

Días de videoarte. Una intensa década de videoarte en el Perú

José-Carlos Mariátegui

A manera de una historia (crítica)

Como partícipe directo de una historia que, como todas las historias es en parte creada y en parte realidad, nos es difícil hacer un recuento crítico del videoarte en el Perú. Sin embargo, no podemos negar tampoco que su actividad más intensa e innovadora, a fines de la década del noventa, fue también un escenario cargado de crítica y cambio en un país donde las formas artísticas innovan de manera fragmentada y muchas veces como temerosos destellos dentro de un contexto que promueve los soportes convencionales. Por eso, creemos que es importante contar esta historia desde el mismo ángulo en que se gestó y luego analizando, mediante un intento de ejercicio crítico, su efecto el día de hoy tanto en el Perú como en el contexto internacional. De la misma forma, es una oportunidad para hacer un recuento de vínculos entre esta historia y notas bibliográficas que se encuentran esparcidas en libros y revistas (tanto offline, como online).

Como ya se ha documentado anteriormente, en el caso de videoarte en Perú tenemos algunos referentes históricos que si bien no están ligados con su historia reciente son necesarios de mencionar para afirmar que la historia del videoarte peruano no empieza a principios de los años noventa. El videoarte, no solo en el Perú, sino en el contexto latinoamericano empezó hace más de tres décadas.¹

Desde dos perspectivas diferentes, las trayectorias de Rafael Hastings, mediante experimentaciones en vídeo; y de Francisco Mariotti, en la creación de instalaciones y entornos con aparatos electrónicos nos proveen de un primer panorama en torno al vídeo en el Perú.

Francisco Mariotti es un referente en el contexto peruano debido, inicialmente, a su instalación con el alemán Klaus Geldmacher, para la Documenta 4 de Kassel (1968): un gigantesco cubo de luz de siete metros con una gran turbina de ventilación, cuyos

¹ . J.C. Mariátegui, "Techno-revolution: False evolution?" en *Third Text*, 1999, 71-76; J.C. Mariátegui, "Creadores y Nuevas Tecnologías. Una breve historia del arte electrónico en América Latina" en *Telos* n.56 - Cuaderno Central Arte Digital, julio-septiembre 2003; J.C. Mariátegui, "Vídeo-Arte-Electrónico-en-Perú 2.0", en *PERU / VÍDEO / ARTE / ELECTRONICO: memorias del festival internacional de vídeo / arte / electrónica*. J. C. Mariátegui. ATA, Lima, 2003, 10-25.

efectos lumínicos y sonoros respondían a la interacción de una computadora. Era la más grande instalación presentada ese año en la Documenta. Mariotti es entonces invitado en 1971 por Alfonso Castrillón, en ese entonces director del Instituto de Arte Contemporáneo (IAC) y del Museo de Arte Italiano a exponer en Lima. Mariotti en cambio le propone crear "Contacta-Festival de Arte Total", iniciativa que estableció un movimiento colectivo en torno al arte multidisciplinario de relación directa con el público, acción bastante singular para aquel tiempo en el Perú. A principios de los años ochenta Mariotti vuelve a Europa. Allí Rinaldo Bianda, director del Festival Videoart de Locarno (Suiza), le ofrece dirigir el taller de grabados de la Galería Flaviana y ser secretario general del Festival. En esta época donde produce algunos trabajos de vídeo. El trabajo de Mariotti a partir de ese momento se centra en Europa aunque siempre mantuvo un vínculo con el Perú, como referente artístico y a nivel histórico.²

Desde el dominio cercano al vídeo como forma de arte, está el trabajo de Rafael Hastings, quien durante fines de los años sesenta realiza en Francia varios proyectos con el apoyo de la Agence Française de l'Image. Su interés se centraba en lograr una abstracción o una interpretación nueva usando este medio. De vuelta a Lima, ya en los años setenta, continuó desarrollando trabajos en vídeo. En un viaje a Buenos Aires en 1973 se contacta con Jorge Glusberg, del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires (CAYC), donde desarrolló el trabajo *What do you know about fashion?* Este vídeo consistía en un 'detrás de cámara' de las situaciones inadvertidas que transcurren durante una sesión de fotografía de modas. En 1974 se compró una cámara de vídeo, lo que le permitió documentar todo tipo de situaciones y ser más contemplativo al momento de hacer un registro. Uno de los primeros trabajos que realizó con su cámara y que manifiesta tal contemplación fue *We are not a family*, que comprendía un recorrido por los diferentes espacios de su casa. El trabajo de Hastings es principalmente una reflexión poética con alegorías a la vida y a la expresión corporal, presentadas también como composiciones abstractas acompañadas de melodías sinfónicas.

Tras ese primer momento, el videoarte se detuvo casi por completo en el Perú por cerca de dos décadas, aunque hubieron algunas intervenciones esporádicas y

² . G. Buntinx, "El Retorno de las Luciérnagas", en *Márgenes* XIV n.17, 2000; G. Buntinx, *E.P.S. Huayco: documentos*. Centro Cultural de España en Lima, Lima, 2005; J.C. Mariategui, "Roger Atasi/Francesco Mariotti: deux générations/une histoire brève", en *Turbulences vidéo* n.39, 2003. 18-21.

aisladas que requieren de una investigación detallada, como las obras de Esther Vainstein o el trabajo, a inicios de los años noventa, de la pareja de artistas visuales Adrián Arias y Susana Aragón, conocidos como Arias & Aragón, quienes realizaron un trabajo variado utilizando vídeo, tanto en la forma de videopoesía, instalaciones, performances y *shows* multimedia.

Notable en este periodo fue el trabajo de Eduardo Villanes. A mediados de los años noventa, siendo estudiante de la Escuela Nacional de Bellas Artes plantea una muestra multidisciplinaria en la Galería de Arte de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Este trabajo denunció abiertamente la desaparición de nueve estudiantes y un profesor de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle "La Cantuta", aludiendo a las cajas de leche evaporada marca "Gloria" donde los restos totalmente carbonizados fueron entregados a sus familiares. El argumento de los derechos humanos y la tortura examina la imagen no sólo tecnológica sino también la artesanal, manipuladas como medios complementarios para expresar a nivel conceptual la situación política y de derechos humanos reinante en el Perú. La visión crítica de las matanzas y los derechos humanos permanece en la obra de Villanes con el trabajo *Identity Transfer-after Dennis Oppenheim* (2000) y continúa hoy con trabajos denunciando la producción de transgénicos en América Latina. Villanes caracteriza un momento donde el Perú vivió un clima de dictadura silenciosa, donde muchas instituciones independientes vinculadas a investigación social y cultural estaban en la mira de los aparatos de inteligencia del Estado Peruano. Como pasó en muchos países esto no fue un impedimento para generar una fuerza intelectual y creativa, que hizo de fines de la década de los noventa en el Perú uno de sus momentos más importantes en el campo de las artes visuales recientes.

El Efecto Toti

En 1995 Gianni Toti presentó en Lima sus principales trabajos de videocreación. Antes de 1995 el videoarte tenía aún escasa visibilidad en el panorama local principalmente por la carencia de una "comunidad" que pudiera hacer más valedera la actividad artística en este nuevo medio. Existían otras razones vinculadas a la falta de conocimiento local en relación al videoarte y por ello el poco interés de los museos y espacios culturales en el Perú por incorporar el vídeo de la misma forma en que ya lo hacían otros países de América Latina.

Toti logró mostrar una porción de este panorama internacional. Sin embargo, el trabajo

de Toti se caracterizaba por ser absolutamente crítico y complejo. Por eso, podríamos decir que la presentación de Toti en Lima no sólo fue una acción emblemática, sino radical para el panorama local. El siguiente paso se dio gracias al vínculo que Toti generó entre ATA³ y organizaciones internacionales, principalmente el CICV (Centro Internacional de Creación de Video, Montbelliard-Belfort). Estos vínculos permitieron llevar a cabo, en 1998 la primera edición del Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (que como gesto curioso se nombró segundo festival, apelando a uno realizado en 1977 por Alfonso Castrillón en la Galería del Banco Continental en Lima). El Festival generó una escena local y al mismo tiempo un activo intercambio con artistas y curadores internacionales.

Es innegable el apoyo de Gianni Toti en esta primera etapa y su contribución como mediador del vínculo entre el Perú y América Latina (o como él solía llamar, LatinAmerIndia) y con países Europeos donde este campo era apoyado por instituciones orientadas específicamente a la producción en nuevos medios que tuvieron un auge importante en la década del noventa.

La generación del Festival

El Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica generó una plataforma de difusión, producción así como el surgimiento de una comunidad. Estas personas, si bien no se agrupaban permanentemente, formaban un pequeño y constante movimiento alrededor del videoarte en el Perú.⁴

Uno de los puntos críticos que se logró solucionar en un primer momento estuvo vinculado a la producción y al uso de equipos de vídeo. Este problema se resolvió gracias al uso de horas 'muertas' en casas de post-producción, una forma similar a la que se utilizaba en otros países. A los pocos años de iniciado el Festival, ATA contaba ya con sus propios equipos de producción que eran prestados a artistas en un espacio o "laboratorio" creativo. Como parte de esta primera generación de artistas, destacan Roger Atasi, Álvaro Zavala, Iván Esquivel, Rafael Besaccia y Angie Bonino.

³ . ATA (Alta Tecnología Andina) www.ata.org.pe

⁴ . M. Hernández Calvo y J. Villacorta *Franquicias imaginarias: las opciones estéticas en las artes plásticas en el Perú de fin de siglo*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, 2005; J. C. Mariátegui. y J.-J. Castro "Memoria escrita y por escribir: un festival en expansión", en *Prótesis* 3 n.3, 2005.

Roger Atasi ha sido uno de los primeros artistas que trabajó con los medios electrónicos y el vídeo. Lo hacía con la más resuelta naturalidad, sin importarle la falta de recursos técnicos sofisticados, que se volvió en parte de su estética. El vídeo en Atasi nos demuestra cómo a partir de 1997 las estructuras artísticas empiezan a relacionarse directamente con los medios masivos de consumo juvenil (TV, videojuegos, Internet, música, etc.). Atasi tiene en sus primeros vídeos una aproximación a la ciudad donde tampoco le atemoriza el hecho de filmar espacios turgurizados y derruidos por el tiempo. Su primera videoinstalación Neo Tokio (mon amour) incluía un vídeo con una representación libre del rescate de la Embajada Japonesa en Lima acompañado de una serie de objetos y una escultura luminosa. Las imágenes de Atasi muestran cómo el haber nacido y crecido en un clima de violencia, donde ésta resulta indiferente y cotidiana, se traduce en un intento de compartir la experiencia vinculándola a situaciones globales. A partir del 2000 su trabajo se vuelve más autobiográfico, actuando, vendiendo algo o simplemente apareciendo en forma discreta como si se tratase de un 'hacking' medial.

Desde otra perspectiva, Álvaro Zavala nos ofrece una visión de la modernidad urbana enfrentado con la tradición andina. Zavala viaja a la sierra y selva peruana participando en las festividades locales. Allí entiende cómo los pueblos andinos y amazónicos han sido marginados por la cultura de la costa. Supay Qatipay Yawar Wasj (1998) fue el primer vídeo con el que empieza esta exploración. Es una visión particular del Perú actual a través de la conquista basándose en los cambios que sobrevinieron en el Tahuantinsuyo luego de la colonia. Zavala interpreta lo que es el Perú actual utilizando ingeniosamente latas de Pepsi y Coca-Cola. En el Perú antiguo existían los "huacos", y luego llegan las latas de Pepsi y Coca-Cola y conforman lo que para él es el Perú de hoy. Zavala empieza a relacionarse intensamente con la Asociación de Danzantes de Tijera y se volvió el camarógrafo oficial en sus festividades y presentaciones. De esta forma, se origina el vídeo Atipanákuy (*Enfrentamiento*, 1999), con el danzante de tijeras como protagonista principal. Atipanákuy representa la defensa de una cultura tradicional que vuelve a nacer y lucha por su arte. El danzante de tijeras no es un ser purista, no tiene temor de absorber cosas de fuera, pues sabe que nunca perderá su identidad. Así como ayer hicieron suyos el arpa y el violín, se encuentran en permanente evolución incorporando ahora pasos de 'break dance' y 'hip-hop'. El gran mérito de la obra de Zavala está en haber logrado interpretar esa realidad y haberla llevado a la imagen en vídeo de una forma diferente respecto del sentido convencional, con lucha y dignidad, reivindicando y mostrando de una manera empírica la historia peruana. En un pueblo visual pero con

altas tasas de analfabetismo, el vídeo es entendido por Zavala como un medio eficiente de comunicación.

A inicios de 1998 Iván Esquivel asume el pseudónimo de “Plaztikk” y produce su videoclip *Number*, el cual fue transmitido por la cadena internacional MTV con regularidad, y de esta manera pasó a convertirse en un emblema del arte electrónico peruano y su embrionaria internacionalización. *Number* presenta una secuencia de números binarios relacionados con la idea del lenguaje y el idioma, lo que vincula su trabajo con el tema de la globalización. El éxito de *Number* transformó a Esquivel no en un artista de vídeo, sino más bien en su principal crítico. La pieza *Vídeo*, exhibida durante el World Wide Video Festival 2003 en Ámsterdam y el 7 Festival Internacional de Vídeo/Arte/Electrónica cuestiona el mercado del arte establecido y pone en evidencia la aceptación actual del videoarte como parte del arte de museo.

En la misma época en que Esquivel presenta *Number*, Rafael Besaccia empieza a desarrollar el proyecto *MagnaOpera*, que trata de contar con impactantes imágenes creadas digitalmente diferentes aspectos de la vida y los sentimientos humanos. No es un trabajo que se rige de la crítica conceptual, como son muchas de las obras de arte electrónico que hemos descrito anteriormente. Besaccia, al provenir de la plástica, de la pintura tradicional, desarrolla un trabajo de alto nivel visual en lo que se refiere a la imagen sintética y animación tridimensional, como si estuviese tratada en forma artesanal. Su trabajo ha sido constante, entregando tres vídeos que son parte del proyecto *MagnaOpera*.

Angie Bonino fue una de las primeras mujeres que se interesó por el vídeo a partir de fines de la década de los noventa en Perú. Su trabajo abarca los campos del vídeo, la acción y el espacio. Los trabajos iniciales de vídeo de Bonino se caracterizaron por una etapa de colores fosforescentes identificados con la cultura popular peruana, con trabajos como *La Imagen* (2000-2001). Bonino luego se dedica a comunicar formas dinámicas que acercan a la cultura medial en una relación dinámica de cambio y percepción revalorando los símbolos y mensajes internacionales sin dejar de ser crítica de su contenido.

El cambio generacional del VAE

A los pocos años de creado el Festival, el videoarte dejó de ser considerado como un

medio marginado. Pasó rápidamente a considerarse como parte del arte establecido, incluyéndose así en exhibiciones y bienales. Al mismo tiempo el grupo inicial que formó el Festival notó que se venía una etapa de nuevos artistas y activadores culturales. Es así como el Festival, a partir de su octava edición, pasa a ser dirigido por un nuevo equipo, conformado por Mauricio Delfín de la organización Realidad Visual. ATA con esto hizo notar la necesidad de dar un cambio de dirección y ofrecer a un nuevo grupo la posibilidad de llevar adelante este cambio, en conjunto con nuevos artistas. El panorama se volvió así similar a lo que sucede en otros países, donde se ha quebrado la producción en dos vertientes claramente definidas: el videoarte como forma expresiva al margen del mundo del arte y una segunda que es más bien parte del espectro de las artes visuales. En el contexto internacional este segundo caso se dio usualmente acompañado de un alto nivel de producción tanto técnica como conceptual. En el caso de países o grupos donde los medios de producción son escasos o no hay una educación en términos audiovisuales esto ha generado que muchos de los trabajos no resistieran el paso del tiempo. Sin embargo, hay excepciones notables de constancia y calidad, como es el caso de Diego Lama y Elena Damiani.

Lama es parte de lo que podríamos llamar esta 'segunda generación' de jóvenes que han venido desarrollando una intensa actividad en el campo del videoarte. El rasgo más evidente en su lenguaje visual está en relación con el imaginario y el pensamiento del cine, lo cual ha influenciado fuertemente su producción y formación artística. El trabajo de Lama está claramente determinado por dos líneas de acción que no podríamos decir que son disímiles a nivel visual: por un lado su interés por los procesos de globalización en el campo del arte *mainstream* y su confrontación con las realidades de los países o zonas poco representadas (como es el caso de América Latina); y por otro, su innegable y persistente gusto por la creación de espacios ambiguos mediante la representación de tragedias íntimas que son relacionadas con situaciones límites que pueden llegar a parecer absurdas (y muchas veces con cierto humor negro). El hecho de realizar producciones de 'alto' presupuesto (en comparación con el presupuesto mínimo o inexistente de la mayoría de producciones de videoarte en Perú) no solo no se contradice sino que se complementa, ya que con ello Lama intenta darle visibilidad al nivel técnico de las producciones de la llamada 'periferia cultural'. Con ello revela también que en América Latina se ha venido cultivando una preocupación por el concepto más allá del resultado final en términos estéticos, lo que consideramos importante pues no solo demarca valoraciones, sino establece una tradición por la originalidad. Diego Lama nos devuelve los encuadres

formales de cine combinados con la liberación que ofrece el vídeo, así como las integraciones con otras artes, como el teatro, para formar una producción compleja y rica en términos del 'imaginario cinematográfico'.⁵

Elena Damiani es una artista que proviene originalmente del campo de la arquitectura. Por eso sus vídeos son claramente vinculados a espacios o parajes que podrían considerarse como "neutros" y sobre los que envuelve el "ruido" de la naturaleza. El trabajo de Damiani mezcla lo artificial y lo natural, lo que podríamos llamar como una combinación ("mashup") que genera una incertidumbre acerca de la proveniencia de sus imágenes. Sus trabajos son una transposición de lo creado por el hombre y lo "generado" por la naturaleza que a nivel informacional y digital se envuelven en una misma imagen.

Conforme el circuito artístico se interesaba por los nuevos medios, las últimas entregas peruanas de exposiciones internacionales como la Bienal de Venecia ha consistido predominantemente de vídeo: Patricia Bueno, Moico Yacer y Luz María Bedoya son artistas visuales que han empezado a experimentar con este medio. Como menciona Miguel Zegarra, otros artistas que también han desarrollado constancia en su obra de vídeo reciente son Marco Pando, Humberto Polar y Christian Alarcón.⁶

Peruanos del más allá

Lo que hemos descrito líneas atrás son dos etapas claramente marcadas en la última década: la primera vinculada a la generación primigenia de artistas de vídeo y la creación del Festival de Vídeo Arte (VAE) y la segunda un tanto más compleja, por lo convencional de las propuestas, relacionada a la integración del videoarte en el contexto de las artes visuales en el Perú.

En años recientes la globalización ha permitido que algunos artistas peruanos

⁵ . J.C. Mariátegui y M. Zegarra. *Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Vídeo en el Perú Contemporáneo*, Centro Cultural de España, Lima, 2004.

⁶ . M. Zegarra *Zona de desplazamientos: Videoarte peruano contemporáneo*. MAMba Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Buenos Aires, 2007

radicados en el extranjero produzcan obras de nivel internacional y participen de ese competitivo mercado. Jota Castro, quien ha vivido entre Francia y Bélgica más tiempo que en Perú es internacionalmente conocido por su trabajo político y abiertamente crítico a temas comunitarios europeos. El trabajo de Castro es potente a nivel del mensaje mediático, ya sea que use vídeo, instalación o desarrolle una acción. En el 2005 tuvo una muestra en el Palais de Tokyo (París) y ha participado en varias Bienales internacionales. David Zink Yi, ha vivido por más de 15 años en Alemania. Su descendencia germano-china y su origen peruano lo han hecho explorar el sincretismo cultural en la sociedad contemporánea. Lo hace a través de su trabajo en vídeo y videoinstalación y siempre con un énfasis en el aspecto sonoro y las melodías que son generadas a partir de la fusión cultural. En el 2006 presentó un proyecto en el Museo Ludwig (Colonia); muestras colectivas como “Manifesta” (San Sebastián, 2004) y “Made in Germany” (Sprengel Museum, Hannover, 2007) lo han ubicado como uno de los artistas más representativos del arte reciente alemán. Antonio González Paucar, nacido en la ciudad de Huancayo vive también hoy en Alemania. Ha sido discípulo de postgrado de Rebecca Horn en la Universität der Künste de Berlín. Su trabajo en performance es extenso. Utiliza su cuerpo y los vínculos con sus orígenes rurales como forma de lenguaje para sus performances que luego registra en vídeo, videoinstalaciones y fotografía. Recientemente inauguró una muestra retrospectiva titulada “Traumkalender aus den Anden” (Calendario de Sueños) en la Haus am Lützowplatz (Berlin, 2008). Finalmente, el trabajo de Gabriel Acevedo Velarde viene de una larga tradición familiar por la ilustración y la animación de personajes. Su padre es uno de los más reconocidos ilustradores de historietas en el Perú. Acevedo tiene un estilo suelto, tanto en la producción de animación hasta en breves cortos con efectos digitales. Acevedo estudió en Lima y México; en la actualidad reside en Europa.

Estos artistas, a diferencia de los que mencionamos en las secciones anteriores, viven la realidad del mercado internacional, donde la nacionalidad no existe más. Su formación la hicieron parcial o totalmente fuera del Perú, lo que nos confirma en cierta medida las limitantes en términos de educación en artes visuales en el Perú, principalmente su poco énfasis en áreas como el vídeo y los nuevos medios. Muchos de estos artistas representan también el resultado de los años noventa en el Perú donde se producía con dificultad debido a la inestabilidad política y económica. Por ello ejemplifican la evolución exitosa de algunos de los que salieron en aquella época fuera del país.

Podemos también decir que se mantiene la perspectiva que los artistas más interesantes no necesariamente provienen del campo de las artes visuales, sino arriban desde otras prácticas. Esto confirma el carácter innovador y abierto del vídeo,

que permite que creadores de otras disciplinas se introduzcan en una exploración accesible. En un país como el Perú, sin instituciones públicas que promuevan a los artistas jóvenes y contemporáneos, el uso del vídeo permitió hacer ingresar a muchos artistas a contextos de galerías y museos. Se abrió así un campo en el arte establecido a formas de ver la imagen contemporánea.

Finalmente, vale mencionar que el videoarte permitió una internacionalización del arte peruano, que hasta antes era poco experimentada por creadores jóvenes y que solo estaba abierta a los artistas “consagrados” provenientes de las artes tradicionales. Así se propagaron las obras de muchos artistas jóvenes que obtuvieron un efecto de internacionalización gracias a su participación en festivales, concursos y exhibiciones internacionales y ser mencionados en compendios de videoarte internacional.⁷ En un mayor espectro, el caso del videoarte peruano también facilitó que otros países desconocidos por su producción en nuevos medios en América Latina ingresen al contexto internacional mediante otras iniciativas que desde ATA se han venido gestando en los últimos años.⁸

¿Por qué es importante hablar de vídeo hoy, en la época del Internet?

Un tema que flota siempre en el ambiente cuando se habla de videoarte es que no es algo que se encuentra en la cresta de la discusión sobre las nuevas tecnologías. Si pensamos en el Internet y todas las consecuencias que ha traído en los últimos años podríamos fácilmente presagiar que el vídeo está de salida y que hay otros medios ligados más con la interacción que son los que se encuentran vigentes. Hay dos formas de negar esta posición. La primera es que el videoarte no se ha estancado, sino también está cambiando. Lo vemos principalmente en las nuevas formas de distribución y difusión. El uso de *YouTube*, por ejemplo, permite que muchos artistas incluyan sus vídeos o desarrollen proyectos que tienen que ver específicamente con la

⁷ . K. Forde, "A challenge, not a problem." *a-n Magazine* (January), 2004; L. Haustein, *Videokunst*. C.H. Beck, Munich, 2003; S. Kacunko. *Closed Circuit Videoinstallationen. Ein Leitfaden zur Geschichte und Theorie der Medienkunst mit Bausteinen eines Künstlerlexikons*. Logos-Verlag. Berlín, 2004.

⁸ . J.C. Mariátegui, *Nueva/Vista : Videokunst aus Lateinamerika*. Ifa, Stuttgart, 2002; J.C. Mariátegui y J. Villacorta. *Insular Areas of New Media Creativity in Latin America*. U. D. Portal. UNESCO, París, 2004; J.C. Mariátegui y J. Villacorta *Videografías In(visibles): una selección de videoarte latinoamericano 2000 - 2005*. Museo Patio Herreriano, Alta Tecnología Andina, Valladolid, 2005.

inmediatez, la interoperabilidad y el carácter efímero de la información en el mundo digital, como es el caso de los trabajos de Gabriel Acevedo Velarde y Eduardo Villanes.⁹ La segunda razón tiene que ver con el uso cada vez más complejo del vídeo en la actualidad. Pese a que consideramos que no se deben necesariamente invocar las últimas tecnologías, creemos que existen formas de llevar a la tecnología, sea cual esta fuera, a sus límites. En el videoarte aun hay mucho espacio para lograrlo. Llevar la tecnología a sus límites decanta el proceso de construcción del aparato tecnológico y como este se conecta con el contenido para formar la obra resultante. Ese elemento, “cuasi totalizador”, es el que nos permite ver nuevas imágenes, que no serán nunca las mismas que las que vemos en el contenido “generado por los usuarios”. Sin desmerecer a este último, justamente gracias al Internet es que ha llegado a banalizarse y a considerarse que lo “mas clickeado” es lo mejor. El gran error de lo que se entiende hoy por nuevos medios se centra en rechazar el vídeo en *prima facie* por considerarlo un medio mucho más cercano al arte contemporáneo que al uso de nuevas tecnologías. No se puede negar ni menospreciar el papel tecnológico que tiene aun el vídeo. Las aventuras de los artistas por explorar al máximo el medio del vídeo, más allá de su formato convencional, nos ofrece resultados concretos de las posibilidades y retos del aparato tecnológico.

José-Carlos Mariátegui, febrero de 2008

Video en Latinoamérica. Una historia crítica,

Laura Baigorri (ed.) [Brumaria n.10](#), AECID, Madrid, 2008.

<http://www.videoarte.org>

⁹ . Gabriel Acevedo Velarde <http://www.youtube.com/user/dailybeat> y Eduardo Villanes <http://www.youtube.com/user/eduardovillanes>.