

El vídeo explotado y sus fragmentos planeando sobre nosotros

Lucas Bambozzi

Utilizo la oportunidad de escribir este texto para recordar. O mejor dicho, para “no olvidar”. Es difícil volver la mirada atrás y entrever las cosas clasificadas, como hace ya mucho que no están ni en mi cabeza, ni en el circuito de los media y del arte. Asimismo, revisar los obstáculos que frenaban un campo todavía muy limitado, en cierto modo reacio a las contaminaciones del arte contemporáneo, sólo tiene sentido si se asume en primera persona y se intenta huir del automatismo teórico, revisando lo dicho y escrito, buscando, del modo más honesto posible, preguntas más frescas que puedan contribuir tanto a una reflexión sobre el período retratado como a nuestra actualidad.

Creo que me adentré en el mundo de la producción de imágenes electrónicas hacia 1986. No busco referencias anteriores a ese período pues supongo que fue a partir de ese momento que llegué a la conclusión de que no podría hacer otra cosa que no fuera trabajar con lo que podría ser el vídeo: independiente, activo, manipulable, alternativo, instantáneo, rápido, político, versátil, posible. Me gustaba la electrónica, los botones, los cables, los ruidos del rebobinado y me fascinaba totalmente la posibilidad de manipular imágenes y sonido. En esa época asistía asiduamente a los cineclub (“rato” como se decía). Seguía los ciclos de cineastas como François Truffaut, Eric Rohmer, Jean-Luc Godard, Hans-Jürgen Syberberg, Rainer Werner Fassbinder y otros más o menos herméticos, siempre en un estado de irreflexión juvenil, pero jamás pensé en el vídeo como una posibilidad de adentrarme en el circuito del cine, ni siquiera quise “hacer” el cine que a mí me gustaría ver. Otro movimiento iba tomando posiciones en los circuitos culturales y sugería mil posibilidades en mi cabeza, cosa que también sucedía con otros compañeros. Quería tener la cámara en mano todo el tiempo. Los videoclips, en aquella era pre-MTV eran ecos de libertad y pura experimentación. Estar entre la música y las imágenes era más que un deseo, un ideal.

Las cámaras llegaban muy de cuando en cuando, integrando el magnetoscopio a la cámara. Yo no tenía un equipo propio, pero tenía acceso a las cámaras y

magnetoscopios de la UFMG¹ y realizaba también algunos trabajos para *Versão Brasileira*, la productora de unos amigos. El colectivo *Trincheira Video* y la productora *Emvideo* eran también modelos cercanos y seductores en Belo Horizonte. Todas ellas constituían una referencia de posibles salidas profesionales fuera de la televisión regional y más próximas a los experimentos que se ensayaban en la época. Del resto de Brasil nos llegaban trabajos de *Olhar Eletrônico* (con títulos como *Marli Normal* de 1983 y *Do Outro Lado de Sua Casa* de 1986), de *TVTudo* (de la época de *VT Preparado: AC/JC*, de 1986) y de *TV Viva*; de un nordeste fascinado por los tubos de cámaras “enormes” y en buena sintonía con el imaginario brasileño. No faltaban ejemplos de increíbles y brillantes iniciativas que se abrían paso a través de festivales como Videobrasil o en cintas VHS importadas junto con los **directres**. Con Rodrigo Minelli, compañero de aquellos tiempos de facultad, discutía de ideales y oportunidades². Emilio Belleti, Maros Faria y Hugo Mendes, compañeros de la productora, y también el personal de Emvideo apoyaban algunos de mis proyectos alternativos.

Muchas de mis inquietudes, incluso actuales, surgieron en ese período, en las perspectivas de noviazgo del vídeo con otros formatos de presentación y representación del arte y de la cultura. En cuanto estudiante venido del interior de Minas Gerais, Belo Horizonte desafiaba mi propia existencia. Me implicaba en el mayor número posible de proyectos, editando vídeos de colegas, haciendo bandas sonoras con collages de ruidos y músicas para varios trabajos y ayudando a viabilizar ideas en un pacto de reciprocidad. Sobre todo, grababa muchos espectáculos y conciertos de rock y era un habitual de todos los talleres que aparecían, pues ese era un ambiente posible en la capital de Minas Gerais. Se trata de un período donde no había grandes desavenencias (sí competitividad), ni desproporciones técnicas entre aquellos que trabajaban de forma independiente. Y mucho menos existían presupuestos que manejaran grandes cifras. A diferencia de como sucedió en Sao Paulo en los años noventa, en Belo Horizonte el vídeo siempre fue un formato

¹ Universidad Federal de Minas Gerais, en donde yo cursaba Comunicación Social, en Belo Horizonte.

² Rodrigo Minelli se ha convertido recientemente en colaborador en la concepción de proyectos como el *Fórum de Mídia Expandida* organizado junto con el Festival Eletronika en Belo Horizonte, con la participación de la UFMG y del grupo FAQ/feitoamãos de 2002 a 2005. Este proyecto fue el embrión de *arte.mov*, Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis realizado actualmente en Belo Horizonte y que aborda los diferentes desdoblamientos del vídeo ante las más recientes tecnologías portátiles y sin cable. <http://www.artemov.net>

extremadamente espontáneo, ajeno a la seducción de la televisión o del cine, y que tejía un bordado de características autónomas en torno a su propia potencialidad. La efervescencia del contexto se alimentaba de un lenguaje en construcción, incentivado en parte por el éxito de las experiencias protagonizadas por Eder Santos en las primeras ediciones de Videobrasil, en 1983 y 1984³.

No había mucho que inventar en la televisión local debido a la estructura regional de programación, atrofiada por la cadena nacional impuesta por el eje Rio de Janeiro-Sao Paulo. Se convirtió en algo habitual decir que en Belo Horizonte había habido una explosión en torno a la imagen típicamente electrónica, lo cual hizo posible esbozar algo semejante a una “cultura del vídeo”. De hecho, el interés de los estudiantes y de las personas que pasan a tener el vídeo como referencia audiovisual se explica exactamente porque, durante casi todo el período de los años 80 e inicio de los 90, allí no se desarrolló ningún movimiento alrededor de un cine o de una televisión que, a partir de un polo de producción local, creara y absorbiera a profesionales de la imagen. “Por el contrario, los interesados en la producción de obras audiovisuales habían encontrado en el vídeo un medio legítimo para expresar sus ideas, al margen de un mercado seductor y definidor de modelos –que ni siquiera fue combatido, ya que prácticamente no existía–”⁴.

Un par de años más tarde tuvo lugar mi primer flirteo con esa madre postiza del vídeo –una maternidad “desnaturalizada”–. Fue una ronda de reconocimiento rápida que incluyó en Belo Horizonte a TV Alterosa y TV Minas (dirección del programa *Agenda*) y más tarde a la MTV en Sao Paulo (la dirección de *Umplugged* Gilberto Gil). El noviazgo duró poco debido a la voluntad libre y espontánea de mancharse de nuevo de imagen electrónica, sin las jerarquías y los procedimientos empresariales.

Pero vuelvo a 1987. La identidad cultural local y la consciencia de que lo que se estaba haciendo allí podía ser arte (y que además estaba en sintonía con otros movimientos) se veía respaldada esporádicamente por talleres, ciclos de películas y vídeos, o por la presencia de algún invitado extranjero. El Aula Multimedia del Goethe

³ “Eder fue considerado un modelo a seguir desde entonces, cuya obra nítidamente experimental le permitía moverse por el medio comercial con desenvoltura y relativa libertad”. Lucas Bambozzi “As Faces do Vídeo em Belo Horizonte”, *Retrospectiva do Vídeo Independente de Minas Gerais*, Instituto Imagens Movimento, Belo Horizonte, 1995.

⁴ Un mayor detalle de este contexto puede encontrarse en Lucas Bambozzi, “O Vídeo Em Questao”, *Revista Imagens*, Ed. Unicamp, 1993. Disponible también en <http://www.interfacescriticas.net>

Institute era uno de los templos irradiadores de este sentimiento de inclusión que todos nosotros teníamos al encontrarnos con experiencias afines. Harmurt Horst, Ingo Petzke y Kristoph Janetzko fueron algunos de esos nombres extranjeros que alentaron nuestros delirios visuales. Densos seminarios completaban la agenda. La obra de cineastas como Hans Jürgen Syberberg (en un curso dirigido por Alcino Leite e Ivan Cláudio) nos hacía pensar en conexiones bastante sofisticadas entre cine y vídeo. Es cierto que poco entendíamos del formalismo germano presente en el videoarte importado en *los paquetes* de festivales (que a veces incluían vídeos de Marcel Odenbach o de Wolf Vostell), así como tampoco nos ajustábamos a conceptualismos y lenguajes que no estuvieran travestidos de superposiciones, texturas y otras manipulaciones más barrocas, vicios no tan malignos, comúnmente o superficialmente asociados a Minas Gerais. Pero la existencia de talleres y discusiones había estimulado los pilares de la formación en el ámbito del arte del vídeo, puesto que Belo Horizonte no tenía una estructura universitaria muy sólida en ese campo, salvo los festivales de invierno de la UFMG que, puntualmente entre 1986 y 1990, habían traído a gente tan extraordinaria como Rafael França y Joan Logue –y que aún hoy en día continúan trayendo a grandes figuras, estimuladoras de la producción local–.

Creo que hoy en día pocos pasan por esa escasez y dependencia técnica tan castrantes en el proceso de ejecución. Hace años que se difunden exhaustivamente las facilidades que la miniaturización del formato digital ha traído en términos de practicidad, funcionalidad y accesibilidad a los medios de producción. Pero, tras haber convivido con los escritos de Arlindo Machado a lo largo de más de quince años, en sus múltiples y valiosas reflexiones sobre este medio y su potencial expresivo, tiendo a considerar que estas herramientas no deben de ser usadas simplemente como instrumento de viabilización de lenguajes establecidos previamente en otros formatos anteriores.

En la tentativa de ser “menos automático” en este análisis, busco comprender hoy otros aspectos de esta supuesta revolución. Presiento los verdaderos cambios en torno al medio digital como un proceso de introducción y aceptación gradual no solamente de los formatos, sino también de los lenguajes de baja resolución. O sea, en comparación con los años 80, diría que hoy somos más condescendientes con la imagen precaria, con la aceptación de formatos de menor calidad, incluso con la difusión de estéticas no establecidas por la industria del entretenimiento o por la televisión. Ahora más que nunca realizamos y difundimos nuestros vídeos fuera del patrón televisivo, tanto en términos técnicos (lo que incluye el propio equipo, antes

formado por la televisión) como estéticos y conceptuales. Son muchos los trabajos contemporáneos que me hacen pensar que el medio televisivo, que ya en todo el mundo había sido tan reverenciado y responsable del imaginario del arte de los media, hoy ya no es tan relevante en el circuito del vídeo como arte (en 1965 John Cage escribió a Nam June Paik: “El vibrátil campo de la televisión ha despedazado nuestras artes, resulta ya inútil juntar los pedazos”). A diferencia de los años 80, las referencias son múltiples en los tiempos post-web: las redes sociales, los canales de vídeo *online* como Youtube, los teléfonos móviles y los media móviles con sus pantallas pequeñas y omnipresentes, los juegos en sus distintos formatos y modalidades). Más allá de la idea del *mirrocine*, que ya se estaba formando a comienzo de los 90, resulta muy interesante que hoy en día no exista una formación técnica muy específica para la realización de un vídeo. Hay una verdadera explosión del lenguaje y de la utilización del ordenador como instrumento de convergencia de procedimientos distintos como consecuencia de la absorción de nuevos conceptos, técnicas y estéticas.

Tal vez éste sea uno de los principales elementos más nítidamente banales, aunque muy esclarecedores para este testimonio, en lo que se refiere al contexto brasileño y latinoamericano. En medio de todo este proceso, hablar del vídeo y de la “evolución” del lenguaje en el ámbito de la imagen electrónica y digital implica hablar, sobre todo, del giro hacia la baja resolución –y no exactamente hacia la alta –. La creciente difusión de visiones privadas y domésticas en narrativas más íntimas y personales tiene que ver también con síndromes tecnológicos como este. La baja resolución se estandariza y es aceptada por un número cada vez mayor de personas. Y no estoy hablando necesariamente de democratización, esa palabra tan gastada, sino de brechas que se abren para que se revisen los patrones estéticos.

Es en este contexto de atención a las distintas naturalezas de la imagen y de sus texturas, resoluciones o coloraciones, donde una presunta generación de videastas, la cual nos agrupa, pasó a ser observada con un poco más de atención. Hablo de realizadores que habían desarrollado poéticas que exploraban precariedades típicas de la baja definición, lo cual incluye a Kiko Goifman (especialmente sus trabajos entre 1992 y 2000), Inês Cardoso, Carlos Nader (sus vídeos entre 1993 y 1998), Luiz Duva y más recientemente, quizá también a Wagner Morales, Carlos Magno y Delani Lima. Pero hablo también de situaciones que permitieron, por ejemplo, que un trabajo predestinado a festivales de segunda fila pudiese llegar al circuito dominante, independientemente de sus cualidades técnicas o formatos. Cada vez más, nos vamos acostumbrando a la baja resolución en el cine y en lo que viene siendo denominado el

microcine. Más allá del impacto del movimiento Dogma 95⁵ en la producción audiovisual, tenemos otros múltiples propagadores de la definición “empañada” de las imágenes tecnológicas: los innumerables festivales digitales que proliferan en la red; continuamos observando la constante idealización del Super8 como “excesivo” formato de culto en una gran cantidad de producciones; la creciente disponibilidad de películas en *streaming*, las nuevas ofertas de *transfers* y *kinescopias* más accesibles (con calidad inferior al patrón, llamado 2K), los vídeos en quince frames por segundo (fps) todavía en los CD-Roms, las películas en VCD extremadamente populares en los puestos de venta ambulante en toda América Latina. El propio DVD, recientemente popularizado en países con menor poder adquisitivo, continúa siendo el impulsor de una calidad ilusoria, cuyo patrón en MPEG2, ya de por sí bastante insatisfactorio desde el punto de vista técnico, se agrava en las populares versiones reconfiguradas para caber en formatos de 4.7GB.

La baja resolución está presente sobre todo en todos los media disponibles en Internet y en todo lo que vemos, y que veremos, en las pequeñas pantallas de los teléfonos móviles y *smartphones* que, en su gran mayoría, utilizan pantallas con resolución media de 176 x 144 píxeles y una velocidad por debajo de 15fps. Esa imagen precaria está bien aceptada y todo nos lleva a pensar que el mundo de la tecnología de la imagen está masivamente apoyado en la baja definición, formatos que se estructuran en la precariedad de almacenamiento y transmisión. Esto implica considerar la ilusión retiniana que nos produce la sensación de nitidez y fidelidad, pero que demanda a nuestra percepción una nueva forma de ver las imágenes y de sentir su dinámica.

Este paseo por los aspectos técnicos puede abrir buenas posibilidades de comprender mejor lo que viene siendo la expansión del vídeo (en el contexto brasileño, pero también en otras partes del mundo), siendo quizás esa inestabilidad su principal característica.

Crear, producir y trabajar con herramientas actuales implica enfrentarse a paradigmas también actuales. No se trata meramente de diseñar o planificar siguiendo ideas anteriores a este medio. Hay que darse cuenta de lo que la era digital ha traído consigo y eso implica necesariamente una renovación –que no exactamente mantenimiento de lenguajes considerados “modernos”–.

Nombres a los nombres

⁵ Serie de reglas proponiendo una especie de simplificación de la producción cinematográfica en un movimiento liderado por el danés Lars Von Trier.

Si existe una posible generación de videoartistas explorando lenguajes afines, eso es debido a que estos realizadores han comenzado a producir recientemente compartiendo turbulencias en común, antes que por sus fechas de nacimiento. Así, además de los anteriormente citados Duva, Goifman y Nader, incluiríamos como bastante activos en este mismo período a Lucila Meirelles, Renato Barbieri, Jurandir Muller, Sergio Roisemblit y Fabiano Maciel, Fabio Carvalho, Felipe Lacerda, Chico de Paula y Patricia Morán. En fronteras vecinas estarían Claudia Aravena y Guillermo Cifuentes (Chile), Ivan Marino, Marcelo Mercado y Arturo Marinho (Argentina). Ciertas insistencias y convicciones de lenguaje son importantes como factores para el discernimiento de caminos próximos.

Cao Guimarães, antiguo compañero de experimentos desde el inicio de los años 90, alcanzó la notoriedad por vías distintas, a través de una puerta de entrada certera en el circuito de las artes plásticas, indirectamente mediante la fotografía y sus *video-loops* creados junto a Rivane Neuenschwander. Mirando hacia el formato y el circuito del cine, marcó distancias con el campo de tensión del videoarte y no sufrió los mismos percances que muchos de nosotros, en una cierta batalla por convencer de que arte y medios de comunicación podían entenderse también de forma confluyente. De alguna manera, su avance fue más fácil de esa forma, puesto que se ganó la simpatía de comisarios resistentes al contexto anterior.

Habría otros nombres, pero no me parece que el criterio haya de ser precisamente el estar en activo en un determinado período, sino el mantener la consistencia de una producción que fue, y continúa siendo difícil de ver en activo, circulando, comprendiéndose y aceptándose.

Muchos de nosotros asumimos *A Arte do Video* (1988) de Arlindo Machado como catecismo. Las definiciones de la naturaleza de la imagen en el vídeo de Arlindo están aplicadas sobre varios vídeos del período de transición de los 80 hacia los 90. No se usaban planos abiertos, no se dejaban detalles en los bordes de la pantalla –las televisiones tenían los cantos mucho más curvos– y se exploraba hasta el agotamiento la superficie táctil, pictórica, de la imagen –la imposibilidad de profundidad de campo conllevaría para el vídeo la incidencia en la superficie (tal y como quería Brackhague, como nos enseñaba Machado y como poetizaba Jean Paul Fargier)–.

Varios años de la década de 1990 destacan por sus discursos y retóricas en defensa del vídeo. Hablábamos del vídeo como de una necesidad de cara a comprender la

modernidad. Intentábamos clavar la bandera de un supuesto movimiento (hay algo de revolucionario en todo eso) en los más variados territorios. En un ambiente poblado de imágenes, la diseminación de su lenguaje sería capaz de producir una especie de alfabetización visual –en referencia a un término muy utilizado por FrumBHZvídeo en el año 1991⁶–. Su presencia en el día a día establecería niveles de comprensión avanzados basados en una sintaxis plural, uniendo escritura, expresión verbal y visual. Se trata de una euforia más o menos parecida a lo que actualmente pasa ante el potencial de expansión perceptivo sugerido por las redes telemáticas, por los encantos de un arte influenciado por la biología o por la nanotecnología, o incluso por el impacto causado por los videojuegos *mixed reality*.

El vídeo era, y de alguna forma continúa siendo más o menos, una denominación o un concepto: se trata de una palabra que crece semánticamente. Para aquellos que buscan lenguajes seguros y protectores para establecerse, este contexto puede ser muy incómodo.

Es innegable que el universo de ideas y prácticas ligadas al vídeo crece a lo largo de los años, de la misma manera que el conjunto de prácticas asociadas al arte era menor hace diez o quince años de lo que es hoy en día. Este consenso en torno al potencial expansivo del vídeo fue, y continúa siendo todavía, compartido con gran determinación por investigadores y realizadores lanzados tanto a producir como a reflexionar sobre los medios electrónicos, tal y como hicieron Eduardo de Jesús, Carlos Nader, Roberto Cruz, Francesca Azzi, Rodrigo Minelli, Patricia Moran, Christine Mello y otros.

La producción teórica de aquella época, desprovista de canales y referencias rápidas como Internet, tardó en legitimar la producción artística en un período de tiempo que permitiera la visibilidad que muchas obras merecían –a pesar de todos los esfuerzos de Alindo Machado o de Jorge La Ferla, entre otros–. A lo largo de los años 90, parecía incluso necesario formar a un público para que pudiera existir un circuito

⁶ El ForumBHZvídeo fue un festival de arte electrónico creado en Belo Horizonte por realizadores y productores que pretendían, a través de una doble maniobra, estimular la producción local y dar visibilidad a experimentos radicales de utilización del vídeo. “Nos lanzamos sobre la idea del respeto hacia los realizadores y hacia el público, conscientes de que éste merecía tener contacto con experiencias y conceptos que habían sido desarrollados en otras partes del mundo, evidenciando que un fenómeno de mayores dimensiones estaba sucediendo en la esfera de las relaciones entre personas e imágenes en la sociedad contemporánea”. Texto del autor publicado en el catálogo *Retrospectiva do Vídeo Independente de Minas Gerais*, Instituto Imagens Movimento, 1995. El grupo estaba formado por Adriana Franca, Ana Flávia Dias, Lucas Bambozzi, Rogério Veloso, Vanessa Tamietti y Vania Catani.

consistente fuera de la televisión, para que la crítica se interesara por lo que sucedía y para que fuera posible la idea de “hacer vídeo” de la forma espontánea en la que ya se estaba realizando –llámese esto videoarte, vídeo experimental o vídeo de autor–. Incluso si fuera admisible enmarcar a un grupo en una generación posterior a la de los años 90, yo lo caracterizaría como *un conjunto de personas que hizo porque “urgía” hacer*, a pesar de todas las connotaciones negativas que esa afirmación conlleve. Lo que podía haber de glamoroso o de *hype*, ya había desaparecido en los 80. Se seguía a determinados modelos, pero no existía un público formado, y tampoco fondos para la producción (menos todavía que en la actualidad), ni leyes de incentivación, ni prensa informada, ni mucho menos comisarios interesados. Esta supuesta generación recicló las referencias de los años 80 en propósitos más personales, más en línea con la micropolítica que con la macropolítica: narrativas más domésticas, solitarias, diarios de viajes, cuadernos de notas, relatos íntimos. Aunque algunos se apartan de esta generalización de forma brillante: Kiko Goifman, transformando el formato del documental antropológico en poéticas visuales cargadas de realidad (no solamente en *Teresa*, sino también en *Clones Bárbaros e Replicantes* y en algunas de sus instalaciones); o Carlos Nader, anticipando la invasión de la privacidad o la manipulación de la propia identidad con *O Beijoqueiro* y *O Fim da Viagem*. Esos ingredientes hacen que esta generación destaque notablemente. Ni todo es fantasía, ni todo es sólido y objetivo.

A los compañeros de antes del cambio de década se juntaron otros, de áreas ligeramente distintas. Cuando el ordenador se convierte realmente en una herramienta del realizador de vídeo -más accesible en torno a 1998 con la introducción del protocolo IEEE 1394 (el puerto firewire en las cámaras digitales y ordenadores)-, tiene lugar una serie de “pequeñas” revoluciones técnicas y procesuales. Los procedimientos lineares de edición invitan a un nuevo tipo de razonamiento en el montaje y en la adopción de recursos visuales. Más destacadamente, los profesionales de las áreas de diseño, fotografía, animación y poesía visual pasan a dar salida a sus trabajos en formato vídeo, amplificando no sólo las técnicas, sino también las ideas. Mucha más gente pasa a formar parte de ese “grupo” o generación.

Pero es preciso no olvidar: nuestro tiempo se caracteriza por su inestabilidad, ya que inestables son los media, el *medium* y todos los formatos digitales. Esta sería la premisa básica para un consenso sobre un nuevo contexto (en el caso de que en la actualidad hubiera algún interés en ese consenso). Pues el contexto y sus circuitos devoradores, en un momento aceptan y en otro excluyen, y descartan lenguajes,

afiliaciones estéticas, generaciones y nombres con mucha facilidad. Hay que reinventarse en un estado de investigación continua, de cara a la propia honestidad y a la propia consciencia.

Discurso x Práctica en los años 1990

Cuando me fui a vivir a Sao Paulo por causa de la coordinación del departamento de vídeo del MIS (1993-1995, por invitación de Amir Labaki), ya existía un contexto maduro y exigente, donde tenía lugar un verdadero cruce de generaciones y estéticas. Esta fue una observación más que me hizo ver cuánto puede aportar la inestabilidad de convicciones de lenguaje en términos de riqueza de aproximación y reflexión. Debo a Jurandir Muller, Renato Barbieri, Lucila Meirelles, Wallter Silveira, Marcelo Machado y a otros, la pérdida de ese estilo excesivamente barroco (pero no de la identidad y de la visión descentralizada).

Al abordar ese período abro un paréntesis para hablar de algunas acciones estimuladoras con las que me impliqué de manera casi irreversible. Creo que algunas de las muestras y acontecimientos permanentes⁷ que creamos en el MIS, con la meta de generar movimiento en el circuito de las producciones de autor, tuvieron éxito hasta el punto de crear un foco legítimo y continuo de confluencias y encuentros entre realizadores de vídeo. Un movimiento que hoy en día apenas parece tener lugar en los foros de discusión en Internet, entonces sucedía de forma espontánea y cara a cara, mano a mano en los pasillos del MIS. Ahí se formó una noción clara de la existencia de una generación marcada por acontecimientos que promovían la hibridación y no se limitaban a definiciones restringidas entre cine, vídeo y arte.

También marcaron ese período una serie de acontecimientos puntuales, importantes para la visibilidad de esta generación más allá de las fronteras del país, como el *Festival do Cone Sul*, creado por Sergio Martinelli dentro del propio Museo, y las muestras itinerantes pertenecientes al Festival Franco-Latinoamericano de Videoarte

⁷ La revitalización del departamento del vídeo del MIS estuvo marcada por una programación claramente dirigida hacia el vídeo como soporte artístico. De esa época son los programas permanentes como Radical Vídeo, que mostró de primerísima mano títulos de Sadie Benning, Bruce Yonemoto, Francisco Ruiz Infante, Claudia Aravena, Gary Hill, Tom Kalin, Michael O'Reilly. Además de presentaciones y de muestras de trabajos ya considerados como clásicos en el campo del videoarte, se prestó especial atención a proyectos de videoinstalaciones y acontecimientos anticipando relaciones híbridas entre el vídeo y otras áreas.

(FFLA)⁸. Lógicamente, todo el campo ya había sido fértilmente sembrado por VideoBrasil, que desde la década anterior privilegiaba el hemisferio sur. Bajo esta perspectiva, tanto el Festival do Cone Sul como el FFLA tuvieron más mérito por su naturaleza itinerante que por la condición de acontecimiento polarizador. El carácter expansivo de estos festivales acentuó la cuestión de la disparidad y del relativo distanciamiento físico entre vecinos latinos, abriendo posibilidades de entendimiento en torno a un lenguaje más allá de las convenciones, exento de las manías del desentendimiento cultural. Puede que con el vídeo hayamos tenido oportunidades de salirnos de las estadísticas relativas a nuestras dictaduras, índices de inflación, analfabetismo y miseria, para aprender más profundamente las diferencias y ver mejor las posibilidades de otro tipo de diálogo. Desnudar a la cultura en el ámbito de lo imaginario era una especie de ideal, un lema compartido por muchos compañeros de Paraguay, Uruguay y Colombia, pero principalmente de Argentina y Chile. A lo largo de los años 90 convivimos con realizadores como Claudia Aravena y Guillermo Cifuentes, con pensadores como Nestor Olhagaray y Jorge La Ferla (incluso teniendo a los franceses Robert Cahen, Alain Bourges y Jean-Paul Fargier como habituales contrapuntos), aprendimos más sobre estas diferencias culturales y pasamos a identificar mejor las posibilidades de un diálogo más amplio entre sudamericanos.

Agujeros negros del arte contemporáneo y de las poéticas del espacio a través del vídeo

Contemplé el nacimiento y la caída de muchas cosas desde entonces. En esa turbia constelación de posibilidades del arte contemporáneo me pulvericé en los distintos flujos del audiovisual, caminos aún ruidosos y poco tangibles en este universo.

En determinado momento, el circuito expositivo parecía menos excitante que la oposición en el propio ambiente del vídeo (como medio reciente), donde todo era nuevo y estaba menos sedimentado –también era más ingenuo–. Para algunos de nosotros, la aproximación entre los circuitos se produjo a través de una dedicación

⁸ Se trata del mismo festival que ya había tenido lugar durante catorce años en Chile como Festival Franco-Chileno de Videoarte. En su decimocuarta edición, en 1990, pasó a incluir a Uruguay, Argentina y Colombia y se transformó en el Festival Franco-Latinoamericano. En 1994 Brasil entró en el circuito del Festival. Para algunos, la entrada de países como Brasil, Colombia y Argentina parece haber convertido el festival en oneroso para las arcas francesas y poco provechoso en términos de influencia cultural eurocéntrica. Finalmente, el acontecimiento fue promovido por el Ministerio de Asuntos Exteriores de Francia. De todos modos, fue sin duda una iniciativa que contribuyó mucho al circuito entre países vecinos.

especial a las videoinstalaciones. Eso sucedió en mi caso, y también le pasó lo mismo en determinados períodos a Eder Santos, Luiz Duva y a Carlos Nader, y más recientemente a Raquel Kogan y a Rachel Rosalen (además de a Rejane Cantoni y a Daniela Kutschat, ya no tanto en el campo del vídeo, sino en técnicas más interactivas de procesado de imágenes en tiempo real). La incorporación del espacio en la obra, la compresión / dilatación del tiempo, tras haber sido afectados por el espacio, sugieren todavía en la actualidad una sintaxis en formación, en conflicto, y se muestran como un capítulo más en el terreno de las imágenes electrónicas. La forma de presentar un vídeo, con sus condiciones específicas de iluminación y de reconstrucción del espacio de proyección, todavía se topa con problemas en la actualidad.

Acompañé el desarrollo de muchos artistas que se interesaron en esta oposición, a veces ardua y árida. Algunos de estos trabajos permanecen en mi memoria de forma más completa y duradera que las mejores películas que he visto. Entre las instalaciones más “antiguas” mostradas en Brasil cito *The No Way Buster Project* (Dominik Barbier, 1989), *The Desert in My Mind* (Eder Santos, 1992), *Tiny Deaths* (Bill Viola, 1993) y *Tall Ships* (Gary Hill, 1993). De estas obras guardo todavía la experiencia de estar y convivir con un espacio pleno de antemano con imágenes, no simplemente de ideas relacionadas con el ver y el oír.

Mis primeros proyectos de instalaciones siguieron un camino de sutil coqueteo con el conceptualismo. Mi primera instalación fue exhibida en 1989 en el 21º Salón Internacional de Artes Plásticas del Museu da Pampulha (que por primera vez exhibió propuestas de videoinstalaciones en 1989). En este proyecto buscaba crear conflictos entre la fotografía y el vídeo. El desafío de la representación era sugerido por un movimiento anulado (la cámara y el objeto sincronizados) en contraposición a una imagen congelada, denotando movimiento. En 1990, en una instalación bautizada como *0 x 0*, creé un objeto que incluía elementos electrónicos y materiales reales, donde un videojuego trucado con movimientos previsibles que repetía movimientos monótonos (una versión del Pong, uno de los primeros juegos del tipo *arcade*, muy comunes y populares desde comienzos de los años setenta) hacía alusión a la histeria en torno al fútbol. Le siguieron otras múltiples instalaciones, motivadas por otras investigaciones, por diferentes caminos. Pero puedo decir que la exploración más consistente de esas posibilidades se dio a partir de 1996 con las instalaciones *Imagens Históricas* (exposición Excesso, en 1996), *Private Conversation* (exhibida originalmente en la exposición City Canibal, en el Paço das Artes en 1997) y *Subterrâneos*, un proyecto con nueve canales de vídeo para el proyecto Arte/Cidade

en 1998. Estos trabajos me hicieron ver que había desarrollado algo en torno a las narrativas documentales aplicadas a los espacios específicos, que estaba en coherencia absoluta con las investigaciones desarrolladas para los vídeos con tonalidades o procedimientos más documentales, como *Oiapoque x L'Oyapock* (1998), *Eu Não Posso Imaginar* (1999), *O Fim do Sem Fim* (2001) o *Do Outro Lado do Rio* (2004). Instalaciones a las que siguieron *O Tempo Não Recuperado* (2004), *Pêndulo* (2005) o *Multidão* (2006), que prácticamente refuerzan tales argumentos en torno al principio documental enunciado.

Sobre el impacto de las instalaciones en el circuito del arte, la pensadora Anne Marie Duguet comenta que los críticos siempre se debaten entre dos extremos. “Por un lado vacilan entre un miedo obsesivo hacia los sistemas técnicos (en muchas ocasiones embaucadores) basándose en *gadgets* tecnológicos que aclaman a los nuevos medios como la llave para la renovación del arte. Frente a ello, y por otro lado, los más conservadores piden el retorno a los conceptos convencionales del arte, clamando a valores como la belleza, lo consagrado y lo tradicional. [...] Pero hasta la mayoría parece que prefiere esperar y observar la lucha desde una distancia segura”⁹. La pensadora francesa, muy importante para nosotros los brasileños, nos da pistas de cómo funciona, incluso recientemente, el proceso por el que el vídeo transita del espacio de los festivales a las galerías de arte. La poética que implica la inclusión de los espacios arquitectónicos y físicos en instalaciones y proyectos interactivos no siempre ha sido bien recibida por comisarios establecidos en el terreno de las artes plásticas.

En muchos trabajos realizados con los nuevos medios (vinculados a conceptos de hipermedia o a narrativas de bases de datos, por ejemplo) se busca la implicación del usuario a través de la disponibilidad de la información digital en tiempo real, a través de algoritmos que acaban por definir las ideas de la propia obra. Las obras que siguen el principio de las bases de datos utilizan esas técnicas y han sido cada vez más comunes desde año 2000. Salvando las distancias, pero siguiendo el ejemplo de obras como *Win, Place or Show* (1999) de Stan Douglas o *Soft Cinema* (2000) de Lev Manovich, la instalación *O Tempo Recuperado* fue uno de esos proyectos que ayudó a difundir ese formato en Brasil, utilizando lógicas de programación y jerarquización de archivos que se han vuelto cada vez más accesibles a partir de la introducción de

⁹ Anne-Marie Duguet, “Does Interactivity Lead To New Definitions of Art?” en *Media Art Perspectives*, ZKM Cantz Verlag, 1995.

softwares simples¹⁰ dedicados a la producción de este tipo de trabajos. Pero, ¿hasta qué punto los comisarios tradicionales están interesados en comprender la lógica de los algoritmos? ¿Qué condescendencia deberían de tener con universos que se muestran totalmente inhóspitos?

Las dificultades de comprensión del contexto no son características típicas de los años 90 en tiempos pre-web (aún considero que es preciso revisar los textos del período y visitar toda una estética fundada). Realmente todo cambia tras los 90, produciéndose disonancias mayores, de manera explosiva, en múltiples circuitos. Éste sería el comienzo de otro capítulo. Aquí se iniciaron nuevas historias, otras prácticas, muchas de las cuales comparto con otras generaciones, abriendo las puertas a circuitos distintos, todavía más complejos. De hecho, durante los años 90 aún era posible detectar alguna unidad, había una consistencia y una determinación más nítidas en la experiencia con el vídeo. A través de los discursos de Raymond Bellour, Wim Wenders o Nelson Brissacque era posible detectar que el vídeo estaba siendo moldeado por el concepto del 'paso', como un vehículo de transición, de intersecciones. Un medio contaminado por todas las formas de la cultura de la imagen –y definir el pluralismo como unidad es una tarea que requiere mayor precisión teórica–.

Lo que sí se puede afirmar con certeza es que las definiciones existentes para la palabra vídeo ya comenzaban a quedarle demasiado pequeñas. La traducción del término *media art*, que actualmente ha cristalizado como arte multimedia a partir del esfuerzo de académicos y comisarios, ya resultaba necesaria al referirnos a las expansiones más inmediatas del vídeo. A pesar de que apenas había sido utilizado con fluidez, el concepto ahí condensado nos remite a la idea de que el vídeo ya no es más el elemento de mayor importancia dentro de ese cajón de sastre de referencias mediáticas que pasó a constituir el arte electrónico o digital.

El lenguaje del vídeo, en continua transformación, promoviendo y sosteniendo promiscuidades de todo tipo, se resistió a cualquier tentativa de especificidad. Circuló por algunos modismos (o sucumbió a ellos, según el punto de vista) pero acabó por difundirse en la sociedad de una forma taimada, eficiente y sin traumas.

¹⁰ El proyecto fue desarrollado con Korsakow System, disponible para su descarga gratuita en <http://www.korsakow.net>. Al igual que otras herramientas de organización de bases de datos, este software permite que el autor del trabajo atribuya a las secuencias una serie de palabras clave que funcionan como puntos de intersección entre los planos.

Actualmente, se perfilan nuevos límites a partir de experiencias de manipulación de imágenes y sonidos en vivo en *AV sets* que mezclan procedimientos tanto de técnicas de montaje paralelo (típicamente *Eisensteinianas*), como de procedimientos de collage típicos de Nam June Paik, o una técnica doble como el Kit Fitzgerald de los años 80, los *scratch* videos de *Death Valley Days* del grupo inglés Gorilla Tapes, y también apuntan hacia sistemas generadores que se desdoblán en patrones renovados a partir de inputs iniciales.

En lo que se refiere al uso del espacio, los ambientes multi-red son cada vez más comunes ante los avances vinculados a los sistemas de proyección. Los grupos Feitoamãos/FAQ¹¹, VJ Spetto o Luiz Duva siempre se han interesado en desarrollar situaciones donde todos los sentidos estén en funcionamiento. El potencial de las tecnologías de proyección y la experimentación con softwares e interfaces gráficas de interacción han permitido formas de inmersión y participación colectiva que posibilitan el cuestionamiento de las relaciones entre los sentidos y la distribución de los papeles sensoriales. Son perspectivas imaginables para nuevas situaciones implicando a las imágenes y al público, y revelando otros cines posibles¹². Las presentaciones de FAQ en el Itaú Cultural (*Monstruário Eletrônico*, 2003), en XX Videoformes en Clermont-Ferrand, Francia (*Trânsito*, 2005) o en el XV Videobrasil (*Carro Bomba*, 2005) son consideradas por muchos como puntos importantes en la ruptura de la lógica del espectáculo audiovisual comúnmente asociada a la cultura de los DJs y VJs.

En relación a la temática, uno de los motores más potentes de esta supuesta nueva actitud ha sido proponer un pensamiento modelado por la actual experiencia urbana y social. Varios colectivos se han lanzado recientemente a esta propuesta. Puede decirse que tanto como para FAQ como para el grupo Bijari¹³ y Media Sana¹⁴ el contenido de las presentaciones es siempre el resultado de la compartición de inquietudes, muchas veces dispares y no consensuadas entre el grupo, pero que en las presentaciones adquiere un discurso unificado y al mismo tiempo múltiple

¹¹ Feitoamãos, que también utiliza el nombre FAQ, es un colectivo de artistas del cual formo parte que se dedica a presentaciones donde la narrativa, la construcción de un ambiente emergente y la performance escénico-musical son esenciales para el concepto del trabajo. <http://www.feitoamaos.com.br>

¹² Las prácticas comúnmente asociadas al veejaying se han transformado en Brasil en una vertiente bastante sólida y con grandes exponentes. Además de Spetto, Duva y FAQ, los grupos Embolex y Bijari, los VJs Palumbo, Alexis, Erms y 1mpar son algunos de los nombres imprescindibles de esta escena.

¹³ <http://www.bijari.com.br>

¹⁴ <http://mediasana.org>

(generalmente compartido por varias pantallas simultáneas), que parten del arsenal de imágenes de cada uno, así como de sus vivencias y experiencias con el discurso político vinculado a los nuevos media.

Los experimentos de VJ Alexis a través del proyecto Visualfarm también estaban en consonancia con los trabajos-manifiestos de algunos de estos grupos. Muchos se articularon en sus presentaciones poniendo en evidencia las contradicciones de las metrópolis, incluyendo las inversiones centro-periferia, la violencia urbana, la especulación inmobiliaria y otros asuntos que no siempre repercuten de forma directa en los circuitos del entretenimiento.

Videoartistas, diseñadores, músicos, performers, programadores y *geeks* se aúnan para mantener una escena que promete al mismo tiempo ser el gran punto de confluencia de circuitos, tecnologías y estéticas. La escena VJ en Brasil se forjó a partir de un deseo mutuo de que establecer algo nuevo: “una nueva imagen, una nueva actitud”, como sugiere Spetto¹⁵, creador del VRStudio¹⁶, un software de manipulación de imágenes que se puede descargar gratuitamente de su página web – únicamente por artistas de países del hemisferio Sur, según Spetto–.

Para otros, como Duva, el factor de motivación frente a un lenguaje asociado a las imágenes en directo consistió en ejercitar posibilidades de deconstrucción formal en situaciones imprevistas. Si ya anteriormente en sus vídeos había estructuras rígidas reincidentes que evocaban reiteraciones de sentido, el encuentro con la idea de la performance lo llevó a cuestionar la lógica de edición planificada y fija. En las presentaciones de Duva, el movimiento tiene lugar mediante saltos, a través de la supresión de secuencias intermedias. “La oscilación de la luz transforma la escena propuesta en algo que pertenece al terreno de la sugestión. La escena, para ser compuesta, recompuesta o inventada por aquél que asiste”.¹⁷

Y según Christine Mello, estas prácticas “hablan sobre la cuestión de la ruptura de la hegemonía del gesto contemplativo en el arte, sobre la inclusión de múltiples puntos de vista y sobre el cuerpo como un todo, en estado de desubicación, formando parte del contexto de significación de la obra”.¹⁸ Se re-inserta nuevamente de modo radical

¹⁵ Comentario en el foro de discusión VJBR <http://www.vjbr.org>

¹⁶ <http://www.visualradio.com.br>

¹⁷ . Patrícia Moran, “A montagem dos VJs: entre a estimulação ótica e a física”, en *Intermédias.com*, UFMG, Belo Horizonte, 2004. http://www.intermedias.com/txt/ed56/Arte_VJ%20em%20cena_Patricia%20Moran.pdf

¹⁸ . Christine Mello, *Extremidades do Vídeo. Tesis de Doctorado*, PUC-SP, Sao Paulo, 2004.

la idea de desmaterialización de los procedimientos de emergencia y del acto artístico como abandono del objeto.

Sería posible y oportuno decir que la consolidación de un arte del vídeo y de sus múltiples desdoblamientos generó en algunos rincones del planeta un conjunto de artistas y obras que pueden ser tomados como referencias clave para reflexionar sobre el concepto de representación en la televisión, en la fotografía y en otros campos visuales. Prestó herramientas al arte conceptual, a los media más recientes y pobló la cultura contemporánea con nuevas formas estéticas y de percepción. Creo que en aquellos años de la década de los 90, ese proceso se legitimó exactamente delante de nuestros ojos como un paisaje a cámara lenta. Hoy, como en las cintas enmohecidas de aquel período, la memoria se apaga y la avidez por nuevos nombres lanza novedades no tan nuevas.

Existencias ilustradas

En una conversación reciente con Claudia Aravena¹⁹ casi llegamos a la conclusión de que realizadores, artistas o videastas, somos todos ilustradores de escritos. En muchos textos y contextos nuestras obras apenas sirven de punto de partida o referencia de paso para declaraciones²⁰ de comisarios, críticos y festivales. Servimos a algunos propósitos bastante específicos, a veces más fugaces, a veces más duraderos, en ilustraciones que pretenden algo más allá de nuestro trabajo, en catálogos de numerosas páginas, en océanos de muchos nombres, títulos y tendencias (¡sigo detestando esa palabra!). El riesgo de la conclusión está en asumir que lo que hacemos apenas importa cuando se junta con intereses mayores, de otras estructuras, que nuestros trabajos muchas veces sugieren pero no llegan a expresarlo abiertamente.

Pues bien, esta producción es la base de distintos caminos que hoy continúan otros realizadores, conscientes o no de lo anteriormente iniciado. Guillermo Cifuentes, compañero habitual de Claudia en muchos proyectos, falleció en 2007 sin que se le hubiera hecho justicia a su brillantez. Este tipo de casos hoy son cada vez más comunes. Son los caminos tortuosos del reconocimiento y de la estrategia que no se atiene a las reglas vigentes. Sobra la obra, quizá con aquel sabor amargo que esparce

¹⁹ Entrevista realizada en Berlín en junio de 2007.

²⁰ Original “statements”

cualquier solidaridad. La forma en que circulamos, bien o mal, es también, inevitablemente, obra nuestra. En respuesta, como reacción, como consecuencia, como fatalidad o poesía.

Aquí cabría emplear un recurso narrativo análogo a los vídeos de Claudia: su palabra en voz de otro, la voz del otro con la propia palabra. Problemas de representación, del hablar de sí mismo, de la propia cultura y de la falta de pertenencia a una cultura. Señalar los medios, sean de la tecnología que sean, para la cultura, para las cosas vivas, que laten y que nos hablan del mundo, no solamente de sus medios y artificios. Lo que sucede en la actualidad es, en fin, demasiado complejo para ser analizado bajo la óptica o la miopía de un único medio. Sería un ardid que no haría justicia a las corrientes más actuales.

Pre-web y pos-web

Las patrañas de los discursos de intercambio y nuestras ingenuidades se fueron superando gracias a todo un conjunto de iniciativas. Tuve el privilegio, no sólo de acompañar, sino de ser participante de intentos y errores vinculados prácticamente a todos los medios derivados del vídeo. Vi en aquel entonces cómo los medios interactivos iban minando poco a poco la estabilidad del lenguaje audiovisual y de las artes visuales. Participé de experiencias pioneras a la hora de hacer arte en un Internet al que todavía se accedía a través de módems de 2400bps²¹. Sufrimos con el interés tardío de la prensa y de la crítica de arte por Bill Viola, Gary Hill, Tony Oursler o Pipilotti Rist, y entendimos mejor las discontinuidades que se estaban relatando en la historia de los medios electrónicos. Respaldamos las profecías de confluencia entre cine y vídeo, vimos cómo los nuevos media fragmentaban más todavía los circuitos existentes y particularmente, entre muy pocos, celebré los vaticinios de diversidad en todos los niveles de las artes visuales. Antes de dar un paso en falso, como muchos hacen atemorizados por lo que puede haber delante, seguí atentamente cómo la idea de *microcine* iba creciendo geométricamente²² y adquiriendo consistencia. Entendí el

²¹ De entre las primeras experiencias de realización de exposiciones concebidas específicamente para Internet deben ser recordadas de manera destacada aquellas que tuvieron lugar en la Casa das Rosas, entre 1995 y 1997. A partir de la iniciativa de J.R. Aguilar y bajo mi coordinación se creó un laboratorio para el desarrollo de acontecimientos on-line y exposiciones virtuales, lo cual llevó a la Casa das Rosas a ser conocida como el primer museo virtual del país.

²² Una búsqueda en Google mostraba en 2004 alrededor de 21 mil referencias en 0,15 segundos. La misma búsqueda revelaba en 2005 más de 161 mil resultados en los mismos 0,15 segundos.

“temblor” que la web podría causar en los medios de distribución del vídeo, previendo la profusión de pantallas pequeñas, e intenté comprender la perspectiva de los youtubes y otros canales de vídeo online: la potencialidad de lo ordinario, las molestias privadas y la intimidad valorada como “contenido” extraordinario.

Actualmente dirijo un festival de medios móviles, *arte-mov*, en donde buscamos focalizar las posibilidades de uso creativo de los distintos dispositivos móviles para proyectos de arte que impliquen redes y el uso del espacio público. Creo que las denominadas artes *locativas* se suman a las posibilidades audiovisuales de móviles, videocámaras domésticas, iPods y ordenadores portátiles para proporcionar experiencias distintas de convivencia en red y disfrute de los espacios urbanos. La creación y difusión audiovisual hoy en día también se extiende a estos medios y no pueden ser ignorados.

Pues bien, actualmente, en una búsqueda rápida por textos sueltos, artículos o tesis académicas es fácil percibir que se ofrece apoyo teórico a cualquier tipo de experimentación. Esa posibilidad existe en cualquier tipo de medios y prácticas ofertados, siempre y cuando se configuren como un agrupamiento mínimamente relevante de artistas y de obras. Si ya existía antes, ahora mucho más: hay relevancia y un buen número de producciones, incluso en los distintos campos de aproximación o expansión del vídeo. Resta saber cómo se van a relacionar las nuevas generaciones con las referencias del pasado.

Es imposible no mirar hacia atrás, imposible no estar atento a lo que todavía queda por venir. “Inútil partir, inútil quedarse”, en palabras de Fernando Pessoa, presente en alguno de mis proyectos²³.

Los 90 se han ido. Entre los diferentes desafíos que se planteaban algunos han sido vencidos o desautorizados por el propio contexto. A otros todavía me enfrento hoy. Mantengo una coherencia maleable, percibiendo mejor día a día la complejidad y la riqueza de nuestro tiempo. Suelo decir que me voy esparciendo, así como se esparcen los media, adentrándose en ambientes hostiles, cerrados. Aprendo continuamente cuando me adentro en territorios extraños. Vivo para aprender, para lanzarme a nuevas investigaciones, para militar según las urgencias y para entender los media también como un instrumento táctico a la hora de confrontar la realidad social y material. Podría, como muchos, haber avanzado por una trayectoria más precisa, pero las indefiniciones me interesan realmente.

²³ Cita existente en forma de narración en mi vídeo *Ali É Um Lugar Que Não Conheço*, 6 min, 1996.

Personalmente, me armo con los aparatos de los media y me dirijo al universo de las relaciones humanas. A mis espaldas, otros apuntan a los propios media, a los animales, al espacio arquitectónico, a cuestiones espirituales, al lenguaje escrito o hablado, al lenguaje no verbal o a las formas abstractas. Muchos miran también hacia el mecanismo de producción de los problemas actuales y descubren formas diferentes de verlo, por ejemplo, a través de la antropología (Vincent Carelli, Aurelio Michiles). En el contexto actual de utilización de los media como forma táctica muchos han optado por acciones más marcadamente urbano-sociales o por estrategias activistas (Grupo Bijari, Cobaia, Contra-Filé, Daniel Lima, Graziela Kunsch). El arte se extrae del contexto tecnológico pero también del político. Ninguna imagen es inocente y las relaciones de poder se imprimen con o sin sutileza.

No me interesa ver exactamente cómo maquina ese poder en la oscuridad del sistema, sino cómo lo sienten, experimentan, niegan o subvierten las personas. O sea, el problema es la materia bruta y me intereso por los síntomas. Es entonces cuando quiero entender los problemas. Llámese aquello realidad o actualidad, quiero ver en ese ambiente el trastorno causado por el “otro”, por el inmediato, ya sea en el documental, en el circuito del arte, en el cine, en el vídeo experimental, en las instalaciones o en la web. Son enfrentamientos sinceros y las ideas preconcebidas no son de gran ayuda en el camino que veo al frente.

Y en la tentativa declarada de revisar lo ya dicho y escrito veo que cada acontecimiento exige preguntas que se repiten renovadas. ¿A quién le interesa la disociación de las actividades de un artista de sus soportes y herramientas? ¿Nuestra capacidad de vislumbrar posibilidades estará atada a nuestros medios de comunicación? ¿Cuándo se pasó de moda hablar de videoarte? ¿Será nuestro discurso siempre fruto de una necesidad de supervivencia o de búsqueda de un lugar bajo el sol? Formas expandidas de vídeo explotan continuamente y sus pedazos no me incomodan. Disculpen mi insistencia en la primera persona y la eventual falta de linealidad de este testimonio. Para bien o para mal, los medios de los que disponemos hoy en día potencian la autoreferencia y el devaneo.

Lucas Bambozzi, febrero de 2008

Vídeo en Latinoamérica. Una historia crítica,

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

<http://www.videoarde.org>

Versión actualizada y ampliada de “Oportunidade Para Lembrar”, publicado en *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*, Arlindo Machado, Itaú Cultural, 2003.