la misma cosa. O sea, las personas hoy tienen más movilidades que se tuviera en cualquier otra época; o sea, yo me sorprendo porque no hay solo ejecutivos, ni gerentes de bancos, pero hay también campesinos, hay campesinos, hubo tanta movilidad en el mundo que en Brasil, donde ha venido gente de todo el mundo, hay gente de Italia, hay gente de Portugal, gente de Polonia, de Rusia, que las personas..., esas personas que tienen parientes en otras partes del mundo, y ahora pueden ir y venir, hay gente que

va, por ejemplo, en Perú las cosas no están buenas, entonces la economía está primero y se van a España, se van a Italia hacen su vida en otro sitio, y hay unas comunidades gigantescas de inmigrantes en cualquier parte del mundo. Eso es un fenómeno que se diferencia de la globalización; entró al mercado internacional, pero es un fenómeno más humano, un fenómeno más social, la persona no se queda más donde no quiere y hay la migración gigantesca, enorme de personas que salen del país y se van a otro y viven en otro, se constituyen en comunidades, la migración gigantesca de gente de todo el mundo sabía... tienen otro pensamiento, minimizan todo como en los Estados Unidos. Allá ver las comunidades de *chicanos*, las comunidades orientales que producen ruido y eso afecta a la cultura tan conservadora, y yo creo que es fenómeno diferente y para mí está más vinculado con este otro fenómeno de la internacionalización porque universal podía estar, en el sentido de que con la extensión del habla sigue siendo nacional, uno lo comprende en cualquier lugar del mundo y hay mucha movilización de video, el video de llevar de traer. Yo creo que es seguir dentro del contexto, por ejemplo; si uno se preocupa tanto de producir materiales para exportar, exportar para conseguir apoyo, piensan internacionalmente.

##### **5. Definición y clasificación. ¿Cómo definirías el videoarte, tienes una definición propia?**

**E:** Claro, yo creo que es fácil de definir porque el videoarte tal vez sea el primer tipo de arte que se define por el instrumento con que se hace, no hay un ejemplo anterior, sí de arte por ejemplo: fotografía arte, existe la fotografía, pero algunos utilizan la fotografía para hacer arte, pero los trabajos artísticos hechos con fotografía no se llaman foto arte y los filmes artísticos no se llaman cine arte. Surge la idea de que hay un arte que se define por el instrumento con que se hace. Es una idea muy cuestionada, bastante cuestionada porque se supone que un arte o una corriente de pensamiento artístico se definen por los conceptos que están por detrás; por ejemplo, si hablamos de dadaísmo de surrealismo, de cubismo, hay un pensamiento por detrás, hay una postura del artista, un cuestionamiento del arte anterior, y el videoarte no se define por nada de esto, se define solo por el instrumento

que se utiliza. Es como si llamáramos la pintura por pincel-arte, o la escultura por cincel-arte, es una idea un poco estúpida. Y se formó un padrón porque hoy hablamos de computer arte... hablamos de todo, de música electroacústica y; o sea, las formas artísticas están definidas por los medios con los que se hacen; o sea, es la tecnología la que determina al arte y no el arte que se autodetermina y que va a buscar los medios que quiere, claro es como la cosa que pasó, claro así pasó. Hay también una lógica porque verdaderamente el arte cada vez más es determinado por la tecnología, la tecnología es cada vez más determinante dentro del arte y es una cuestión, quién hace el trabajo es el artista o el aparato tecnológico. Hay gente que sigue diciendo que es el artista el que determina finalmente, y otros que dicen que no, que la mayor parte de los trabajos son hechos por los programas, por la tecnología...

**6. Lectura de la obras. ¿Cómo descifrar, cómo descubrir, o es importante o no descubrir?**

**E:** Los casos que interesan, los casos de los artistas más interesantes es el artista el que determina, pero como hay una producción gigantesca de los medios; por ejemplo, hoy todos, casi todos, hacen videoarte, o todos dentro de una clase. Por ejemplo, multimedia tiene una cámara de video hay un trabajo de video. Entonces, como pasó con la fotografía algún tiempo atrás, casi todos tenían una corriente fotográfica y salían sabiendo fotografía, se imaginaban artistas solo porque tenían la cámara, yo creo que hay una producción técnica de video, de fotos, de cine que es una basura, o sea es la máquina que hace todo, no hay idea, no hay concepto, no hay una invención.

**7. En los últimos años, ¿qué resaltarías del videoarte en Latinoamérica, qué es lo que cambió en comparación a décadas pasadas? En el caso brasilero, ¿usted le observa algunas características con este respecto?**

**E:** Sí, hay un movimiento muy fuerte de video que estaba vinculado a los movimientos sociales en Brasil. Bueno, mi mirada es una mirada más valorativa, una mirada que lleva en consideración la contribución de estos

grupos, de estas personas, a un avance del arte electrónico, de la posibilidad que tienen de expresarse a través de un medio electrónico y todos los trabajos hechos en estos grupos sociales tenía otra perspectiva, no están preocupados con eso, están preocupados con un mensaje que tiene que ser basado con la sociedad, mayor posible de personas y, por lo tanto, muchas veces ha sido algo que del punto de vista de la expresión, del lenguaje, otra copia de cosas que se ve es la televisión, o sea la misma televisión, el mismo lenguaje de la televisión, pero con un mensaje diferente, con un mensaje de... Entonces, no hay una contribución del sentido del propio medio, de comprender al medio y hacer avanzar al medio de crear nuevas maneras de decir a través de los aparatos que tiene en mano. Pero hay gente que dentro de ese medio hicieron cosas interesantísimas, hay un bloque en esa antología que produjo que se llama *Deconstrucción de Brasil*, que son los grupos que trabajaron con una visión de Brasil, que a través del video produjeron un desmontaje de las barreras de ciertos sistemas que mostraban a Brasil en la televisión, en el cine, es muy interesante de hacer lo que a nuestros ojos se le encuentra, de que un medio nuevo produce una nueva manera de ver el mundo; o sea, una manera de desmontar las formas anteriores de comprender. Yo creo que ese es el flujo más interesante que trabaja con documentales.

**M: ¿De qué año más o menos?**

**E:** Es de los ochenta, llamado video independiente, los jóvenes que salieron de las universidades, que conocieron la televisión, que han tenido una cultura de televisión pero no les gustaba la televisión, la manera cómo estaba hecha, entonces empezaron a hacer una especie de otra televisión, una televisión que cuestionaba la televisión, esto me pareció lo más interesante del sentido, además propagandística exactamente en el sentido de desmontar los discursos ideológicos que existían.

**M: Pero que sí observo una ideología, porque los detractores del arte en el video...**

E: Siempre hay, incluso en el videoarte hay.

**M: Pero hay muchos detractores del videoarte, que piensan a veces que no hay nada detrás, porque ellos necesitan un tipo de lectura más lineal, necesitan un comienzo, un nudo, un desenlace como final. Al no ver nada, dicen: no hay nada detrás.**

E: Aquí, en América Latina, como tenemos una realidad muy fuerte, muy difícil, de pobreza muy grande, eso se impone con más fuerza. Lo que en otros países pasa (es) que son más desarrollados, parece que todo es política en cierto sentido. Si tú trabajas, por ejemplo, con una persona afectiva, los afectos como eso le transmiten a las personas, como las personas son esclavas de sus propios afectos, las relaciones entre personas interpersonales, la versión de género, de sexo, es posible pensar políticamente sobre eso. Eso en los Estados Unidos o en Europa es otra discusión, la gestión afectiva, la gestión emocional puede ser vista por ese físico. Hay otras cuestiones que también pueden ser vistas desde el mismo ángulo; por ejemplo, la cuestión urbana, el problema urbano, la manera cómo las personas viven en la ciudad, cómo la ciudad se organiza, cómo los grupos se distribuyen y toman cuenta de parte de la ciudad; o sea, esto se manifiesta de muchas maneras diferentes, pero en nuestro país hay una realidad que es mucho más fuerte que todo eso, que se impone con más fuerza, para nosotros es más un problema que una solución porque lo ideal sería que toda la vida fuera visto políticamente. Tenemos que estar constantemente discutiendo todo, cuestionando todo, la manera cómo vivimos, la manera cómo vestimos, los lugares que vamos; o sea, toda la vida debería estar constantemente una reflexión y una modificación, pero como tenemos algo que es muy fuerte, más fuerte que todo, hay personas que no tienen qué comer, hay una crueldad que se impone con más fuerza, en que lo demás se queda de repente como una superficialidad de muchos trabajos de videoarte fueron cuestionados en Brasil yo creo que aquí también como algo individual; una preocupación de naturaleza totalmente narcisista, hay una cobertura de ese tipo, sobre todo los que son más ideológicamente orientados, sin una visión del videoarte muy negativa solo porque los problemas más inmediatos

no aparecen de una forma clara, como discurso claro. A veces, lo que preocupa al tipo es otra cosa, son otros problemas, está en otro nivel de ideologías y de pensamientos.

**M: Y, finalmente, ¿correctos?**

E: Todo es importante, incluso luchamos para vencer esos problemas primarios como el hambre, cuestiones más esenciales. Si luchamos por eso es porque queremos llegar a niveles más sofisticados, esa es mi preocupación si esto no es para esto...

**M: ¿Para qué se lucha?**

E: Para qué se quiere combatir el hambre si no sabemos quién eres, pues, y después que el hambre terminara, qué hacemos todos. Son ese tipo de problemas (los) que hay que enfrentar. Hay alguien que dijo una vez que los cómplices no se eliminan jamás, la vida es un conflicto permanente, pero hay cómplices primarios, cómplices secundarios; o sea, una persona que no tiene qué comer es un cómplice primario, hay que vencer ese nivel «animalesco» de conflicto para poder vivir completo, diría con identidad superior, son hechos humanos por excelencia la vida es conflicto, vivir es estar en conflicto permanente, estar en diálogo de ideas en conflicto y tener direcciones diferentes de ver el mundo.

**M: Y, bueno, dentro de estos conflictos primarios a los otros países, por lo menos el Perú, un país subdesarrollado, tercermundista, tal vez hay un aspecto positivo de la globalización es que nos ha traído y nos ha dado en las manos tecnologías a bajo costo que nos han permitido y han permitido a muchos jóvenes ahora poder acceder o tener acceso a estos...**

E: En Brasil, hay un trabajo que yo estoy trayendo también que es una compilación de trabajos hechos con los indios brasileños, ellos podían aprovecharse muy bien de la tecnología electrónica toda, porque ellos no

tienen cultura oral o verbal, no tienen cultura escrita, no tienen escritura, los indios brasileños no tienen escritura. Ahora hay una polémica: si los indios mayas tenían o no escritura, porque parece que hay una escritura, una forma de registro.

**M: Iconográfica tal vez, pero hay, existe.**

**E:** Sí hay una cosa más programática, pero los... no tienen nada toda su cultura es oral, todo se pasa por la voz. Y el video de repente apareció como una forma de escritura; o sea, una forma de registrar los pensamientos, las mitologías, y ellos empezaron el sacrificio común como una forma de expresión, de guardar la memoria de la tribu y también de diálogo, de comunicación con las otras culturas, es interesante la cultura de ellos, ellos tienen toda la facilidad de hacer video porque es su propio lenguaje, es oral y visual.

**M: Ahora, lo que han hecho es registrar, nada más. Y ellos, ¿desde cuándo están trabajando con el video?**

**E:** Desde los ochenta están haciendo un trabajo muy interesante, no son todas las tribus, pero son las más importantes del norte del Amazonas.

**M: ¿Y usted tendría algo que añadir sobre globalización y el impacto de las nuevas tecnologías, por ejemplo, en estos países latinoamericanos, con respecto al video lógicamente?**

**E:** Bueno, es una expresión bastante compleja.

**M: Bastante compleja y grande, pero si lo vamos perfilando; nuevas tecnologías, video y en nuestros países, por ejemplo.**

**E:** Creo que hay muchas cosas que están premiadas, la globalización es un fenómeno de naturaleza económica, tiene que ver con dos cosas al mismo

tiempo, con la internacionalización de la producción a través de cuarteles y multinacionales que no son americanas ni europeas, son...

**M: Están diseminadas.**

**E:** Están en el mundo todo, de que piensa internacionalmente pero no de una forma vertical, piensa internacionalmente pero está totalizada en algunas partes específicas del mundo y no tiene interés de hacer otras. O sea, la globalización no es exactamente una internacionalización de las naciones, por el contrario es una permanencia, es mantener desigualdades.

**M: Hegemonía.**

**E:** No es internacional en el sentido de que produce, (por) ejemplo en Perú, cosas que el mundo pueda consumir, no tiene un interés en desarrollar aquí la producción internacional. Esto es fenómeno, un reflejo que tiene dos manos...

**M: ¿Quiénes son para usted los ponentes más importantes o los principales ponentes del videoarte en el Brasil?**

**E:** Hay muchos, yo pienso siempre en mi generación porque si no pensamos en generación estaríamos mezclando todo, hubo una primera generación donde algunas personas contabilizadas con esta segunda que es del video independiente y hoy hay una tercera generación con gente más joven que están produciendo ahora. En general, con... son lo más importante, si pensamos en la generación actual y se olvida de los otros de las generaciones pasadas y muchos no estamos vivos.

**M: ¿Algún nombre de la generación pasada?**

**E:** En la primera generación hay por lo menos dos importantes: Sonia Andrade, he traído un trabajo, y Leticia... esta mujer que hizo en su propio tiempo.

**M: Ella fue la misma, y ella fue la autora...**

**E:** Sí, la autora también porque el primer video es un video de tipo performático; o sea, la forma tiene por función registrar a personas artistas; o sea, es una relación directa entre el cuerpo y el artista, digamos el cuerpo del artista y la cámara, y en los Estados Unidos también... hay una generación de esto y después en la segunda generación ya hay otros con gente diferente. Yo creo que los nombres más importantes, el nombre más importante es Alder Soto, de la segunda generación que va a la tercera, sigue produciendo hasta hoy y es el hombre muy reconocido en el mundo; tiene su obra distribuida internacionalmente, ahora hay una retrospectiva que está hecha en Bello Horizonte y ha venido a hacer la retrospectiva completa de su trabajo, la primera retrospectiva de los videos, las instalaciones, los espectáculos. Todo eso la persona dedicada exclusivamente al arte del video, tiene una comprensión tan profunda del video en términos de montaje, es una persona interesante.

**M: Y los jóvenes así que han intentado con esta.**

**E:** De otra generación de gente que ha venido después de él y que siguió en la misma dirección en su ciudad natal, en su estado natal que es Midas, hay una cantidad inmensa de jóvenes hoy, todos vienen de esa generación de... produjo una generación entera de gente que manifestó la misma manera de ideas que producía. Otra persona interesante es Sandra Noguchi; ella tiene un trabajo más diferente, tiene un trabajo más de búsqueda de un lenguaje nacional, de una visualidad brasileña o como un video que sea reconocido como brasileño mismo, que uno mire e inmediatamente vea que eso es de Brasil, una destilación del color, de la forma, que o sea de cierto tipo de montaje, de visión que tenga que ver con el clima, con la velocidad, o sea una investigación en esta dirección y paradójicamente es la persona que vive poco en Brasil y produce casi todo fuera.

**M: ¿Y cómo habla de un lenguaje nacional?**

**E:** Esa tal vez sea la razón, las personas que están fuera de su país sienten más necesidad de pensar en su país.

**M: ¿Añoran no?**

**E:** Sí; o sea, algo hace falta. Eso que hace falta está haciendo en su trabajo.

**M: Paradójico, paradójico de verdad.**

**E:** Ahora hay una generación muy nueva, muy interesante, que surgió en los últimos cinco años o un poco más, pero que están haciendo trabajos artísticos, como Kilo Waisman, Lucas Bambozi, como Carlos Aller, de la misma generación de gente que está haciendo trabajos muy interesantes y que también ahora no tienen al, el video no es más... como era hace poco tiempo, hoy el video se ha fundido con cine, con nuevos medios vitales, hoy hay una generación que indiferentemente hace líneas en video, hace hasta videojuegos.

**M: Sí, y acá uno lo nota bastante cuando de exposiciones se trata, ya no es ir y pararse enfrente a una pantalla, ya es una mezcla, son instalaciones, ya no más una pantalla.**

**E:** Hubo un tiempo en que había una pelea muy grande en Brasil entre el personal de video y el personal de cine, el cine miraba con cierto recelo, porque era una imagen precaria, una imagen de una mano o un tipo de producción demasiado voluptuoso y así tenía ya una estética consolidada, entonces había una pelea entre esos grupos y eso marcó la primera y la segunda generación, pero ahora todos hacen de todo, las personas hacen audiovisual, incluso los trabajos son video, hay parte que son video hay parte que son cine, hay partes que son computación gráfica, computer graphic, como por ejemplo el trabajo de Gianni Toti, que hizo trabajos de Tupac Amauta... junto con José Carlos.

**M: ¿Con José Carlos Mariátegui?**

**E:** Sí, es todo, hay poesía...

**M: Y José Carlos creo que es la persona que se encarga de asumir como la nueva poética del videoarte. ¿Usted está de acuerdo que esta línea de producción artística tiene que ver con la poesía, el videoarte?**

**E:** Bueno, la palabra poesía tiene dos significados distintos, esto para nosotros es parte en Brasil, porque en otros países no se comprende bien, hay esta poesía en el sentido literario, estricto, la poesía es algo que tienen una historia en la cultura de la humanidad, la poesía es lo que hizo los grandes poetas, Huidobro, García, Vallejo. Es una forma de escritura muy particular de narrativa, no es la misma fuente que la novela, la poesía es un género específico dentro de la literatura, y ya la poesía es un concepto más general, más metafórico; o sea, la poesía es la creación del espíritu; o sea, un filme puede ser poético, una música, hay poesía en la música, hay poesía en las esculturas. Entonces, no sé exactamente lo que está sucediendo queriendo decir, cuando decimos que la forma actual de poesía es la..., yo creo que en el sentido que José Carlos quiere decir, en el primer sentido porque una gran parte de los trabajos hechos en video pueden tener poesía, incluso el videoarte incorporó el texto a la producción visual, cosa que el cine había abolido, con el cine mudo, hay algunas experiencias con la producción de texto también, pero abandonó completamente la idea de una poesía. Ahora, en Brasil, hay una línea dentro del videoarte, hay una línea de poesía que son las personas que hacen poesía con video, que trabajan generalmente con textos y movimientos, metamorfosis de color, con sincronización de imagen y sonido, pero es poesía en el sentido clásico de la tradición. Es un género dentro del videoarte, y Gianni Toti, por ejemplo, que trabajó con un poeta, originalmente poeta, es en los años veinte y tiene muchos libros de poesía, hasta el momento que, teniendo en cuenta de qué es la poesía, el mundo contemporáneo, las personas ven televisión, si quieren delante de una computadora, tienen que modernizarse también. La

poesía salta del papel para la pantalla, en ese sentido sí yo comparto que el video y el arte digital también son la forma contemporánea de la poesía. Pero hay mucha cosa que no tiene nada que ver con poesía en el video, por ejemplo hay cosas que cuya relación es más con el cine, con otras referencias, no exactamente la poesía, en ese sentido está de curador.

## FIN DE LA ENTREVISTA



**TEMA:** videoarte

## **ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

### **DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Angie Bonino

**Sexo:** femenino

**Nacionalidad:** peruana

**Estudios y grados:** artista y diseñadora gráfica. Estudió en la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú, graduada en Pintura.

**Ocupación y lugar de trabajo actuales:** España.

### **PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO Y DE ESTÍMULO**

La entrevista se realizó días previos a que la artista viaje fuera del país, a una pasantía en Europa, en septiembre del año 2003.

### **PREGUNTAS CENTRALES**

**1. Inicialmente, se consulta por una línea de tiempo del videoarte, desde los general o mundial, pasando por lo regional para llegar al punto específico de país. ¿Cuándo conoces el trabajo de Nam June Paik?**

**Entrevistada:** Lo conocí en Ripley, en *Aunque usted no lo crea*, cuando era niña, y me acuerdo que había unos trabajos en donde también conocí a varios artistas como a Cristoph, por ejemplo, que también salió en *Aunque usted no lo crea*, y yo me acuerdo que yo tenía una tía que me vestía, que desde niña me crió, eran dos tías y bueno una de ellas, me vestía de Leonardo Da Vinci y mientras una quería que yo sea pintora y la otra tenía todo el rollo de la música clásica y la danza de ballet, entonces yo estaba entre la espada y la pared, el ballet clásico que esto el otro y que métete a un cursito que métete a no se qué y tenía mi vida enterrada en el Museo de Arte de Lima, mi infancia y mi adolescencia, pero bacán porque a mí me gustaba, pero a mis tías les ligó de cualquier manera, mi hermana se volvió arquitecta con ese tipo de dosis formativa. Entonces, cuando salió en Ripley salió Cristoph y Nam June Paik, salieron un montón de gente, entonces mi tía inmediatamente, mira lo que está saliendo es arte moderno, cuando yo los vi

dije: ay que locos, pero no como algo interesante, me llamó la atención y allí fue la primera vez que los vi, como una cosa extraña y rara y allí quedó.

**M: Y después ¿cuándo fuiste consciente de que estuviste haciendo arte en video no videoarte, sino arte en video?**

**E:** Lo que pasa es que gracias a Ripley yo sabía que todo lo que se pudiera hacer, después de haber visto eso, porque había unos autos, hasta ahorita me acuerdo que había puesto un Honda y otro carro chocado y había cosas así locazas, así todo lo que pasaron allí y yo entendí que el arte podía ser cualquier cosa, eso es arte, «sí», entonces cualquier cosa puede ser arte por lo menos esa imagen tan básica y tan tonta de qué cosa puede ser arte me llevó a la idea de que arte no solo puede ser la pintura, no solo los norteamericanos podían hacer eso, entonces el arte contemporáneo también se puede hacer eso. Y ya después mi papá era director del Centro Cultural Peruano Ruso en un momento, entonces tuve acceso a mucha información de arte desde muy pronto porque como director de un centro cultural tienes, pues, libros a la mano, información, entonces por lo menos eso caía y mi papá y mi mamá son como libros, yo ojeaba los libros, veía de íconos hasta de todo siempre he tenido suerte para la información, siempre me ha caído a la mano por este tipo de cosas.

**M: Y eso te ha nutrido también, de alguna forma.**

**E:** Sí, por lo menos para enterarme (de) que eso estaba y existía, que eso pasaba porque yo por ejemplo yo vi ese de Ripley de Nam June Paik, hace no sé, en los setenta, no sé, qué yo no sabía, pues, que Nam June Paik era quién, tú lo ves en Ripley pero no ligas este es este, y después cuando yo he visto los cuatro Cristos he dicho: ¡ah este es el de *Aunque usted no lo crea!* ya después ya cuando estaba en Bellas Artes.

**M: ¿Y la chamba de Wolf Vostell?**

**E:** Ya la he visto de vieja esa.

**M: ¿Y qué te parece?**

**E:** Es mi favorito, de los peruanos Eduardo Villanes, para mí es lo mejor, es de los ochenta no noventa, él es del '94, él empezó un año antes a trabajar video que yo.

**M: Y los setenteros.**

**E:** Hastings, pero eso es una filmación de su esposa bailando... yo me animé para hacer mi primera individual cuando vi la individual de leche Gloria evaporada yo vi lo que hizo él, me estremecí tanto con lo que hizo en la ciudad universitaria, en esa época yo estaba en la pre de Bellas Artes y fuimos con un grupo de chicos de Bellas Artes a ver su exposición lo de la leche Gloria, llego y empiezo a ver todo y entendí al toque: todo era como una lectura, tú podías ver exactamente todo lo que estaba haciendo y diciendo y sobre todo si conocías, pues, que a estas personas estaban metidas en cajas de leche Gloria, me estremecí tanto e incluso me corté el pelo y todo lo demás con la performance, que hicieron que salí llorando de allí y un amigo, Carlos. Vio eso porque él estaba en un grupo de amigos que fuimos, todo el mundo criticaba la exposición que no entiendo, qué sonsera, que por qué cuelgan eso, que por qué el video allí tan sonso allí mirando y yo estaba, sentí lo que después me enteré que era el... que es este concepto alemán acerca del éxtasis que puedes sentir por una obra de arte conceptual, cómo el concepto te puede llevar a un éxtasis, una cosa así, entonces salí de allí corriendo, llegué a mi casa, me puse a llorar y le conté todo a mi mamá, por supuesto yo me imagino que, de acuerdo a mi versión, mi mamá se puso a llorar conmigo y yo de allí dije no, esto es demasiado y lo que he visto en Villanes es que él no baja su rendimiento, tú ves su pintura es excelente, su video es excelente, todo lo que propone es excelente, no ves un trabajo que digas este es bueno, este es más o menos, este está malo.

**M: ¿Qué formación tiene él?**

E: Bellas Artes, y yo después de eso dije esto es.

**M: Tu trabajo es bastante político.**

E: Sí, absolutamente político.

**M: Claro en las que yo te vi, y tu participación es activa.**

E: Fue activa hasta mi adolescencia, que estuve en un grupo político de izquierda, muy directamente trabajaba.

**M: Y eso marca el hecho que en algunas veces rechaces por ejemplo financiamiento o rechaces invitaciones, ¿rechazas o alguna vez has rechazado alguna ayuda algún financiamiento alguna invitación?**

E: Una vez sí, para el Museo Reina Sofía que queda en España, porque le pidieron a José Carlos Mariategui videos de artistas, videos de corte latinoamericano.

**M: Ya vi, muy en contra.**

E: Eso fue hace años, y en esa época me sonó a chicharrón de cebo y José Carlos les mandó algo que me pareció muy ético preguntándoles y que les especifiquen a qué se referían con eso y que sí se referían al exotismo que por favor y los cuadró y por su puesto a todos los artistas que estábamos involucrados para esa muestra nos mandó un mail y de todos los que mandaron dos contestamos que no íbamos a participar en esa muestra y eso fue algo, por lo menos eran dos de todos los demás, los demás sí atracaron, y Carlos se salió de la curaduría y todos los demás que aceptaron se quedaron sin curador y no fuimos el curador y dos artistas que eran Castor Andino y yo. Y, mira, el Castor Andino que él había podido aprovechar la oportunidad de arte folclórica, pero eso fue muy ético de Castor.

**M: Admiras a Villanes, ¿sólo Villanes?**

**E:** ¿De los que yo admiro? Pero es que el problema es que yo estaba entre los primeros, entonces de la gente joven que me parezca que tiene posibilidades en video o en artes electrónicas, en video me parece que Alberto Borea, Nola Ordóñez, Gloria Arteaga, si siguiera Felipe Morey en su esto sería una joyita si siguiera haciendo video Felipe Morey me parece una joya, después depende en qué no, en animación: Carlo Neira, Cristian Alarcón, Javier Nivazo que estudia acá y que ha hecho varios videos y lo han llamado para varios festivales. Ellos me parecen muy, muy buenos.

**M: Yo no he conversado con más gente que esté metida en el videoarte tanto como contigo pero, y creo que las obras te dicen mucho de cada persona, de cada persona que realiza, entonces mi opinión personal... eres una de las pocas que tiene rollo...**

**E:** Lo que pasa es la información, y además buscar, soy una persona... o sea, los libros que ves allí son libros que ya no voy a usar en mi vida, por eso los estoy vendiendo, pero soy una persona que come los libros, si viajo la mitad de mi maleta es libros y no libros de fotitos, también libros de fotitos cuando son de artes electrónicas porque de allí saco diapositivas para mis alumnos, es teoría y teoría y estoy detrás de todo eso porque me gusta. De repente, hay artistas que no le(s) interese, porque la formación educativa que tenemos aquí no te prepara para ser una persona de análisis, entonces es lógico, si tu formación no es así, que no la busques. Te hacen buscar más la expresión, la mimesis, ese tipo de cosas.

**M: Pero lo que pasa es que luego los trabajos reflejan, entonces yo también allí sí puedo discutir que si tú lo (que) tienes (es) un *background* que vas a expresar o simple y llanamente es expresión.**

**E:** Es que no lo es pues, hay que buscar qué formar. En mi caso yo he tratado de dar todo lo que pude en enseñanza y he ganado más haciendo

cosas de diseño gráfico, haciendo páginas web, haciendo otras cosas, pero me siento mucho más realizada enseñando porque sé que, si comprenden bien las estructuras, pueden hacer lo que quieran, por eso es que trato de, por eso es que mis clases son tipo la primera clase que vieron ustedes, cuadro sinóptico, todo es así, o sea libro *Coquito*... Para llegar a esos ordenamientos uno tiene que haber leído bastante para ordenarlo, pero en otros países tú vas y les enseñan así. Yo he llevado cursos afuera y te enseñan así: a, b, c, d; tienen respuestas a todo. Acá tú preguntas a algún profesor qué es el arte, o qué es esto, qué es el otro y como que el profesor no te va a decir nada contundente, no te lo va a estructurar bien, o te va a citar a alguien y te lo va a repetir de paporreta.

## **2. Contextos en los que se hace videoarte, ¿en que contextos hiciste videoarte?**

**E:** ...Más bien la fenomenología de qué es lo que se está planteando, yo estoy buscando que hacer eso desde hace tiempo, y estoy en esas. No es que yo ya sea la persona, porque esto sigue evolucionando, y la verdad yo ahorita no puedo decir nada. Una vez cuando me pidieron el texto para el festival, yo hice *Crónicas tempranas*, lo que puedo hacer es acercarme a lo que está sucediendo, pero para realmente hablar del fenómeno tengo que esperarme unos tres o cuatro años para ver bien cómo se ha dado y cómo se ha planteado.

**M:** Y no crees que en esos tres o cuatro años, nuevamente llegues al punto de...

**E:** Sí, claro pero esa es la idea... que no cometí un error... Acá las personas hacen investigaciones y cosas con un facilismo que no es el facilismo de la división porque ese es mucho más caro, pero por lo menos te das cuenta (de) que, a veces, no sabes ni por qué escriben, tú lee los culturales, de videoarte, te dicen esto y el otro y no sabes por qué lo han hecho.

**M: Continuando con este tema histórico, no te interesaba ni la linealidad ni la no linealidad, pero en algún momento tú has sido.**

**E:** Pero se dio.

**M: Pero luego ya mirando hacia atrás tú has sido consciente de que esto es lo lineal, y en ese momento, o no ha sucedido ese momento, tú seguido, seguido.**

**E:** No, claro que se dio. Yo cada cosa que hacía la reflexionaba para ver qué está pasando, porque no hay muchos textos, en esa época yo no conocía los libros de Rojas, que me los he tenido que mandar a traer de Argentina sobre narrativa, o ficción, o cosas así.

**3. Además de las influencias artísticas o estéticas, ¿reconoces alguna otra influencia en la producción de videoarte? ¿Cuál o cuáles son? ¿Tú vienes de qué? Tú vienes de la escultura, de la pintura.**

**E:** Yo vengo de diseño gráfico primero y después de la pintura, pero yo creo que lo que me ha hecho como artista es el diseño gráfico. Porque en el primer año de la Escuela de Bellas Artes ya estaba haciendo mi primera individual entonces no es por la formación de Bellas Artes la que me llevó a esto, sino fue la formación de diseño gráfico. Cuando la primera vez que quisieron hacer un comercial de televisión ficticio y cogí una cámara y me enamoré de la cámara.

**M: Y tu primera exposición dices que era performance.**

**E:** Videoarte, video instalación; o sea, funcionaba como una ambientación más que una videoinstalación con una videoperformance, era una videoperformance y a la vez había una performance en vivo.

**M: ¿Qué percepción crees que tuvo la gente de tu trabajo, cómo te atendió desde un inicio y en la evolución?**

**E:** Eso de que nadie es profeta en su tierra, eso me ha pasado a mí bien marcado, porque es hasta doloroso ver que afuera todo lo que mandas te lo aceptan y que adentro, si entras dentro de los circuitos; o sea, si no vas a todas las exposiciones, si no invitas café o gastas dinero en cócteles no resulta. Por otro lado, que además la gente no entiende bien, a mí me duele, por ejemplo, que al final del *Eclipse*, después de tres años, haya llegado al Perú y recién se dé una muestra, sí acá, o sea yo no hubiera podido encontrar un espacio como el de la Galería Telefónica si no fuera porque una muestra extranjera me ha traído. Entonces, eso es doloroso y es doloroso el último día, el de la despedida, todavía tengo algunos días más hasta que me vaya pero duele. Finalmente, yo había luchado mucho por hacer cosas que hice afuera, hacerlas acá. Por ejemplo, en la Galería Forum, hice una cosa que hice en el 2002 y la pude hacer recién en el 2003 y con mi propia plata que eso cuando lo hice allá me pagaron todo y es mucha plata por la cantidad de proyectores para hacerla, cuando viajo allá me ponen todo y yo ya no tengo que sufrir por esas cosas, te pagan el pasaje, el hotel, estadía esas cosas, te pagan viáticos, honorarios de trabajo por lo que presentas. Finalmente, terminas trabajando para gringos, no para tu propia gente, o bueno, para latinoamericanos finalmente, pero no para acá. En realidad yo sí he trabajado todo el tiempo para acá pero qué pasa con esos proyectos más grandes, tipo que podría ser económicamente como para una bienal poder hacerlos acá aunque sea en chiquito y he luchado mucho por eso.

**M: ¿Y tú trabajas en base a bienal o trabajas en base a conceptos?**

**E:** No, yo solamente he estado una vez en una bienal que era de artes electrónicas... no, dos bienales, una en Polonia y otra en Belfort en Francia, pero no he estado en bienales de artes plásticas para nada y a esas cosas llaman curadores. Nunca yo he mandado a una bienal... no funciona así.

**M: Han llevado tu trabajo, tú no has preparado trabajo específico para las muestras.**

**E:** Sí, he preparado trabajo específico pero por la petición de un curador.

**M:** Porque hay últimamente, ya sea en videoarte o artes electrónicas, como que esta tendencia a preparar un trabajo para que tal vez muy pocos artistas medio como de pensamiento setentero que trabajaban conceptos y tenían todo un rollo.

**E:** Claro pero la ventaja es esta, en mi caso, cuando me llaman curadores, es porque el tipo de trabajo de esa bienal encaja en el trabajo y por eso escogen. El uso de arte social, por ejemplo, la realidad política, globalización, antiglobalización todo este rollo, y por eso me llamaron a... todo el rollo era un discurso político; entonces, entró un proyecto y es así cuando me llamaron. Hay un contenido político social bien fuerte que tiene que ver con el rollo del exotismo, del auge latinoamericano y de todo este rollo del arte latinoamericano de exportación exótico y todo el rollo, entonces entra el curador cuando escoge que arte está centrando dentro de eso lo llaman.

**M:** ¿Tú tienes en la mente cuántas veces y a qué lugares has salido?

**E:** No, ya no ya.

**M:** ¿Cuándo perdiste la...?

**E:** El año pasado, o el ante año pasado, porque ya no cuento ni nada porque a veces cuando yo expongo en un sitio y esta muestra la llevo para otro sitio más y para otro sitio más, entonces lo único que hacen es que me mandan un mail y me dicen: te he mandado el catálogo por correo porque estamos haciendo un pedido para un festival o para otra cosa. Entonces, es como que va rodando y viajo porque me pagan el pasaje, por Internet, a veces, me llaman del festival muy tarde... tu trabajo no está en tal sitio y yo me enteré por Internet y una cosa así.

**M:** Pero un aproximado o a los lugares que has ido, o a las exposiciones, bienales que has ido, así más o menos.

**E:** A más de 50 lugares, mucho más, países diferentes.

**M:** ¿Qué países?

**E:** Polonia, Brasil, empiezo por Latinoamérica: Brasil, Argentina, Uruguay, México, Colombia, Ecuador, Costa Rica, una vez en Nicaragua, ya por ahí van esos. Después, en Europa...

**M:** ¿Has estado en Estados Unidos?

**E:** Sí, estuve una vez en un festival... y en tres exposiciones más, pero ya exposiciones. En Europa: Polonia, Francia varias veces, Alemania varias veces, Grecia, Estocolmo, Helsinki, Finlandia, Suecia, después... qué más, Canadá, España veinte mil veces, en varios sitios desde Canarias hasta Barcelona, en varias muestras.

**M:** ¿Cuándo empiezas a salir, en qué año?

**E:** Empiezo a salir en el '99... nos abrió la puerta ella hizo todo un enganche para tener las llaves, para poder entrar a la Logie Baird y allí editamos. Y esa fue la primera vez.

**M:** ¿En qué año conoces ATA?

**E:** En el '97 aparece ATA en mi vida. Antes ya existía, un año antes, pero en el '97 pude contactar a José Carlos para poder... Ellos no contactaban en esa época, cuando yo he ingresado a hacer curadurías dentro del festival es que yo empecé a buscar gente y hubo toda una labor coordinada de José Carlos y mía para, o sea, mi tarea era encontrar gente que haga artes electrónicas y meterla al festival. Era la política en ese momento.

**M:** Y luego, desde el 2000, ya todo empezó a caer por su propio peso.

**E:** Porque empezó a rodar; o sea, las cosas rodaban. Cuando fui a Francia tengo (la) suerte (de) que, cuando voy a un lugar, me llaman para otras cosas; no es lo que siempre (le) pasa a los demás artistas, me sucede siempre. En Francia conocí a Teresa Pflucker, por ejemplo, y salió un proyecto de colección de historias con el que he viajado por Latinoamérica por lo menos a Uruguay, a Argentina este año. Después conocí a Toma Baglien en un festival que se llamaba Gordon Video Festival, y quería que esa instalación llevarla a su festival, pero no se pudo, pero finalmente, después de 2 años, logró que yo pueda viajar con todas mis cosas y pagarme hasta mi cámara de video que fue parte de que yo participé en el festival.

**M: ¿Qué corrientes teóricas te han nutrido?**

**E:** Todas me han nutrido.

**M: Pero de repente tienes por allí dos o tres troncos.**

**E:** Lo que me ha nutrido más son las corrientes *alógicas*; es decir, no las que siguen una lógica formal sino las que son más complejas, las que no siguen una lógica formal y como que crean nuevas estructuras de la física, hasta Fluxus. Ese tipo de cosas me han nutrido bastante; siempre me interesó cuando yo hacía las cosas aportar en la estructura misma de lo que yo estoy haciendo, entonces como que construir cadenas de eso, entonces me interesa mucho crear nuevas situaciones lógicas frente a un pensamiento como aporte, así como plantear la obra, que la obra sea un producto de eso que generalmente no se entiende en mi trabajo no se ve, acá no lo entienden. Por ejemplo [...] pertenezco a la sociedad de astronomía muchos años, hasta ahorita, todo lo que es ciencias, ciencias puras me interesan, por ejemplo, la física, la matemática. Eso me fascina es mi perdición, me interesa demasiado.

Tuve la suerte también, desde niña, de andar viajando con mi papá. Conocía Europa antes de empezar a viajar por los festivales, conocía Museos de Arte contemporáneos, veía cosas así; entonces, ya conocía lo que pasaba afuera.

Lo que te hablaba de Ripley, cuando yo era niña, cuando yo era niña también he viajado; entonces, veía cosas como el Museo del Hermitage, como veía cosas que estaban pasando en algún festival o alguna cosa afuera, eso me ayudó para que me diera cuenta, bueno a esto le llaman videoarte, a ver qué cosa es más o menos, pero no con el ansia de «yo quiero hacer esto», sino de qué es esto, cómo lo entiendo, porque yo puedo entender el ballet, ponte una de estas cosas, la ópera estas cosas pero no esto, esto no lo entiendo. Entonces busqué, pero tampoco lo entendía en ese momento, lo he entendido después cuando lo he empezado a hacer.

**4. Indagar por características de las obras. Identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación. Si bien es cierto la no linealidad es una característica, por ejemplo, de tus trabajos, vayamos a cómo empezaste para luego llegar a la no linealidad objetiva, pero veamos ¿cómo empezaste?**

**E:** La verdad es que yo no pedí la no linealidad, la no linealidad se dio por el hecho de que el concepto me estaba pidiendo una historia narrativa, un cuento o una ficción, no, me estaba pidiendo elaborar o tener un concepto base o, por lo menos, llegar a ese concepto base mediante una investigación, depende si las cosas son, y de allí sacar el proyecto, pero la idea básica era que se articulaba. Entonces, mi primer trabajo, que fue un(a) videoperformance, lo hice dentro de una videoinstalación con performance con todo, en el '95, en la Galería Marshagal. Era una exposición individual que se llamaba Temas, fue la primera vez que hice video, una persona filmó, yo no sabía usar la cámara ni nada, no sabía editar, allí aprendí a editar pero con las ruedas, las antiguas y fue una cosa así. En realidad, yo necesitaba trabajar un concepto y lo quería trabajar en todos los ámbitos.

Lo que yo recuerdo es que desde el principio, a mí me interesaba trabajar en video pero no precisamente hacer videoarte como palabra, como estructura no lo entiendo realmente bien hasta hoy, es muy disgregante. Tú encuentras, por ejemplo, cortometrajes que son muy experimentales y que trabajan con concepto, pero vienen de un circuito, por ejemplo, de estudiantes de cine, o de estudiantes de comunicaciones. Tú lo ves y es un videoarte no lineal,

digamos que cumple ciertos parámetros que encajarían dentro de un festival, de un evento de videoarte, que ahora hay muy pocos en realidad porque ahora son más de videoarte electrónicos.

**M: Como que se ha perdido el espíritu de festival.**

E: De videoarte, sí. No es que se ha perdido totalmente, todavía hay algunos... por ejemplo, los festivales que organiza Manuel Sales, pero justamente son como luchas para que no se pierdan estos festivales, sobre todo en España hay muchos festivales aún de videoarte, el festival de Video Canarias, porque en ya está entrando la idea de lo que es un letargo pero por lo menos tú encuentras festival de video acá a veces más fuerte, por ejemplo, el caso de Video Brasil... esas cosas que digamos el principal, la vedette del asunto es el video. Pero el llamarle videoarte yo nunca lo entendí porque tú ves pintura arte, tú ves cultura arte, entonces esto podría ser video. Pero puede ser un cortometraje o incluso una película hecha en video muy artística, porqué negarle el hecho o la posibilidad que sea arte, entonces esas son las cosas que siempre me cuestionan y si me llaman videoartista me siento muy mal normalmente, si yo hago artes electrónicas o hago nuevos medios prefiero decir.

**5. Definición y clasificación. ¿Cómo definirías el videoarte, tienes una definición propia?**

E: Como artista, el videoarte es plantear, poder plantear un concepto, es poder estar consciente de todo lo que es la estructura, los principios y los fines del videoarte y siendo consciente de eso trabajar en base a esa técnica, porque es un medio que te pide, tiene sus propios beneficios, no es que yo traslado mi idea de pintura hacia un video o mi idea de escultura hacia un video y lo que cambia es el medio, eso no es cierto porque la imagen electrónica, el medio, tiene sus propios requerimientos y sus propias especificidades. En las artes electrónicas todo es así, entonces yo creo que para poder realmente hacer una obra y ser consciente realmente de que uno está haciendo algo, un producto que por lo menos a uno le satisfaga

conscientemente tiene que ser, que tenga conocimiento de lo que significa el medio en sí mismo, sus principios de la imagen electrónica, todo eso. O sea, ver los conceptos también, y también saber cuál es la función del video desde su historia, la cuestión política. Entonces, para mí, el videoarte es, a diferencia de otras artes, que por ejemplo hay arte expresionista en la pintura que uno puede expresarse y me dicen la pintura podría ser desde un medio de expresión hasta un medio de comunicación, definitivamente todas las artes lo son, pero en este caso me parece que tiene especificidades que otras artes plásticas no piden. Entonces, el videoarte es trabajar una obra, una pieza artística con todas las posibilidades que da la idea, desde trabajar la imagen analógica, todo lo que se pueda elaborar pero dentro de un concepto que se amalgame, y para mí entran todas las teorías de la no linealidad porque si no sería un cortometraje típico, con un típico guión narrativo. El videoarte trabaja mucho más conceptualmente, se baja un concepto y articula todas las partes en base a ese concepto, eso es lo que me parece que es el videoarte como artista.

**FIN DE LA ENTREVISTA**

**TEMA: videoarte**

**ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

**DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Félix Angel

**Sexo:** masculino

**Nacionalidad:** colombiano

**Estudios y grados:** Arquitectura y Gestión Cultural

**Ocupación y lugar de trabajo actuales:** director del Centro Cultural del BID.  
Promotor del concurso latinoamericano de videoarte del BID.

### **PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO Y DE ESTÍMULO**

La entrevista se realizó en la ciudad de Washington DC, en octubre del año 2003. El investigador llegó algunos minutos tarde a la entrevista debido al desconocimiento de la ciudad, por tanto la entrevista tuvo que empezar de inmediato luego de la presentación personal y de la investigación.

### **PREGUNTAS CENTRALES**

**1. Dando una mirada al concurso que usted lanza de videoarte. Usted debe tener una mirada casi completa del trabajo de video del último año de videoarte en Latinoamérica. Qué recurrencias existen, que características tienen.**

**E:** Nuestra bienal tiene unos parámetros muy definidos, son los suficientemente elásticos para que sean inclusivos y de muchas oportunidades de participar a mucha gente. Pero, hay unas propuestas que no entrarían ahí. Yo puedo tener una visión del video latinoamericano no sólo con esta bienal, sino con otras cosas. Nuestra bienal pide que los trabajos estén basados en la realidad económica y social de América Latina. Nuestra bienal tiene unos parámetros más o menos definidos porque esto es un centro cultural que está dentro de un banco de desarrollo, tenemos que darle ese contexto. Y no queremos repetir lo que esté haciendo otro museo con otras intenciones. Hay que poner un poco de orden a las cosas y ver qué están haciendo los artistas en esa área. Además, es voluntario. A mí no me gustan los eventos que son por invitación, yo encuentro eso pretencioso,

tanto por el que invita como por el que acepta. Es otra modalidad de hacerla si le da la gana. El concurso libre expresa mucho mejor la democracia, esa accesibilidad a las oportunidades y mucho más en América Latina en los que hay eventos por invitación. Entonces, en un país en el que no hay oportunidades estaríamos limitándolos más. Son pequeños grupos que manejan las cosas en algunos lugares y de esa manera demuestran sus pequeñas agendas.

## **2. Además de las influencias artísticas o estéticas, ¿reconoces alguna otra influencia en la producción de videoarte? ¿Cuál o cuáles son?**

**E:** La tecnología, la cual yo admiro y considero muy importante en muchas áreas, no es una panacea tampoco para la creatividad. Me parece que es muy importante, que muchas posibilidades, pero me parece que vale la pena sondear lo que se está haciendo, pero el problema va más allá de lo que pase en una bienal de video o con el video, sobre todo con América Latina. La intención es hacer notar que América Latina no es productora de tecnología, es una región consumidora, eso ya nos pone en una desventaja porque si vamos a hablar de legitimidad de las propuestas seguimos siendo subdesarrollados, Tercer Mundo. Este es un argumento que se ha usado mucho y uno está casi tentado a usarlo. Sin embargo, está el tema de la democracia y poder echar mano de la tecnología.

Pero en cierta forma, sí invalida la teoría de ciertos críticos que quieren ver en el video ese camino, como único camino. O quieren ver a la tecnología como el único camino el único derrotero de las artes en el siglo XXI. Es decir, los que pintan, los que dibujan, los que hacen cerámicas o los que hacen otra cosa si no tienen video entonces están fuera de tiempo. Para mí las tecnologías tienen muchas posibilidades, son herramientas y un medio más. No es en sí una garantía de contemporaneidad ni de creatividad, sino que es algo que se incorpora por circunstancias y la realidad en que vivimos al repertorio de los medios que los artistas pueden utilizar.

Al decir que no somos productores de tecnologías, no quiero decir que no podamos modificarlas. Pero siempre va a haber un desnivel con los países productores porque la tecnología también responde a una serie de conceptos

sociales. La tecnología es la materialización, la finalización y la realización de esos conceptos, porque responden a toda una dinámica social.

Nosotros adoptamos cosas que nos vienen desde fuera porque mantenemos esa necesidad de quedarnos atrás. Y porque más bien no nos sentamos en el arte y empezamos a mirar en cómo debe ser nuestro arte en lugar de estar haciendo cosas que se parecen a lo que hacen los artistas de los grandes países industrializados para poder más o menos mezclarnos con cierta propiedad en los eventos internacionales.

Es algo que siempre me preocupa. A mí me gusta plantear las cosas no porque tenga las repuestas, sino porque las estoy buscando.

Nuestra bienal da una situación real de los problemas que enfrenta la región en lo que se refiere a la tecnología, su uso, transformaciones sociales. Que la tecnología lo puede impactar.

### **3. Definición y clasificación. ¿Cómo definirías el videoarte, tienes una definición propia?**

**E:** Sí, yo creo que sí porque es un asunto de mirar otros precedentes. El dibujo y la pintura es una técnica. El video es una técnica. Es arte cuando con los medios entras al campo de la creatividad con intención de modificar la sensibilidad. Pero es una sensibilidad que a su vez va a entrar en resonancia con aspectos internos de la naturaleza del hombre, como su intelecto. Entonces, la propuesta es sencilla no tiene un agenda específica como vender, orientar. Lo que se pretende es reformular la visión de las cosas, pero a través de una propuesta sencilla y que por ese intermedio se va a cohesionar el intelecto. Yo por eso tengo grandes dificultades para reconocer las propuestas que son básicamente conceptuales porque van primero al intelecto, entonces yo creo que ahí se quedan cortas en parte de lo sensible. A veces, me parece que esas propuestas pueden estar mejor resueltas en un ensayo. Pero yo creo que es inherente al arte la capacidad sensible de modificar o hacer una propuesta y materializarla, porque también considero que el arte está inherentemente ligado al sentido. Eso es lo que caracteriza al arte. Si el arte fuera sólo intelectual, es como llegar a una carretera y saber que no hay camino, que nos vamos a caer. Duchamp me parece que lo hizo

muy bien porque estiró el asunto a su máximo. Pero esas definiciones no duran toda la vida porque una de las condiciones del arte es reformular continuamente y la sensibilidad sea capaz de modificar el intelecto. De otra manera se convierte en un ejercicio intelectual que está mejor resuelto en un ensayo, en otra cosa. Y lo opuesto sería quedarse en un campo descriptivo como hace la Ilustración. Siempre hay una relación en las obras de arte entre los elementos sensibles y en la forma en que uno logra hacer resonar la sensibilidad, entonces la parte intelectual va a responder a eso. Eso es lo lindo del arte. Los artistas no somos intelectuales, sería aburridísimo si lo fuéramos. Lo intelectual es un componente, un aspecto del arte que puede despertar. Pero yo creo que el arte debe ir por los canales sensibles porque el arte debe responder a nuestra condición humana, a nuestros sentidos y a nuestra inteligencia, pero nunca a una sola.

**M: El hecho del espectador, hay una matriz del señor Omar Rincón, en el que dice que el espectador debe ser un iniciado.**

**E:** Eso es absurdo porque hay muchas formas de conocimiento y de esa manera estaríamos descartando la forma más importante de conocimiento que es la intuición. Y ya está demostrado que uno puede llegar al conocimiento de dos maneras. Por el método científico y a través del método intuitivo, pero en el arte se dan ambos. Hay artistas que son analíticos y hay otros que son intuitivos. Para mí, Picasso era un pintor intuitivo, mientras que, de pronto, pueda haber artistas donde predomina el análisis. Aunque nunca es cien por ciento científico. Es como cuando vas al médico y te dice los resultados de los análisis y la radiografías, pero después te dice que no sabe lo que tienes. Yo creo que lo que usted tiene es esto. No es que el método científico tenga equivocación, es solo otro método, que crea una metodología y que hace más fácil llegar al conocimiento. Más ordenada. Por eso, al científico se le hace más fácil explicar las cosas que a una persona intuitiva. Pero bueno, crear una metodología es como cualquier otra herramienta que le puede servir a unos, pero no a otros.

Ahora eso no tiene que ver nada con la disciplina creativa. Lo bueno del arte es eso, si hay un campo en el que uno puede sentirse libre para realizarse, es el campo del arte.

**4. En los últimos diez años, ¿qué resaltarías del videoarte en Latinoamérica, qué es lo que cambió en comparación a décadas pasadas?**

**E:** Bueno, una diferencia muy fuerte que se basa en los lenguajes y en las herramientas para crear esos lenguajes. Es decir, hasta finales de los setenta los artistas nos expresábamos con los medios disponibles, con las herramientas que permitían crear esos medios y con las innovaciones que esos mismos medios habían incorporado. Es decir, en el grabado se habían hecho muchos adelantos, como por ejemplo la serigrafía, que siempre hay una correspondencia entre la creación y los medios disponibles, las herramientas disponibles que obviamente marcan los lenguajes. Son cosas distintas herramientas, medios. Entonces ahora tenemos un repertorio completamente diferente, que además se ha incorporado de una manera muy directa con el comportamiento de la gente. Es decir, la televisión es algo que ha penetrado todavía más como preocupación del individuo. La televisión misma ha avanzado mucho, tenemos cable, tenemos satélite. Esos medios han aprovechado, han incorporado nuevos adelantos y otras fuerzas que intervienen en el moldeamiento de lo social, como la economía, la globalización que tienen impactos en los comportamientos laborales, dejan mucho menos tiempo. Además, hay otras prioridades y todo eso se alinea con la revolución tecnológica. Entonces, yo no creo que los nuevos medios y nuevas herramientas y nuevos lenguajes invaliden los lenguajes anteriores. Yo creo más bien que crean, es una competencia y es propio de una actividad que es pluralista. Yo dudo mucho que unos reemplacen a los otros. No necesariamente unos lenguajes llegan a reemplazar a otros porque el artista es, finalmente, quien hace la elección y su capacidad creativa determina la relevancia de lo que está haciendo. Pero este proceso lo tiene que sufrir es artista mismo. La mayoría de la gente es quien elige que toma o que no toma. Pero, de todas maneras el arte tiende a medirse por aquello

que es nuevo y la tecnología avanzada en lo que se refiere a medios audiovisuales es lo que parece estar definiendo el momento presente.

**M: ¿Y estos modelos de qué forma marcan el estilo de los artistas?**

**E:** Es el artista quien decide, pero hay algo que se llama el *mainstream*, una persona que ha ido contra la corriente, una persona que no acepta lo que la mayoría de las personas hace, no es que se considere especial. El *mainstream* tiende a seguir ciertos caminos porque parece que eso es lo que los pone al día, pero la gente que no ve *reality show* cree que está quedándose fuera, la gente que no usa de pronto una cámara en lugar de [...], también puede parecer que esté fuera. Y puede que sí, puede que no. De nuevo, depende de la relevancia, del lenguaje que uno sea capaz de crear con los medios y las herramientas. Entonces, yo personalmente, he utilizado, en algunos casos, en los ochenta, ciertos medios audiovisuales para unas propuestas, por ejemplo *slides* o proyectores. Sigo sugiriendo otros medios que no están relacionados con la tecnología contemporánea. Eso no me autoriza a desconocer que muchas de las propuestas con estas nuevas herramientas son muy interesantes. Es más aquí en el centro cultural realizamos no solo una bienal de video, sino también un concurso de fotografía digital, que es el primero de su clase en América Latina... Esa es una manera de reconocer que estas nuevas herramientas, estos nuevos medios, pueden crear lenguajes muy interesantes. Pero no creo que eso invalide todo lo anterior y lo bueno del arte es eso, que los nuevos aportes pueden vivir con otros tipos de propuestas y que van a servir a los artistas a elegir entre estos nuevos tipos de aportes. A reformular lo que se puede hacer. Y eso es lo que le da al arte ese sentido casi de democracia. En el arte hay una democracia que no existe en otros tipos de área. Si se puede vivir en medio de una gran diferencia, ese es el espacio del arte.

**FIN DE LA ENTREVISTA**

**TEMA:** videoarte

## **ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

### **DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Rodrigo Alonso

**Sexo:** masculino

**Nacionalidad:** argentino

**Estudios y grados:** licenciado en Artes de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina, especializado en arte contemporáneo y nuevos medios (*new media*). Profesor de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Universidad del Salvador (USAL) y del Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA), Buenos Aires, Argentina. Profesor y miembro del Comité Asesor del Máster en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios, Media Centre d'Art i Disseny (MECAD), Barcelona, España. Profesor invitado en importantes universidades, congresos y foros internacionales en América Latina y Europa.

Escritor, crítico y colaborador en libros, revistas de arte y catálogos. Colaborador regular de *Ámbito Financiero* (diario argentino) y *Artes* (revista de arte internacional con sede en España). Entre los libros se incluyen: *Muntadas. Con/Textos* (Buenos Aires, 2002), *Ansia y Devoción* (Buenos Aires, 2003) y *Jaime Davidovich. Video Works. 1970-2000* (Nueva York, 2004).

Curador de exposiciones de arte contemporáneo en los espacios más importantes de Argentina y América Latina, y en prestigiosas instituciones europeas.

**Ocupación y lugar de trabajo actuales:** profesor y curador independiente

### **PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO Y DE ESTÍMULO**

Se conversó brevemente del seminario dictado la noche anterior en la Casona San Marcos. Luego, se dio inicio a la entrevistas debido al tiempo ajustado del entrevistado.

## PREGUNTAS CENTRALES

**1. ¿Podría hacer un recuento puntual sobre el videoarte; hacer algo como un recorrido de los puntos más importantes o los que conoce sobre el videoarte?**

**Entrevistado:** Históricamente, empezando por esas experiencias que se dan en el seno del grupo Fluxus, esas experiencias que tienen que ver, fundamentalmente, con la distorsión de la imagen, con la imagen televisiva y no tanto con todavía un procesamiento de la imagen electrónica. Eso es lo que se consideraría el origen de videoarte y yo estoy totalmente de acuerdo. Me parece que uno no debería limitar el videoarte a la existencia o no del video, como a veces se intentó hacer, hay que pensarlo desde el punto de vista más amplio, como este trabajo con la imagen electrónica y, además, fundamentalmente, me parece correcto empezar en el '63 por el hecho de que, en esas obras, ya se ve un poco lo que va a ser desde el punto de vista conceptual el videoarte, de distorsionar imágenes o de, bueno también, toda esta cuestión crítica y política que hay en estas distorsiones de las imágenes en cuanto a una cierta postura en relación a la televisión, en relación a la información, en relación a las comunicaciones, etc. Y, además, por lo que uno ve a partir de ahí que sucede sobre todo en la obra de Nam June Paik uno considera la obra de Nam June Paik y ve toda su trayectoria posterior y se entiende perfectamente que eso es justamente el punto de partida para lo que va a ser una pista, que es una pista clave del videoarte. Bueno, hay Vostell más o menos con esta misma propuesta. Después, bueno, como decía, en el curso los sesenta siempre es el cuestionamiento de la televisión, siempre el referente es la televisión, es ir en contra de la televisión de distintas maneras; directamente, rompiendo televisores; más indirectamente, con la imagen distorsionándola, o como en la performance de Douglas Davis que dice: "mira la televisión desde atrás"; es decir, con cosas que de alguna manera lo que propiciaban era no ver la televisión, no prestarle atención, volver a otras formas, digamos, artísticas en las cuales ese aparato está de alguna manera negado, u obturado. Y después también hablé de la guerrilla de televisión que en la década del setenta era muy importante, que después prácticamente desapareció, desapareció bastante pronto, que después desapareció de las historias del video, que prácticamente nadie se acuerda.

Pero que fueron muy importantes, hacia fines de los sesenta y principios del los setenta, porque había muchos grupos de video; la gente se agrupaba porque, obviamente, era muy caro producir el video, entonces eso fue fundamentalmente la obra de colectivos de trabajo.

**M: ¿Guerrillas de televisión?**

**E:** Sí, así se llama, guerrillas de televisión, en... se llamaban así; incluso había una revista que se llamaba *Radical Software*, que era la que, de alguna manera, canalizaba toda la información, todo lo que ellos hacían. Las producciones, fundamentalmente, se mostraban en canales de cable y tenían bastante apoyo de fundaciones para la producción de películas, lo que faltaba fundamentalmente, más que ir en contra, era producir una televisión alternativa, está muy dentro de las vertientes de la contracultura y la idea es hacer una contratelevisión u otra televisión.

**M: Y focalizado en cuestión de espacio, ¿dónde?**

**E:** El espacio siempre es canal de cable en general; o sea, el mismo espacio televisivo de *Misión televisiva*, solo que no era la televisión abierta en general, sino que casi siempre eran los canales de cable.

**M: ¿Y geográficamente?**

**E:** El video comienza en realidad en Alemania; o sea, la primera muestra de Paik es en Alemania. Después Wolf Vostell hace una muestra casi simultáneamente en Estados Unidos y, digamos, esos son como los 2 puntos importantes. Después, hay una cosa curiosa, (que es) que en otros países importantes... por ejemplo Francia entra muy tarde al videoarte; a veces se producen cosas más interesantes o mucho más pioneras en algún país, bueno, en España, por ejemplo, en Argentina en la década del sesenta ya se están haciendo cosas, pero países como España recién empiezan en la década del setenta. Lo que ocurre es que eran experiencias muy aisladas también. Imagínate que lo que hacen Paik y Vostell lo hacen en la escena de

Fluxus, y Fluxus hoy es un grupo importante y conocido, pero en la década del sesenta era un grupo totalmente marginal y desconocido.

**M: Y a parte que Fluxus no solamente es video.**

**E:** Claro, claro, esto es una pequeñita cosa dentro de un grupo de artistas que hacían de todo; fundamentalmente, se dedicaban a la música, pero sí son cosas muy marginales que quedaron. De alguna manera, esto sigue de la mano de Paik. Paik es el que, digamos, se empeña en trabajar con esto y sigue trabajando y sigue haciendo obras, etc., y es el que, de alguna manera, le va a dar cierto carácter a la producción de video. Después, en los setenta, también hay otra cosa que es importante (que) es que algunos canales de televisión comienzan a trabajar con artistas y comienzan a hacer una especie de residencia de artistas en canales... y que también es algo que normalmente de las historias olvidadas se suele desaparecer, pero sí hay varias residencias de artistas en canales de televisión durante la década del setenta. Después también (en) los setenta es fundamentalmente la performance, la relación del video con la performance. Tanto del lado de los *performers* como del lado de artistas plásticos, podríamos decir que comienzan a interesarse en el video de Bruce Nauman o Graham. Nauman, por ejemplo, no hacía performance antes del video, su relación con el video se empieza a trabajar con esta cosa del performance y el mismo Graham es un arquitecto, pero cuando empieza a trabajar con video y le empieza a interesar la cuestión del espacio entonces empieza a trabajar la relación cuadro por espacio, imagen electrónica y allí empieza con una serie de performance. Entonces, esta relación con la performance es importante y después todo el interés que empieza a aparecer en cuestiones más específicas de la tecnología electrónica; o sea, empiezan a trabajar sobre la especificidad, sobre las particularidades del video. Hay también lecturas políticas como la de Graham, muy influenciado por el tema de las cámaras de vigilancia y entonces empieza a trabajar por esa línea. Peter Campus trabaja más a nivel del dispositivo de cómo puede transformar la percepción y en los setenta más o menos esto. Después sí se hace mucho video en cinta; recuerdo que en esa época no existía la palabra videoarte, lo que existía era

algo llamado *el video hecho por artistas*. Entonces los festivales de video eran *festivales hechos por artistas*, esos videos podían ser de cualquier tono; es decir, podían ser registros de performance, podían ser experimentales, documentales hechos por artistas, cualquier video que hubiera hecho un artista entraba dentro de esta categoría que llamamos videoarte. Todos esos festivales eran de *Video by Artists*, entonces no existía esta conciencia que tenemos del videoarte, sino que lo que existía, fundamentalmente, era la idea de que un video hecho por un artista ya era una obra de arte, un videoarte. Y la característica también de los setenta era la cuestión del tiempo real, sobre todo por la tecnología que se usaba en esa época. Era muy difícil, no había prácticamente forma de montar el video de editar, el video era de cinta abierta, y el video de la cinta es opaco, es una cosa gris, no es como el cine que tiene fotogramas. Entonces, uno no sabe donde está el lugar que quiere cortar, y como no existían las islas de edición para video, entonces los videos no se cortaban, salvo (que) había una forma muy curiosa, digamos, uno iba viendo el video lo iba reproduciendo lo cortaba y bueno agarraba la cinta allí, más o menos tenía una idea de dónde estaba cortando, pero no sabías muy bien dónde era. Por eso, muchas veces, cuando uno ve videos de la época del setenta, con cortes, los cortes se notan muchísimo, los saltos, porque se hacía de esa manera, no había forma de editar video. Entonces, por eso, también el tiempo real; además del hecho de que muchos videos registran performance, también el tiempo real tiene que ver con la propia tecnología que no permitía realizar muchas cosas. En los setenta también se crea el sintetizador de video... el sintetizador no es muy utilizado, o sea lo utiliza Paik y después algunos otros artistas.

**M: ¿Y qué producía?**

**E:** Producía como patrones coloreados, cambiaba los colores de las imágenes, transformaba el negativo, producía un efecto de *feed back* esto de meter la imagen en la misma imagen, producía las mismas distorsiones que, por ejemplo, Paik hacía con los imanes, pero más estandarizadas. Era como una especie de Photoshop para video, pero muy precaria. Que lo mismo permitía hacer unos cuantos efectos. Y después, también en los setenta, muy

de investigación sobre el dispositivo, que ahí entró una pareja, los Basulca, que se dedican mucho a trabajar, cómo producir como imágenes alternativas, trabajaban mucho en espejos, los espejos esféricos, y con máquinas que movían cámaras que se representaban en espejos. Tenían una imagen como que muy distorsionada, pero por cuestiones mecánicas más que electrónicas; eso en los setenta también. Y bueno todos estos artistas son los que están trabajando en los setenta, están los primeros festivales de video por artistas, y allí empiezan como a consolidarse una serie de artistas, empieza como a cobrar cierto nombre dentro del ámbito del videoarte. Paik estaba, pero allí empieza a aparecer Bill Viola; en la década del setenta era un asistente de Nam June Paik. Peter Campos también fue asistente de Nam June Paik. Comienzan a aparecer unos artistas que comienzan a producir como una obra propia. Darigis también comienza en esa época, un poco más adelante, que van a ser los grandes artistas del los ochenta, van a tener su repercusión internacional pero todos empiezan más o menos en la década del setenta. Y, bueno, investigando lo que tienen, mucho de esto se hace en Estados Unidos, ya que las universidades empiezan a equiparse con laboratorios de video. Hay un lugar que es Syracuse, que es un lugar donde comienza a haber movimiento más importante y después las universidades más importantes comienzan a tener sus propios estudios de video y laboratorios.

... Ahí es como que empieza a conformarse el circuito video de una manera más importante. De hecho, ahora, este año creo, o el año pasado, empezaba de nuevo Syracuse; ahora parece que quieren como recuperar esa historia y hacer como un gran festival de video. Pero en los setenta era muy importante, porque los artistas no tenían acceso a cámara, equipos; o sea, la única forma de hacer sus obras era en los departamentos de estas universidades; bueno, esto que comenté antes de la residencia de artistas duró muy poco tiempo entonces, la única forma de hacer video era esa. Paik que era el único más o menos autónomo.

**M: ¿Vive?**

**E:** Sí, bueno, él era el único que más o menos tenía una cierta autonomía en cuanto a la producción; el resto de la gente dependía mucho de estos departamentos de universidades.

**2. ¿Los movimientos que dieron inicio al videoarte se pueden reconocer? ¿Qué artistas iniciaron el videoarte? ¿En que contextos lo hicieron?**

**E:** Toda la obra de Graham, por ejemplo, la hace en Nueva Escocia School of Visual Arts, en Canadá, y todos estos artistas, de alguna manera, están ligados a alguna universidad, que es donde finalmente puedan realizar sus producciones; en los setenta fundamentalmente eso. Y en los ochenta ya empieza a consolidarse más, comienzan a salir muchos más autores, el video es mucho más accesible, las cámaras son mucho más fáciles de conseguir, y comienza a haber muchísimos festivales de video, espacios de video en los museos, muchos museos que ya tienen colecciones de video, ya se conforma el circuito bastante bien. También los ochenta es una época, en Estados Unidos, de mucha pujanza económica; entonces, todo eso, de alguna manera, aporta al auge que tiene el video durante la década del ochenta y la aparición de las grandes figuras que trabajan con este medio. Pero, en realidad, el verdadero boom del video es en los noventa, sobre todo porque empieza a aparecer mucho las bienales, empieza a aparecer mucho en locales y exposiciones internacionales y las producciones empiezan a ser cada vez más importantes. También la tecnología del video se modifica mucho, porque la primera tecnología del video, en la década de fines del sesenta, del setenta, era muy precaria, había muy pocas cosas que se podían hacer. Como te decía antes, era como tiempo real, sin edición; entonces, (por) la particularidad de la producción, no demasiadas cosas podían hacerse; sin embargo, a partir de los ochenta ya eso cambia. Una de las cosas importantes es que, en los noventa, fines de los ochenta, comienzan a aparecer los proyectores de video y eso hace que el video salga de los televisores, que eso era lo habitual, porque en la década del setenta, por ejemplo, todos estos festivales que se hacían de video eran un televisor y gente mirando, ya que no habían proyectores de video, entonces lo que se

hacia los festivales y las muestras de video en museos eran simplemente una salita donde había un televisor y unas sillas, y la gente se estaba mirando en un televisor. Entonces era una gran limitación de la propagación del medio, pero recién, ya cuando empiezan a aparecer los proyectores de video, entonces el video se proyecta y todo se hace más posible también en la videoinstalación, y la videoinstalación ya se integra a las artes visuales que el video al televisor, entonces allí el video entra definitivamente a las artes visuales y empieza a aparecer en las bienales, en las exposiciones, y empieza a cobrar importancia. Además, por ser algo novedoso, tiene como un aire de vanguardia, una exposición que, más o menos, incorpora video a fines de los ochenta, principios de los noventa, ya es como una exposición de vanguardia. Y, bueno, esto hace que, rápidamente, se vaya metiendo en el circuito. Además del hecho de que comience también a comercializarse, empieza a ser como un poco más clara para la forma de comercialización, porque, al principio, no había una forma de comercialización, no se sabía demasiado bien cómo comercializar el video. En cambio, ahora, es mucho más claro, entra en el circuito de galerías, en el circuito de museos y todo eso hace que circule con mayor facilidad.

**M: Qué contradictorio, ¿no?, porque si esto nace desde canteras de lucha política, probablemente antisistema, son parte ya ahora del sistema.**

**E:** Sí, pero ya eso, bueno... todo cambia. El arte conceptual es lo mismo: terminó en los museos.

**M: Claro, ya cuando una obra entra a un museo...**

**E:** No es que simplemente se pueden modificar los parámetros me parece, es una cosa que generalmente se menciona. Te decía que toda la primera época del video es esta época de ir en contra de la televisión.

**M: Ya en los ochenta ya hay otro.**

E: Claro, la primera época es el enojo con la televisión; en los ochenta ya es un cambio, en los ochenta ya todo mundo tiene televisión desde chico; o sea, todos los artistas nacen con la televisión; entonces, ya la televisión no es ningún problema, el problema fue para los primeros artistas porque ellos no habían nacido con la televisión. Entonces, como dije la vez pasada en el curso, digamos, hasta la aparición de la televisión los principales productores de imagen eran los artistas, porque los artistas, ya sea por la producción plástica o ya sea porque eran ilustradores en revistas, ellos eran los que producían las imágenes, producían lo que la gente veía, o artistas que trabajaban en publicidad como Andy Warhol el ámbito de imagen, era el ámbito de los artistas. En cambio, cuando aparece la televisión los artistas, quedan completamente relegados no se llama a los artistas para hacer televisión, la televisión es como otro ámbito técnico y con nuevos protagonistas, personajes, los artistas eran completamente relegados y esto hace que los artistas, justamente, pongan la mirada bien crítica frente a la televisión. Después, ya en los ochenta, cuando todos los artistas nacieron con la televisión y se educaron con la televisión, ya el problema de la televisión no es un problema, ya eso se deja prácticamente de lado. Entonces, bueno, pasa lo mismo; parece que con estas cuestiones [...] o esto de ir en contra del mercado y de todas estas cosas que usan los conceptualistas en la época del sesenta, eso se modifica en función de los cambios del contexto del arte; o sea, el arte incorpora todo eso, yo creo, desde el punto de vista crítico, de hacerlo en todo caso es ver cómo se van modificando los parámetros ni siquiera tendría cómo que decir que esos artistas como muchas veces se dicen... porque, por ejemplo, eso pasa mucho con el tema del *ready-made* uno dice bueno el *ready-made* también aparece como una cosa como una especie de antiarte, como una especie de cuestionamiento del arte, de destrucción del arte, etc. Y después Duchamp va a hacer *ready-made*, hace duplicados y los vende, y siempre cuando doy clases la gente dice que es traición. En realidad, bueno, puede ser que se traicione cuando los vendes, pero eso no quita que el *ready-made*, cuando aparece, sigue siendo como un elemento cuestionador. Después, que se vende o no se vende, es otra cuestión; desde el punto de vista estético,

desde el punto de vista de lo que plantea conceptualmente es un elemento cuestionador.

**M: ¿Los noventa mantienen la misma tónica de los ochenta en videoarte?**

**E:** Esto de las décadas puede ser muy arbitraria la separación. Pero en los noventa lo que aparece, fundamentalmente, es muchos artistas jóvenes, porque los ochenta fue como la consagración de los artistas que ya venían trabajando hace mucho tiempo; o sea, (Bill) Viola empieza en el 75; o sea, a fines de los ochenta tenía ya 10 o 15 años de producción... son artistas que venían desde mucho trabajando en video, serían 20 años de producción. Lo que pasa en los noventa es todo lo contrario, los 90 se siente muy joven que hace su primer video y de pronto ya está en las galerías, ya está en los museos, ya llama la atención de la crítica. Gente muy joven en general y, además, con la particularidad que no tiene una obra, porque Viola, cuando hace un recorrido, va construyendo una obra, trabaja el mismo tema cosas recurrentes, uno puede identificar inmediatamente una obra de Viola. En cambio otros artistas... la gente así como jovencita, que no tienen una obra, simplemente reaccionan un poco al contexto; o sea, los invitan para una bienal y piensan qué van a hacer para esa bienal más que trabajando su obra. Eso lo decía Harold Siman en una conferencia: una característica del arte de hoy es esa, hay muchos artistas de bienales por ejemplo, que producen para bienales. Los invitan para esta bienal y piensan: «bueno y ahora qué voy a hacer en esta bienal», si estás en Venecia, dicen: «bueno voy a hacer algo con Venecia», si estás en San Pablo: «bueno voy a ver qué hago para esta bienal», no están preocupados por hacer una obra coherente sino por trabajar en función del contexto, de lo que se presenta y así pasa mucho hoy en día, porque los artistas hacen la residencia acá, en Holanda y en Japón, entonces la obra es un poco en función del lugar donde estás. Entonces, no existe esto que había antes en los ochenta de los artistas que tenían proyectores, que tenían una obra, sino que ahora son artistas muy jóvenes que reaccionan un poco de acuerdo a las circunstancias que producen video para determinados contextos específicos, quizás, desde su

primer video ya entraron en circuito de galerías, ya se está comercializando es decir es muy, muy diferente la forma en que estos artistas se relacionan con el medio.

### 3. ¿Existen fuentes para el estudio del videoarte? ¿Cuál o cuáles son?

**E:** Cuando empezó el videoarte, empiezan a salir varios libros, uno que se llama “videoarte” así directamente y el expanded cinema... que es un video famoso que es como el primero que empieza a hablar sobre video. Después está esta revista *Radical Software*, que hoy está toda en Internet. Hay como varias publicaciones, algunas más marginales, otras menos marginales, que se van refiriendo bastante al tema del video. En español hay un libro que sale en 1980 que se llama *Entorno al video*, que es bien interesante de los ochenta; o sea que en realidad recoge la producción de los setenta y una de sus autores sepultadas, y después hay un libro que es como el más interesante en cuanto a lo que recoge de textos que se llama *Illuminating video*, que es una especie de compilado de textos importantes y ese me parece como un libro bastante clave para tener. Y después muchos artículos en revistas.

**M:** *El arte del video*, que es un libro de Machado que es bastante antiguo, tiene una pequeñísima parte que es menos de un capítulo sobre el videoarte incluye también lo que es Fluxus, tienen al cinema *verité* y al novo cinema, que es la analogía (de) lo que están haciendo en film y después en Latinoamérica. Tú en Argentina ¿qué referentes (tienes)? ¿La Ferla?

**E:** En Argentina somos tres: Jorge, Graciela y yo. Con Graciela Taquini, escribimos un libro sobre la historia del video en Argentina.

**M:** ¿Ella sigue en Argentina?

**E:** Sí sigue, ese es el real y único libro que existe en Argentina. Después hay artículos que yo he escrito en varias revistas y qué sé yo, y que Graciela

también ha escrito. Jorge en realidad se dedica más como... no tiene tantos escritos sobre el video en Argentina, tiene como que más escritos como más teóricos, digamos, de la relación del video con la televisión por ejemplo, pero él no ha escrito mucho sobre el video en Argentina, salvo cosas puntuales; por ejemplo, artistas puntuales.

**M: ¿Y qué pasa en México?**

**E:** Lo que pasa es que en México no tienen una producción importante de videos tan muy recientemente, y el problema fundamental en México es que, es una hipótesis, no sé si es estrictamente así, es que en México con el tema de la revolución y la importancia que tuvo el muralismo mexicano, eso fue como un gran espaldarazo para la producción mexicana, porque lo catapultó al mundo, qué sé yo, pero al mismo tiempo una gran barrera para los artistas mexicanos, es que en México por ejemplo no hay conceptualismo en los 60, 70, porque en realidad todo artista que se exprese tenía que hacer muralismo mexicano y el muralismo era tan fuerte que el gobierno propiciaba mucho dinero para todo lo que tenía que ver con el muralismo y no le interesaba para nada lo que es el conceptualismo. Es un país que prácticamente no tiene producción conceptual, es un poco raro porque, por ejemplo, hay conceptualismo en toda Latinoamérica muy fuerte en los sesenta y en los setenta y México está al lado de Estados Unidos, se tendería a pensar que en México se tenía que haber desarrollado más rápidamente y más fácilmente, pero no es así. Sin embargo, hay mucho conceptualismo en Brasil, en Argentina, en distintas partes de Latinoamérica, y en México no. Y también se desarrolló mucho el video en Brasil; en Brasil hay obras que existen todavía de la década del sesenta y en Argentina se hace también mucho video a fines de la década del sesenta; no videocintas sino instalaciones, pero en México no, o tiene como una gran traba la influencia que tiene el muralismo mexicano, que hace que toda la producción como más alternativa no circule fácilmente.

**4. Identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación. ¿Existen patrones preestablecidos? ¿Esa es la manera de producir?**

**E:** Sí, hay una. Bueno, siempre se busca para atrás y siempre algo aparece. Hoy se discute mucho si, por ejemplo, Vostell en una obra del '58 que se llama *TV decollage*, que se discute si lo hizo, si no lo hizo, si fue el primero, si no fue el primero. En realidad, no tiene mucho sentido si alguien fue primero o no. También los franceses salieron a decir que hay un realizador de televisión que se llama Jean Christ Faber que, en los cincuenta, todo ha sido una televisión como muy surrealista; entonces, él sería el primero que hizo el video. O sea, sí, siempre vamos a encontrar algo; (si) uno busca (en) la historia, siempre encontramos; como decía Borges, uno crea los preceptos de sus predecesores. Está Kafka, entonces uno comienza a buscar para atrás a ver quién hizo lo mismo que Kafka antes, pero si Kafka no existiera, nadie se pondría a buscarlo. O sea, lo importante es esa figura y para mí la figura importante del video es Nam June Paik por la coherencia que tiene en toda su obra, porque tiene una obra además y porque articula muy bien como te decía antes. Él es como muy conceptual... Como te decía con relación a la televisión, a la comunicación, a la información, a la relación de los medios con la sociedad, a la relación de los medios con la vida real, con la vida cotidiana, uno presta atención a la obra de Nam June Paik, es una obra que realmente articula los elementos claves para sobre la relación de los medios con la sociedad. La obra de él es una obra muy centrada, Nam June Paik, para mí, es uno de los grandes artistas del siglo XX, digamos al lado de los grandes artistas del siglo XX. Realmente logra, así como Warhol, toma todo el tema de la sociedad de consumo. Paik toma temas de la sociedad mediática, información de los medios y es el que llega a un punto más profundo con obras que parecen estúpidas, simples, pero que en realidad no lo son. Para mí Paik es el referente clave, y después bueno, está Viola. A mi entender, y creo que no solamente a mí entender, en algún punto es bastante conservador, al principio era como más experimental, trabajaba más sobre dispositivos pero después se pasa mucho hacia, digamos, toda su obra se empieza a fundar demasiado en la imagen y en la belleza y hasta en

conceptos como demasiado clásicos, el humanismo, y Viola es un artista humanista que trabaja en tema de la vida, la muerte, el pasaje por la vida, esas cosas. Y ahora cada vez va más atrás y va a los clásicos y a la Biblia y a la cosa religiosa y mística; prácticamente, es una tendencia *cowboy*, está como que cada vez más alejado a lo experimental y cada vez más compenetrado como que en cosas muy clásicas, muy conservadoras... En este sentido, desde el punto de vista de la producción de video, es bastante más experimental, es de reflexionar más sobre dispositivos la relación del espectador con el medio; tiene una obra como que más interesante desde el punto de vista crítico y después así grandes nombres que se yo, Muntadas es una pista superimportante también.

**5. ¿Cómo definirías el videoarte? ¿Tienes una definición propia? ¿Se podría categorizar o clasificar el videoarte? ¿Qué tipos de videoarte conoces?**

**E:** La única pregunta que no quiero que me hagan es qué es el videoarte, es lo más difícil de todo. Yo, en realidad, lo manejo como un concepto más histórico; o sea, cómo se va conformando históricamente es lo que a mí me va diciendo qué tipo de producción pertenece o no al videoarte, no soy nada esencialista. Bueno, lo que yo comentaba ayer en la conferencia, decir que hay algo del video, un elemento que es la clave como se hacía en los setenta la imagen electrónica o la cámara o qué se yo, este, yo creo ,yo trabajo más desde el punto de vista del contexto, me parece que los contextos definen mucho el tipo de producción y hoy en día la producción electrónica o el videoarte es este medio que va entre la videoinstalación, la performance, o los festivales, museos, galerías es decir, yo si tuviera que generalizar generalizaría la imagen electrónica, pero siempre tiene sus problemas porque hay mucha producción digital que tiene, digamos que finalmente se ven algún monitor electrónico. Entraríamos siempre al problema de dónde está el límite.

**M:** ¿Sabes lo que me dijo Arlindo Machado? Me dijo: «es el único arte que se define por la herramienta con la cual tú realizas»; o sea, me dice, «la pintura es la pintura, tú no vas a decir “pincel-arte” a la pintura». La

**fotografía va por ese mismo lado. Pero esto es la cámara de video que es tu herramienta la cual genera una obra de arte.**

**E:** Yo no estoy de acuerdo para nada, e incluso yo tengo muchas diferencias con Arlindo, porque él hace mucho hincapié en, me acuerdo mucho de ese libro el *Arte del video*, hace mucho hincapié en el tema de que el video, la característica del video rompe con la imagen tradicional, renacentista, eso es mentira. El 90% del video sigue con la imagen renacentista tradicional o sea eso es verdad en la obra de Paik, y es verdad en ciertas experiencias de la década del setenta. No se puede generalizar, porque hoy la mayoría de los videastas trabajan con imagen renacentista absoluta, no producen ninguna distorsión del espacio, ni del punto de vista central; o sea, todo lo que uno habitualmente relaciona con la imagen renacentista está en Viola, y está en el 90% de los artistas de video; o sea, eso es algo que al principio Nam June Paik sí lo hace, cuando hace la televisión abstracta qué sé yo, cuando hace Vostell, qué sé yo, al principio sí se hace pero yo no diría que esa es la característica del videoarte, porque estamos diciendo que la característica es el 5% de la producción y eso de que la herramienta defina no estoy de acuerdo para nada, porque en realidad una videoinstalación, para mí, digamos, lo importante es la forma en que posiciona la imagen en el espacio y no si el video fue hecho por una cámara. De hecho, por ejemplo, toda la obra... no tiene cámara, son grabaciones de la televisión, el tipo lo que hace es tomar los créditos de distintos programas de televisión y los pone uno detrás del otro, no usa cámara y eso no significa que no sea una obra de videoarte, sí lo es. Y, aparte, si hay algo más institucionalizado dentro de la historia del videoarte es la obra mutada y sobre todo esa obra, lo mismo que esa que mostré en los diez últimos minutos de la televisión, todas esas obras de televisión transcultural están hechas sin cámara, están hechas con apropiación de imágenes de la televisión y ese es otro elemento que los artistas han utilizado muchísimo y saben de videoarte perfectamente y no están hechas por el video, no están hechas con la cámara, entonces yo en eso soy bastante... me reservo bastante, sobre todo la generalización, porque, además, ha cambiado mucho como te decía la década del setenta. Videoarte era el video que hacía un artista, cualquier cosa, un documental

hecho por un artista era videoarte en los setenta o un registro de una performance era videoarte, si uno ve la historia del videoarte vas a encontrar a... Graham todos ellos que hacían performance. Bruce Nauman ¿qué hacía? Se ponía delante de la cámara y se movía y eso era videoarte y es más lo sigue siendo hoy, pero digamos no soy muy amigo de las especificaciones técnicas. Me parece que es una mezcla de lo técnico y sobre todo con el contexto, las formas de uso.

**M: Y con el creador.**

**E:** Claro, aparte, siempre viste cómo es el arte, uno realiza una definición siempre va a aparecer un artista que te la rompe y dice otra cosa. La realidad es así y, afortunadamente, justamente uno como crítico entiende la posición de Arlindo. Ojo que yo a Arlindo lo súper respeto y sé que es una de las personas que más seriamente trabajan y que ha hecho los aportes más importantes de Latinoamérica y siendo honesto. Pero, un teórico lógico; o sea, como todo teórico, uno trata como de caracterizar a través de la semiótica, de caracterizar, viste, poner nombres, uno intenta y es lo lógico. Yo también, yo mismo cuando doy clases de una manera (lo) hago, lo separo por décadas.

**M: ¿Y tú cómo te defines?**

**E:** Yo también soy de las personas que ha variado mucho en el tiempo, porque, en realidad, al principio fui más estudioso más teórico; ahora hago más curaduría, me interesa mucho la teoría, me interesa mucho más la historia. Lo que pasa es que la historia define la naturaleza de un medio, pero estoy ahí. Diría que lo mío es la teoría, pero no me considero un teórico. Yo creo que, en ese sentido, Arlindo es mucho más teórico, le da el sentido de tomar un objeto de estudio, analizarlo a profundidad, yo trabajo más sobre contexto.

**6. Lectura de obras. ¿En el Perú, cuáles fueron las obras que más te han llamado la atención, qué artistas te han llamado la atención?**

**E:** Una obra que me gusta muchísimo, que se llama Atipanakuy, de Castor Andino, me gusta muchísimo esa obra. Esa obra ha sido una obra bien, bien interesante, porque articula muy bien, a pesar que desde el punto de vista de la realización que son un poco básicos, pero me parece que es tan fuerte a nivel conceptual y de cómo, digamos, confluye en esa obra como una problemática pero muy clara. Esa es, para mí, como una obra fundamental, y después bueno, en general, qué sé yo, me parece que todo este circuito que ha generado José Carlos, otros artistas, que trabajan me parece que se ha conformado.

**M:** **¿A quienes has visto ahí?**

**E:** Angie Bonino, a Plaztik Esquivel, he visto a bastantes y en general podría decir: bueno, a este chico Besaccia, y bueno lo visto hasta ahora de Diego Lamas, ahora me voy para allá a ver, y, incluso, ahora justamente me iba a ATA porque quiero ver algo de Hastings, de lo que hacía en la década del setenta, y Marioti porque yo conozco la obra de ellos pero siempre por lectura y no he visto nada todavía; me voy para allá.

**7. ¿Cuáles crees que son las principales características del videoarte contemporáneo y hacia dónde se dirige este tipo de arte?**

**M:** Y, ahora, lo que sí se puede notar es que el videoarte es parte de probablemente de todo. Un poco no es difícil encontrar una obra de soporte que sea digital porque ya es parte de una performance o una instalación que, probablemente, sea una de las características más saltantes en los últimos 5 o 10 años.

**E:** Sí, es cierto eso; es cierto también un poco. Morales también lo decía ayer cuando decía que el formato de festival de video no funciona porque justamente el video está en tantas cosas que es muy difícil decir voy a hacer un festival de video; es algo como muy limitado en relación a todos los lugares por donde el video circula hoy en día y con la aparición de los digital

lo potencia muchísimo. De todas maneras, a nivel del mercado, que es lo que todavía funciona a fines de los noventa principios del 2000, siempre los formatos medios más comunes son los formatos de videoinstalación o incluso hasta el video instalado, presentado, un video pero presentado instalado, en estos momentos lo que se hace en los videos es... todo lo que se hace por Internet sigue siendo como más marginal, todavía no se entiende demasiado el material formato de presentación de las obras, qué pasa con todo lo que tiene que ver con Internet. A veces, yo decía hace poco en un texto: ¿por qué una persona vería una obra de NetArt en una exposición si la puede ver en su casa?, cómo uno hace para incorporar dentro de una exposición ciertos tipos de obras que remiten a otros ámbitos de expectación.

#### **FINAL DE LA ENTREVISTA**



**TEMA: videoarte**

## **ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

### **DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Graciela Taquini

**Sexo:** femenino

**Nacionalidad:** argentina

**Estudios y grados:** profesora y licenciada en Historia de las Artes, egresada de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, 1964-1970.

**Ocupación y lugar de trabajo actuales:** productora de TV en el canal municipal de Buenos Aires. Miembro de la Asociación Argentina de Críticos de Arte. Premio de la Asociación de Críticos de Arte de la Argentina Mejor Guión. 2005 Premio a la Acción Multimedia, Asociación Argentina de Críticos de Arte.

### **PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO Y DE ESTÍMULO**

El investigador y la entrevistada charlaron durante algunos minutos previos a la entrevista. Esta se realizó en la ciudad de Buenos Aires, en el mes de noviembre del año 2005.

### **PREGUNTAS CENTRALES**

**1 y 2. Inicialmente se consulta por una línea de tiempo del videoarte. Consultar sobre los primeros artistas, los iniciadores, sus contextos.**

**Entrevistada:** Bueno, yo me dedico al videoarte más o menos desde el año '85. Trabajo en el Centro Cultural San Martín en el área de Artes Plásticas. Yo soy egresada de la carrera de Historia del Arte y en un momento me dedico a trabajar la obra de un documentalista que se llama Jorge Pretoran, que en década del sesenta hizo más de setenta documentales de tipo antropológico. Siempre fui cinéfila, mi padre no dejaba ir al cine a mi hermana con su novio por eso yo iba de chaperón; eran películas de la década del cincuenta, pero no eran películas para niños, pero me formaron.

**Moderador: Que tal proceso de aprendizaje**

**E:** Bueno, entonces cuando llego a trabajar al Centro Cultural San Martín como crítica de Arte...

**M:** ¿Pero el videoarte en qué formato?

**E:** En Argentina no existía. En Argentina lo que había existido en la década del setenta era el Super 8 experimental. Bueno, yo escribí un libro sobre el video en Argentina. Ese libro no se compra. Se llama *Buenos Aires video 10, 10 años de video en Buenos Aires*.

Entonces, en ese momento, se dan una serie de cosas para que se dé el movimiento histórico del videoarte en Argentina. Habían existido en Argentina, en las décadas del sesenta y setenta, algunas cosas experimentales con televisores, con circuitos cerrados, con instalaciones.

En los setenta no hay nada. Ya en el '86, '87, '88 empieza a haber. Justo viene un americano a dar un taller acá. Y yo hago mi primer video en el '88, aparece Elíptica, que es (el) Centro Cultural de España, que se convierte en el templo del videoarte.

Entonces el fenómeno histórico del videoarte en Argentina tiene varias razones: el acceso a la tecnología, la democracia porque yo digo que la anteúltima utopía audiovisual de la democracia, la última es Internet y bueno se va produciendo un fenómeno que está contado en el libro. La diferencia está en que desde el punto de vista del artista, el artista es un videasta que viene del audiovisual. En cambio, el... puede venir de distintas áreas, sobre todo de las artes visuales: pintores, arquitectos, músicos.

Y después, este es un fenómeno que ha tenido su memoria, su historia, sus festivales

**M:** Y en ese libro de qué manera está plasmada la historia... digamos, de manera descriptiva. O hay algún nivel de profundidad sobre algunos periodos del videoarte en Argentina.

**E:** Es históricamente, pero llega hasta el '98 solamente. Yo te diría que, después, el periodo es 2000-2005.

**M: Digamos, en términos recientes este hecho que liga ya al videoarte...**

**E:** Porque antes existió videoarte mono canal, pero ahora estas instituciones la...

**M: Sí, justo Rodrigo Alonso, que llegó al Perú a mostrarnos un vistazo del videoarte español, hablaba de este nexos con algunos campos de los circuitos comerciales y estaban contratando incluso artistas en Europa que trabajan en video para que preparen instalaciones o algunas obras ya pagadas, subvencionadas.**

**E:** Acabo de vender una obra en para su Intranet en Barcelona.

**M: Y esa venta les permite difundir.**

**E:** No, sólo en su institución. Otra cosa sería si yo me contacto con un distribuidor como Video Data Bank en Europa. Pero esto es a nivel de consulta. La llegada de artistas venidos de otros lugares, el trabajo interdisciplinario de artistas con programadores, técnicos, ingenieros, etc. Avanza hacia la interactividad, la robótica, multimedia. El gran desafío para los artistas visuales que se dedican al video es que el artista visual trabaja con... este es el tema del tiempo.

**M: Las obras, actualmente, se van haciendo, a ver corrigame, más irrepetibles o menos irrepetibles. ¿Uno puede presenta una instalación, esa misma obra exactamente en otro lugar?**

**E:** En mi experiencia personal yo hice *Resonancia* y ahora la mostré en Marsella, pero no fue igual por motivos económicos, construí un tubo y con un televisor y con una fuente.

**M: Todo depende de los recursos también ¿no? Porque yo conversé con Angie. Ella me hablaba de todo lo que podía pensar y realizarlo. Por**

**ejemplo, porcentualmente, ella me dijo que en el Perú su exposición no fue ni el 50% de lo que fue en Alemania**

**E:** Claro, mientras más plata, más recursos, se pueden hacer cosas espectaculares. Pero también estoy muy de acuerdo con el ingenio en la falta de recursos, porque también es un facilismo hacer un video con una proyección y eso he visto muchísimo por todos lados. Pero la búsqueda del formato... si trabajas con la idea de una Black Box o de un espacio más indefinido, si trabajas sobre paredes oscuras, claras, el color, el entorno, el espectador, la presencia del espectador... es radicalmente definitiva o simplemente es activo, es pasivo. Yo creo que... también estoy de acuerdo con el tema del ingenio, por ejemplo yo estoy haciendo un programa sobre el cuerpo, cuando no consigo imágenes las bajo de Internet y qué hago, creo una especie de... diseño la pantalla tal que hay una persona hablando y en una cajita chiquita van pasando imágenes que ilustran o que contrastan las cosas. Eso se debía a una carencia y a mi me parece, creo que lo que estoy haciendo es una cosa bastante revolucionaria. Es hacer televisión por Internet. No creo que haya muchas personas que hayan hecho eso porque es una televisión muy editada, muy experimental.

El video a diferencia del cine es... el cine es una ventana de sinergia. En la sala oscura te zambulles y crees que esa es la vida. El video no. El video es bidimensional tiende a ir hacia el centro pero no hacia fuera. Entonces no es una ventana, es un lienzo, una superficie, una pantalla. Entonces lo que prima es el plano y no la secuencia. Entonces la narrativa puede estar en el mismo plano, pero en diferentes capas, hacia dentro y hacia fuera. Así concibo el video.

**M: Con lo que me dice estoy recordando trabajos de ayer y sí la imagen se trabaja así.**

**E:** Las tres mujeres jalando, claro y está muy ingenioso porque hay un solo plano. Porque una cosa es la puesta en escena y la otra cosa es la puesta de cámara. La otra es el diseño de pantalla. En lugar de poner tres ventanitas, ella lo creó en una sola.

### 3. Identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación. ¿Existen patrones preestablecidos? ¿Esa es la manera de producir?

**E:** Mira, a mi me llaman para hacer una muestra en el Museo del Arte y la Memoria en La Plata sobre derechos humanos y yo lo único que recordaba era el relato de una alumna que había tenido en el año '79, que me contó que había estado en cautiverio y bueno tuve una experiencia con ella terrible porque delante mío. Ella había estado en cautiverio en el '78, fuimos a escuchar música y vino la policía y se la llevó delante mío. Llegué a la estación de Policía y me dijeron que todo tranquilo, que era rutina. Finalmente salió. Bueno, entonces cuando me llaman del Museo de la Memoria lo único que conocía era Andrea. Entonces la llamo y me dice: «Mira yo nunca hablé del tema pero en el año '99 yo grabe un video para un archivo que se llama...». Ella me dio el video, charlamos. Me contó que tenía unos problemas de salud terribles, que le habían hecho unas resonancias magnéticas porque se le caía la masa encefálica, unos dolores de cabeza terribles. Entonces yo veo ese testimonio y decido en lugar de hacer un video documental sobre su historia, trabajar con las palabras relativas a la memoria. Su testimonio comenzaba: «Si mal no recuerdo». Entonces elegí las frases, las cito, le dije al camarógrafo que le tome la boca, los ojos. Le voy dando la letra de su propio discurso. Bueno, preparé un video instalación con tubos, con ella, con su resonancia magnética. Yo hago esa instalación que se llama *Resonancia*, pero cuando muestro el *backstage*...

**E:** Bueno, mi video de *Resonancia* fue inspirado en la obra de Jorge Prelorán. Bueno, yo tengo la carga de toda la historia del video encima. Pero, bueno me gusta mucho Mendiola, Anderson. Pero yo admiro mucho a Anderson y a Mendiola. Aunque creo que son de una época y ya. Bueno, digamos que actuales no sé.

**4. Definición y clasificación. Arlindo Machado define el videoarte como un arte que se construye en base a un instrumento que es la cámara.**

**E:** Bueno, la televisión también se construye con una cámara. El videoarte es la utilización de la cámara para un recurso... pero aparte tiene sus especificidades. Y además, bueno, si construyes con la cámara, después viene la edición. Muchos experimentos construyen el videoarte. Qué es el videoarte, es lo que los artistas hacen con el video. Con el video y no con la cámara. Se incluye la cámara, la edición... no es un formato estructurado, no es un lenguaje estructurado. El cine es una película de una hora y media o cuatro, en una sala oscura y que narra. El videoarte puede ser narrativo, pero puede durar 2 segundos o 24 horas. No tiene leyes, las leyes son las que le impone el realizador. Esa es la diferencia del videoarte. Eso del a construcción con la cámara me parece un reduccionismo tecnológico.

**M: Pero también podríamos considerar videoarte a una animación por la que nunca pasó una cámara.**

**E:** O hacer videos con películas encontradas, montadas, con retroalimentación... Es un reduccionismo muy grande.

**(Breve corte de la entrevista. La entrevistada retoma un tema anterior a la pregunta sobre la definición de videoarte).**

**E:** Entonces esta idea de que no existe un discurso hegemónico de las cosas y que las cosas se van reconstruyendo y tienen múltiples sentidos y tienen múltiples formas de construirse... es un mundo posmoderno, donde cada cual tiene que hacer su propio camino...

**M: En el Perú he encontrado, en muchos de los trabajos que he visto, cierta influencia de propaganda en algunos de los trabajos de videoarte. Si bien es contracultura hay mucha represión detrás, sobre todo porque nosotros hemos vivido 20 años de violencia. Esto ha marcado a por lo**

**menos a dos generaciones de artistas o videastas que trabajan en videoarte y que le dan ese tufillo de propaganda y tal vez sin querer.**

**M:** Establezco contradicciones en la memoria porque... Entonces yo creo que el testimonio es un documento, es una obra de arte en el sentido de establecer una búsqueda, interrogante porque el arte tiene que formular interrogantes, puede criticar.

**M: Por ese lado hay una postura neutra, sin objetivos.**

**E:** Hay cierta ingenuidad, porque son jóvenes, creen que es la verdad. Tal vez la madurez hace que uno sea más relativo. Yo le digo siempre a todos: nunca deben dar nada por sentado. Siempre que uno realiza una obra tiene que cuestionar todos sus procedimientos. Yo creo que, una cosa que me dijo un curador alemán respecto del video que ganó en Brasil... Se veían tendencias, modas de una experiencia personal. Si tienes un video basado en la forma es un video dogma, es un plano secuencia [...], es una forma contemporánea.

**M: ¿Que se puede clasificar?**

**E:** Claro. También, hay que ver que los realizadores jóvenes no tienen mucho que decir sobre la vida. Hay poco corazón también. Yo creo que el videoarte está basado en un concepto fuerte y que está sustentado en una forma fuerte.

**M: Sí porque a pesar de no tener linealidad o estructura, cuestión narrativa. No quiero generalizar, pero bastantes obras en estos tres o cuatro últimos años tienen una tendencia.**

**E:** Pueden ser una moda porque en Europa tenemos el arte político. Ahora la gran moda es el tema de la ciudad por ejemplo. Muchos festivales están trabajando con el tema de la ciudad.

Se puede trabajar con algunos aspectos de la historia del Perú y todo eso. No ser tan generales, pero bueno...

A mí me han criticado por el tema de Andrea, pero yo ese trabajo lo hice por amor a Andrea, no tengo ninguna militancia política, pero me fue muy bien porque prende mucho. Al director en Europa le gustó el tema y todo eso. Pero mis dos videos tienen que ver con la memoria. Uno lo hice por un caso político y el otro por una experiencia personal, de mi historia personal. Entonces el desafío es universalizar lo personal para que lo puedan disfrutar distintos públicos. Yo lo vi eso en Brasil como la gente la amistad.

**M: Ahora pasando a la publicidad, lo que veo, más que publicidad latinoamericana en publicidad occidental, europea, hay cierta tendencia de ir trabajando la imagen. Hay comerciales en los que el mensaje es un subtexto, cuando debería estar realzado. No se si hay influencia de videoarte, pero ya están trabajando las imágenes de otra forma.**

**E:** Creo que hay un grupo donde el videoarte se influye de la publicidad y la televisión. Hay como un arte oficial de los museos y hay otros en los que se está mirando el arte que puede llegar a cambiar o que puede ser característico de una época.

**M: Lo que estaba comentando ayer con Cecilia: esto es una obra mágica. Era una instalación.**

**E:** Yo estuve a punto de comprarme un proyector, pero no daban seguir por la lámpara.

**5. Lectura de la obras. Consultar sobre posibles elementos o códigos para manejar una lectura común de las obras de videoarte.**

**E:** Yo siempre digo que el mundo del audiovisual es como una ciudad con edificios. El cine está en la sala cinematográfica y en forma de video... Y el videoarte esta en el centro cultural, en el museo. Entonces, evidentemente es un lugar privilegiado.

Cuando yo vi videoarte sobre los derechos humanos en París, se decía que es muy rápido, que no se entiende. Pero por qué pensar que eso está mal. Alguien decía que eso no se podría entender sin conocer la cultura del videoclip, la rapidez en la edición. También creo que cierta cultura de los jóvenes adiestrados en el video clip, la televisión y todo eso... Lo que pasa es que el videoarte trabaja alrededor del tema espacio-tiempo. Puede haber tiempos muertos, trabajar con el tiempo real. Se tiene que tener paciencia... no es entretenimiento. El videoarte no es entretenimiento, no es educativo, hay mensajes y, además, no representa tanto como la representante. Para mí es muy importante esta idea de collage, la idea de mundo fragmentario que... Es imposible representar al mundo como los renacentistas.

**6. ¿Qué resaltarías del videoarte en Latinoamérica, qué es lo que cambió en comparación a décadas pasadas?**

**E:** Me gustaban mucho los videos de una argentina que vi en Nueva York. Se llama Liliana Porter. Me gusta mucho como piensa Enrique [...], del Uruguay. Me gusta Santos, del Brasil y en Perú no he visto tanto. Me gusta mucho Edgar Endes, de Chile.

**M: ¿Colombia?**

**E:** Bueno, yo traje a Charalambos, me parece bárbaro. De Francia me gusta Roberta, Marina Abramovich. Me parece muy interesante lo que está pasando actualmente con la videoperformance, me parece que está muy viva como género. Con performance para la cámara...

**M: Es totalmente distinto, ¿no? Esta obra de Graciela Quiampini, este puede ser un performance para la cámara o es un registro de performance.**

**E:** Ella con esa performance en vivo, como acción, después la grabó, pero la puso en otras posiciones. Interesante. Puedo contactar con ella.

**M: Me pareció muy bueno también el de las sillas con caucho.**

**E:** Esa es buena, pero esa ya no es video. Inclusive me identifiqué con ella. Se llama “Incomunicación”. Hay mucha dificultad en los jóvenes ahora para transmitir... por eso es que yo, la primera opinión, definitivamente, reconozco sesgada por la información que le di a Jorge [La Ferla] sobre videoarte. Le dije esto es personal totalmente, el manifestarse de las personas de una manera particular. Esa fue mi opinión y tiene un fundamento psicoanalítico de base importante porque qué es aquello que yo no manifiesto de forma evidente. Aquello que (es) íntimo, que es propio, atesorado, es parte de tu historia. Es un cúmulo instintivo: temor, miedo, tristeza. Historia en general. Es una catarsis, pero con un sentido muy conciente de las cosas. Si fuera así, no habría la búsqueda de recurso así de especial, porque es un ser viviente. Así, cual poema, cual película, cual serie televisiva.

**FIN DE LA ENTREVISTA**

**TEMA: videoarte**

**ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

**DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** María Belén Moncayo

**Sexo:** femenino

**Nacionalidad:** ecuatoriana

**Estudios y grados:** Tecnología en Diseño Gráfico. Seminarios y Talleres de: Arte Dramático, Historia del Cine, Guión cinematográfico, Diseño Gráfico. Instrucción autodidacta sobre cine, artes visuales, literatura y estética. He recibido asesoría sobre manejo de archivos de videoarte y curaduría de esta disciplina de manos de expertos argentinos como: Graciela Taquini, Gabriela Golder, Daniela Muttis y Rubén Guzmán.

**Ocupación y lugar de trabajo actuales:** directora general del archivo ESCORIA nuevos medios Ecuador. Miembro de la Junta Internacional de Asesores del ATA Escuelab-Perú. Profesora de Apreciación Cinematográfica en la CTD. Relaciones públicas en el Centro de Capacitación Profesional de la Corporación de Tecnologías Digitales (CTD).

El investigador se comunicó a través del correo electrónico con María Belén Moncayo. Aquí reproducimos su respuesta:

Me queda muy difícil ayudarte en este momento porque estoy de viaje en Brasil. Lo que te puedo decir es que más allá de los libros y links que ya te han recomendado no te puedo ayudar más. El tema que domino es el del videoarte ecuatoriano porque dirijo el archivo de videoarte del Ecuador. En el libro compilado por Laura Baigorri sobre video latinoamericano puedes leer el capítulo del Ecuador de mi autoría.

En la webpage del archivo (abajo) puedes leer el alcance del mismo.

Regreso al Ecuador el 31 de agosto, si más adelante te puedo ayudar con este tema específico lo haré con gusto.

Te deseo la mejor de las suertes en tu tesis,

Saludos cordiales,

María Belén Moncayo

Por tanto, en la búsqueda recomendada por María Belén ubicamos una entrevista que resultó útil para nuestra investigación.

**MARTA L. VELEZ CURADORA DE ESTOS PAÍSES PARA LA PRESENTE MUESTRA COMPARTE SU EXPERIENCIA EN UNA ENTREVISTA REALIZADA POR MARÍA BELÉN MONCAYO**

**¿Qué opinión te merece el estado actual de la circulación del audiovisual experimental en Latinoamérica?**

Pienso que es una producción desconocida al interior de América Latina y en algunos casos más acreditada en circuitos internacionales. Por ejemplo, me resultaba paradójico que en el Festival Francolatinoamericano de videoarte, evento realizado por el Ministerio de Relaciones Exteriores de Francia, en la década de los noventa, cuya sede principal era Colombia, se presentaran obras de países más distantes como Argentina, Brasil, Chile, Uruguay y no de países más cercanos con los que compartimos fronteras. Por fortuna en la actualidad se están realizando proyectos liderados por latinoamericanos como *Videografías Invisibles*, curaduría realizada por Jorge Villacorta y José Carlos Mariátegui de Perú y ahora *Visionarios* proyecto del Itaú Cultural de Brasil. Esto ya es un buen comienzo.

**¿Cuál sería el hilo conductor que atraviesa a las setenta y tres obras que componen VISIONARIOS?**

En realidad fue una curaduría libre y amplia, no tuvimos restricciones en términos de temáticas, duraciones, géneros y de dispositivos. La idea principal era que cada curador presentara, en dos curadurías de una hora cada una, el panorama de la producción actual de filmes y videos experimentales de América Latina. Cada curador hizo su selección privilegiando aspectos relevantes de cada región. En lo que a mí me concierne les di mayor énfasis a los artistas que tienen una producción más consolidada y cuya obra es más conocida a nivel internacional que en nuestra región.

**¿En tu criterio cuál es el principal argumento con el que cuenta el audiovisual experimental de nuestros países para echar por tierra la visión colonialista de que Latinoamérica está marcada por un sino que no le permite transgredir el tema marginal en su producción?**

En este caso creo que no se puede hablar en términos generales sobre América Latina pues hay países en esta región que se podrían considerar hegemónicos en este campo, como Argentina, Brasil, Chile y México. Comparativamente con otros países de la región a estos no se les puede aplicar esta visión pues, por un lado, han tenido espacios de difusión periódicos y consecuentes, muy respetados a nivel internacional, y por el otro, mayores incentivos económicos para la producción de las obras y la difusión de sus artistas.

Ya hablando de la producción de otros países como los andinos, los centroamericanos y del Caribe yo creo que el primer argumento para echar por tierra esa visión colonialista es que es una producción marcada por su singularidad en donde la elocuencia del lenguaje predomina sobre la destreza de las aplicaciones tecnológicas. Es una producción que se aleja de una cierta estandarización estilística que inunda gran parte de la creación contemporánea, una producción que le da rienda suelta a la originalidad en las propuestas narrativa, temática y estética.

Experiencias como Visionarios es un paso muy importante para avanzar en la promoción de las obras y los artistas, esto nos demuestra que vamos por buen camino en la difusión, en el incentivo a la producción experimental y en la promoción de los artistas.

**¿Cuál es la política de audiencias que se ha propuesto VISIONARIOS y en qué tipo de espacios se ha exhibido en otros países?**

La idea del Itaú Cultural es que Visionarios tenga una itinerancia por los principales centros culturales de Latinoamérica y de otros países del mundo. Desde su inauguración, en agosto del 2008, Visionarios ha sido exhibida en Argentina, Bolivia, México y en Brasil se presentó en Sao Paulo, Río de Janeiro, Fortaleza, Recife y Belo Horizonte. En 2009 ya está programado, Ecuador, Colombia, Chile, Cuba, Perú, Uruguay y España. Se espera la confirmación de otros países.

**¿Alguna anécdota delirante personal ó del equipo de selección sobre la marcha de visionar a los Visionarios?**

En principio tenía un cierto temor pues es una producción que ha sido poco

mapeada y por lo tanto casi desconocida. Al comienzo consulté con personalidades de América Latina que han militado en la región desde hace muchos años y a decir verdad las informaciones fueron casi nulas. Por ejemplo, yo he sido una asidua espectadora de Video Brasil, evento que se realiza en Sao Paulo, cada dos años, es el evento más importante en este campo que se realiza en América Latina, y puedo decir que en el marco de este festival son excepcionales las veces que se han exhibido trabajos de estos países, allí son privilegiadas las producciones de Argentina, Chile, Uruguay, México y esporádicamente las peruanas. Finalmente después de visualizar más de 600 trabajos puedo decir que fue sorprendente haber encontrado una gran cantidad de artistas y de obras cuya calidad y propuestas superaron ampliamente mis expectativas.

También fue muy valioso encontrar y rescatar obras que estaban casi desaparecidas como *Adan y Eva en el Paraíso* de Judith Gutiérrez, de Paco Cuesta, de Ecuador y *Que en Pez Descanse*, de Nela Ochoa, de Venezuela, entre muchas otras, estas obras fueron seleccionadas en la muestra histórica de Arlindo Machado.

Lamento profundamente no haber podido incluir las obras *Graffias*, de Juan Pablo Ordóñez y Melina Wazhima, de Ecuador y *Calais*, de Víctor Sira, de Venezuela, esto sucedió por razones ajenas a mi voluntad, espero poderlas incluir en otro proyecto similar.

Perfil Marta Lucía Vélez:

MARTA LUCÍA VÉLEZ

Dirige *la.diferencia.co*, Panorama de la Videosfera Internacional, organización que fomenta la difusión y la reflexión sobre temas relacionados con la creación en soportes electrónicos. Curadora en Colombia de Docfera, plataforma en Internet para la preservación y la difusión de documentales latinoamericanos.

Trabajó en la organización del Festival Francolatinoamericano de videoarte, entre 1992 y 1996. Fue también productora y curadora de Experimenta Colombia, Festival Latinoamericano de Artes Electrónicas, en 2005. Es realizadora de documentales. Su último documental, en 2007, *Vacaciones sin Regreso*, es un proyecto premiado por el Fondo para el Desarrollo

Cinematográfico en Colombia. Con el periodista Patrick Charles Messance ha realizado una docena de documentales en América Latina, para diferentes canales de televisión francesa. Trabaja como periodista en Colombia para el noticiero France 2, de Francia y otros medios de televisión francesa.

Extraído el 12/08/09 de:

<http://www.archivoescorianuevosmediosecuador.com/?p=60>



**TEMA: videoarte****Nombre:** Fernando Llanos**Sexo:** masculino**Nacionalidad:** mexicana**Estudios y grados:** Licenciatura en Artes plásticas**Ocupación y lugar de trabajo:** Todólogo en el D.F. (Ciudad de México)**1. ¿Podrías hacer un recuento puntual sobre el videoarte, hacer algo como un recorrido de lo que conoces sobre el videoarte?**

En el principio fue el verbo, después vino la imagen, al final de quedo la experiencia. Para mi versión sobre una parte, revisar esta publicación:

<http://www.brumaria.net/erzio/publicacion/10.html>

<http://www.fllanos.com/txt/larevista.html>

<http://www.fllanos.com/txt/angel.html>

**2. Dentro de las obras de videoarte que conoces o has producido, ¿podrías identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación?**

Influencias todas, siempre te influye el clima, la comida y la música que comiste. Patrones estéticos solo a los que les rindo culto, y partiría de mis obsesiones: <http://www.fllanos.com/egoteca/Imagenes/elmundo.jpg>

**3. ¿Qué tipos de videoarte conoces? De existir varios tipos, ¿existen características diferenciales entre los tipos de videoarte que conoces?**

De entrada ya no uso la palabra videoarte, ahora prefiero ARTE EN VIDEO.

Y sí, hay siempre tres cajones, el bueno, el malo, y el que ni siquiera importa si es bueno o malo, que esto, a su vez, puede ser bueno o malo.

;-)

**4. Además de las influencias artísticas o estéticas, ¿reconoces alguna influencia teórica en la producción de videoarte? ¿Cuál o cuáles son?**

¿En mi producción? Repito, todo, a mi me influencia más la comida y la música que la teoría o los otros artistas de video.

**5. ¿Crees que existen códigos establecidos para manejar una lectura común de las obras de videoarte?**

No, pero creo en el sentido común y en la congruencia, o no, de lo que se pone en juego.

**6. ¿Cuáles crees que son las principales características del videoarte contemporáneo y hacia dónde se dirige este tipo de arte?**

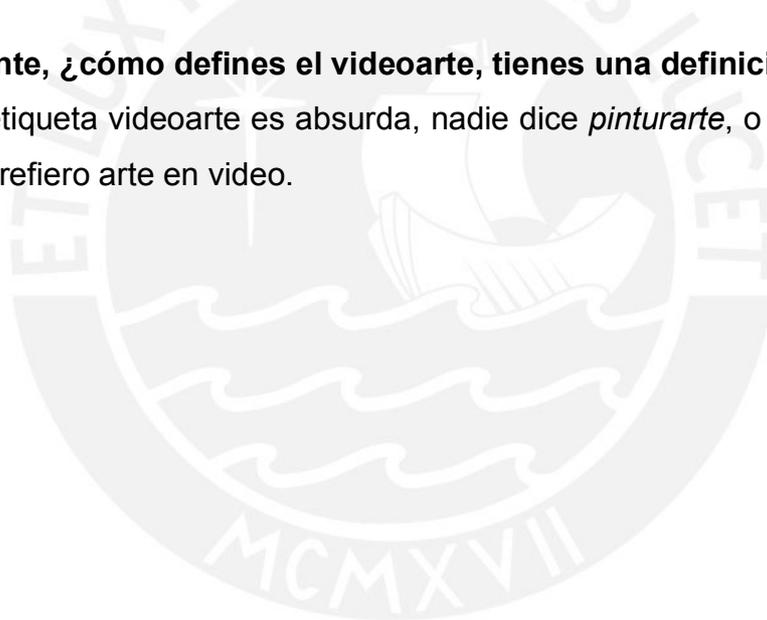
Probablemente, a la emancipación de las artes.

**7. En los últimos diez años (de 1999 al 2009), ¿qué resaltarías del videoarte, qué es lo que cambió en comparación a décadas pasadas?**

Internet cambió todo, el consumo, la producción, la difusión, la exhibición, etc.

**8. Finalmente, ¿cómo defines el videoarte, tienes una definición propia?**

Repito, la etiqueta videoarte es absurda, nadie dice *pinturarte*, o *musicarte*, o *dibujarte*. Prefiero arte en video.



## Preguntas para el Ángel, periódico *Reforma*

1.- ¿Qué opinas del videoarte en México, cómo lo calificarías? El uso de video como formato para un discurso artístico es cada vez más usado por los productores plásticos o visuales del país y también es cada vez más aceptado por los sistemas de legitimación (sic) artística. No es nada nuevo, todo lo contrario; parecería una moda, ir a museos o galerías y encontrarse con piezas en video. Después de todo, han pasado algunas décadas desde que se empezó a emplear y no en vano muchas gentes han dedicado años en proyectos educativos, de difusión-promoción y en contados casos en este país: de investigación. Todo esto ha hecho que la producción nacional sea muy rica en cuanto a posturas, técnicas, intenciones, etc. Ahora bien, de entrada sería medular mencionar que no se puede hablar de un solo «videoarte» en México, no es lo mismo lo que pasa al sur del país que en el norte. Es más, en la misma ciudad, dentro de un mismo espacio académico, hay muchas maneras de entender y utilizar el medio sin tener que etiquetarlo de una sola manera. Creo que hay mucha gente valiosa que está haciendo cosas muy propositivas e interesantes en video, pero muchas veces lo que nos falta son canales para poder tener repercusión en otros espacios (otras esferas), nos falta estar más informados de lo que se ha hecho y de lo que se está haciendo en otras partes para poder incidir mejor en ciertos círculos, y/o poder ser más partícipes de los diálogos y discusiones que se generan en torno a este medio en otras latitudes. Pero estos canales, lamentablemente, no los vamos a tener, hasta que no solucionemos algunos problemas locales e internos, como la falta de una revisión histórica (que nos promueva dejar de importar referentes), la falta de una inclusión de la producción del interior de la República (que nos aleje del miope centralismo), la falta de espacios de exhibición constante de materiales (mediateca), la falta de un festivales nacionales con proyección internacionales, etcétera. Esto me hace pensar que se podría calificar la producción de arte en video del país como muy rica, potencialmente muy explotable y exportable, pero de momento algo desorganizada y poco interconectada.

**2.- ¿Cuáles son los principales problemas a los que se enfrentan los videoartistas en México?** Los mismos a los que se enfrenta cualquier otro artista en este país: falta de espacios, escasez de un público crítico y participativo, insuficientes apoyos a proyectos de investigación, producción y difusión, falta de profesionalización por parte algunas gentes del gremio y de organización por parte de los ya profesionalizados, etc. Pero sobre todo, peculiaridades como la falta de un mercado con este perfil en el país. No hay un solo *galero* que le apueste al videoarte. Hay casos aislados de galerías que venden uno o dos videos al año, o casos de artistas que intentan hacer sus distribuidoras, pero lamentablemente toda la producción que se está generando no tiene una salida decorosa en donde los artistas salgan beneficiados económicamente. En este país es prácticamente imposible que los artistas que trabajan con video vivan de su obra solamente. Es más, no nada más no existe un mercado, tampoco existe un circuito donde se acostumbre a pagarles a los artistas por exhibir su trabajo en video. Esto repercute en la cantidad de tiempo que los autores pueden dedicar a sus proyectos, y por lo tanto, en que tan lejos pueden llevar sus propuestas. Como muchas otras disciplinas en este país, el videoarte en México ha sobrevivido y crecido gracias a la suma de esfuerzos y a algunos buenos apoyos (y pese a los malos apoyos con buenas intenciones). Para muestra un botón: el mejor y más fuerte festival que teníamos a nivel Nacional: Vid@rte, Dolores Creel se encargó de deshacerlo ([www.fllanos.com/vidarte](http://www.fllanos.com/vidarte)), y el retroceso que este tipo de situaciones genera, nos toca pagarlo a la gente que estamos metidos en esto, y no a los que pasan por aquí durante un sexenio nada más. Pero bueno, para terminarme de quejar, ya lo dijo el «padre del videoarte» alguna vez: «Mucha gente tiene ahora magnetoscopios e incluso cámaras de video y, sin embargo, en ningún videoclub hay obras nuestras. Todavía somos unos proscritos. Es triste que la cultura del video lo sea. Hemos puesto nuestra parte pero no recogemos frutos». *Nam June Paik*.

**3.- De acuerdo con tu experiencia, ¿cuál crees que sea el rumbo del videoarte en general y en el país?** De entrada, el acabar con la etiqueta de «videoarte». Hay que recalcar de nuevo lo limitante que a veces puede ser el uso de esta palabra, creo que en el mejor de los casos habría que hablar de

«arte en video». Entender al video como un medio, un formato, con el que se puede o no hacer arte. Nadie llama «fotoarte» a las fotografías que se mueven en las galerías, nadie dice: quiero hacer una «pinturarte»... suena raro, por no decir absurdo, ¿no? A veces, esas etiquetas nos sirven solo para explicarle a nuestra abuelita cuál es nuestra profesión, no más. Los artistas visuales no son los únicos que están usando el formato de video: diseñadores, Djs y Vjs, cineastas que no les alcanza para su lata de cine, campesinos en el sur del país (el video como una herramienta de denuncia lleva años realizándose, pero solo recientemente con los video-escándalos de Bejarano, Ahumada, etc., es que se les está dando importancia), etc. El hecho de que la mayoría del video sea capturado y editado en digital, ha hecho que se mezcle con otros formatos, lenguajes y hasta disciplinas: el universo de lo digital ha revolucionado todas las áreas, ahora se habla de la media, los datos, de imágenes en movimiento, etc. Términos que, desde mi punto de vista, son más incluyentes. En la medida en que entendamos y aprovechemos la riqueza de esta memoria visual y sonora en cinta magnética o formatos digitales, sin tener que encajonarla dentro de lo «artístico», lo «experimental» o lo «raro», podremos disfrutar más de todas las propuestas que se generan hoy con y a partir del video. El video ha avanzado en el país gracias a espacios como el Taller de Video de la Esmeralda, el Centro Multimedia, X'Teresa, Laboratorio Arte Alameda y El Museo Tamayo en el D.F.; el Pochote en Oaxaca; El Festival de Video, Cine y Sociedad en el sur del país, la Universidad Autónoma en Guadalajara, etc. Todos estos han sido puntos importantes en generar y difundir propuestas en video, pero creo que falta generar interconexiones entre estos nodos, y generar o detectar nuevos espacios al interior del país. Vale la pena mencionar a personas como Alfredo Salomón, Priamo Lozada, Sarah Minter, Ximena Cuevas, Reyes Palma, Díaz Infante, que también han sido claves en generar proyectos e iniciativas relacionadas con el video.

**4.- En cuanto a las nuevas tecnologías, ¿qué es lo que predomina ahora, qué nuevas tecnologías están siendo incorporadas al videoarte y para qué efectos?** Si habláramos de “modas tecnológicas”, hablaríamos del uso de cámaras infrarrojas, aparatos inalámbricos, scanners de frecuencias,

robótica, realidad aumentada, transmisiones en tiempo real con capacidad de respuesta interactiva, manipulación y mezcla de imágenes en vivo, programas de autoría donde uno puede diseñar desde la interfase hasta las relaciones del usuario con el contenido, etcétera, etcétera. Pero, pese a que personalmente me gustan los juguetes, yo prefiero enfocarme en las repercusiones que esta tecnología puede tener dentro de las capacidades narrativas o de construcción de contenido. Más si somos concientes de que no podemos entrar a la carrera de ver quién tiene las máquinas más poderosas y los programas más novedosos, ya que no somos un país que desarrolla ni exporta tecnología de punta. Nuestro acercamiento como periferia importadora de hardware y software tiene que ser más crítica. Celebrar menos que cualquier gadget salga al mercado, y saber utilizar lo que tenemos a la mano: llámese high-tech o low-tech, en pro del contenido: del tener algo que decir.

**5.- Y en cuanto a contenidos, ¿qué temas predominan en el videoarte mexicano actual?** Hablando del D.F., al igual que el arte contemporáneo chilangocentrista, la producción denota que, definitivamente, no somos un país con un contenido social marcado o una postura política muy definida, muchas veces nos pesa significativamente la influencia del vecino del norte, y en muchos casos la escuela de la «ocurrencia» ha marcado la pauta. La Esmeralda tiene un perfil más conceptual y es según mi punto de vista el mejor espacio para acercarse a la producción del videoarte: el esfuerzo que Sarah Minter puso en ese espacio ha traído muchos frutos. Ahora que, en el resto del país pasan muchas cosas: en el sur encontramos el uso del video para documentales que muestran el abuso del ejercito para con los campesinos, en el norte muchos utilizan el formato para meter contenido visual en fiestas de música electrónica, en ciudades como Guadalajara les encanta la animación o la ficción, Morelia acaba de sacar su Festival Alternativo y Puebla pretende hacer en septiembre una revisión a los proyectos de autogestión que se están dando por la República. A veces lo más interesante esta fuera de la escena.

Extraído el 07/08/09 de: <http://www.fllanos.com/txt/angel.html>

## “Arte en video: antes, ahora y después... aquí”. Por Fernando Llanos.

En 1956 se hace posible la grabación videográfica, pero el primer antecedente formal del videoarte lo llaman televisión abstracta y se muestra por primera vez en la exhibición Exposition of Music-Electronic Television en la Galería Parnass, Alemania en 1963. Nam June Paik y Wolf Vostell fueron los responsables y usaron televisores, no equipo de video, ya que todavía no estaba al alcance del público. La versión más gringocentrista tiene dos fechas como inicio del videoarte. Una, cuando Nam presenta su pieza Magnetic TV en la New School for Social Research el 8 de enero del '65, donde irónicamente y dado que no tenía todavía un videocasete, fue documentada en película de 16 mm. La otra, nueve meses después, el 4 de octubre, cuando presenta su primera cinta de video, en el Café a Go Go en la villa de Greenwich en Nueva York. Nam llegó a esto después de haber experimentado con música electrónica en Colonia, bajo la influencia de Stockhausen, John Cage y el ímpetu del grupo Fluxus. Estos son los bien sabidos y constantemente repetidos datos del origen del videoarte. Ahora bien, ¿qué pasó en nuestro país? ¿Cómo surge el uso de este medio de forma artística? ¿Quiénes fueron los pioneros y los espacios que comenzaron la tarea de legitimación de este formato en México? No existe una investigación clara y completa que compile estos datos, hay esfuerzos aislados y bibliografía que tenemos con pedacitos nada desdeñable (1) pero fragmentada al fin y al cabo. No hay una recopilación videográfica ni una mediateca con material de consulta, y lo peor es que a los historiadores y curadores no se les ve interés alguno por llenar este vacío. Lamentablemente, seguimos sin tener nuestra versión de los hechos cristalizada y para poderla compartir. Quizá es como dicen por ahí en relación a tener a Sari Bermúdez en CONACULTA, tenemos (o no tenemos en este caso) lo que nos merecemos. Recientemente la videoartista Sarah Minter, la curadora Erandy Vergara y yo realizamos una serie de conferencias y proyecciones en espacios de la UNAM (2) denominadas “Salta pa’tas-Breve revisión histórica de videoarte mexicano” (3). Esta es una brevísima hojeada a una línea de tiempo bocetada e incompleta, algunos datos recopilados en este proyecto. Ojalá despertemos algo de curiosidad en historiadores,

instituciones o gente a fin al arte en video, para entre todos poder pegar algún día los pedazos de este espejo: nuestra memoria en cinta magnética.

**Los 70's:** El videoarte en México hasta donde se ha podido investigar, surge con Pola Weiss, bailarina y teleasta. En un ambiente de soledad e incompreensión del medio, presenta su video "Flor C3smica" en 1977, en el Museo Carrillo Gil. Durante los setenta solo se sabe de otras dos gentes mexicanas trabajando con video: Ulises Carri3n, emigrado a 3msterdam, y Andrea di Castro, con experimentos en videoinstalaciones que present3 en 1979 en La Casa del Lago.

**Los 80's:** Surgen nuevas vertientes: de lo formal a lo social y los primeros intentos de difusi3n. Artistas como Sarah Minter, Gregorio Rocha, Rafael Korkidi, 3ngel Cosmos y Eduardo V3lez hacen y deshacen en esta d3cada. Inician las muestras y festivales (4), y se da la incorporaci3n del video en planes de estudio. Lo importante de esta generaci3n es que abren brecha y hasta la fecha siguen haciendo proyectos acad3micos, de gesti3n o art3sticos en torno al video.

**Los 90's:** La primera bienal de video se da en el 90. Seguida de otras dos ediciones, de ah3 se deriva el Festival de Video y Artes Electr3nicas "Vidarte". Se da la legitimaci3n del video en el aparato cultural: el FONCA comienza a apoyar proyectos de video desde 1992 hasta la fecha, y ese mismo a3o la Fundaci3n Rockefeller y MacArthur abren por primera vez a M3xico las becas a medios audiovisuales. La consolidaci3n de escuelas y talleres de video en el pa3s (5), los festivales e Intercambios internacionales hacen que el n3mero de gente que trabaja con video crezca radicalmente, nombres como Ximena Cuevas, Juan Jos3 D3az Infante, H3ctor Pacheco, Sergio Hern3ndez, Manolo Arriola, Alfredo Salom3n, Alejandro Valle, entre otros.

**Del 2000 pa' ca:** El video se expande: Artistas pl3sticos en b3squeda del factor tiempo, DJs y VJs y sus actos en vivo, cineastas sin dinero para las latas de cine, zapatistas que lo usan como arma de denuncia, Ahumada y sus videoesc3ndalos, etc. El video en el universo de lo digital hace que las fronteras se diluyan, Internet como vitrina y laboratorio, nuevos espacios y narrativas: Fran Ilich, Alfredo Salom3n, Laura Carmona, H3ctor Falc3n, y yo experimentamos en esta l3nea. Sangre nueva en personajes como Txema Novelo, Fabiola Torres, Donovan Soriano, Mauricio Alejo, etc., nos hacen pensar que esto apenas esta empezando a agarrar cuerpo.

(1) Dante Hernández y su libro “Pola Weiss: Pionera del videoarte en México; Las menciones al video en el libro MEXPERIMENTAL de Jesse Lerner y Rita González; La tesis de Alejandro Leal “Otra manera de ver”; etc. (2) Gracias a la invitación de José Luis Paredes Pacho. (3) Se pude revisar y participar mandando información dentro del sitio: [www.video-mexico.org](http://www.video-mexico.org) (4) Videofilme, Video Fil Video, etc. (5) En ciudades como Guadalajara, Puebla y la Esmeralda y el Centro Multimedia en el D.F

Extraído el 07/08/09 de:

<http://www.fllanos.com/txt/larevista.html>



**TEMA: videoarte****Nombre:** Álvaro Zavala**Sexo:** masculino**Nacionalidad:** peruano**Estudios y grados:** Producción y Dirección de Cine, Producción de TV, Técnicas de Iluminación y Técnico en Instalaciones Eléctricas.**Ocupación y lugar de trabajo:** productor de videoclips y TV. Su propia empresa.**1. ¿Desde cuándo y cómo conoces el videoarte?**

No recuerdo la fecha, pero fue tres años antes del segundo festival de videoarte de ATA, a mediados de los noventa. De casualidad vi un anuncio en el periódico que se iba a transmitir videoarte experimental alemán en Miraflores, no recuerdo en qué galería. Le dije a un amigo para ir y no tenía ni idea de lo que iba a ver, pero me llamó la atención, me impresionó. No sé qué autor, pero sí me acuerdo lo que vi. Me impresionó que había otro tipo de expresión; como yo estudiaba producción de televisión, donde te enseñan todo lineal, eso era para mí algo nuevo. Dije: quiero hacer esto. Hice videoarte e hice videoarte sin que hubiera festivales. Hice uno que narraba la historia de un pueblo de huacos que era invadido por latas de gaseosas, cuando una lata tocaba a un huaco este se convertía en una lata de otra marca y así el pueblo se iba convirtiendo en latas de diversas marcas.

**2. Dentro de las obras de videoarte que has producido, ¿podrías identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación? ¿De dónde te nació la idea de titular tus trabajos en quechua, tu familia habla quechua?**

No, mi familia no tiene que ver con el quechua, no tienen nada que ver con el quechua ni con la música andina. Desde niño me ha gustado la historia del Perú, recurrir a lo peruano neto. Yo estudié algo de quechua en la Ricardo Palma, un poco sabía y algunas amistades me han enseñado.

**3. Técnicamente, ¿cómo hacías para producir tus primeros videos?**

Con mi cámara de VHS, entonces había terminado en UNICTEL. A raíz de terminar el taller con Robles Godoy me abrió más la cabeza.

El segundo trabajo era la historia de un niño que iba viajando en una caja, dando vueltas, como un dado, y se iba golpeando. Lo que simbolizaba era la migración del niño, era dolorosa, se golpeaba de verdad. Esa era la simbología que quería expresar. Mucha gente que vivía por la zona de Pamplona venía a pedir comida y mi abuelita se molestaba, así los conocía. Una vez casi me asalta una pandilla pero el cabecilla me reconoció, yo le había dado comida cuando era chiquito, ya no me hicieron nada porque él les dijo que yo era un pata bacán, etc.

**4. En este punto el artista nos comenta que dejó el videoarte porque se sintió desfasado al volver a Lima luego de un viaje a la Selva. Se dedicó a pintar casas por cinco años y comparte diversas vivencias con empleadas del hogar y gente que vivía en los cerros y conos, escuchaban mucha chicha y al final de las fiestas mucho huayno.**

Es así como me relaciono con gente de todas las clases, hago un videoarte narrando mis vivencias como pintor, *Manan Sutiki* se llama. Es así cuando yo hago una contra migración. Todo eso me sirvió para seguir haciendo videoarte. Eso ayudó para solventarme y hacer videoarte grabando en una fiesta, en Chalhuanca por ejemplo.

**5. Es recurrente el patrón cultural andino en tu trabajo, ¿porqué crees que se da ello?**

Creo que el único trabajo que he hecho (sin referencia andina) es uno que hice al volver de Alemania, DC DC, y casi marca mi retiro del videoarte. Nadie me lo aceptó y eso me chocó.

**El resto de sus trabajos son de corte andino.**

En Alemania hice bastante trabajo andino. Viajando a provincia me empecé a relacionar con ellos, en las fiestas porque les vendía a algunos las grabaciones en VHS, pero nunca como negocio.

Pero en un momento dije por qué enfocar solo el lado negativo de las cosas, es allí cuando dije mejor voy a hacer videoclips de los artistas y cantantes folclóricos, Sonia Morales, Dina Páucar, con los más conocidos.

**6. ¿Tu trabajo en videoarte está dentro de alguna categoría?**

Yo me catalogo como un video artista documentalista. Uno de los artistas de los que me he llevado o guiado por Robert Cahen y Gianni Toti.

**7. ¿Hacia dónde crees que se dirige el videoarte?**

En un momento vi que el videoarte crecía mucho, el momento de los festivales de ATA, pero en un momento bajó el video y crecieron las instalaciones, la gente que viene de la Escuela de Arte. Ahora se van por otros caminos, creo que el video tiene una técnica, hagas lo que hagas, la técnica (hace) que salga algo bien o salga algo mal. De repente los artistas declinaron del video por no conocer bien la técnica. Por el lado de las escuelas de video o de cine, no lo muestran como una opción. Los alumnos de audiovisuales no les muestran porque no van a vivir de eso. En mi caso me ha ayudado a evolucionar, me ayuda en lo que hago, para hacer mejores cosas.

**8. Finalmente, ¿qué es el videoarte para ti?**

El videoarte es mi voz, para mi es mi voz de comunicación, mi forma en la que puedo comunicarme. Tal vez no dar un discurso pero sí expresarme, y expresarme en muchos sitios. Por eso creo que nunca lo voy a dejar de hacer, porque siempre voy a tener algo que decir, todo esto es parte de una evolución. Por ejemplo, mi trabajo *Atipanakuy*, que no tenía final y así lo acabé. Pero ahora me doy cuenta que después de todos estos años, en estos tiempos ya tiene final, el final es lo que está pasando ahora, la fusión cultural. Ahora ves a un danzante de tijeras en una serie de TV, a Dina Páucar en comerciales de televisión. En ese momento no había final porque no había sucedido. Este video se produjo en 1999 pero se hizo conocido en el 2000. Tiene un lenguaje universal, tiene muchos símbolos y expresa muchos sentimientos para la gente, te da sensaciones fuertes.

**FIN DE LA ENTREVISTA**

**TEMA: videoarte****Nombre:** Iván Esquivel**Sexo:** masculino**Nacionalidad:** peruano**Estudios y grados:** fotógrafo profesional**Ocupación y lugar de trabajo:** Trabajos varios / mi casa

Iván Esquivel fue uno de los artistas mediales más importantes de la escena nacional a finales de la década pasada. Su obra de videoarte titulada *Number* fue el primer trabajo peruano en tener difusión mundial a través de la cadena MTV. Ahora mantiene una postura enfrentada al medio del arte, como podrán leer en la siguientes líneas incluso llega a considerar que él nunca hizo videoarte.

**1. ¿Podrías hacer un recuento puntual sobre el videoarte, hacer algo como un recorrido de lo que conoces sobre el videoarte?**

Apareció en los sesenta con un carácter bastante interesante y crítico, ignoro cuánto tiempo mantuvo este carácter antes de convertirse en una parte más del circuito mediático, económico y *show-bisneano* del «arte» actual.

**2. Dentro de las obras de videoarte que has producido, ¿podrías identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación? ¿De dónde te nació la idea de hacer tu trabajo NUMBER, fue solo porque tenías interés en producir algo, tenías el ADOBE PREMIER y el concepto de lo BINARIO?**

Jamás he considerado mis trabajos con el medio audiovisual como obras de «videoarte», tan solo piezas donde se trabajó con un medio específico por una cuestión de contexto y pertinencia con la idea a ser trabajada. Nunca he trabajado con «medios» tanto como con «ideas», un caso análogo sería el de trabajos con pintura u objetos tridimensionales, ello no me convirtió en «pintor» o «escultor» de ninguna manera ni a las piezas en «pinturas» o «esculturas», respectivamente. El caso específico al que te refieres nació de manera fortuita al estar en ese preciso momento trabajando con la idea de lo

binario (gran parte por culpa de la lectura del *Being Digital* de Nicholas Negroponte) y la casualidad de tener recién instalado la versión 4.2 de Adobe Premiere. Meses antes de empezar a esbozar lo que sería este trabajo ya había realizado una pieza (*Autorretrato*, 1998 - vinil autoadhesivo y planchas de vidrio) sobre el mismo tema.

**3. A pesar de tu alejamiento del medio artístico contemporáneo, ¿cuáles crees que son las principales características del videoarte y/o hacia dónde se dirige este tipo de arte?**

Es tan solo un producto más del mercado del arte y como tal no creo posea características propias más allá de las pertinentes a todo producto que intenta tener éxito en un determinado mercado: el deseo de gustar o disgustar (dependiendo de lo que este mercado esté aplaudiendo en el momento) y el buscar producir un relativo rebote mediático, la «aprobación» de las «autoridades» del caso.

**4. ¿Por qué te retiraste del medio artístico? ¿Puedes brindarnos una opinión sobre este medio en Lima? ¿Será así en todas partes?**

Dejó de ser interesante cuando fue imposible evitar darme cuenta que «hacer arte» hacía rato que tenía más relación con hacer dinero, conexiones y «carrera» que con el arte en sí, de modo que era obvio que resultaba ser lo más saludable, una cuestión de salubridad mental si quieres. Finalmente, nunca fue mi intención hacer dinero con este asunto ni andar en coctelitos y jajajás, y para «carreras», los caballos. Allá los que no respetan su trabajo y viven cruzando los dedos, tomando tesitos con las cucuchis, reuniéndose con los «entendidos» y rezándole a San Blando para poder conocer a la «gentita» y venderle basura a un pobre despistado coleccionista que es la forma habitual de hacer dinero (o «carrera» como le dicen hoy en día) en este negocio. Yo prefiero ganarme el dinero de un modo más honesto así que simplemente –como todo el mundo– trabajo.

**5. Finalmente, ¿cómo defines el videoarte, tienes una definición propia?**

Ver respuesta a la pregunta 3

**FIN DE LA ENTREVISTA**



**TEMA:** videoarte

## **ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

### **DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** José Carlos Mariátegui

**Sexo:** masculino

**Nacionalidad:** peruano

**Estudios y grados:** matemático y teórico mediático. Ha desarrollado actividad docente, de investigación, curaduría, así como publicado diversos artículos sobre temas de arte, ciencia, tecnología y sociedad a nivel internacional. Residente en el CICV Pierre Schaeffer (Francia, 1997-2002). Miembro del programa de Filosofía y Pensamiento Científico de la Universidad Cayetano Heredia. Fundador del Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (Lima, 1998-2003). Comisario para la IFA la muestra itinerante Nueva/Vista videoarte de América Latina (Bonn, Stuttgart y Berlín, 2002-2003).

**Ocupación y lugar de trabajo actuales:** director de Escuelab, Lima. Es editor correspondiente de Leonardo Electronic Almanac. En la actualidad actúa como nodo del proyecto Tester.

### **PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO Y DE ESTÍMULO**

Se conversó brevemente con el entrevistado, ya que llegó con algunos minutos de retraso y el investigador tenía otra entrevista programada.

### **PREGUNTAS CENTRALES**

**1. ¿Podría hacer un recuento puntual sobre el videoarte, hacer algo como un recorrido de los puntos más importantes o los que conoce sobre el videoarte?**

**Entrevistado:** Claro, está escrito. La historia del video(arte) empezó como una crítica a la televisión o a los medios masivos. Digamos que esa ha sido una de las principales formas de cuestionar el medio, fue criticar al medio. Pero uno tiene que ver el video, en general los medios de comunicación, uno debe verlos no solamente como el medio *per se*, sino como un medio tecnológico donde es, de alguna manera, la tecnología (la que) se ha

asociado mucho con la comunicación. El día de hoy cualquier científico o investigador que estudie en serio el campo de la tecnología no puede desligar el ámbito de la tecnología de la comunicación. Hace cincuenta años, como existían tan pocos medios de comunicación, uno podía claramente diferenciar los medios. Por eso, es que quizás hace cincuenta u ochenta años hablar de *radioart* o de *mailart* o hablar de *videoart*, pero con una connotación asociada muy fuerte a la televisión se prestaba a una clara interpretación. El día de hoy eso es muy complicado porque se han atomizado tanto los medios; es decir, cada tecnología o hay muchas tecnologías que te permiten comunicar, creo que el ejemplo preclaro es el Internet. El Internet se ha vuelto el principal medio de comunicación; o sea, quizás se puede decir todavía que la televisión tiene más, uno llega más con la televisión de forma masiva, pero hay dos acotaciones. Primero, la televisión tiene menor variedad de contenidos, de lo que uno puede encontrar en Internet y por otro lado, a partir (de) que se les ha dado la posibilidad, por medio de las tecnologías que se han hecho un poco más maleables y más fáciles de usar, que les ha permitido la gente también participe de esto y se ha generado mucho contenido por parte de los usuarios. Es que allí no se puede hablar de otro medio más importante que el Internet. Las cifras son categóricas de horas que se consumen *on-line* y sobre todo la cantidad de contenido versus la cantidad de contenidos que hay en la Internet.

El arte por pieza, un verdadero artista y los mejores, los que saben un poco sobre la importancia del arte como tal no les va a interesar tanto el medio en el que trabajan, eso se ha vuelto cada vez más categórico. Nos hemos dado cuenta (de) que las tecnologías tienen ciertas capacidades y esas capacidades son las que utilizamos.

**M: Leí en un documento que escribiste que existen dos etapas del videoarte en Latinoamérica. Una sobre finales de los setenta o principios de los ochenta y otra en los noventa. ¿Podríamos hablar de una tercera etapa en el siglo XXI?**

**E:** Pero sería muy difícil e intelectualmente irresponsable decir que se ha desarrollado una nueva etapa hoy. Lo que se puede decir es que hay una

utilización de información en los medios digitales que nos hace prever que exista un cambio hacia la manipulación de contenido, la manipulación de información, versus, que yo diría que no es una tercera etapa. Es una evolución de esta segunda etapa, donde la gente hace un uso mucho más intensivo y mucho más cotidiano de las tecnologías. Eso es lo que a pasado en muchas partes y también en América Latina.

## 2. Influencias, corrientes, antecedentes.

**E:** ...lo que pasa con la videopoesía, que, digamos, quizás le ha dado un carácter un poco más sui géneris el área de la videoperformance o videodanza. La videopoesía es una mezcla sofisticada de literatura con imágenes. Cuando se ha trabajado bien en ese campo, cuando se ha tratado de indagar en el campo de la manipulación de la palabra o de la creación narrativa usando elementos audiovisuales, allí lo que se ha hecho es una exploración muy sofisticada de un nuevo lenguaje. Entonces, creo que la videopoesía es uno de los pocos campos de haber caído en desuso. El trabajo de Arias y Aragón, en mi opinión, fue un intento constante, aunque justamente esa constancia y esa producción tan grande de obras no necesariamente hicieron que todas las piezas fueran tan buenas. Pero fueron un grupo, una pareja que se dedicó mucho a producir, y en algunos casos tuvieron trabajos interesantes, quizás mucho más cercanos a la videoperformance en algunos casos. Pero la videopoesía como tal sí es un género como tal, porque nace como una exploración del lenguaje (audiovisual). La videodanza también de alguna manera, ha habido personas que han llevado a la videodanza a niveles interesantes. La producción virtual de muñecos, o sea avatares, en un espacio digital, pero con coreografía humana, eso es algo innovador. Pero la videodanza como tal, como registro de una danza, o como el uso de proyecciones no es necesariamente una innovación en el lenguaje.

Entonces lo que pasó con la video poesía, Gianni Totti, era un innovador en el uso del lenguaje por eso es que la videopoesía cuando nace o cuando se desarrolla tuvo un... se categorizó con mucha contundencia. Por eso es que ahora podemos decir que los trabajos de David Larsher o de Marcellus L., en

América Latina, y Larsher en Europa, son trabajos de videopoesía o de exploración narrativa usando imagen. Entonces yo creo que es un campo que se desarrolló... Lo malo de las categorías es que se prestan a reminiscencias históricas y cuando uno utiliza la historia para categorizar y definir su trabajo se vuelve uno preso del pasado.

**M: Claro y no tiene una lectura propia.**

**E:** Claro, o las proyecciones de palabras que hacía Arias y Aragón. Lo que pasaba era que Adrián Arias era poeta, en algunos casos sí hizo... que no estuvieron mal pero es muy difícil categorizar, es bien delicado. Lo que es más interesante que categorizar es ver cómo esas formas, esas etiquetas se mezclan entre sí para generar nuevas categorías, nuevos híbridos, nuevas exploraciones siempre que sean innovadoras. Nosotros venimos categorizando desde que empezó el ser humano a contar... los sumerios. Hay diferentes formas de categorización pero yo te recomiendo dos o tres lecturas al respecto.

LECTURAS QUE DEFIENDEN UNA POSICIÓN CONTRARIA A CATEGORIZAR LAS COSAS CON UNA BASE, SOBRE TODO, TECNOLÓGICA.

**3. Además de las influencias artísticas o estéticas, alguna otra influencia en la producción de videoarte.**

**M: Te hablaba de esta relación entre política y arte, ¿sería una constante en los trabajos de videoarte la protesta y la rebeldía? ¿Cómo ves hoy en día esta relación de poder?**

**E:** Hay países donde eso se ha... lo que pasa es que hay realidades muy complejas en América Latina. Hay países en los que en publicidad no se pueden mencionar palabras como *combate*, *destruye*, en Honduras creo que es. Países en los que ha habido guerras internas, conflictos fuertes pero me parece ridículo porque son limitaciones en la palabra que no tiene mayor sentido. Pero si existe todavía, se da en algunos casos pero se hace muy latente en Centroamérica el caso del uso del video y de los medios como

una forma de desestabilización de los medios, si se da y creo que es un campo que no está tan explorado y que siempre lo han explorado desde una perspectiva artística pero no lo han explorado desde una perspectiva social o sociopolítica. Yo creo que en el caso peruano tú tienes desde los *vladivideos* hasta los *petroaudios*. Creo que ha habido un magro uso de la potencialidad que te puede dar esos medios tecnológicos. En Centroamérica sí se ha usado mucho más en el campo del arte curiosamente, en el trabajo de Ernesto Salmerón, el trabajo que utiliza la televisión como forma de registro de la memoria del país, en un país donde se ha destruido por completo la historia, donde prácticamente el conflicto armado se a tratado de voltear la página. Como acá han querido hacer con el conflicto de los años ochenta y noventa.

(ERNESTO SALMERÓN, NICARAGUA, CREADOR Y FUNDADOR DE E.V.I.L. Ejército Videasta Latinoamericano.)

Lo que hizo Salmerón inteligentemente fue recurrir al medio televisivo, que es un medio que, si lo ves en un contexto de hace 20 años [...] pero si lo ves hoy día notas una serie de diferenciaciones, pero él a su vez manipuló el medio para reivindicar y hacer mucho más contundentes esas valoraciones de esa época, de hace treinta años. Eso me parece interesante.

Yo creo que en el Perú eso se ha explorado muy poco, yo creo que ha habido países donde se ha explorado más y en otros menos. En Centroamérica a pesar de ser muy pequeños los conflictos han sido muy largos y tienen una historia pasada muy cercana, utilizan los medios para cuestionar incluso el presente. Creo que son análisis que hacen algunos creadores, pero que no lo hacemos tanto. Creo que se hizo también en Argentina con los desaparecidos.

Un trabajo como el Salmerón es combativo, ha tenido problemas con el gobierno. Hay un grupo en Honduras que también ha venido generando pequeñas revueltas o generó acciones, pero también como formas de cuestionar al régimen. Hay algunos casos pero siempre se ha explorado desde el campo artístico, creo que allí se ha perdido la fuerza, cuando se ha llevado a museos o espacios culturales. Cuando yo creo que justamente la ventaja del video es el fácil transporte para que pueda contribuir al

pensamiento crítico. Eso se ha dado muy poco y es verdad también que se ha dado con poco éxito.

**M:** Hablando un poco de los sujetos, estos usualmente vienen de las artes plásticas, ¿no? Y traen consigo vertientes del conceptualismo, minimalismo, abstraccionismo, etc. ¿Qué has identificado al respecto, o ya vienen de todos lados?

**E:** No, ya vienen de todos lados; el comunicador social, por ejemplo. Hay muchos que son comunicadores, otros que son técnicos y que reconocen las limitaciones del aspecto técnico y tratan de utilizar el arte o la cultura para cuestionar ese orden y tratar de darle una utilización más innovadora a la tecnología. Pero por eso me parece que ahora es bien difícil de definir qué tipo de gente viene de qué ámbito y cómo participa de las tecnologías... como con las categorías... es bien difícil. Es verdad que hay muchos artistas que vienen de los campos tradicionales y han tratado de explorar en video, pero a mí me preocupa eso porque es casi una obligación, por la aproximación como una forma que hay que estar. Pero tienes escultores como Carlos Runcie pero que usa el video hace años pero sí vincula el material que usa con el video. Es muy relativo, los artistas brillantes utilizan todos los medios. Lo que sí he visto en el campo del video, no porque eres un buen artista en otros campos vas a ser un artista en video y viceversa. Por ejemplo Rafael Besaccia, un artista del lienzo que cuando exploró el video el es uno de los que mejor lo ha hecho. Otros que han venido del diseño, como Iván Esquivel, que usaba el video para denotar estos íconos de comunicación audiovisual. Hay gente que viene de diversos campos y usan el video como un medio más. Hay ahora todo un desarrollo con Youtube, etc.

**M:** Hay un comentario allí (en *Videografías Invisibles*): «existe una compleja heterogeneidad». Yo te preguntaba por eso lo de los patrones y categorías. Por eso creo que ustedes dicen «hemos utilizado estos patrones pero, ojo, lo que hemos encontrado en Latinoamérica es heterogéneo por todos lados».

**E:** Claro, porque está ligado a situaciones locales y eso es lo que da la riqueza de la producción y por eso es que nunca va a dejar de sorprender.

**M:** Y esto es más un «discurso que un estilo»

**E:** Yo creo que sí, de alguna manera el estilo, de alguna manera si queremos definirlo como tal, puede estar más ligado a los factores globales que operan y que, digamos, son más hegemónicos. Cuando el discurso está mucho más ligado a elementos propios que uno quiere resaltar, quizás por allí iba la perspectiva que planteamos.

#### **4. Definición y clasificación. ¿Puedes dar una definición del videoarte?**

**E:** Es una forma creativa de manipular la imagen en movimiento y utilizar un lenguaje masivo para ponernos a pensar en nuestra realidad, reflexionar sobre nuestra realidad. Yo creo que un punto fundamental es que se convirtió en un canal de masas y eso nos ha permitido o nos da el potencial de permitirnos dar a conocer, a partir de esa señal, otros aspectos que permiten a las personas reflexionar más, le permiten a las personas entender con el mismo lenguaje o el mismo medio otras cosas, otras informaciones que distan mucho de la información, muchas veces sin contenido, muchas veces vaga, y que es partidaria de mostrar únicamente lo que es agradable al ojo, pero sin que aporte un elemento que también nos haga cuestionar nuestra realidad, cuestionar nuestra forma de pensar. Nadie quita que es lindo ver imágenes bellas, pero si no tenemos imágenes bellas también nos permiten evolucionar al ser humano, mejorar, evolucionar como especie, como ser social.

**M:** Cuando leo el libro *Videografías*, como hicieron las clasificaciones, ¿tienen patrones?

**E:** Tienes una suerte de generación espontánea de la selección; cuando tú seleccionas trabajos o curas un proyecto, tú partes de una preselección, empiezas a poner los trabajos en silos. La segunda es al revés, tienes una

gran masa de trabajos y ves todos y empiezas a buscar relación entre ellos, eso fue lo que hicimos nosotros. Entonces, se desarrolla a partir de situaciones y de patrones que encontramos y posiblemente si hubiésemos tenido más recurso y más trabajo, hubiésemos encontrado más patrones. Pero encontramos cinco que nos parecieron importantes: el de manipulación de la imagen electrónica, la utilización del video como forma de guardar la memoria, el uso del video para documentar acciones, como un soporte de obra. Es decir, la gente que hacía el performance la grababa en video con el fin específico de usar ese video para difundir el trabajo, entonces el trabajo ya no se vuelve... ya no solamente el trabajo es importante sino el video es la empaquetadura de la obra. Las dos cosas son importantes. El otro que tiene que ver con el cine experimental, que yo creo que ha sido un gran desarrollo de los últimos diez o quince años. Siempre ha existido, pero últimamente se ha venido ligando al video o al arte en general. En el campo del arte contemporáneo, los artistas se han vuelto directores de películas, experimentales, pero son películas. Y el otro tema que era la imagen fresca *videoclipera*, fresca e interesante. Era una manera interesante y una nueva aproximación al videoclip o una aproximación acústica al videoclip.

Encontramos esos patrones, lo que pasa es que hicimos algo; o sea, *Videografías Invisibles* fue importante porque fue la primera gran selección de videoarte que se hizo utilizando o recopilando material de toda América Latina, entonces eso le dio a la muestra un cariz especial y por eso que esos cinco patrones que ubicamos en ese momento, que quizás ahora los podríamos redefinir o refrescar con Jorge, pero que en ese momento nos permitieron tomar un pantallazo de lo que pasaba en América Latina y paradójicamente fuimos los primeros en hacerlo. Lo había hecho Arlindo Machado con otros colaboradores unos años antes, pero de forma muy limitada. Solo fue México, Chile, Argentina y Brasil, si no me equivoco. O las colaboraciones estaban más cercanas a México, Chile, Argentina y Brasil. Entonces lo había hecho pero de una forma muy limitada, sin menospreciar el trabajo que viene haciendo Arlindo Machado en relación con la difusión del arte electrónico en América Latina y justamente ahora ha sacado una mega antología de América Latina que, a diferencia de nosotros, sí obedece a un patrón histórico. Arlindo sacó una exhibición grande, también itinerante como

*Videografías Invisibles*, tuvo una serie de elementos adicionales, tuvo esta primera vista, estos patrones que encontramos a nivel de lo que podríamos llamar de investigación visual.

**M: O sea ¿son patrones visuales?**

**E:** Si pues, no son patrones, los patrones obedecen a categorías y, claro, estas categorías, de alguna manera, están inmersas en la revisión audiovisual de este material, pero tenía el factor de utilizar patrones que nos parecieron interesantes, de ser la primera muestra que aglutinaba todos los países de América Latina y el tercer punto que se hizo una difusión importante por dos años y medio. Fue una muestra que la verdad... fue la primera exhibición itinerante de América Latina que se hizo desde la red de centros culturales de España. Antes de eso, lo que se manejaba en los Centros Culturales de España era trabajo español y por allí una pequeña colaboración de un centro a otro país. Esta fue la primera vez que, digamos, la red de Centros, la oficina central de España, se mandaba un programa de arte latinoamericano, es la primera vez. La pedían de todos sitios y no paraban de pedir. De alguna manera la exhibición murió de éxito... estuvo hasta en ciudades pequeñísimas...

**M: Cuando leo la historia del videoarte colombiano, Gilles Charalambos plantea una clasificación y dice existen tales tipos (que son los que figuran en la tesis). ¿Existen estas categorías o es solo el hecho de darle un rótulo para poder encajar obras para hacer su estudio que puramente era histórico?**

**E:** Sí, el ser humano está acostumbrado a manejar las cosas a partir de categorías que se han vuelto casi giros, una es una y la otra es otra. Lo que pasa hoy en día es que eso se ha vuelto un problema. Ahora uno dice una videoperformance también puede ser una videodanza, uno puedo otorgarle a un contenido diferentes categorías. Yo creo que antes, hemos venido de una sociedad o una cultura donde hemos estado muy acostumbrados a las categorías como formas de control, como formas de organización, con

categorías que no necesariamente conversaban con las otras de maneras más evidentes. El día de hoy se ha vuelto muy difícil, tan atomizado, la producción. Yo me cuidaría mucho de circunscribir las categorías de una manera tan esquemática. Eso fue lo que pasó con los festivales de video que en un momento empezaron a decir, para modernizarse, para incluir otras formas de creación decían ahora también ponemos CD-ROMs. Hablar de un festival de video y colocar un CD-ROM... el medio del CD-ROM como formato no tiene ningún sentido, como formato está acabado, también podríamos hablar del medio USB el día de hoy, es bien complicado. Por eso me cuidaría mucho de los formatos, o el NetArt... y ahora todo puede ser NetArt. Por eso me gusta mucho lo de publicidad. En publicidad están muy claras y encasillados, las piezas, la pieza TV, la pieza prensa, hasta los banners de Internet. El día de hoy eso se hace más difícil...

**M: Sí, con la entrada del BTL en publicidad, las performances, del tú a tú.**

**E:** Exacto, se ve otro tipo de relación con el consumidor. Se ve claro porque obedece a patrones comerciales y es una forma de comunicación masiva. El arte sigue siendo un campo de exploración que, necesariamente, no todo el mundo lo consume.

**5. En un artículo tuyo colocabas videoarte electrónico. Es videoarte, es video electrónico, experimental ¿cómo lo denominas?**

**E:** Lo que pasa es que cuando hicimos el festival de videoarte creo que el mismo nombre tenía una limitación por el medio. Con Jorge [Villacorta] decidimos ponerle videoarte electrónica, que incluso le daba una connotación hacia otros elementos como puede ser la música electrónica. Son palabras y categorías. Lo interesante del sufijo le permite expandir a los lenguajes electrónicos sin limitante, vivimos en un mundo donde cada vez más utilizamos los medios digitales para absolutamente todo. Era una forma de ampliar e incorporar.

Yo veo el videoarte más allá de un medio, yo creo que muchos críticos lo han visto así también. Quienes quizás no lo ven así son los críticos de arte contemporáneo-tradicional. Pero los críticos de arte medial lo ven así, como uno de los medios mas desarrollados en el campo de la experimentación electrónica. Yo creo que darle el atributo “electrónica” a esto que ha tenido tanto éxito y que ha generado una corriente y es la principal corriente a nivel de formato en el arte contemporáneo actual, porque creo que el video se ha vuelto el principal formato en el arte contemporáneo actual. No hay una bienal, no hay una exhibición importante donde no se utilice material audiovisual.

Creo que el electrónico o electrónica le da esa posibilidad de explorar por otros campos que no son el video. Hay mucho qué explorar en términos de imagen en el campo de la electrónica per se y no circunscribirla al video.

De hecho el video tiene el gran problema de al haberse insertado en el mundo del arte contemporáneo también ha perdido mucha de esa fuerza expresiva que tenía y esa marginalidad.

## **6. ¿Hacia dónde se dirige el videoarte latinoamericano y si este está avanzando de acuerdo al desarrollo mediático o tecnológico?**

**E:** Creo que todavía la exploración visual está dada por la síntesis de la imagen, o sea conocer la imagen técnica, sus limitaciones, sus capacidades y, a partir de allí, generar una difusión. Me parece que ese es el campo más innovador, yo lo que veo es que hay una capacidad en los artistas o en general en los creadores contemporáneos en darse cuenta que cualquier imagen es maleable o maleable de alguna manera. Entonces el día de hoy tenemos mucha mezcla, yo creo que lo que debemos es ver cómo esas mezclas generan aplicaciones interesantes. Porque uno puede mezclar una cosa con la otra pero lo que es interesante es que ese híbrido represente otra información y genere una representación, de un valor, genere atención, genere una experiencia. Yo creo que lo que vamos a ver en los próximos años es cómo esas mezclas de contenidos, no solamente en video, también en otros canales, van a generar otras aplicaciones, nos van a permitir ver

cosas que no vemos. Ese es el principal rescate de los medios audiovisuales, permitirnos ver cosas que no vemos a simple vista.

## FINAL DE LA ENTREVISTA



**TEMA: videoarte**

**ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

**DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Fernando Moure

**Sexo:** masculino

**Nacionalidad:** paraguayo

**Estudios y grados:** Historia del arte

**Ocupación y lugar de trabajo:** crítico de arte y curador independiente

1. ¿Podrías hacer un recuento puntual sobre el videoarte en el Paraguay, hacer algo como un recorrido de lo que conoces sobre el videoarte? Si deseas, puedes enfocarte en los últimos diez años también.

#### **Paraguay. Breve contexto videoarte**

Las primeras experiencias artísticas de la imagen en movimiento y en formato cine con búsquedas experimentales y artísticas, aunque cercanas a los formatos clásicos de la ficción o el documental, se registran a fines de los sesenta. Pertenecen al grupo Cine Arte Experimental, impulsado por Carlos Saguier, Jesús Ruiz Nestosa y Antonio Pecci. También en torno al taller de la artista Cira Moscarda surgen creaciones experimentales y artísticas de Juan M. Prieto, Bernardo Krasniansky, Ricardo Migliorisi y Jorge Nasta.

Annick Sanjurjo realiza *El guajhu*, en 1975, con fotosecuencias de slides, audio y animado digitalmente con posterioridad. De 1984, son los primeros videoarte conservados y pertenecientes a los artistas Margarita Morselli (*Autorretrato*) y Ricardo Migliorisi (*Brigitta von Scharkoppen*). Juan Carlos Maneglia con los cortometrajes *Bocetos* y *Espejos* de mediados de los ochenta demuestra aptitudes artísticas excepcionales. También en los ochenta, el artista Julio González Marini y el periodista Manuel Cuenca realizan el videoarte *Borrador de un informe: aproximaciones a un paisaje*. Carlos González Brun, Luis Ughelli, Ray Armele, Bernardo Ismachowicz y Aníbal Cardozo Ocampo son otros nombres vinculados a la creación audiovisual experimental de esa década.

A mediados de los noventa emerge una generación de artistas visuales interesados y plenamente conscientes de las posibilidades artísticas de la imagen en movimiento: Fredi Casco y Ana Ayala (las videoinstalaciones *Redrum Vernisash* y *Videopatía doméstica*), Marcos Benítez (*Luciérnagas a ras del piso*, *Sin título*) y Paz Encina (*Hamaca paraguaya*, la videoinstalación y el cortometraje de 1999-2000, que serían los antecedentes del largometraje del mismo nombre de 2006).

Marcelo Martinessi emerge en esos años con cortometrajes de una estética notable. Gabriela Zuccolillo realiza el videoarte *Juguetes*.

A partir del 2000 tenemos los trabajos en video de R. Migliorisi (*El gusto de la mirada*); de F. Casco (*Pesebre vidente*); Bettina Brizuela (*Electric light/electric night*, *Mama*); G. Zucolillo (*Doble sonoridad*, *Esta tarde vi llover*); Juanchi Franco (*Negro ruido*, *Apokalipsis de Juan*, *Urbano-rural*, *Secretaria ejecutiva*); Pedro Barrail (*La cocina de Josefina*); Claudia Casarino (*Roundtrip*, *Essence d'artiste*); Valentina Serrati (*Nocturno*, *Cinta azul*, *Miss TV*, *Celeste*); Javier López y Erika Meza (*El campo del dolor*, *El sentido de la utopía*, *11 de septiembre*, *Haciendo mercado*); Joaquín Sánchez (*Jiwasa*, *Kambuchi*, *Mboi Piré*, *Maquech*, *Sin Culpa*, *Tejidos*); Darío Cardona (*Nuestra señora...*, *Romance...*); Daniel Milessi (*Yasururu Sororo*, *Che Asu*, *Parada*); Luis Aguirre (*Takata-Takata*) y Christian Ceuppens (*Pneuma*, *Estás aquí*, *Estoy aquí*).

Finalmente, los cortometrajes de Pablo Lamar (*Ahendu nde sapukai* y *Noche adentro*) y de M. Martinessi (*Karai Norte*) poseen una intensa calidad artística que se ubican en la frontera de ser relatos de ficción y próximos al cine-arte. Obras de videoarte de Leticia Coronel, Noemí Vega, Justin Frizza, Martín Crespo, Javier Medina, Javier Valdez, Romina Pereira, Tamara Migelson y Fernando Amengual, entre otros, conforman un listado más incluyente con atención a la imagen movimiento radicalmente artístico en Paraguay.

**2. Dentro de las obras de videoarte que conoces o has producido, ¿podrías identificar influencias y patrones estéticos preestablecidos para la creación? ¿O puede ser que los artistas primero hacen y luego piensan en corrientes o movimientos artísticos?**

En Paraguay se funden los intereses de cineastas de ficción y documental junto con los de artistas provenientes de las artes plásticas y la fotografía en nuestro panorama, podría decirse, discontinuo del videoarte. Este paisaje ecléctico de creadores resume inquietudes estéticas diversas, en el amplio abanico del conceptualismo en el arte: investigaciones sobre el espacio-tiempo, la fascinación por la tecnología, la autorrepresentación, la atención al sonido.

Es importante entender que el cuerpo estricto de videoarte en Paraguay es limitado e intermitente, en el caso de la obra de los realizadores audiovisuales citados se percibe un fuerte estímulo estético. De la lista enumerada arriba (que reúne a realizadores audiovisuales y artistas), quienes provienen del campo de las artes plásticas y la fotografía, si bien no producen un corpus continuo de videoarte, ciertamente están más informados y lo aplican concientemente.

**3. ¿Qué tipos de videoarte conoces? De existir varios tipos, ¿existen características diferenciales entre los tipos de videoarte que conoces? ¿Podríamos plantear una taxonomía del videoarte? ¿Estas categorías coincidirían con los géneros audiovisuales?**

En cuanto a los montajes, tenemos las versiones de video monocal, escultura, instalación o ambiente. Arte de acción o performance, video danza, entre otros, y, en ciertos casos, clips musicales. Pueden ser abstractos o figurativos, silentes o sonoros, o utilizar varios medios (multimedios), pero sobre todo, entender que el videoarte es un arte híbrido, o un medio caracterizado por la hibridos; por tanto, es sumamente complejo sistematizar sin comprender, diría, su voluntad mestiza o comportamiento transgénero.

**4. Además de las influencias artísticas o estéticas, ¿reconoces alguna influencia teórica en la producción de videoarte? ¿Cuál o cuáles son?**

Guy Debord, Arlindo Machado, Rudolf Frieling, Frank Popper.

**5. ¿Crees que existen códigos establecidos para manejar una lectura común de las obras de videoarte? ¿El espectador tiene que estar**

**preparado para ello, un espectador culto solamente puede ver este tipo de arte?**

Sobre todo, carecer de una narrativa o guión, u otras convenciones que generalmente definen a las películas de entretenimiento. Interés principal por el tiempo, el espacio (incluyendo los sujetos y objetos), el sonido.

El espectador-receptor es interpelado, es provocado, la mayoría de las veces, a desempeñar un rol activo antes que contemplativo. Como toda novedad, requiere de un acostumbramiento y una percepción agudizada, ambas cosas perfectamente logrables con paciencia y divulgación al neófito, quien debe superar esquemas tradicionales de la historia del arte clásico.

**6. ¿Cuáles crees que son las principales características del videoarte contemporáneo y hacia dónde se dirige este tipo de arte? ¿Qué opciones tiene ahora el videoarte? ¿Dentro de diez años más seguirá existiendo este tipo de propuestas?**

Hoy día, las fronteras entre la escultura, la pintura, la fotografía y la imagen digital se ven unidas y potenciadas por la tecnología, situación que el videoarte especialmente es capaz de combinar. El videoarte aporta contenidos reflexivos de naturaleza artística, ya sea formal, poético, filosófico; en igualdad de condiciones a otros medios expresivos.

El videoarte puede acercarse como pocos lenguajes a abordar el orden temporal y espacial, la identidad fragmentada, y a la discontinuidad; y consigue muchas veces una poética esencialmente subjetiva y dominada por la ambigüedad y el relativismo.

**7. En los últimos diez años (1999 al 2009), ¿qué resaltarías del videoarte, qué es lo que cambió en comparación a décadas pasadas?**

La parafernalia tecnológica que permite instalaciones de video espectaculares, la visibilidad y legitimación del lenguaje. Las imágenes de síntesis o numéricas componen animaciones sorprendentes. Es uno de los lenguajes más populares entre las prácticas actuales.

## 8. Finalmente, ¿cómo defines el videoarte, tienes una definición propia?

El videoarte es un lenguaje centrado en romper los parámetros del entretenimiento audiovisual clásico. En él surge, principalmente, la idea de espacio entendido como recorrido, y la de tiempo como periodo, teniendo la posibilidad de establecer una dinámica visual y conceptual muy marcada.

El cine y videoarte ha incidido en toda la producción audiovisual, ya desde las primeras realizaciones fílmicas de las vanguardias dadá y de posguerra (Fernand Leger, Duchamp, Hans Richter, Man Ray, Jonas Mekas) ejerciendo su gran influencia artística, tanto al mundo del arte como a la industria fílmica.

**FIN DE LA ENTREVISTA**



**TEMA: videoarte**

**ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD**

**DATOS BÁSICOS**

**Nombre:** Narda Alvarado

**Sexo:** femenino

**Nacionalidad:** boliviana

**Estudios y grados:** arquitectura y construcción

**Ocupación y lugar de trabajo:** realizó residencias en Israel (Jerusalem Center for the Visual Arts , 2007) y en Inglaterra (Braziers Internacional Artists Workshop, 2001 y 2005). Expuso individualmente en el Museo Nacional de Arte, La Paz (2003) y en Galería Kiosko, Santa Cruz de la Sierra (2007). Participó de las bienales de Venecia (2007), Moscú (2007), Busan (2006), Sao Paulo (2006), Mercosur (2005), y Fortaleza (2002) y en exposiciones colectivas en España, Brasil, Chile, Francia, Estados Unidos, Alemania, Israel, Países Bajos, Austria, e Islandia entre otros.

La artista boliviana accedió a responder dos preguntas del cuestionario a través del correo electrónico.

**1. ¿Qué influencias artísticas o estéticas reconoces en tu trabajo en videoarte?**

Muchas, no exclusivamente del videoarte en sí. En realidad cuando hice Olive Green había visto poco o casi nada de videoarte. Mi imaginario artístico contemporáneo se había construido mayormente en base a imágenes que veía en revistas, y publicaciones. Recuerdo que me impresionaba visualmente el trabajo de Vanessa Beecroft y conceptualmente el de Santiago Sierra. Igualmente, influyó fuertemente en mi trabajo durante muchos años y quizás para siempre la exposición: "Zero to infinity: Arte Povera", que tuve la oportunidad de ver en la Tate Modern de Londres, en el año 2001; quedé impactada con la riqueza conceptual de aquellas obras tan simples y económicas, eran mucho con poco. Sin embargo, más allá de lo mencionado, Olive Green está principalmente marcado e influenciado por el espíritu del dadaísmo. Yo quería provocar al medio artístico boliviano, más o menos como los dadaístas: quería pegar chicle en las butacas de los espectadores. Lo que nunca quise es hacer un comentario respecto a temas

políticos. Reconoces alguna otra influencia en tu producción de videoarte? Cuál o cuáles son? Por el momento, me encuentro interesada y con mucha curiosidad por la producción videográfica producida para youtube. La vernacular; la de los blogs, es decir por los videos realizados por el ciudadano promedio con acceso a la tecnología de video. A veces busco videoarte, pero por lo general me atrapa más el contenido cotidiano y no artístico que se encuentra ahí adentro.

**2. A partir de la pregunta anterior, ¿podrías indicar por las características de tu obra?**

Mi obra en video es bastante estructurada, refiriéndome al desarrollo de coreografías, que está íntimamente ligado con la construcción narrativa y conceptual del trabajo. Busco construir y deconstruir el caos, en base a un orden casi riguroso. Tal vez siguiendo la esencia de mi trabajo: la contradicción y el absurdo.

**Dentro de las obras de videoarte que has producido, Olive Green por ejemplo, ¿podrías identificar influencias y patrones estéticos? ¿Tienes patrones preestablecidos? ¿Esa es la manera de producir o primero haces el vídeo?**

En cuanto a patrones estéticos; me interesa la belleza, pero la belleza de la imperfección: la intención en Olive Green era producir un performance cuyo registro fuera limpio, sin camarógrafos, ni público, ni movimientos innecesarios de la cámara, pero registrando la realidad y lo que sea que fuera a suceder cuando sucediera. La idea inicial nació como una simple imagen (muchos policías comiendo aceitunas en un lugar apretado), no sabía si la idea tendría –al final– algún valor o si era un sin sentido total, lo único que sabía es que el performance tendría que ser para la cámara, el público sería aquel frente a un monitor o proyección. Entre la idea inicial y la ejecución del performance hubo mucho trabajo conceptual, hasta encontrar una acción mínima de máximo impacto. Para la edición quedó muy poco por hacer.

**FIN DE LA ENTREVISTA**

**TEMA: videoarte**

**Nombre:** Augusto del Valle

**Sexo:** masculino

**Nacionalidad:** peruana

**Estudios y grados :** Filosofía y Estudios de posgrado en Historia del Arte

**Ocupación y lugar de trabajo:** PUCP

**1. Nos acercamos a la visión latinoamericana de la estética, conversamos inicialmente de Juan Acha y su posible relación al arte contemporáneo audiovisual.**

Juan Acha había visto video. Claro, no había visto Youtube, pero sí había visto video. Desde la década de 1960 ya había video, su amiga la crítica de arte Aracy Amaral hacía video en super8 ya a inicios de la década de 1970. Esas cámaras las usaban para otras funciones, las usaban más allá de aquello para lo habían sido recomendadas.

La otra cosa es que el *Primer Coloquio Latinoamericano sobre Arte No Objetual y Arte Urbano*, que es de 1981, es pensado, entre otras cosas, para los nuevos medios. Toda la reflexión del No Objetualismo está vinculada a los nuevos medios y a la aparición de esos nuevos medios: cómo alteran, cambian y modifican los comportamientos artísticos en América Latina. No es casual que la comunicación se vuelva un terreno fértil para el encuentro con el arte contemporáneo. En el coloquio, uno de los críticos de arte, el que representaba a Venezuela, María Elena Ramos, recién había terminado de estudiar en una facultad de comunicaciones. Hay una relación entre los nuevos medios y las propuestas de lo que, en ese momento, se llamaba el nuevo arte, al menos en Venezuela.

En relación con Acha, lo que ocurre es que él está en México desde 1972, si no recuerdo mal. En el Perú tú puedes encontrar algo de video a fines de la década de 1960, o principio de la de 1970. Hay un video de Rafael Hastings y otro anterior, de Mario Acha, *Aprendizaje al cinematógrafo*. Mario en ese entonces seguía arquitectura y, según se, se dedicó al cine. Él es hijo de Juan Acha. Conceptualmente eso ya es video. Se utilizan materiales de la realidad para pasarlos a un registro y hacer con ellos cosas que no son películas en el sentido de un filme realizado con una narrativa y actores.

Hace poco, en México, con *La era de la discrepancia*, un proyecto que han hecho Olivier Debroise y Cuauhtémoc Medina (un trabajo que hicieron con alumnos como líderes de la maestría de la UNAM y que demoró como dos años para luego publicar un lindo catálogo) se puede ver la importancia del video y las cámaras super8 para la década de 1970 para el nuevo impulso artístico que apareció por entonces.

## **2. Las obras ya estaban concebidas más cercanas a la producción de arte en video.**

Una de las preguntas de investigación sobre Medellín 1981, en términos de obras, es específicamente lo relacionado a lo existente en el archivo del MAMM. Me han mandado muchas cosas y aparte debo encontrar ese tipo de indicios de ese tipo de objetos u obras vinculadas al super8 o el equivalente tecnológico. El espíritu del conceptualismo latinoamericano que tiene un remate en el 1981 está vinculado a los nuevos medios, en Argentina, en México, en todas partes. El espíritu de ese encuentro era ver ese nuevo arte vinculado a los nuevos medios porque había otra bienal paralela, famosa, la cuarta edición de la bienal de Medellín, donde había pintura, escultura, en fin, arte tradicional. Si bien Acha murió en el año 1995, ya el 1981 se planteaba preguntas sobre el condicionante tecnológico para el arte. A Acha No se le puede colocar ningún mote de extemporáneo.

## **3. ¿Qué recorrido puedes plantear sobre la estética en el Perú?**

En primer lugar, hablaré de la estética como disciplina desde la filosofía. En el Perú, los primeros filósofos que pueden considerarse como modernos, en el siglo XX, son filósofos que se preocupan en términos amplios por la estética. Ahora bien, el filósofo siempre necesita entrar en temas de política y de ética. Esto significa que necesita estar en sintonía, en temas académicos, con el mundo de habla anglosajona, francesa o alemana. Pero a comienzos del siglo XX, en primeros veinte años de ese siglo, el filósofo que inaugura en el Perú una manera nueva de hacer filosofía, reconocida como genuinamente moderna es Alejandro Deustua. Sus planteamientos ya no están situados en un horizonte que asiste a aquellas corrientes del siglo XIX que propiamente

están en una conexión con el hecho de haber sido colonia. Existe una “deriva” de una serie de conceptos previos acerca de los que Deustua trata de hacer precisiones. Toma, por ejemplo, el concepto de libertad. En el pensamiento kantiano, la autonomía del sujeto, el horizonte de la libertad es importante, ya desde *Que es la Ilustración* se ve la importancia de la subjetividad y el horizonte de plantarse como alguien autónomo frente a la realidad.

Deustua es el que trae al Perú la preocupación estética, en los años de 1890, la trae a la Universidad de San Marcos. Es el maestro sanmarquino que trae las coordenadas de la estética como una preocupación nueva, bajo cánones modernos. Es conocido como un filósofo del espiritualismo, que está vinculado a la forma de cómo puede leerse la modernidad en clave de un discurso creativo. Él se alimenta de los textos de Henri Bergson pero tiene su propia forma de teorizar. Su más famoso texto es el *Tratado de estética general*, de 1924. Es el patriarca de una generación de filósofos de San Marcos, pero también de pensadores peruanos.

Posteriormente, está Mariano Iberico, que es de otra generación de filósofos interesados por la estética. Este es, más bien, un interés vinculado a preguntas de carácter ontológico, metafísico, una lectura moderna de ambas. Esto llega hasta la década de 1950. Después, la preocupación estética desaparece, empiezan a preocuparse más por la ciencia, la epistemología y la ética. Queda como en un estado suspendido el aprecio por los fenómenos estéticos, Augusto Salazar Bondy tiene escritos al respecto. Ese aprecio también lo tiene David Sobrevilla.

Sobrevilla tiene una concepción bastante conservadora sobre la estética, un excesivo respeto a los “objetos culturales”. Tiene una visión más tradicional y, en ese sentido, creo que, en lo básico, él tiende a aproximar la estética al arte. Sin embargo, esto parece haber cambiado últimamente. Cuando participa en una edición de la *Enciclopedia de Filosofía Latinoamericana* (a él le piden que gestione los contenidos del tomo vinculados a la estética) sabe categorizar la estética tipo metafísica y también la estética de cuestiones particulares, vinculada a los medios estéticos como la danza, a la música, etcétera. En síntesis, Sobrevilla propone una estética más cercana a la cultura. O sea que, en cierto sentido, participa en la visión de Juan Acha. Y

allí, es evidente que tiene se tiene que diferenciar entre fenómenos de la estética vinculados al conocimiento en el orden de lo sensible y fenómenos de orden artístico.

#### 4. ¿Y la visión de Mirko Lauer en relación con la estética?

Lo que pasa es que Lauer venía de una experiencia con el gobierno de Velasco, donde le interesaba la cultura y la difusión de la cultura. Era un gesto interesante porque no se puede decir que Lauer es una persona vinculada a los sectores populares. Él es una cabeza ilustrada y formada en sectores sociales acomodados. Pero es alguien que tiene una mirada desde el marxismo.

No he hecho estudios de contexto de las obras de Mirko Lauer, pero hablar de *Introducción a la pintura peruana*, que a comienzos de 1980 es un libro que se leía con muchos reparos. Había una mirada muy prejuiciosa de ese texto pero, entretanto, creo que ha envejecido bien porque siempre se le encuentra nuevas cosas, cada vez que uno lo lee. Lo que pasa es que la mirada de Lauer es una en donde él va mostrando cómo los temas de la plástica habían sido importantes para la clase dominante en el Perú. Ese sector había tenido un espacio muy suyo y propio en la plástica, sin embargo, ese espacio había estado alejado de las principales dinámicas culturales que afectan al país.

A mediados de la década de 1970, Lauer buscaba formas estéticas que vinieran de abajo, que sintonizaran con el país. Por eso es que estuvo tan interesado en la artesanía, en una pintura como la de Juan de la Cruz Machicado, algo que él llamaría la *teoría de las raíces nacionales*. Un arte vinculado a la sensibilidad de la mayoría del país. Y a fines de la década de 1970 está esperando que aparezcan espacios de libertad en la plástica, que puedan ser formulados en dinámicas culturales, ya no tanto en relación con la teoría de las raíces nacionales. Él decía que no se había planteado bien el uso del marxismo para leer los procesos culturales. Su planteamiento lo establece como una teoría social del arte. Se junta con un grupo de personas en México para terminar de darle un anclaje al libro *Teoría social del arte* y lo publica con Rita Eder en 1986.

## 5. ¿Cuál es tu apreciación de la estética y la relación con los nuevos medios?

La visión de Sobrevilla al principio es una visión escolástica de la estética pero, como buen profesional, al final termina reconociendo la diferencia que establece Juan Acha, entre estética y arte.

Hay una distancia entre los objetos culturales hechos por artistas o los técnicos y el discurso de la estética desde la filosofía.

En mi tesis propongo que en la década de 1950 hay una especie de encuentro, donde la polémica acerca del discurso sobre los irreales de alguna manera está tratando sobre los mismos temas que están discutiendo los críticos de arte. Pero no es que lo estético y lo artístico siempre se junten, y menos en el contexto local.

Después de eso la estética deja de ser importante para la mayoría de los filósofos peruanos. En la década de 1980 y 1990 no vas a encontrar, localmente, una relación entre filosofía y estética. Para la década de 1990, otra vez, las prácticas y los objetos van por delante de los discursos y las teorías. No vas a encontrar reflexiones de discursos filosóficos locales que te planteen otras situaciones.

Mi apreciación desde la estética de esos objetos es en varios niveles, te da una entrada a la reflexión sobre el lenguaje, a la metafísica contemporánea en otras palabras.

Hay una estética más específica, me interesan los códigos, los objetos, la cultura material y las prácticas culturales. He visto en los festivales de ATA la aparición de una serie de gente vinculada a esa escena en Perú. También la preocupación por estar al día con cosas que se hacen en otros países.

A pesar de todo no creo que ATA haya marcado la creación actual en video, pues esta viene de otra dinámica. El videoarte, donde se escenifican las diferencias, viene de la ebullición actual de la mezcla cultural.

Además, existe poca institucionalidad. No ha existido una vinculación con las instituciones dedicadas al videoarte de afuera más que a través de ATA. Esta centralización del sistema del arte por parte de ATA ha sido beneficiosa, pero también ha mostrado ciertos límites.

## 6. Finalmente, ¿cómo planteas la diferencia entre arte moderno y arte contemporáneo?

Como designaciones temporales no funcionan. Hay que crear un corte que te permita comparar una cosa con la otra. Una dimensión tiene que ver con la cultura material y, por intermedio de esta, decir a qué quedan amarrados esos objetos.

La cultura material del arte moderno está referida a algunos géneros y a cierta condición purista del objeto. Por eso, la categoría filosófica más usada para describir esta situación es la de “autonomía”.

El purismo lo puedes ver en piezas, en obras, que definen un ámbito de autonomía para el código estético. Esa definición significa muchas cosas, por ejemplo, que es posible diferenciar el ámbito de lo estético, de lo político, de lo ético, de lo sexual, etc. Puedes hacer un corte y decir «esto correspondería a la experiencia estética pura». El teórico por excelencia de la filosofía estética, en este sentido, es Kant, y te dice «solo el que puede acceder a este campo sin ningún interés puede apreciar estéticamente de manera pura». No puedes tener acceso a un juicio estético adecuado si tienes interés en la existencia del objeto. Kant define la experiencia estética pura como una experiencia desinteresada y ese desinterés hace que se le abra un espacio en donde caracteriza al objeto de un modo específico. Allí, elabora una suerte de guillotina para distinguir lo que es estético de lo que no es, el campo de su existencia.

Los teóricos de la modernidad, asumen que el museo es una herencia de la aristocracia y que se asimila a las sociedades burguesas del siglo XIX. La obra está en una pared blanca para que el observador la aprecie de una manera desinteresada, aislada y en silencio. El ámbito del museo es separado del resto de experiencias cotidianas: es el espacio de la autonomía institucional.

La modernidad estética sería aquella que entroniza la figura del arte como un objeto autónomo de cualquier otra experiencia y que hace énfasis en lo extraordinario y singular de este objeto. Y lo que hace es etiquetar de modo singular estos objetos, coleccionarlos y atribuirlos a un creador original y genial. Todos estos elementos discursivos empatan con una cultura material y una tradición claramente eurocéntrica.

En la concepción contemporánea de lo estético, no existe ese territorio de la autonomía. Lo estético se define a la inversa: mientras más interesante sea el objeto es más apetecible. Y por ello un objeto no tiene porque respetar un género, puede incluir varias formas, varios medios, varios soportes, ser intermedial e híbrido. Puede tomar prestada una gran obra del pasado, apropiarse de ella y colocarla como parte de un display. Quien la crea puede ser cualquiera de nosotros. En la definición de arte contemporáneo hay una serie de claves que, una a una, se niegan en las categorías de la estética moderna.

**FIN DE LA ENTREVISTA**



## Anexo II PERMISOS PARA INCLUSIÓN DE OBRAS

De: Glenda León [glendazul@yahoo.com]  
Enviado el: Jueves, 03 de Septiembre de 2009 08:11 a.m.  
Para: Jorge Vergara Gerstein  
Asunto: Re: tesis videoarte Latinoamérica

Hola jorge,  
No hay problema, con mucho gusto  
Saludos  
Solo que, por favor, respóndeme a glendazul@gmail.com

--- On Wed, 9/2/09, Jorge Vergara Gerstein <jvergara@pucp.edu.pe> wrote:

From: Jorge Vergara Gerstein <jvergara@pucp.edu.pe>  
Subject: tesis videoarte Latinoamérica  
To: glendazul@yahoo.com  
Cc: dmoscoso@ata.org.pe  
Date: Wednesday, September 2, 2009, 3:32 PM

Estimada Glenda

Te escribe Jorge Vergara desde Lima-Perú. En este momento me encuentro terminando mi tesis de Maestría (en la Pontificia Universidad Católica del Perú) y el tema que investigué es el videoarte.

Me comuniqué con José Carlos Mariátegui y él me recomendó solicitarte el permiso correspondiente para poder agregar una de tus obras en mi investigación. La que figura en "Videografías Invisibles".

La idea es que tu obra finalmente sea grabada en un DVD que acompañe a mi tesis impresa. Este documento es estrictamente de uso académico.

Copio a Daniela Moscoso de ATA para que nos confirmes tu aprobación.

Cordialmente,

Jorge Vergara Gerstein

Jefe de Servicios de Comunicación

Dirección de Comunicación Institucional

PUCP

Teléfono 6262000 - 3925

De: carolina saquel [carolina.saquel@gmail.com]  
Enviado el: Jueves, 03 de Septiembre de 2009 05:44 a.m.  
Para: Jorge Vergara Gerstein  
CC: dmoscoso@ata.org.pe  
Asunto: Re: TESIS VIDEOARTE LATINOAMERICA  
Estimado Jorge

Gracias por tu interés en incorporar mi obra en tu tesis; has escrito algo sobre ella? o se trata sólo de incluirla en el DVD que acompaña tu tesis?

No tengo problema en que la incluyas en tu compilación, así es que autorizo la inclusión de Pentimenti. Eso si, te agradecería marcaras "una producción Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains".

Me interesaría poder leer una copia de tu tesis, si es que es posible, te agradecería mucho si me pudieras enviar una versión electrónica.

Cordialmente

Carolina Saquel

2009/9/2 Jorge Vergara Gerstein <jvergara@pucp.edu.pe>

Estimada Carolina

Te escribe Jorge Vergara desde Lima-Perú. En este momento me encuentro terminando mi tesis de Maestría (en la Pontificia Universidad Católica del Perú) y el tema que investigué es el videoarte.

Me comuniqué con José Carlos Mariátegui y él me recomendó solicitarte el permiso correspondiente para poder agregar una de tus obras en mi investigación. La que figura en "Videografías Invisibles".

La idea es que tu obra finalmente sea grabada en un DVD que acompañe a mi tesis impresa. Este documento es estrictamente de uso académico.

Copio a Daniela Moscoso de ATA para que nos confirmes tu aprobación.

Cordialmente,

Jorge Vergara Gerstein

Jefe de Servicios de Comunicación

Dirección de Comunicación Institucional

PUCP

Teléfono 6262000 - 3925

De: CARLOSQINTANA [carlosqintana@yahoo.com]  
Enviado el: Miércoles, 02 de Septiembre de 2009 07:25 p.m.  
Para: Jorge Vergara Gerstein  
Asunto: Re: TESIS VÍDEO ARTE LATINOAMERICA  
Gracias Jorge por tu gentil correo. Por supuesto la puedes usar. Es un honor para mí.  
RECIBE UN CORDIAL SALUDO, CQ

--- On Wed, 9/2/09, Jorge Vergara Gerstein <jvergara@pucp.edu.pe> wrote:

From: Jorge Vergara Gerstein <jvergara@pucp.edu.pe>  
Subject: TESIS VÍDEO ARTE LATINOAMERICA  
To: carlosqintana@yahoo.com  
Cc: dmoscoso@ata.org.pe  
Date: Wednesday, September 2, 2009, 3:35 PM

Estimado Carlos

Te escribe Jorge Vergara desde Lima-Perú. En este momento me encuentro terminando mi tesis de Maestría (en la Pontificia Universidad Católica del Perú) y el tema que investigué es el videoarte.

Me comuniqué con José Carlos Mariátegui y él me recomendó solicitarte el permiso correspondiente para poder agregar una de tus obras en mi investigación. La que figura en "Videografías Invisibles".

La idea es que tu obra finalmente sea grabada en un DVD que acompañe a mi tesis impresa. Este documento es estrictamente de uso académico.

Copio a Daniela Moscoso de ATA para que nos confirmes tu aprobación.

Cordialmente,

Jorge Vergara Gerstein

Jefe de Servicios de Comunicación

Dirección de Comunicación Institucional

PUCP

Teléfono 6262000 - 3925

De: Javier Cambre [jcambre@earthlink.net]  
Enviado el: Miércoles, 02 de Septiembre de 2009 05:57 p.m.  
Para: Jorge Vergara Gerstein  
Asunto: Re: TESIS VIDEOARTE LATINOAMERICA

Importancia: Alta  
No hay problema. Suerte con la tesis.

Javier Cambre

On Sep 2, 2009, at 3:27 PM, Jorge Vergara Gerstein wrote:

Estimado Javier

Te escribe Jorge Vergara desde Lima-Perú. En este momento me encuentro terminando mi tesis de Maestría (en la Pontificia Universidad Católica del Perú) y el tema que investigué es el videoarte.

Me comuniqué con José Carlos Mariátegui y él me recomendó solicitarte el permiso correspondiente para poder agregar una de tus obras en mi investigación. La que figura en "Videografías Invisibles".

La idea es que tu obra finalmente sea grabada en un DVD que acompañe a mi tesis impresa. Este documento es estrictamente de uso académico.

Copio a Daniela Moscoso de ATA para que nos confirmes tu aprobación.

Cordialmente,

Jorge Vergara Gerstein

Jefe de Servicios de Comunicación

Dirección de Comunicación Institucional

PUCP

Teléfono 6262000 - 3925

De: Narda Alvarado [nardaone@gmail.com]  
Enviado el: Sábado, 05 de Septiembre de 2009 02:38 p.m.  
Para: Jorge Vergara Gerstein  
Asunto: Re: TESIS VIDEOARTE LATINOAMERICA  
Hola Jorge, buenas tardes!

Respecto la inclusión de mi video en tu tesis, no tengo problema en autorizar su inclusión. Sin embargo, sería ideal que mi trabajo fuera con un sello de agua sobre la imagen (pequeño y en una esquina) que dijera: copia de muestra. Lamento tener que pedirte esto, pero se trata de una obra que ha tenido mucha visibilidad a nivel internacional: en bienales (Sao Paulo, Mercosur, La Habana, Moscú) y en numerosas exposiciones alrededor del mundo, y aún ansío poder venderla a un buen museo algún día. El precio de las obras baja de acuerdo a la cantidad de copias de exhibición con que cuente cada obra.

Espero que este pequeño pedido no represente un inconveniente para tu tesis. Si mi obra va con un sello de agua, nos ahorramos tener que firmar papeles y acuerdos, aunque sea para uso académico.

Te agradezco por ofrecerme una copia digital de tu tesis, yo feliz de tenerla.

Un gran saludo Jorge  
Estaré a la espera de tus comentarios.

Narda

2009/9/3 Jorge Vergara Gerstein <jvergara@pucp.edu.pe>

Hola Narda

Te escribe Jorge Vergara desde Lima-Perú. En este momento me encuentro terminando mi tesis de Maestría (en la Pontificia Universidad Católica del Perú) y el tema que investigué es el videoarte.

Me comuniqué con José Carlos Mariátegui y él me recomendó solicitarte el permiso correspondiente para poder agregar una de tus obras en mi investigación. La que figura en "Videografías Invisibles".

La idea es que tu obra finalmente sea grabada en un DVD que acompañe a mi tesis impresa. Este documento es estrictamente de uso académico.

Copio a Daniela Moscoso de ATA para que nos confirmes tu aprobación.

Cordialmente,

Jorge Vergara Gerstein

Jefe de Servicios de Comunicación

Dirección de Comunicación Institucional

PUCP

Teléfono 6262000 - 3925

De: Lucas Bambozzi [lbambozzi@comum.com]  
Enviado el: Miércoles, 02 de Septiembre de 2009 04:10 p.m.  
Para: Jorge Vergara Gerstein  
CC: dmoscoso@ata.org.pe  
Asunto: Re: TESIS VÓDEO ARTE EN LATINOAMERICA

Importancia: Alta

Aprobado y buena suerte!  
Abrazo  
L.

Lucas Bambozzi

lbambozzi@comum.com  
mobile: +5511 91892338  
www.lucasbambozzi.net

On 2 Sep 2009, at 16:25, Jorge Vergara Gerstein wrote:

> Estimado Lucas

Te escribe Jorge Vergara desde Lima-Perú. En este momento me encuentro terminando mi tesis de Maestría (en la Pontificia Universidad Católica del Perú) y el tema que investigué es el videoarte.

Me comuniqué con José Carlos Mariátegui y él me recomendó solicitarte el permiso correspondiente para poder agregar una de tus obras en mi investigación. La que figura en "Videografías Invisibles".

La idea es que tu obra finalmente sea grabada en un DVD que acompañe a mi tesis impresa. Este documento es estrictamente de uso académico.

Copio a Daniela Moscoso de ATA para que nos confirmes tu aprobación.

Cordialmente,

Jorge Vergara Gerstein

Jefe de Servicios de Comunicación

Dirección de Comunicación Institucional

PUCP

Teléfono 6262000 - 3925

De: Graciela Taquini [mailto:[gracielataquini@gmail.com](mailto:gracielataquini@gmail.com)] Enviado el: Martes, 13 de Octubre de 2009 10:05 a.m. Para: Jorge Vergara Gerstein Asunto: Re: TESIS VIDEOARTE

Sí autorizo a que pongas Granada en el compilado

De: Jorge Vergara Gerstein [mailto:[jvergara@pucp.edu.pe](mailto:jvergara@pucp.edu.pe)] Enviado el: Lunes, 12 de Octubre de 2009 12:06 p.m. Para: 'gracielataquini@gmail.com' Asunto: TESIS VIDEOARTE Importancia: Alta

Estimada Graciela

Hace unos años, en noviembre del 2005, tuvimos una grata entrevista en Buenos Aires. En esa época estaba iniciando mi investigación de tesis sobre el videoarte en Latinoamérica.

Por varios motivos no pude culminar la tesis en ese momento pero ahora ya está casi lista. Está en la fase de revisión y aproveché en analizar una obra tuya, "Granada" para ser exacto.

La tesis en su versión impresa irá acompañada con un DVD que contiene las obras que analicé, de Narda Alvarado, Javier Cambre, Lucas Bambozi, entre otros.

A través de la presente te solicité el permiso correspondiente para reproducir tu obra y poderla incluir en el disco, el mismo que tendrá un carácter estrictamente académico. Quedo a la espera de tu gentil respuesta.

Cordialmente,

Jorge Vergara Gerstein

Jefe de Servicios de Comunicación

Dirección de Comunicación Institucional

PUCP

Teléfono 6262000 - 3925

De: cristian alarcon [mailto:[ixalita@yahoo.com](mailto:ixalita@yahoo.com)] Enviado el: Lunes, 19 de Octubre de 2009 06:42 p.m. Para: [jvergara@pucp.edu.pe](mailto:jvergara@pucp.edu.pe) Asunto: saludos

Hola Jorge, Tienes mi autorización para incluir el video Cuy rata Ataca en tu dvd de tesis, asumiendo por supuesto que incluiras los créditos de l video y que lo presentarás sin modificaciones. Igualmente me interesaría que si publicas tu tesis o algún artículo sobre ella en un blog o en alguna web me envíes la dirección para leerla, dado mi interés en el tema. Saludos y felicitaciones por la tesis. Cristian.

Anexo III

DVD SOPORTE AUDIOVISUAL

