Una breve historia del arte electrónico en América Latina

POR **JOSÉ-CARLOS MARIATEGUI**

Este breve ensayo no pretende hacer un recuento pormenorizado de artistas y proyectos en el campo del arte electrónico en América Latina; más bien, con aportes realizados por investigadores en esta misma dirección, intenta una periodización del desarrollo del arte electrónico latinoamericano en un ensayo de rudimentaria y reciente cronología tomando en cuenta algunos hitos orientadores.

Se trata de un proceso de desarrollo relativamente reciente dependiente del desarrollo científico, tecnológico y artístico acontecido en esa misma época en el ámbito mundial.

La vanguardia auspiciosa

Si nos centramos en los progresos del arte contemporáneo en América Latina, una de las dimensiones se encuentra en los llamados movimientos de vanguardia, especialmente en Brasil, Argentina y Perú durante las primeras décadas del siglo XX, donde existía la posibilidad de pensar en nuevos lenguajes o renovar los actualmente existentes (02). Los movimientos de vanguardia latinoamericanos han estado entre los movimientos artísticos y culturales más activos de su época y dieron los primeros pasos hacia una internacionalización de tendencias culturales.

Las vanguardias emergen en América Latina como un nuevo espíritu de creación dentro del contexto nacional. Muchas de las vanguardias latinoamericanas se preocuparon por analizar ?con una percepción crítica de su realidad? los fenómenos que se daban localmente.

La palabra escrita fue el medio principal de transporte de información. En el *Manifiesto Antropófago* de Oswald de Andrade (1928) podemos ver uno de los primeros intentos de no-

Fundación Telefónica
Telefónica

linealidad del lenguaje que, como en Internet, se desplazaba (mediante canales análogos un poco más lentos) por los campos multidisciplinarios del pensamiento.

Uno de los casos más constantes y particulares se dio también en el Perú con la revista *Amauta* (1926?1930) dirigida por José-Carlos Mariátegui, que desde su primer número acogió no sólo a una amplia gama de intelectuales latinoamericanos, sino que publicaba artículos traducidos al español de intelectuales mundiales del momento. Esta revista, si bien se ubicaba en un contexto cultural, tenía una línea de acción política clara que se evidencia por la creación del Partido Socialista Peruano constituido en 1928 por Mariátegui, lo que demuestra lo importante que fue la relación cultura-política a principios del pasado siglo.

De esta forma mencionamos sólo dos de un amplio espectro de publicaciones que incluía también el *Boletín Titikaka* (Puno, Perú), *Revista de Avance* (Cuba), *Klaxon* (São Paulo, Brasil), *Martín Fierro* y *La Vida Literaria* (Buenos Aires, Argentina), *Repertorio Americano* (San José, Costa Rica), entre otros.

Esta vanguardia continental fue también la primera demostración de participación y colaboración cultural de la época post-colonial del siglo XX entre los latinoamericanos. Lamentablemente, muchas de estas iniciativas llegarán a su fin durante 1930, debido al recrudecimiento de las luchas ideológicas: es penoso ver cómo en el caso de algunos países ?puntualmente, Perú? proyectos como *Amauta* dejan de publicarse a la muerte de su fundador.

Vemos en estos primeros intentos en la época de la vanguardia un hecho interesante y a la vez penoso: por ejemplo, podemos, sin ánimo de equivocarnos, analizar dos movimientos que avanzaban culturalmente en paralelo tanto en Perú como en Brasil. El movimiento que surgió en el Perú con *Amauta* se suspendió, sin embargo notamos que en Brasil el movimiento propulsado por los *antropófagos* siguió evolucionando a nuevas dimensiones.

Pero para generar esta historicidad también es importante indicar toda una serie de inventos que están relacionados de una u otra manera con la experimentación y la continuidad: como Eduardo Kac menciona en el caso brasileño, la invención del avión por Santos Dumont o la primera transmisión radiofónica hecha por Lando de Moura, pasando por las innovaciones del artista modernista Flávio Carvalho, el primero en usar medios de comunicación de forma artística (03).

Posteriormente, en la década de los años 60, los artistas inician experimentaciones a un nivel más sofisticado y usando aquella técnica nacida de la Segunda Guerra Mundial. En la Argentina, Marta Minujín, por ejemplo, realiza un trabajo en circuito cerrado (1966) fruto de la colaboración global con Allan Kaprow y Wolf Wostell, que va entre el *happening* y el circuito cerrado (mediante el uso de un enlace satelital) que fue posiblemente uno de los primeros *environments* multimedia en circuito cerrado desarrollados en el mundo (04).

En el caso peruano tenemos a Francisco Mariotti, quien en 1968, junto al alemán Klaus Geldmacher, presenta durante el Documenta IV de Kassel un gigantesco cubo penetrable de luz de siete metros, cuyos efectos lumínicos y sonoros respondían a la interacción de un teclado (05).

Fundación Telefónica
Telefónica

Mediante estos ejemplos podemos notar cómo el avance en América Latina en relación con los nuevos medios tiene una larga data, y que desde un inicio ha participado activamente de un panorama internacional colaborativo que como veremos a continuación siempre ha sido el espíritu de las artes electrónicas, por su naturaleza multidisciplinaria.

De la experimentación al mainstream

Desde mediados de los años 70 el vídeo en América Latina ocupa un lugar ?oficial?. Como lo señala Arlindo Machado (06), desde 1974 un primer grupo de artistas es invitado a una muestra de vídeoarte en la ciudad de Filadelfia. Sin duda esta muestra tendría cierta conexión con una exhibición organizada por la Embajada de EEUU titulada ?Vídeo Art USA? que itineró por Colombia y Perú alrededor de 1976.

En 1976, el Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de São Paulo, dirigido entonces por Walter Zanini, compra un equipo *portapack* para ponerlo a disposición de los artistas. En su mayoría eran artistas plásticos preocupados por la búsqueda de nuevas formas de experimentación. No es extraño que esto suceda en un país donde la vanguardia de los años 20 y su repercusión generó una corriente en los campos de arte experimental que ha ido en ascenso.

Desde otro panorama, en Colombia, en 1978 el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAM) presentó los primeros trabajos de vídeo arte exhibidos museográficamente en el país (de Sandra Isabel Llano Rodrigo Castaño) (07).

En este caso, como en otros de la época, cabe precisar que los artistas se habían formado y/o exponían en el extranjero, lo cual también deja en claro cierta influencia, principalmente de EEUU y Europa. El bajo coste de producción permitió que el vídeo entrara en el circuito alternativo con mucha facilidad y permitió también cierto nivel de profesionalismo que en algunos países de América Latina ha definido la calidad en la producción no sólo de vídeos artísticos, sino también en campos comerciales tales como la publicidad, la televisión y el cine.

El vídeo arte latinoamericano, globalizado hoy en día, ya participa del *mainstream* y nuestros artistas de vídeo también. No podemos negar que muchas malas y buenas costumbres se han globalizado. La cultura mediática del *videoclip*, de Internet y de la información globalizada tiende sus tentáculos sobre todas las culturas y preponderantemente sobre las culturas juveniles, en pleno desarrollo y experimentación. Por un lado, se han democratizado y hemos empezado a obtener resultados y proyectos de diversas zonas que antes no hubiéramos imaginado. Pero la cultura de la televisión también se da en el vídeo, es decir, una idea que se trabajó poco conceptualmente y entonces es desarrollada visualmente con poca creatividad siguiendo temas, esquemas y fórmulas ya estandarizadas. Es lamentable que se esté generando esta inercia, pese a que hoy existen nuevas tecnologías que facilitan mucho más el desarrollo de un verdadero y auténtico *media art* latinoamericano que se caracteriza por ser mucho más critico de su panorama local y global.

Fundación Telefónica
Telefónica

Desde esta perspectiva se puede decir claramente que el vídeo latinoamericano es mucho más sincero y menos definido por estándares, estilos o modas. Esto pese a los condicionantes del típico *mainstream*, que orientan hacia el uso de una u otra forma estética. En este sentido, la creación digital en todas sus formas durante los años 90 tiene exponentes como Sandra Kogut y Eder Santos (Brasil), Marcelo Mercado y Gabriela Golder (Argentina), Iván Esquivel y Angie Bonino (Perú), Gilles Charalambos y José Alejandro Restrepo (Colombia), Edgar Endress (Chile) o Ximena Cuevas (México), entre otros.

Por ejemplo, Gabriela Golder sabe cómo utilizar tomas que otorguen coherencia audiovisual y que permitan un mayor impacto de escena, impacto que en la vida diaria no se tiene a nivel de pensamiento. El lenguaje audiovisual ha asumido una posición global única que debería hacernos pensar para así proponer nuevas forma de comunicación que vaya más allá de lo que ?otros? hacen.

En ese sentido es interesante el recurso de emplear vídeos extraídos de la televisión, principalmente relacionados con un contexto político inestable o muchas veces corrupto. Representa una observación mediática de segundo orden en la que la cultura mediática (televisiva) es expuesta para el análisis en el más puro sentido de un elemento u objeto *ready-made*.

El trabajo se hace de forma casera y se logran resultados tan buenos como los profesionales, pero sin saber si se quiere hacer cine o se quiere hacer vídeo. También ha aparecido otro lenguaje, el de los *motion graphics*. Es el lenguaje del DJ/VJ, saturados de entradas y salidas de imágenes y sonidos repetitivos. Esta nueva técnica nos permitirá en muchos casos conceptualizar mejor el trabajo, pues de lo contrario cuando la narrativa sintética es pobre se evidencia visualmente en forma contundente.

El nuevo horizonte inter(des)conectado

Fuera del vídeo tenemos ahora que considerar que el arte electrónico atraviesa por un proceso de desarrollo peculiar a fines de los años 90 y que continua hoy. En cierta línea híbrida de desarrollo se encuentran proyectos que no son descifrables desde la perspectiva artística *per se*. Son trabajos que están en el límite entre el arte y la ciencia, pero que se pueden analizar principalmente de la conducta de investigación que tienen sus creadores.

Es importante subrayar que en este campo de desarrollo el conocimiento por los proyectos latinoamericanos a nivel internacional es bastante limitado, salvo en el caso de artistas como Eduardo Kac o Rafael Lozano-Hemmer para mencionar unos cuantos, que cuentan con una presencia internacional.

Trabajos como *Sumaq Pacha* de un grupo de jóvenes estudiantes de la Universidad Católica, liderados por Kiko Mayorga, exploran mediante dispositivos láser conectados a una computadora las imágenes generadas por los movimientos de las manos de los participantes en la forma de imágenes vectoriales y fluctuaciones sonoras, convirtiéndose en un novedoso

Fundación Telefónica
Telefónica

instrumento.

Por otro lado, el trabajo de sonido en el *web* de Santiago Ortiz (Colombia-España) permite desarrollar aplicaciones musicales interactivas que explorar la profundidad del sonido y la binauralidad del mismo. En *Ki2D* explora la relación espacial del desplazamiento de la imagen y su relación con el sonido (08).

El desarrollo del Internet también permitió no sólo un número mayor de proyectos en este ámbito, sino también una mayor interconexión y vínculos de los creadores y teóricos latinoamericanos (y, en general, iberoamericanos) entre sí (09).

Muchas veces el campo del arte interactivo se encuentra amenazado por una crisis en el sentido de una pobreza en el contenido asociado, además, con un alto coste en el desarrollo de las propuestas. Pese a ello, los trabajos desarrollados en América Latina en esta línea poseen un alto grado de inventiva.

Conclusión: cuestión de términos

Las terminologías están acabadas. Es innecesario categorizar los trabajos descritos, como resulta innecesario categorizar al vídeo arte, pero sobre la terminología creo que podemos hacer un análisis interesante en relación con *media art* en la actualidad. Al haber pasado el vídeo a ser considerado como parte del arte establecido, creo que se le puede denominar a este género simplemente arte. No creemos que ni arte electrónico ni arte digital sean términos definitivos, sino términos de transición, hasta que el mundo pase por una digitalización mayor en contextos humanos; es decir, a nivel de nuestra escala (pues a nivel de nano-escalas el componente discreto tiende a ser considerado digital). Pero el *media art* tiene un componente del que sí es bueno señalar que congrega disciplinas relacionadas con las estrictamente artísticas, como puede ser la arquitectura, el sonido, la experiencia cinemática, etc.

En el mismo contexto, y en contra de un concepto estereotipado, los procesos creativos del *media art* América Latina llevan los mismos idiomas pero también los mismos problemas que las creaciones globalizadas, haciendo una revisión crítica de qué significa ser global en el mundo de hoy.

Sin hablar de estereotipos, es decir, la categorización de individuos o grupos dependiendo de una idea o imagen estandarizada sobre simplificada, el término global tiende a veces a hacer que sobresimplifiquemos términos. Pero pensemos mejor que la globalización es un proceso complejo y diverso.

Bibliografía

ALONSO, R.: «Elogio a la Low Tech» en: Burbano, A./Barragán, H. (eds.), *Hipercubo/ok/Arte,*

Fundación Telefónica
Telefónica

Ciencia y Tecnología en contextos próximos, Universidad de los Andes/Goethe Institut, Bogotá, 2002, págs. 25-35.

CHARALAMBOS, G.: *Aproximación a una Historia del Vídeoarte en Colombia.* Ver: www.bitio.net/vac.

MACHADO, A.: «El arte del vídeo en Brasil» en: La Ferla, J. (ed.): *Medio Audiovisuales. Ontología, Historia y Praxis,* Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 1999, págs. 123-142.

MARIÁTEGUI, J.-C.: «Tecno-Revolución: ¿Falsa Evolución?» (versión actualizada en español del texto originalmente publicado en *Third Text*), *Márgenes Encuentro y Debate*, Año XIV, núm. 17, Lima 2000, págs. 127-140; publicado también (sin anexos) en La Ferla, Jorge (editor): *De la pantalla al arte transgénico*, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000, págs. 119-126.

SCHWARTZ, J.: *Vanguardias Latino-Americanas. Polêmicas, manifiestos e textos críticos*, Edusp, São Paulo, 1995, págs. 45-46.

Fundación Telefónica
Telefónica