

Videoarte en Venezuela. Cuatro generaciones de arte audiovisual

Benjamín Villares Presas

Hace cuarenta años se llevó a cabo la primera gran experiencia multimedia inspiradora de los eventos integrales de las artes visuales en Venezuela: “Imagen de Caracas”, que se realizó entre junio y agosto de 1968 con motivo de la celebración del cuatricentenario de la fundación de la capital venezolana ¹

El evento fue concebido y realizado por un importante grupo de intelectuales y artistas, tales como: Jacobo Borges, Mario Robles, Juan Pedro Posani, Josefina Jordán, Manuel Espinoza, Jorge Chirinos, Ramón Unda, Edmundo Vargas, Ana Brumlik, Maricarmen Pérez, Álvaro Boscán, Luís Luksic y Francisco Hung, y con Inocente Palacios como director artístico ante el Concejo Municipal. El diseño del dispositivo expositivo fue realizado por el arquitecto Juan Pedro Posani y consistía en una estructura de tubos de acero de veintisiete metros de altura, cubierta por planchas de metal que abarcaban casi una hectárea de terreno en el antiguo parque de El Conde (Caracas). En su interior se encontraban distintos elementos escenográficos, pero el más importante consistía de ocho pantallas de diez metros de alto por veintidós de largo, dispuestas circularmente y montadas en tubos livianos a modo de bastidores. No se encontraban fijas, así que se movían según las exigencias de la propuesta. El gran dispositivo contaba además con la presencia de ocho proyectores de 35mm, que funcionaban constantemente, así como de cuarenta y cinco proyectores móviles de diapositivas.

El contenido de las imágenes y propuesta escénica inicial (intervención de actores interactuando con el público durante las proyecciones) consistía en una interpretación artística de la historia de la ciudad de Caracas, desde los tiempos precolombinos hasta los mismos años sesenta, de los que se llegó a presentar finalmente sólo una parte del proyecto; el que contemplaba desde los tiempos precolombinos hasta la Batalla de Carabobo (1821). Paralelamente se realizaron exposiciones de Arte Contemporáneo que se podían apreciar durante los intermedios.

Esta experiencia marca una tendencia en las ideas sobre las posibilidades de los mixed-media (medios mixtos) y determinó directa o indirectamente el futuro del videoarte en Venezuela, en lo que respecta la integración artística y más específicamente a las videoinstalaciones, las videoesculturas y los videoperformances,

¹ . Este evento que se preparaba desde abril de 1966, con la intención de estrenarse el 25 de julio de 1967, debido a su gran complejidad y a los problemas generados por el terremoto de 1967, solo pudo concretarse en 1968.

aunque nunca llegó a repetirse con tan enorme magnitud, ni esfuerzo colectivo tan colosal.

Las experiencias posteriores fueron adaptándose progresivamente a las especificidades del medio videográfico. En efecto, el tránsito del cine experimental al vídeo experimental se dio de una manera bastante gradual, tanto que los primeros trabajos experimentales, considerados como “videoarte”, se realizaron en formato de cine Super8. Sin embargo, tales propuestas estaban encaminadas y relacionadas, tanto a nivel formal como conceptual, con las tendencias predominantes del videoarte de la época.

La primera gran exposición de videoarte “Arte en Vídeo”, coordinada por Margarita D’Amico se llevó a cabo en 1975 en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas. En ella participaron artistas internacionales de la talla de Nam June Paik, Douglas Davis, Antoni Muntadas, Shigeko Kubota y Charlotte Moorman, entre otros, y Régulo Pérez, Jacobo Borges y Margarita D’Amico por Venezuela. En 1979 se realizó otra exposición colectiva importante que también marcaría pauta: la Muestra de Vídeo del Primer Festival de Caracas, realizada en la Sala C de la Biblioteca Central de la Universidad Central de Venezuela, en la que destacaron los videoperformances de Diego Rísquez *A propósito del hombre de maíz* y de Carlos Zerpa *Yo soy la patria*. Cabe destacar, como señalado anteriormente, que en estos momentos, debido a la dificultad para acceder a los equipos de vídeo, muchos de los trabajos se realizaron en formato Super8, siendo este formato el que determinaría la gramática del primer “videoarte” en Venezuela ².

Es en los años ochenta cuando se perfilan las tendencias más propiamente relacionadas con los formatos de vídeo y se presentan las primeras videoinstalaciones, videoesculturas y videoperformances definibles como tales. Durante toda la década surge un grupo de artistas pioneros, de los cuales gran parte de ellos ha mantenido un trabajo constante hasta el día de hoy, cada uno con una visión y estilo muy personales. Entre el grupo de pioneros de este periodo podemos mencionar los siguientes:

Carlos Castillo (1942), cineasta y videoartista que, a finales de los años setenta y principios de los ochenta realizó una gran cantidad de trabajos experimentales en cine

² . Consideramos obras de videoarte también a los primeros trabajos realizados en cine Super8.

Super8, por lo que su trabajo es considerado el eslabón de transición entre el cine experimental y el videoarte. Sus propuestas desde el cine experimental fueron deviniendo hacia un tratamiento de la imagen tan particular e experimental que se difuminaba y al mismo tiempo se imbricaba con la idea de videoarte. Entre sus innumerables aportes artísticos se encuentra la realización de la primera videoescultura hecha por un artista venezolano: La Bandera presentada en Espacio Alternativo en 1983, perteneciente actualmente a la Colección de la Galería de Arte Nacional de Caracas. A lo largo de su trayectoria, Carlos Castillo ha demostrado ejercicio conceptual y oficio técnico remarcables que, se despliegan a través de su particular sentido del humor, parodiando e ironizando acerca de su entorno, las estructuras tradicionales cinematográficas, la cultura, el arte y la nación.

Podemos mencionar entre otras obras destacables: Intento de vuelo fallido (1982) video creación (super8), y las videoinstalaciones: A 60 por segundo (1990-92), Eco-Vídeo (1994), Del Hielo al infierno (Años 90), Magritte T.V. (Años 90), Lavandera (2002) y Del cielo al suelo (2000).

En 1986 ocurre una interesante experiencia creativa entre los artistas Nela Ochoa, Sammy Cucher y Leonor Arráiz, cuyo resultado lo conforman las obras donde cada uno ocupa un cargo rotativo en cada producción. Es así como, con la colaboración los otros dos, Nela Ochoa realiza Que en Pez Descanse (1986) y Topos (1987); Sammy Cucher crea El sueño de Eneas (1987) y Leonor Arráiz produce Tratado de Estética (1986). Sin embargo, tras esta interacción, cada uno de ellos continúa de manera independiente su trabajo creativo posterior.

Nela Ochoa (1953), artista multimedia, comenzó a mostrar sus trabajos de vídeo y coreografía en París, mientras estudiaba danza contemporánea. Realizó una gran cantidad de vídeos de creación como: San Joaquín es un gesto (1985) posteriormente parte integral de la Vídeo Cruz 1492 (1992); Topos (1987) parte de la videoinstalación Invernadero; Mala Matiana (1990) parte de la videoescultura El árbol del bien y el mal (1991); Caja de música (1992); las videoesculturas Ritos acuáticos y Baños de sangre (1993); y las videoinstalaciones Death by water (1996), Ruinas Círculares-Hoyano (1997), Una obra de gran envergadura (1998), Lejana (1999) y Péndulo Virtual/Vértice Inerte (2000).

La obra de Nela Ochoa es de una gran factura técnica, generalmente con una esmerada y compleja producción y postproducción, y aborda una cantidad de preocupaciones como la relación entre el micro y el macrocosmos, la condición femenina en el contexto cultural contemporáneo, los temas de carácter ecológico y el

análisis de los gestos que llevan al tratamiento coreográfico. Por eso, muchas de sus creaciones podrían ser consideradas, también dentro de la categoría de la videodanza.

Sammy Cucher (1958) es un artista nacido en Lima, Perú, y residenciado en Venezuela en los años ochenta, realizó un grupo importante de vídeos creativos y videoinstalaciones como: *El sueño de Eneas* (1987), *La rosa de Paracelso* (1987) y *El espejo de Teseo* (1989), esta última es considerada la primera videoinstalación que incluyó el uso del circuito cerrado de vídeo en su propuesta.

Leonor Arráiz (1954) es una artista de gran preocupación estética y visión poética, en la que utiliza referencia al arte en sí mismo y de cuya obra destacan los vídeos: *Tratado de Estética* (1986), *Romance Barroco* (1988) y *Demo-lición- De-construcción* (1987), videoinstalación.

Óscar Molinari (1941) es un artista pionero del videoarte con las obras *Caribe* (1989) y *The Pool, videochromes* (1990), ambientación de vídeo y fotografías. La técnica en la obra de Molinari, se desarrolla como un híbrido entre las nuevas tecnologías digitales y la más fiel tradición pictórica. Centra sus preocupaciones en las claves de la historia, iconos del paisaje y referencias del pop-art.

Nan González (1956) estudió artes plásticas y se especializó en fotografía y cine. Se interesó en el arte conceptual y el performance, que trabajó en un dúo creativo llamado Yeni y Nan con Jennifer Hackshaw desde 1977 hasta 1986. Individualmente realizó gran cantidad de exposiciones y participó en otras colectivas con propuestas de videoinstalaciones y videoperformances principalmente. Ha realizado más de 35 trabajos en vídeo y es considerada una de las videoartistas del país de mayor trayectoria. Sus presentaciones son técnicamente muy bien concebidas y realizadas y propone una visión muy personal en cuanto a la relación del hombre con su mundo interior, al igual que muestra sus preocupaciones ecológicas y los procesos que controlan los estados afectivos, espirituales y de pensamiento del ser más íntimo. Si bien en sus obras existe una exquisita estética de la imagen, esto lo alcanza sin el mayor uso de recursos tecnológicos. Entre sus obras más destacables se encuentran las videoinstalaciones: *El vuelo del cristal* (1991), *Proceso de un pensamiento* (1991), *Un brindis al universo* (1992), *Naturaleza muerta* (1993), *Códigos del tiempo* (1994), *La poética del viento* (1995), *Del barro viene del barro vas* (1995), *Gusano de luz* (1998), *Look your eyes* (2000), y *Titanes de hielo* (2005).

José Antonio Hernández-Diez (1964) es, probablemente, el videoartista venezolano más conocido internacionalmente. Su primer vídeo creativo *Los sueños no duran más de cinco minutos* (1988) y su videoescultura *Anabell Lee* (1989) revelaron una aproximación poética, estilística y técnicamente impecable que se desarrollaría y consolidaría durante los años noventa. La obra de Hernández-Diez se desplaza desde las referencias a la religión, la creación de conciencia ecológica, la violencia urbana, la sociedad politizada y las obsesiones infantiles. Sus vídeos no poseen una narrativa tradicional sincrónica. En la realización de sus instalaciones utiliza combinaciones de materiales industriales con los de uso más común o reciclados logrando excelentes acabados. Son destacables dentro de su trayectoria como videoartista su videoescultura *Houdini* (1989), y sus videoinstalaciones *Sagrado Corazón Vídeo* (1991), *In god we trust* (1991), *Vas pal cielo y vas llorando* (1993) y *La hermandad* (1994). Esta última causó gran revuelo en sus presentaciones tanto en New York como en Madrid, y lanzaron definitivamente este artista al escenario artístico internacional.

Pedro Morales (1958) es considerado pionero del arte digital en Venezuela. La realidad virtual y la interacción son sus preocupaciones fundamentales. En 1989 comienza su experimentación con la creación de obras a partir de los algoritmos de fractales. Entre sus obras citaremos las animaciones digitales *La Mirada* (1990) y *El Sagrado Corazón* (1992); su proyecto desarrollado a lo largo de la década de los noventa, denominado *Generación Fractal*, que incluye un conjunto de obras interactivas en las que busca incorporar la tecnología de la realidad virtual para explorar todo un mundo de arte hiperdimensional; y *City Rooms* (2003), obra interactiva digital.

Los años noventa representan una cierta consolidación tanto de la producción como de la exhibición, tanto de los vídeos de creación como de las videoinstalaciones y las videoesculturas. Cabe señalar que en este periodo, paralelamente al trabajo continuo de los pioneros del medio, surge un grupo de artistas más jóvenes que empiezan a experimentar con el vídeo. Entre ellos destacan: Alexandra Meijer-Werner, Sandra Vivas, Diana López, Javier Téllez, Carlos Julio Molina, Muu Blanco, Magdalena Fernández, María Cristina Carbonell, Gabriela Gamboa, José Gabriel Fernández, Luís Romero, Juan Nascimento/Daniela Lovera, Luís Poleo, Edmundo De Marchena, Roberto Mosquera, María Bernardez, Enrique Enríquez y Mailén García, entre otros. Durante esta década la producción es bastante numerosa y los trabajos son presentados en buena cantidad en exposiciones individuales y colectivas (Bienales,

Salones, etc.), por lo que sólo mencionaremos algunos ejemplos puntuales para ilustrar el panorama del momento.

Las propuestas low-tech, básicamente de carácter conceptual y realizadas con el propio artista como protagonista o actor principal son preponderantes; es el caso de las obras: *Bolero* (1994); *El Lobito Herido* (1994), *Eu sou uma puta culta* (1994), *Brillar en la oscuridad es supervivencia* (2000) y *Sinvergüenzas* (2001) de Sandra Vivas; *Quescultura* (1993) de Diana López; *Erre encapuchado* (1995), *El Duelo* (1996), *La Norma* (1996), *Canción de cuna* (1996) y *Boxing* (1996) de Javier Téllez; *Complejo Cultural* (1997), *Tu Mr. T* (1996) y *Efecto Hulk* (1997) de Carlos Julio Molina; así como *Sin títeres* (1994) de José Antonio (Muu) Blanco.

Sandra Vivas (1969) es una videoartista cuya obra está claramente imbricada con el performance. Habitualmente los temas de sus videoocreaciones se relacionan con los mitos y los prejuicios sobre la feminidad, a través de la recontextualización, que, a veces, a través de la inversión de roles replantean situaciones donde la mujer ejerce un papel más realista y protagónico, en contraposición a los estereotipos estándares de los medios de comunicación masiva.

Diana López (1968) es una videoartista, también con una marcada influencia del performance. Parte de su trabajo está enfocado en el problema de la estética desde el punto de vista de la concepción social. *Escenas* (1991) *Saché chantel* (1993) son dos videoocreaciones relevantes de su trayectoria, aparte de la ya mencionada *Quescultura*.

Javier Téllez (1969) es un artista que penetra en el área social de la psiquiatría y revela problemas estructurales, también cuestiona el poder de estos mecanismos e investiga las condiciones de vida de las personas con enfermedades mentales. En sus trabajos de vídeo, realizados con una tecnología muy elemental, el mismo artista es el protagonista, en donde las situaciones, tratadas de una manera ciertamente irónica, se plantean en el límite entre la normalidad y la locura.

Carlos Julio Molina (1972) es un artista que trabaja habitualmente recontextualizando, de una manera humorística, los símbolos más emblemáticos de la televisión y la cultura de masas.

Paralelamente, artistas como Juan Nascimento (1969) / Daniela Lovera (1968) (dúo creativo), vienen a ser los más representativos del vídeo de apropiación cuyo ejemplo más notable es *La colección* (1998), mostrando a modo de gran catálogo visual

vehículos, perros, muebles y hasta menús, ironizando la visión selectiva y a la vez superficial de ciertos coleccionismos.

Por otra parte, digna de especial mención merece la obra de Alexandra Meijer-Werner, joven artista fallecida prematuramente (1972-2002), cuya tendencia, a lo largo de su corta, pero fructífera labor, fue la de la creación de grandes espacios videográficos (videoproyecciones) “interactivos” con los que el espectador pudiera relacionarse de alguna manera, recorriendo el espacio y/o formando parte de la imagen proyectada. Podemos destacar sus videoinstalaciones *Kreislauf* (1996), *Proyecto Ouroboros* (1996), *El telar invisible* (2000), *Tus pies, mis pies* (2000) y *Osmosis* (2001). Las imágenes, en parte de producción propia y en parte de archivo, se combinan para alertarnos sobre el alejamiento que está experimentando progresivamente el hombre contemporáneo de su mundo espiritual y de su conexión con la naturaleza. Su propuesta posee una marcada influencia de las ideas de Carl Jung sobre los arquetipos y con la terapia expresiva, que explora las posibilidades “curativas”, “relajantes” y “conectoras” del arte.

Magdalena Fernández (1964) es una artista en cuya obra conjuga elementos de diseño gráfico y matemáticas, para reflexionar sobre los espacios y la participación del ser humano en ellos. Utiliza frecuentemente el vídeo en sus propuestas, en las que trabaja con la “naturalización” de la abstracción; al darle movimiento y sonido a imágenes abstractas replantea la relación del espectador con la obra. La presentación de videoproyecciones “acuáticas” en las que se muestran imágenes de agua como elementos abstractos en constante movimiento en los que el espectador pueda interactuar es otra de las constantes en su obra. Investigación sobre las estructuras naturales y relación con la abstracción. Dentro de su gran producción, podemos señalar las siguientes obras que incluyen vídeo: *3i999* (1999), *3i000* (2000), *1i001* (2001), *1dm003 “Eleutherodactylus Caqui”* (2003), *11dm004* (2004), *1pm006 “Araraura”* (2006).

Entrando en el siglo XXI, siempre considerando, paralelamente, el trabajo de los “continuos” del videoarte venezolano, en estos últimos siete años se revelan, en el panorama de las artes visuales, un grupo aún más joven de artistas que utilizan el vídeo como parte integral de su arte; es el caso de Nayarí Castillo, Deborah Castillo, Julia Zurilla, Adriana Barrios/Reinaldo Guédez, Jorge Domínguez-Dubuc, Jaime Castro y Bela Rosemberg, entre otros. Las tendencias durante este periodo están centradas en la experimentación formal dirigida hacia la reinterpretación de los “paisajes”, las

invitaciones a la contemplación, las poéticas de la memoria y los acercamientos a la intimidad de los recuerdos. De este grupo podemos puntualizar, a modo de ejemplo, el trabajo de los siguientes artistas:

Nayarí Castillo (1977) es fotógrafa y videoartista. La mayoría de sus vídeos podrían considerarse “fotografías en vídeo” ya que dentro del cuadro existe movimiento, pero el tratamiento (encuadre fijo, ralentización de la imagen) declaran la intención de “retratar” un evento por un corto período de tiempo e invitan a una contemplación estética, imbuida de cierta nostalgia, que trasciende el momento y las situaciones presentadas. En su obra aborda sistemáticamente el problema de la memoria, el tiempo, la ceguera y los sueños. Entre sus obras podemos destacar: Contemplación: Anotaciones sobre la pintura (2004), Postales (2005) y Levedad, videoinstalación (2006).

Julia Zurilla (1967) es una videoartista que califica su obra como “territorios videográficos” debido a ciertas pretensiones cinematográficas que guardan en su interior. En sus vídeos, de corta duración, existe una intención poética tanto en el tratamiento de la imagen como en la utilización de la palabra escrita y hablada. Trabaja fundamentalmente con pequeños segmentos de imágenes en movimiento y con palabras y frases, que sugieren al espectador una serie de imágenes paralelas en su imaginación. En ocasiones realiza trabajos deconstructivos con fragmentos de textos conocidos de la literatura universal. Entre sus obras podemos mencionar: Viajero I (2000), Cuentos Escogidos (2003), Mundo de Abundancia (2003) y Desdicha (2004).

Jorge Domínguez Dubuc (1970) es un fotógrafo y videoartista cuya propuesta se centra en la apreciación de los paisajes naturales intervenidos con elementos que le confieren un carácter a veces onírico e irreal. Combina la imagen grabada con intervención digital logrando una gran calidad estética de la imagen denotando gran destreza en el manejo de los recursos técnicos. Su obra pretende activar la memoria de los venezolanos, a través de tres estancias que se refieren a su comodidad y conformismo, a su contemplación bifocal, y a su afán de refugiarse en espacios sociales. Entre sus obras citamos: Alto del Toro, estado Guárico, 1998 (2000), Llanerolandia, Caracas 1999 (1999), Parque del Este, Caracas, 2001 (2001), Los Llanos, estado Guárico 2003 (2003), Encuentro (2004), Monstruo de la realidad II (2006).

Jaime Castro (1968) es un videoartista que trabaja desde la tradición pictórica del paisaje para crear paisajes “collage” videográficos, en los que cada fragmento de la imagen muestra mayor o menor movimiento según los elementos que la conforman. Frecuentemente trabaja con paisajes urbanos en los que los elementos paisajísticos se encuentran aparentemente estáticos en contraposición con el movimiento del tránsito, las personas o las nubes. Desde el punto de vista formal su obra es de alta calidad técnica tanto a nivel de composición como de postproducción y los presenta en monitores de pantalla de plasma y videoproyecciones. Entre sus obras destacan: *Paisaje No. 10.2007 (Snowing)* (2007), *Paisaje No. 11.2007 (Mediterráneo)* (2007), *Paisaje No. 12.* (2007), *(Riverside)* (2007), *Paisaje No. 13.2007 (Caracas desde el Hotel Humboldt)* (2007), *Vista al Ávila.2.2005-6* (2005-2006).

El trabajo de Reinaldo Guédez (1969) tiene una relación muy directa con las tendencias más contemporáneas de la danza, por lo que realiza trabajos videográficos que en muchas ocasiones se presentan como parte de performances en vivo. Por otra parte ha presentado videoinstalaciones conjuntamente con la artista Adriana Barrios en las que se hace una reinterpretación de los iconos religiosos más tradicionales. Sus videos poseen una gran calidad de realización y postproducción. Otro de sus intereses principales es el trabajo con los iconos de la cultura pop y de masas. Entre sus videoinstalaciones podemos puntualizar: *Cordero de Dios* (en colaboración con Adriana Barrios) (2000); *Ralov* (en colaboración con Adriana Barrios) (2001); *Lucía*, (2003); *Lamma sabactani? In Matteo (27:46)*, (2004); *Menguante*, (2005) y *La rosa de Auschwitz*, (2007).

En la mayoría de las ocasiones estos trabajos han sido presentados en exposiciones individuales o como parte de grandes colectivas dedicadas a la difusión del arte contemporáneo en el país. Para ejemplificar esto mencionaremos sólo algunas exposiciones importantes realizadas en los últimos treinta años, menciones que pueden ayudarnos a formarnos una idea sobre la necesidad cada vez más imperante de apoyar un desarrollo aún más generalizado e incrementar el nivel global del arte venezolano en estas modalidades.

Exposiciones individuales: *The Pool, videochromes*, Oscar Molinari, Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber, 1990; *San Guinefort y otras devociones*, José Antonio Hernández-Diez, Sala RG, 1991; *Alter Altare*, Nela Ochoa, Sala RG, 1993; *Códigos de tiempo*, Nan González, Sala RG, 1994; *El vuelo del cristal*, Nan González, Museo de Bellas Artes, 1995; *La nave de los locos*, Javier Téllez, Sala Mendoza, 1996; *Lejana*, Nela Ochoa, Museo Alejandro Otero, 1998; *La Colección*

Juan Nascimento/ Daniela Lovera, Sala Mendoza, 1998; *Titanes de hielo*, Nan González, Museo de Bellas Artes de Caracas, 2005; *Luz sobre luz*, Alexandra Meijer-Werner, Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, 2006; *Superficies*, Magdalena Fernández, Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, 2006; *Traslación, Entornos millarios*, Jorge Domínguez Dubuc, Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, 2007; *16:9*, Jaime Castro, Museo Contemporáneo de Caracas, 2007/8; entre muchas otras. Exposiciones Colectivas: *Video-Instalaciones*, Galería Sotavento, 1989; *I Reseña de Arte en Vídeo*, Sala RG, 1990; *Videoescultura'91*, Sala RG, 1991; *Venezuela, Nuevas Cartografías y Cosmogonías*, Galería de Arte Nacional, 1991; *Una visión del arte contemporáneo venezolano en Venezuela. Colección Ignacio y Valentina Oberto*, Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber, 1995; *Arte en vídeo*, Sala Mendoza, 1996; *VIARTE*, Galería de la UCAB, 1996; *DesViant*, Galería de la UCAB, 1997; *Longitud de Onda*, Museo Alejandro Otero, 1998; *De cajas relucientes y universos proyectados*, Fundación Corp-Group Centro Cultural, 1999; *Videohábitats*, Museo de Bellas Artes, 2000; *Videoarte*, Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, 2001; *La Megaexposición I, Arte Contemporáneo del siglo XX*, distintos museos de Caracas y de otras ciudades (2002-3); *Medidas Variables, la Reverón del siglo XXI*, Museo Alejandro Otero, 2006.

Entre los Salones, por ejemplo, cabe mencionar: las siete ediciones del Salón Pirelli de Jóvenes Artistas en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber, 1993/5/7/9/2000/03/07; la IV y V Bienales Nacionales de Arte de Guayana en el Museo de Arte Moderno Jesús Soto en Ciudad Bolívar, estado Bolívar; y la VI Bienal Christian Dior en la Fundación Corp-Group Centro Cultural, en Caracas, 1999; así como en numerosas ediciones de los Salones de *Arte de Aragua* en el Museo de Arte Mario Abreu, estado Aragua; Salones de Arte *Arturo Michelena* en el Ateneo de Valencia, estado Carabobo; Salones de Arte *ExxonMobil de Venezuela* y Salones *Jóvenes con FIA* y los Premios Mendoza, en Caracas, entre muchos otros.

Consideraciones generales

En este texto hemos querido abordar el videoarte venezolano, desde un punto de vista histórico y a la vez crítico. Hemos destacado una buena cantidad de artistas relevantes del medio. Sin embargo, debemos acotar que no hemos podido incluir toda la información, ni a todos los representantes de estas manifestaciones, debido a las características de la presente publicación; en todo caso, lo consideramos bastante ejemplificante del desarrollo creativo en el pasado, del estado de buena salud en el

que se encuentra en el presente, y el futuro promisorio que esperamos del videoarte en Venezuela.

Benjamín Villares Presas, enero de 2008

Video en Latinoamérica. Una historia crítica,

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

<http://www.videoarte.org>