

THE HISTORY OF THE  
CITY OF BOSTON  
FROM THE FIRST SETTLEMENT  
TO THE PRESENT TIME  
BY  
NATHANIEL PHIPPS  
OF BOSTON  
IN TWO VOLUMES.  
VOL. II.  
BOSTON: PUBLISHED BY  
J. B. ALLEN, 1856.



APROXIMACIONES  
A UNA HISTORIA  
DEL VIDEOARTE  
EN COLOMBIA  
1976 - 2000

Alcaldía de Bogotá





EXPOSICIÓN RETROVISIÓN ESPECTRAL  
Aproximaciones a una historia del  
videoarte en Colombia 1976 - 2000  
Curaduría Gilles Charalambos  
Instituto Distrital de las Artes - Idartes  
Bogotá, Colombia  
Monumento a los Héroes  
2018

## **ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ**

Enrique Peñalosa Londoño  
Alcalde Mayor de Bogotá D.C.

## **SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE**

María Claudia López Sorzano  
Secretaria de Cultura,  
Recreación y Deporte

## **INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES - IDARTES**

Juliana Restrepo Tírado  
Directora General

Jaime Cerón Silva  
Subdirector de las Artes

Lina María Gaviria Hurtado  
Subdirectora  
de Equipamientos Culturales

Marcela Trujillo Quintero  
Subdirectora  
de Formación Artística

Liliana Valencia Mejía  
Subdirectora  
Administrativa y Financiera

## **LÍNEA ESTRATÉGICA ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Andrés García La Rota  
Coordinador - Línea ACT

Viviana Alfonso Arenas

Nicolás Rojas Acosta

Leonardo Moreno Gutiérrez

Mariana Arango García

Jinneth Cristina Cifuentes Guerrero

Raquel Solórzano Cataño

Emilio Barriga Montoya

Alejandro Duque Jaramillo

María Antonia Bustamante Robledo

Álvaro José Lacouture Peñuela

Esteban Figueroa Uribe

Juan Pablo Heilbron Fernández

© Instituto Distrital de las Artes - Idartes  
Julio de 2019  
ISBN: 978-958-5487-85-7

Impreso en Colombia

Carrera 8 # 15-46  
Bogotá, D.C., Colombia  
(57-1) 379 5750  
contactenos@idartes.gov.co  
www.idartes.gov.co

María Barbarita Gómez Rincón  
Alejandra Muñoz  
Edición y corrección de estilo

La Silueta  
Diseño gráfico y producción gráfica

Fotografía portada  
Archivo Idartes

G I L L E S C H A R A L A M B O S

A P R O X I M  
A C I O N E S  
A U N A H  
I S T O R I A  
D E L V I  
E O A R T E  
E N C O L O  
M B I A 1 9  
7 6 - 2 0 0 0

ASISTENTE DE INVESTIGACIÓN NASLY BOUDE FIGUEREDO

the  $\mathbb{R}^n$  is a linear space over  $\mathbb{R}$  with the usual addition and scalar multiplication. The inner product is defined by

$$\langle x, y \rangle = x_1 y_1 + x_2 y_2 + \dots + x_n y_n \quad (1)$$

where  $x = (x_1, x_2, \dots, x_n)$  and  $y = (y_1, y_2, \dots, y_n)$  are vectors in  $\mathbb{R}^n$ .

The norm of a vector  $x$  is defined by  $\|x\| = \sqrt{\langle x, x \rangle}$ .

The distance between two vectors  $x$  and  $y$  is defined by  $\|x - y\|$ .

The angle between two vectors  $x$  and  $y$  is defined by  $\cos^{-1} \frac{\langle x, y \rangle}{\|x\| \|y\|}$ .

The orthogonal projection of a vector  $x$  onto a vector  $y$  is defined by  $\frac{\langle x, y \rangle}{\|y\|^2} y$ .

The orthogonal complement of a subspace  $W$  is defined by  $W^\perp = \{x \in \mathbb{R}^n \mid \langle x, y \rangle = 0 \text{ for all } y \in W\}$ .

The orthogonal decomposition theorem states that any vector  $x$  in  $\mathbb{R}^n$  can be written as the sum of a vector in  $W$  and a vector in  $W^\perp$ .

The orthogonal basis of a subspace  $W$  is a set of vectors in  $W$  that are mutually orthogonal and have unit length.

The Gram-Schmidt process is a method for constructing an orthogonal basis from a given set of vectors.

The QR decomposition of a matrix  $A$  is a factorization of  $A$  into the product of an orthogonal matrix  $Q$  and an upper triangular matrix  $R$ .

The least squares solution of a system of linear equations  $Ax = b$  is the vector  $x$  that minimizes the norm of the residual  $\|Ax - b\|$ .

The singular value decomposition (SVD) of a matrix  $A$  is a factorization of  $A$  into the product of three matrices: an orthogonal matrix  $U$ , a diagonal matrix  $\Sigma$ , and another orthogonal matrix  $V$ .

The SVD can be used to solve the least squares problem and to find the orthogonal complement of a subspace.

The SVD can also be used to find the principal components of a set of data.

The SVD is a powerful tool for analyzing the structure of a matrix and for solving a wide variety of problems in linear algebra.



# AGRADECIMIENTOS

Instituto Distrital de las Artes - Idartes

Biblioteca Luis Ángel Arango

Biblioteca Piloto de Medellín

Galería Santa Fé

Ministerio de Cultura

Museo de Antioquia

Museo de Arte Moderno de Bogotá

Museo de Arte Moderno de Cartagena

Museo de Arte Moderno de Medellín

Universidad Nacional de Colombia

Patrimonio Fílmico

Rolf Abderhalden

Cristina Acevedo

José Hernán Aguilar

Marina Arango

José Gabriel Baena

Augusto Bernal

Andrés Burbano

William Bustos

Jaime Cerón

Javier Cruz

Clemencia Echeverri

Santiago Echeverry

Leonel Estrada

Andrés García La Rota

Armando Henao

Eduardo Hernández

Roberto Herrera

María Margarita Jiménez

Jorge La Ferla

Ana María Lozano

Sandra Isabel Llano

Raúl Marroquín

Bruno Mazzoldi

Ana Claudia Múnera

Carolina Ochoa

Marta Ligia Parra

Enrique Pulecio

José Alejandro Restrepo

John Jairo Restrepo

José Ignacio Roca

William Ruiz

María Belén Sáez de Ibarra

Miguel Rojas Sotelo

Roberto Triana

Marta Yances

...

Y a todos los videoartistas que hicieron posible esta historia.

The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry, no matter how small, should be recorded to ensure the integrity of the financial data. This includes not only sales and purchases but also expenses and income. The document provides a detailed list of items that should be tracked, such as inventory levels, supplier payments, and customer orders. It also outlines the procedures for recording these transactions, including the use of specific forms and the assignment of responsibilities to different staff members.

The second part of the document focuses on the analysis of the recorded data. It describes various methods for identifying trends and anomalies in the financial performance. This includes comparing current data with historical data, as well as benchmarking against industry standards. The document also discusses the importance of regular reviews and reports to management, highlighting the need for transparency and accountability. It provides examples of how to present this information in a clear and concise manner, using charts and graphs to illustrate key findings.

The final part of the document addresses the overall financial health of the organization. It discusses the impact of various factors, such as market conditions and operational efficiency, on the bottom line. It also provides recommendations for improving financial performance, such as optimizing inventory management and negotiating better terms with suppliers. The document concludes by emphasizing the role of accurate record-keeping and analysis in making informed business decisions and ensuring long-term success.

# PRESENTACIÓN

Con el fin de actuar en consonancia con los profundos cambios que se han presentado en el campo de las artes y debido a que, en gran medida, estos han sido motivados por la proliferación de las nuevas tecnologías, que proponen inminentes retos para el campo artístico, en el año 2016 el Instituto Distrital de las Artes-Idartes presentó la línea estratégica de Arte, Ciencia y Tecnología para el plan de desarrollo Bogotá Mejor para Todos de la Alcaldía Mayor de Bogotá. Esta línea está enfocada en promover prácticas artísticas relacionadas con la actividad científica y tecnológica y en adelantar proyectos que exploren las posibilidades proporcionadas por el Big Data, el Internet de las cosas, la digitalización, la inmaterialidad y la conservación de las obras en la era digital, los proyectos hechos en red, el Internet 2.0 y 3.0, los nuevos espacios de representación digital, y la activa participación ciudadana en la tecnósfera, entre otros.

La presente publicación titulada Aproximaciones a una historia del videoarte en Colombia 1976 - 2000, está basada en una investigación sobre las diferentes manifestaciones del videoarte desde sus orígenes. Este volumen consta de una investigación desarrollada por el autodenominado ex-exartista Gilles Charalambos, que recopila datos analógicos y digitales para presentar cronológicamente algunos de los sucesos más significativos de la historia del video en nuestro país.

Juliana Restrepo Tirado  
DIRECTORA GENERAL  
INSTITUTO DISTRITAL  
DE LAS ARTES - IDARTES

The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every receipt and invoice should be properly filed and indexed for easy retrieval. This is particularly crucial for businesses that deal with a large volume of transactions, as it helps in identifying discrepancies and ensuring compliance with tax regulations.

In addition, the document highlights the need for regular audits. By conducting periodic reviews of financial records, companies can detect errors or fraud early on, preventing significant losses. It also suggests implementing internal controls to minimize the risk of mismanagement and ensure that all financial activities are conducted in a transparent and ethical manner.

Furthermore, the document provides guidance on how to handle complex financial situations, such as mergers and acquisitions. It advises that all parties involved should have a clear understanding of the financial implications and that all transactions should be properly documented and approved by the relevant authorities. This helps in maintaining the integrity of the financial system and ensuring that all stakeholders are protected.

Finally, the document concludes by stressing the importance of staying up-to-date with the latest financial regulations and standards. As the financial landscape continues to evolve, it is essential for businesses to adapt their practices accordingly to remain compliant and successful in the long run.

**E**ste volumen es el resultado de una extensa investigación sobre la historia del videoarte en Colombia realizada por el artista e investigador Gilles Charalambos, abarca un periodo fundamental en la creación, origen, evolución y consolidación del videoarte hasta el año 2000, y contribuye a la creación de un campo epistemológico en el ámbito del arte contemporáneo nacional e internacional. El texto además da cuenta de las múltiples ramificaciones de esta disciplina artística y deja ver, cómo el video ha dado pie a diversas manifestaciones ya consolidadas como materias de estudio, como por ejemplo, la video poesía, la video danza, las múltiples y sofisticadas aplicaciones del video en las artes vivas y las performances musicales, incluso nos anticipa cómo ha hecho parte de la transformación narrativa y técnica en el cine y la televisión entre otros. Este libro es la primera investigación de este tipo realizada en Colombia y es tal vez la génesis de una serie de investigaciones sobre las artes electrónicas en Latinoamérica.

Andrés García La Rota

COORDINADOR LÍNEA ESTRATÉGICA  
DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES - IDARTES



Introducción	17
Definiciones	23
Contextos	33
Tv y videoarte	45
Aproximaciones a una historia del videoarte en Colombia	63
Cronología de principales acontecimientos videoartísticos	129
Exposiciones	171
Fichas técnicas de las obras	265
Bibliografía	354

The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry, no matter how small, should be recorded to ensure the integrity of the financial statements. This includes not only sales and purchases but also expenses, income, and transfers between accounts.

The second part of the document provides a detailed breakdown of the accounting cycle. It outlines the ten steps involved in the process, from identifying the accounting entity to preparing financial statements. Each step is explained in detail, with examples provided to illustrate the concepts.

The third part of the document focuses on the classification of accounts. It discusses the different types of accounts, such as assets, liabilities, equity, revenue, and expense accounts, and how they are used to record and summarize business transactions.

The fourth part of the document covers the process of journalizing and posting. It explains how transactions are recorded in the journal and then posted to the ledger accounts. This process is essential for maintaining the double-entry system and ensuring that the books are balanced.

The fifth part of the document discusses the preparation of financial statements. It outlines the steps involved in calculating the net income, preparing the income statement, and determining the ending balances for the balance sheet and equity account.

The sixth part of the document covers the process of closing the books. It explains how the temporary accounts (revenue, expense, and dividend) are closed to the permanent accounts (assets, liabilities, and equity) at the end of the accounting period.

The seventh part of the document discusses the importance of adjusting entries. It explains how these entries are used to record accruals, deferrals, and other adjustments that are necessary to ensure that the financial statements are accurate and reflect the true financial position of the business.

The eighth part of the document covers the process of correcting errors. It discusses the different types of errors that can occur and the steps that should be taken to identify and correct them.

The ninth part of the document discusses the importance of maintaining proper documentation. It emphasizes that all transactions should be supported by valid receipts, invoices, and other documents to ensure the accuracy and reliability of the accounting records.

The tenth part of the document covers the final steps in the accounting process, including the preparation of the final financial statements and the closing of the books for the next period.



# INTRODUCCIÓN

El trabajo del historiador es proporcionar una descripción precisa de aquello que nunca pasó.

*Jean Luc Godard*  
*Histoire(s) du cinéma*

Como tema proponemos, dentro de la delimitación de nuestro objeto de estudio y argumento histórico, el videoarte en Colombia, desde sus orígenes hasta el cambio de siglo (1976-2000). Entendemos como videoarte las producciones electrónicas, tanto analógicas como digitales, que conjugan sonido e imagen en movimiento, apropiadas dentro del área y disposición artística desde sus intencionalidades particulares, procesos específicos y exposiciones públicas. El periodo cronológico que configuró los índices históricos corresponde a su advenimiento y primer desarrollo en un curso progresivo. Desde esta perspectiva nacional, nos interesó mostrar las relevancias significativas determinadas por un contexto propio, es decir, las condiciones generales de este arte en el país, precisando las maneras como se han presentado.

Los antecedentes de este fenómeno, en particular, pueden encontrarse a escala internacional. A comienzos de la década de los sesenta apareció esta nueva forma artística reconocida públicamente, las neovanguardias internacionales impulsadas por actitudes transformadoras permitían aproximaciones y conceptos que abrían posibilidades hacia cualquier soporte inmaterial o efímero, por medio del cual era posible oponerse a los convencionalismos artísticos tradicionales y, a la vez, experimentar con implementaciones tecnológicas diferentes. Nació el videoarte, al mismo tiempo que se establecía el poder dominante de la televisión como medio masivo de comunicación. El advenimiento de nuevas tecnologías videográficas de fácil acceso favoreció entonces la apropiación artística de la imagen electrónica.

Sus primeras manifestaciones, en contexto artístico, nos remiten a 1963, tanto en Wuppertal (Alemania), cuando el coreano Nam June Paik realizó la *Exposition of Music Electronic Television*, como en Nueva York, donde el artista alemán Wolf Vostell ejecutó *El entierro de un televisor*. Estas primeras propuestas prototecnológicas y antitelevisivas, enmarcadas dentro de luchas ideológicas y exploraciones utópicas, persistieron paralelamente, desde finales de los años sesenta, con la creación de laboratorios abiertos (estudios) para la producción de televisión artística en el seno mismo de los canales de televisión, tanto estatales como privados; relación ambigua que continúa desde ese entonces.

Rápidamente, la práctica experimental y artística del video se extendió de manera sobresaliente dentro del ámbito de las neovanguardias. El video pudo convocar a creadores provenientes de diversas disciplinas, géneros y tendencias; se enriqueció así esta nueva forma de arte con complejas integraciones multidisciplinarias.

El reconocimiento institucional, por parte de los museos, empezó a ser relevante desde los años setenta, década en la cual el videoarte empezó a tener una presencia constante e importante, traducida en gran cantidad de festivales y muestras internacionales que provocaron una sustancial producción, acompañada de textos teóricos y críticos, renovando así el campo de las artes contemporáneas.

De manera anacrónica, a mediados de aquella década, aparecen en Colombia las primeras obras videoartísticas, estas fueron retrasadas por dificultades de acceso a las nuevas tecnologías y resistencias a la experimentación en un campo artístico que no había tenido todavía un desarrollo suficiente en el país. El interés hacia el videoarte nacional, a lo largo de este periodo, aumentó progresivamente por diversas causas: la constante divulgación de información internacional, con referencia a la producción y al cubrimiento crítico dado a esta forma de arte; el gran número de obras internacionales de video expuestas en Colombia, posibles principalmente por las facilidades de distribución del medio; las nuevas capacidades ofrecidas por la evolución tecnológica, que favoreció el acceso económico a equipos de producción; además, la formación académica en videoarte es parte integral de casi todas las facultades de arte del país; todas estas

razones pueden considerarse indicadores claves para entender la situación de este fenómeno artístico.

Es así como al finalizar los años ochenta, el videoarte nacional empezó a hacerse importante a escala nacional, por el aumento en la producción y el reconocimiento público mediante festivales, bienales y salones nacionales, obteniendo algunos premios y reconocimientos que indicaban las calidades propuestas. Esto pronto condujo al videoarte, en la década de los noventa, a figurar como una de las nuevas formas artísticas recurrentes en el panorama de las artes colombianas.

No obstante, estas condiciones contrastan con el hecho de que, siendo el videoarte un tema obligado al referirse a las artes contemporáneas nacionales, no existan en el país suficientes estudios investigativos ni críticos al respecto. De hecho, el interés en la realización no ha sido retribuido por adecuados e indispensables análisis y críticas. Los textos que se encontraban no pasaban de ser cortas reseñas periodísticas, redundantes comentarios pseudoestéticos o tesis universitarias generalizadoras que no llegaban a permitir la apreciación, educación, divulgación y evolución del videoarte en Colombia. Así pues, este fenómeno artístico tiene una historia y presencia significativa que no han sido registradas para su estudio, reconocimiento y proyección. Por lo anterior, esta investigación se propuso como un material de referencia y recuperación de una comprometida memoria cultural.

Cabe resaltar que las características propias del soporte video hacen que ciertas obras sufran, por procesos de degeneración física, su pérdida parcial o total a lo largo de los años; este hecho, sumado a la ausencia de entidades o particulares preocupados por este patrimonio, así como de obras cuyo soporte es efímero —como en el caso de las videoinstalaciones—, hacen que las fuentes directas de esta historia requieran de un estudio e investigación inmediatos.

En nuestro ámbito, los saberes y haceres colombianos se han enriquecido también por la importancia creciente de obras de arte que toman el video como forma artística; desconocer esta realidad y sus posibilidades reduciría el acervo cultural del país. Este proyecto busca entonces ordenar y aclarar las nociones o rasgos particulares que han aparecido alrededor de la pro-

ducción videoartística, para estructurar bases conceptuales que puedan servir a la promoción de las instancias constructivas tanto en las realizaciones de autores, como en la apreciación pública y el apoyo institucional.

## METODOLOGÍA

*Aproximaciones a una historia del videoarte en Colombia, 1976-2000* fue redactado durante el año 2000 como resultado de una investigación sobre historia de las manifestaciones del videoarte en Colombia desde sus orígenes hasta el fin de siglo. Indexando sus hitos principales y recopilando información existente así como relativa al fenómeno videoartístico en el país, presenta cronológica y sistemáticamente datos relevantes que sirven como índices esquemáticos selectivos; registra, según criterios sintéticos, los acontecimientos más destacados; documenta bibliográfica y videográficamente, a través de materiales escogidos que permiten ilustrar el universo de estudio; de este modo, describe contextualmente los sucesos más significativos, incluyendo diagnósticos cualitativos y reflexivos.

Estos aportes pretenden proporcionar índices genéricos y organizados sobre el fenómeno videoartístico en Colombia, para trazar líneas de desarrollo prospectivo; develar manifestaciones del videoarte en el país que puedan conllevar a un reconocimiento de la presencia de esta realidad artística; proveer un material de recopilación para una revisión y apreciación contextualizada; revisar las condiciones de la producción colombiana, facilitando así la identificación de problemáticas y contingencias con sus soluciones y recursos propios; ofrecer elementos, a partir de líneas generales, para ulteriores exámenes de los rasgos estéticos y estilísticos, específicamente nacionales.

Como parte de la metodología empleada en la recopilación de información, se aplicaron procedimientos de recolección de datos para su documentación, por medio de una selección general, validada por la exposición pública o de importancia dentro del campo delimitado por la especificidad temática.

Se llevaron a cabo reuniones y se establecieron diálogos, de manera personal, mediante telecomunicaciones interpersonales (internet, teléfono). Se

hicieron viajes que trataran de cubrir la totalidad del universo (geográfico) de estudio, que permitieron un acercamiento a las principales fuentes de información en las distintas regiones del país. El acceso al material de archivo requirió copias autorizadas de obras y textos, incluidos (en forma de extractos) en la presentación de la investigación como colección e ilustración.

Colaboradores y asesores que participaron en la investigación (artistas y curadores) guiaron el proceso de búsqueda, recolección y conceptualización. Así mismo, la asistente de investigación colaboró en las tareas de búsqueda, sistematización y edición de la información.

Para la categorización de la información recogida se implementaron los siguientes criterios genéricos: artistas, obras, exposiciones, textos, educación, televisión. Contextualmente, se elaboraron e incluyeron videografías, cronologías, definiciones, temas afines (principalmente alrededor de la televisión y las artes), así como breves análisis descriptivos a manera de comentarios cualitativos. La selección de datos por orden de importancia se propuso por medio de un cuestionario presentado a diferentes videoartistas, en el que los autores daban cuenta de sus preferencias y prioridades; estas determinaron la selección de obras y eventos tratados en la investigación, principalmente.

Para su divulgación, el texto escrito sacrificó aspectos literarios buscando claridades en diferentes ámbitos de lectura; de igual manera, se editó y diseñó para ser complementado con la inclusión de ilustraciones fotográficas. La página web [www.bitio.net/vac](http://www.bitio.net/vac) permite una lectura de tipo hipertextual, con constantes vínculos referenciales, comparativos y complementarios.

Los resultados propuestos contienen un texto referencial de consulta sistematizada; la inclusión de materiales ilustrativos, fragmentos copiados de algunas de las obras videoartísticas colombianas más representativas, así como imágenes fotográficas seleccionadas; un catálogo extensivo que comprende la videografía colombiana existente de los autores y obras principales a manera de ficha técnica; todo para acompañar esta revisión sobre la experiencia del videoarte en Colombia y leer sus planteamientos fundamentales.

The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry, no matter how small, should be recorded to ensure the integrity of the financial data. This includes not only sales and purchases but also expenses, income, and any other financial activities.

The second part of the document provides a detailed breakdown of the accounting process. It outlines the steps from recording transactions to the preparation of financial statements. This includes the use of journals, ledgers, and the trial balance to ensure that the books are balanced and that all transactions are properly accounted for.

The third part of the document discusses the various methods used to value inventory and assets. It covers the cost of goods sold, the ending inventory, and the methods used to determine the fair value of assets. This is a critical part of the accounting process as it directly impacts the company's profitability and financial position.

The fourth part of the document discusses the preparation of financial statements. It covers the income statement, the balance sheet, and the statement of cash flows. It explains how these statements are derived from the accounting records and how they provide a comprehensive view of the company's financial performance and position.

The fifth part of the document discusses the importance of internal controls. It explains how a strong system of internal controls can help prevent errors and fraud, and ensure that the company's assets are protected. This includes the separation of duties, the use of authorization, and the regular review of transactions.

The sixth part of the document discusses the role of the auditor. It explains how an independent auditor can provide an objective opinion on the company's financial statements and ensure that they are in accordance with the applicable accounting standards. This is a key component of the external audit process.

The seventh part of the document discusses the importance of transparency and disclosure. It explains how providing clear and accurate financial information to stakeholders is essential for building trust and confidence in the company. This includes the timely and accurate reporting of financial results.

The eighth part of the document discusses the role of the accounting profession. It explains how accountants and auditors play a vital role in the financial system and how they are regulated to ensure the highest standards of professional conduct. This includes the requirement for continuing education and the adherence to a code of ethics.

The ninth part of the document discusses the impact of technology on accounting. It explains how the use of accounting software and other technological tools has revolutionized the accounting process, making it more efficient and accurate. This includes the use of cloud-based accounting systems and the integration of artificial intelligence.

The tenth part of the document discusses the future of accounting. It explores the challenges and opportunities that will shape the profession in the coming years, including the increasing use of automation and the need for accountants to develop new skills and expertise. This includes the importance of staying up-to-date on the latest accounting standards and regulations.

# DEFINICIONES

El video no es solo una forma de estar más cerca de la realidad, son mil maneras de estar más allá.

*Jean Paul Fargier*

Intentamos definir y explicitar los elementos básicos que se han configurado a partir de la tecnología del video, para entender algunos de los fundamentos de su operacionalidad y sus diferentes aplicaciones. De esta misma manera, resultaría importante reconocer el video como evolución histórica del cine, paso de los soportes químicos a los electrónicos, así como su correlación con la televisión, para evitar confusiones que puedan llevar a malentendidos sobre sus especificidades.

**Video:** se habla de audio cuando se quiere hacer referencia a la señal eléctrica con información auditiva, y de video, cuando se trata de la señal eléctrica con información visual. No obstante, los procesos de producción y registro de sonidos e imágenes en movimiento, de forma sincrónica y simultánea, sobre soportes electrónicos (analógicos o digitales), se denominan generalmente video. Este concepto abarca procedimientos y dispositivos específicos para la realización de información audiovisual; incluye la elaboración y el tratamiento electrónico, así como la producción de mensajes y la creación expresiva por este medio.

Desde el punto de vista etimológico, el término video proviene de la primera persona del presente indicativo del verbo latín *video* que significa “yo veo” (del cual también ha derivado “ser visto”) y de la expresión *videmus*, que en un principio significó “hemos visto” para luego ser aceptada como “copia certificada”. En general, el uso actual de la palabra video es el resultado de cambios semánticos, afines a las locuciones latinas relativas a “visión”.

Sin embargo, aunque el fenómeno que pretende designar es fundamentalmente audiovisual, el componente de audio no figura en la palabra denominada, es decir, no expresa sus manifestaciones integrales. De esta manera, y en ausencia de una mejor apropiación lexical, el sentido común exige significaciones sobreentendidas.

**Videoarte:** de acuerdo con el enunciado anterior, se podría definir formalmente el videoarte como cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea, en sus procesos y como soporte, los instrumentos o dispositivos propios del video: cámaras, grabadoras, despliegues en televisores, monitores o proyectores, tratamientos videográficos, transmisiones televisivas, sistemas computarizados de producción videográfica, etc.

Los avances y los progresivos cambios tecnológicos, muchos de ellos con un alto grado de obsolescencia por su acelerado ritmo de innovaciones, redefinen constantemente su campo o sus modos y procedimientos de producción. Habría que preguntarse por qué las prácticas artísticas con video han requerido en su apelativo el sufijo “arte” para su validación y legitimación contextual.

Dentro de esta categorización tecnológica coexisten varias tipologías en su utilización. Podríamos citar tres características principales que han definido el videoarte como medio: el registro en video o grabación en diferentes soportes y formatos (cinta, disco, chip, etc.); los circuitos cerrados o las transmisiones de televisión, y las instalaciones en las que la tecnología del video también es utilizada en su carácter de artefacto u objeto.

El videoarte es piedra fundamental de lo que se considera la construcción de una síntesis expresiva y expansiva de las artes: tiempo y espacio, plástica y rítmica, imagen y sonido, experimentación y comunicación... totalidad ofrecida en un solo proceso sincrético. Fenómeno híbrido, forma inestable, experiencia diversa; esta riqueza también representa una de las dificultades para abordar las significaciones del videoarte.

Amplia convocatoria, pluralidad temática, capacidad para transgredir estereotipos y clasificaciones restrictivas, constante búsqueda y experimentación, diálogo permanente con otras disciplinas, técnicas y expresio-



nes... La versatilidad en su práctica le permite renovarse continuamente, aunque para muchos esto sea apenas un signo de inmadurez permanente.

Buena parte de las obras videoartísticas atraviesan fronteras entre varios dominios; las prácticas pueden variar, pero se encuentran interrelaciones comprendidas no solo entre las disciplinas del arte, sino también con métodos científicos. El video puede ser una herramienta creativa que permite cuestionar las definiciones excluyentes que han limitado los quehaceres artísticos; ahí parece radicar una de sus configuraciones más determinantes.

## CLASIFICACIÓN DEL VIDEOARTE:

esta clasificación genérica, sucinta y esquemática tiene un carácter metodológico, pues pretende aclarar definiciones propias de diferentes procedimientos, así como precisar las más comunes utilidades artísticas del medio. En la práctica, por supuesto, las obras pueden contener elementos característicos provenientes de diferentes géneros o categorías, aunque las necesidades y posibilidades, tanto técnicas como expresivas, hayan favorecido sus surgimientos en diferentes momentos históricos. Del mismo modo, esta clasificación no puede considerarse exhaustiva ni mucho menos definitiva, ya que el proceso creativo de las obras, constantemente, redefine sus apropiaciones genéricas.

**Procesamiento de imagen:** la utilización de los tratamientos electrónicos, en los que predomina la composición gráfica y estética de la imagen, se ha producido a través de la manipulación técnica con diferentes aparatos como los sintetizadores de video, que modulan las formas de onda de las señales electrónicas; o los *switchers*, consolas de mezcla también utilizadas en la producción de televisión tradicional. De igual modo, los procesamientos de imagen se evidencian, con infinitud de posibilidades, en la aplicación de efectos computarizados creados mediante la digitalización de la señal de video.

Este género ha sido promovido especialmente por artistas provenientes de las artes visuales (plástica, pintura) o influenciado por ellas, que encontraron en el video un nuevo soporte. Este uso formal es una de las principales caracterizaciones del videoarte y se manifiesta en la gran mayoría de las obras, principalmente en las que son presentadas como trabajos de reproducción “monocanal”, es decir, aquellas en soportes de videocinta o disco para ser vistas en un solo monitor, televisor o proyector. La vulgarización de las apreciaciones ha atribuido la idea común de que el videoarte está hecho de “efectos”.

Esta forma ha sido sobreutilizada en tv, dando lugar a modos de “vestimiento” o “maquillaje” de la imagen en la presentación o genéricos de los programas, la publicidad y los videoclips musicales, cuyos desarrollos en la actualidad superan, a veces, al mismo videoarte en tratamientos “estetizantes” de la imagen, debido a las grandes cantidades de dinero invertidas en producción y a la utilización de novísimos equipos profesionales.

**Videoinstalación:** el carácter de artefacto que tiene el soporte implementado escultóricamente, y a veces arquitectónicamente, le da una importancia primordial al aspecto espacial junto a la especificidad temporal del video. Las obras de este tipo utilizan, en la mayoría de los casos, las posibilidades de emisión múltiple por varios monitores (multicanal) y el circuito cerrado de emisión sincrónica. Además, emplean materiales externos y distintos al dispositivo electrónico mismo del video, conformándolos como objetos artísticos y permitiendo la participación del espectador por su forma abierta así como pública.

Dentro de esta categoría se ubican: videoesculturas más objetuales; obras en espacios públicos, las cuales pueden llegar a ser monumentales; o videoambientes más abiertos y participativos. También podemos encontrar creaciones de instalación con video, en las cuales este medio no es sino un elemento más en la conformación integral de la obra.

**Videoarte-tv:** cualquier videoarte, en vivo o grabado en cualquier formato, es susceptible de ser transmitido por televisión, pero los videoartes-tv son obras específicamente realizadas con recursos técnicos televisivos. Esta categoría se entiende, sobre todo, como la aplicación televisiva, co-

municativa y de distribución masiva del videoarte. En esta definición debemos diferenciar los programas que se realizan *sobre* arte, los cuales serían aquellos que tratan temática o referencialmente al arte, de los programas *de* arte, los cuales son propiamente los realizados de modo artístico.

En un primer momento, partiendo de posiciones antiTV, las cuales niegan las instancias convencionales, comerciales y de relaciones de poder del medio de la TV, los videoartes solo podían tener distribución en algunos museos, festivales o simplemente por intercambio comunicativo entre artistas. Sin embargo, surgieron nuevas formas de aproximación e integración a la cultura masiva, sin perder criticidad o creatividad por adaptarse a este tipo de cultura supuestamente “inferior”, ya que estos videoartes utilizan frecuentemente los mismos elementos de producción, pero con otras intencionalidades y significaciones.

En la actualidad, estas obras están favorecidas por las circunstancias técnicas y políticas ofrecidas por la multiplicidad de canales, muchas veces tan abiertos que permiten un fácil acceso, como es el caso de internet con diferentes modalidades de transmisión tales como WebTV, InterCast, etc.

**Videoarte documental:** el video se empleó, en un principio, como registro de acciones artísticas, pero se desarrolló como el equivalente al género documental cinematográfico, en cuanto a la utilización de procedimientos similares en la forma de aproximarse a la realidad (naturalismo, no ficción, sin actores, reportajes, retratos, etc.). Este tipo de obras aprovecha la capacidad de simultaneidad de la imagen, la inmediatez de revisión, la duración prolongada de grabación, además de la ligereza y economía de los equipos.

En el videoarte, la forma documental adquiere muchas veces expresiones personales o subjetivas, así como diferentes visiones sobre la realidad enriquecidas poéticamente. Como ejemplo histórico, fueron característicos los “videos comunitarios” en los cuales predominaban las posiciones radicales de aproximación sociológica con video, por parte de artistas comprometidos políticamente.

**Videoarte narrativo:** se presenta como evolución de la narrativa convencional televisiva y como extensión de su contraparte cinematográfica. En

él se reconocen elementos de continuidad narrativa o de estructuras del relato, la composición de la imagen de tipo figurativo, la caracterización de personajes por medio de actores y la creación de ficción a través de principios dramáticos provenientes del teatro y la literatura. Por adoptar características experimentales, este género aporta principalmente elementos no lineales de yuxtaposiciones o “deconstrucciones” del relato, así como variaciones híbridas en las formas de contar historias.

**Videopiratero:** también llamado *scratch*, se entiende como el pirateo o apropiación de imágenes ya pregrabadas, retomadas en muchas ocasiones de la propia tv y “subvertidas” a través de procesos de reedición. Técnicamente, esta forma de video es una de las más económicas, ya que no necesita utilizar cámaras ni complejas creaciones escenográficas o actorales; de ahí su gran popularidad entre los artistas más jóvenes. Se caracteriza por la edición de repeticiones, la permutación, la ruptura de la sintaxis por remoción de segmentos de acción o diálogos; el uso de la fragmentación y mezcla de todo tipo de imágenes, creando un ritmo ágil. Tuvo un gran desarrollo en Inglaterra en los años ochenta. Uno de sus aspectos más importantes es la reconsideración de los derechos de autor como problemática en la apropiación de la información audiovisual.

**Video interactivo:** es una forma o propuesta de relación con el video que demanda participación y diferentes niveles de intervención activa por parte del espectador. En un principio, pueden ser simples acciones solicitadas por la obra o efectuadas a través de esta misma, como sucede, por ejemplo, en instalaciones de circuito cerrado. En algunas de sus formas más avanzadas estaban apoyadas técnicamente en los soportes digitales, los cuales permiten la recepción rápida y múltiple de la imagen, posibilitando varias alternativas para seleccionar el desarrollo de su continuidad. También se presenta la característica de selectividad y manipulación de la imagen en videoartes realizados digitalmente por computador que, a la manera de los simuladores de vuelo o diferentes juegos electrónicos, ofrecen la capacidad, no solo de direccionalidad sino de decisión sobre los contenidos que se reciben o producen al poder condicionar estas mismas imágenes. La multimedia y el arte por red o hipermedia son el principal campo de desarrollo actual de los videoartes interactivos.

**Videoanimación:** son trabajos videográficos que emplean diferentes técnicas de animación cuadro a cuadro para la creación de formas como sólidos en tres dimensiones o bidimensionales; así como tratamientos, composiciones, retoques, efectos de mezcla y otros procedimientos en la imagen en movimiento. La mayoría recurre a imágenes de síntesis, que no han sido tomadas por cámara, a través de la graficación digital con programas de animación por computador. Los avances actuales permiten altos grados de automatización para la elaboración de complejas concepciones visuales; de igual manera, esta forma ha tenido un desarrollo en la hipermedia y la multimedia digital.

El videoarte también se ha conjugado generativamente con otras áreas de las artes, como las *videoperformancias* que involucran en una acción en vivo, con la presencia del artista, el medio del video no solo como registro, sino también explotando sus cualidades específicas. Lo mismo puede decirse en su utilización teatral, ya sea como amplificador visual, personaje o, inclusive, elemento escenográfico presencial; en ellos, espacio y tiempo pueden reestructurarse. La *videodanza* lo utiliza, sobre todo, para llevar a cabo movimientos o extensiones corporales, así como perceptualidades físicamente imposibles de realizar en vivo. Este subgénero se ha convertido en uno de los más especializados dentro del contexto de la danza como arte rítmico, separado en sus ámbitos de presentación del videoarte más involucrado en las artes plásticas. En su utilización musical son altamente difundidos los videoclips o videos promocionales de música popular, que aunque creativos y a veces sorprendentes, con escasa frecuencia alcanzan algún nivel artístico; por supuesto, menos advertidos, se pueden hallar obras videoartísticas donde música e imagen son netamente interdependientes como obra.

**Tv-televisión:** en el metalenguaje del video es posible diferenciar los términos tv y televisión. Con el primero se designa el medio audiovisual masivo, el aparato ideológico al servicio de un poder inscrito en una cultura y su programación. Sin embargo, esta acepción, puede aludir también al monitor, aparato o receptor. La palabra televisión se refiere a la transmisión sincrónica de sonidos e imágenes y su recepción simultánea, a la emisión tecnológica audiovisual y a la difusión de información por este medio. Es decir, entendemos la televisión como la transmisión a distancia de señales de video.

Tradicionalmente se ha definido la televisión, teniendo en cuenta sus cualidades específicas, como la transmisión inmediata y a distancia de imágenes y sonidos sincrónicos por medios físicos y/o electromagnéticos. No obstante, esta especificidad se presenta solo ocasionalmente, pues la mayoría de programas que se transmiten por televisión no son emitidos en directo, están previamente elaborados como pregrabados, por lo tanto, la definición de televisión quedaría reducida al aspecto de la difusión.

Televisión es tv cuando esta es entendida comúnmente en nuestra sociedad como un medio masivo de distribución o de información estrictamente unidireccional, un servicio público que obedece a intereses privados como la industria y el comercio, pero también a la propaganda social y politizada del sistema ideológico dominante.

Dentro del esquema de la televisión existían ya, a comienzos de los años sesenta, unas jerarquías tecnológicas de acuerdo con su capacidad de cobertura. Encabezadas por la “megatelevisión” o transmisión por medio de satélites de telecomunicación dirigidos hacia áreas más extensas que las abarcadas por una red de televisión convencional. En el segundo escalafón se ubicó la “macrotelevisión”, televisión convencional, estatal monopolista o privada comercial; dirigida a todo público potencial de una región. Un tercer lugar lo ocupó la “mesotelevisión”, sistemas de circuito cerrado y videos en pequeño formato transmitidos en niveles restringidos. Dentro de esta tercera categoría se presentan diferentes usos: televisiones comunitarias, canales institucionales, transmisiones de televisión informativa zonal, etc.

Podríamos incluir en esta clasificación una “microtelevisión” hecha posible principalmente por redes digitales como internet. En muchas ocasiones, son sistemas que permiten la interactividad; quizás sean actualmente el campo de apropiación más libre y creativa para la televisión. Encontramos “microtelevisión” en la teleconferencia, la telepresencia, el *videochat* (un tipo de videotelefonía), el *videostreaming* (también denominado en inglés *webcasting* o *netcasting*) o emisiones en vivo, y en los diferentes formatos de compresión digital para el acceso a archivos de video.

Resulta indispensable considerar con mayor detenimiento la relación entre televisión y videoarte. Estos términos pueden estar intrínsecamente

asociados al compartir unas mismas bases tecnológicas; sin embargo, el videoarte se define particularmente, en muchos casos, por oposición a la tv y, aun así, utiliza la televisión como uno de sus principales campos de exposición.

**Cinematografía:** en relación con el cine, el video se presenta como desarrollo de la forma cinematográfica, ya que sus elementos fundamentales son, igualmente, las imágenes en movimiento y el sonido. Su diferencia primordial radica en el cambio de soporte: de químico a electrónico. Por supuesto, el video aportó su dimensión específica de imagen sincrónica y la manipulación electrónica de sus componentes. La diferenciación cualitativa entre altas y bajas definiciones y resoluciones de la imagen ya no es evidente o indefectible; lo mismo puede decirse sobre cierta percepción proxémica cinematográfica, cuando podemos encontrar proyecciones de video en “pantalla grande”. Ahora, numerosas convenciones formales cinematográficas son patrimonio común de los dos medios y se realimentan. Sin embargo, el video ha expandido sus posibilidades, tanto expresivas como comunicativas, en nuevos códigos de producción, realización y distribución, los cuales encauzaron el desenvolvimiento cinematográfico en su devenir. Es común encontrar en la actualidad términos como “cine digital”, este no haría referencia sino a videos realizados de manera convencionalmente cinematográfica, o “películas” hechas en video.

The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry, no matter how small, should be recorded to ensure the integrity of the financial data. This includes not only sales and purchases but also expenses and income. The document provides a detailed list of items that should be tracked, such as inventory levels, customer orders, and supplier deliveries. It also outlines the procedures for recording these transactions, including the use of specific forms and the assignment of responsibilities to different staff members.

The second part of the document focuses on the analysis of the recorded data. It describes various methods for identifying trends and anomalies in the financial performance. This includes comparing current data with historical data, as well as benchmarking against industry standards. The document also discusses the importance of regular reviews and audits to ensure that the records are accurate and up-to-date. It provides a step-by-step guide for conducting these reviews, from the initial data collection to the final reporting and analysis.

The third part of the document addresses the challenges of data management and the solutions to these challenges. It discusses the importance of data security and the need for robust backup and recovery procedures. It also covers the issue of data integration, highlighting the benefits of using a centralized system to manage all financial data. The document provides a list of best practices for data management, including regular updates, clear labeling, and secure access controls.

The final part of the document concludes with a summary of the key points and a call to action. It emphasizes the need for a proactive approach to financial record-keeping and the importance of staying up-to-date with the latest industry trends and technologies. The document also provides contact information for further assistance and support.



# CONTEXTOS

## LAS ARTES Y EL VIDEO

El video era la solución porque no tenía tradición.

*Frank Gillette*

¿Cómo se inscribe el videoarte dentro de la historia del arte a partir de los años sesenta y, a la vez, de qué manera diferentes concepciones del medio y sus modos o propiedades específicas se han apropiado y revelado paralelamente a las diferentes actividades artísticas en Colombia?

En el país, desde décadas anteriores, el arte experimental ha sido escudriñado; se puede constatar una ausencia histórica de vanguardismo, quizá causada, entre otras enmarañadas razones, por un endémico conformismo y resistencia al cambio en un ámbito artístico confinado, establecido y regido, social e institucionalmente, de manera conservadora.

Fueron pocos los movimientos, tendencias o escuelas dirigidos hacia la experimentación; casi todos los proyectos relevantes se presentaron en forma individual y no tuvieron continuidad. Esta realidad ocasionó tropiezos y retrasos en el desenvolvimiento de las artes contemporáneas frente a contextos latinoamericanos e internacionales comparativos.

Un caso significativo en la literatura se dio a finales de los años cincuenta con el Nadaísmo; con pertinaz presencia, su impacto e influencia pudieron sentirse culturalmente, marcando a toda una generación de intelectuales. Sin embargo, resultó más un movimiento dirigido al cambio de actitudes a través de la proclamación poética de mensajes libertarios que hacia la experimentación formal y la exploración de nuevos medios de escritura.

Se tendría que configurar la historia del video con el reconocimiento de la influencia de las otras formas artísticas, de la teoría y la práctica de la comunicación, así como de los factores sociopolíticos que contribuyeron al desarrollo del medio.

## ARTES PLÁSTICAS

Los principios del videoarte se pueden hallar durante la segunda mitad de los años sesenta, cuando se dieron fuertes rupturas, cuestionamientos y renovaciones en las artes. Por aquella época, en el seno de las artes plásticas, también se indagaba sobre la relación entre espacio y tiempo; el movimiento como recurso expresivo rítmico había sido admitido en la plástica.

Aparecieron obras de arte cinético y cinético-luminoso, entre otras tendencias. El arte llamado cibernético fue una consecuencia de las interdisciplinariedades que surgieron de la relación de estas formas con las nuevas tecnologías electrónicas, principalmente la de los entonces recientes computadores. Dicho arte se caracterizaba por la utilización de controles y sistemas informáticos para la programación, tanto de signos como de dinamismos y animaciones en la obra.

Estas formas de arte tuvieron un desarrollo importante en algunos países suramericanos como Argentina y Brasil; también en Venezuela o México se apreciaron avances significativos; artistas como Julio Le Parc, Soto o Cruz-Diez fueron importantes representantes. En Colombia no se pueden citar artistas aplicados a formas de arte plástico con implementaciones electrónicas sino a partir de finales de los años setenta. Se podrían nombrar por ejemplo, obras aisladas de Hernando González, algunas de ellas anticipadas por las primeras experiencias videoartísticas colombianas de Sandra Isabel Llano y Rodrigo Castaño, expuestas en 1978.

En el ámbito internacional, ideas y realidades establecidas eran puestas en tela de juicio, se presentaban nuevos modelos, surgían los movimientos de arte no objetual, en los cuales se superaba el objeto como obra de arte y se cuestionaba su esencia, problematizando la instrumentalización de sus procesos.

Miradas autocríticas sobre el arte llevaron a la exploración de nuevos medios; “nuevos” en cuanto a su implementación como soportes artísticos en el privilegiado ámbito de la plástica y la “nobleza” enraizada de sus materiales (óleo, mármol, etc.), pero de igual manera en el cine y la música (o en las llamadas artes rítmicas y dramáticas). Sobrevino una verdadera explosión de posibilidades disparadas por la libertad en la utilización, literalmente, de “cualquier cosa” como soporte artístico. Al mismo tiempo que el sentido y el proceso de la obra tomaban mayor importancia, la tecnología, que corría codo a codo con el arte del siglo xx, se presentaba como una opción más viable.

Cierto formalismo había llevado la realización artística a un estancamiento que exigía un replanteamiento del significado y propósito del arte. La posición formalista consideraba que el sentido del arte está en su forma, que todo el arte es y ha sido arte debido a la naturaleza y calidad de su forma, mientras que el contenido era aminorado con respecto a su valor como arte. Como superación de este formalismo emergieron nuevas tendencias, entre las cuales germinó el videoarte.

Próximo al *happening* (eventos artísticos colectivos), que a su vez se presentaba como renovación de tendencias anteriores, se situaba el arte del cuerpo (*body art*) o la presentación de acciones corporales (*action art* o accionismo). Yendo más allá de la obra material y exponiendo al autor mismo como “obra de arte”, la *performance* (performancia o arte de acciones), como se empezó a llamar desde finales de los sesenta, hizo que los conceptos tradicionales dissociativos entre arte, artista y obra fueran inoperantes. Esta forma artística podría mencionarse como uno de los principales antecedentes en la apropiación del video por parte de artistas.

Los neodadaísmos y otras corrientes antiartísticas constituidas, principalmente, a través de movimientos internacionalistas como Fluxus, el Nuevo Realismo y el Situacionismo, recuperaban libertades expresivas a partir de creatividades experimentales enérgicamente polémicas. Desde el seno de Fluxus nacerían los primeros proyectos videoartísticos de los pioneros Nam June Paik y Wolf Vostell.

En el Arte Pobre (*Arte Povera*) las obras utilizaban materiales no nobles, corrientes y humildes; arte efímero basado en el empleo de materiales

modestos y naturales (arena, nieve, etc.) o artificiales (desperdicios de fábrica, recortes, cajas, etc.). También surgió el Arte de la Tierra (*Land Art*) donde el paisaje y el trabajo con y en la naturaleza misma es la materia real de la obra. Las instalaciones artísticas estuvieron abiertas a la inclusión de elementos intermediales, entre los cuales se encontraban los televisores.

Los procesos y los medios de comunicación también se adoptaban como forma artística: el Arte Correo implementaba la comunicación interpersonal y “extrainstitucional” del género epistolar para establecer un nuevo modo de intermediación para los mensajes artísticos. El Radioarte, un arte sonoro que había vuelto a tomar fuerza, proseguía intencionalidades dirigidas hacia la comunicación masiva. Estas formas de arte fueron precursoras claves para comprender la aproximación artística y experimental hacia la televisión.

Otras tendencias supusieron una renuncia a la importancia de la obra-objeto, del hecho estético materializado y su valor durable; eran acercamientos a un arte de la idea, de procesos mentales y conceptos.

El Minimalismo anteponía la idea a la forma, simplificando esta en un afán de pureza elemental; pretendía una esencialidad, a través del empleo resolutivo de formas reducidas de expresión. La forma mínima adquiría un valor especulativo a cambio de carecer de validez espectacular.

El Arte Conceptual proponía un arte con referencia a sí mismo: la creación se formulaba en ideas sobre el arte. En la propuesta conceptual, lo visible no es más que un motivo para la reflexión analítica y crítica. Su valor artístico ha de residir en las diferentes categorías lógicas de razonamiento que lo sensible (materia y forma) es capaz de producir en el espectador y no en los atractivos superficiales e inmediatos que dispone la obra como objeto creado. El autor procura, en lo posible, que la obra carezca de estos elementos sensibles, pues su función ha de ser la de sistema y método de estructuración ideológica. Desde el punto de vista conceptualista, la proposición artística es el arte mismo; es decir, obra e idea se identifican. De esta manera, la obra, como materialidad, se reduce a una especie de repliegue y de sustrato significante; la presencia perceptual se convierte en lectura textual por lo cual hace pensar seriamente en su propia desaparición

objetual. Un arte complejo, próximo al pensamiento filosófico analítico y con recursos retomados de la lógica, la lingüística y la estética.

Para el videoarte, aparte de la liberación de los soportes artísticos que propiciaron su advenimiento, el Arte Conceptual también le permitió una autorreferencialidad importante para la indagación de sus propiedades artísticas y argumentos para su no objetualidad determinante.

Desde los años sesenta y setenta, en Colombia artistas plásticos próximos al Conceptualismo como Gustavo Sorzano, Bernardo Salcedo, Antonio Caro y Álvaro Barrios, entre otros, abrieron caminos exploratorios en un medio dominado por las artes plásticas tradicionales y convencionales. Sin embargo, estos artistas no se aproximaron a los nuevos medios electrónicos, como el video, para el desarrollo de su obra.

A partir de los años ochenta, en el medio artístico colombiano influenciado por tendencias internacionales y, a la vez, volcado hacia valores nacionales, encontramos una creciente aceptación tanto de la cultura popular como de la llamada cultura ligera (*light*). Interpretaciones del Posmodernismo donde todo cabía como efecto de mezcla o fachada, asimilación y confusión intermedial; formas neobarrocas al lado de *Bad Painting* (pintura mala a propósito); se presentaban repuntes de la pintura en sus formas de neoexpresionismo, transvanguardias y otros “neos” o “retros”, un tanto trasnochados y promocionados sobre la escena, a punta de “cirugía plástica estetizante”.

Estas tendencias del arte se vieron afectadas por una estructura de circulación que problematizaba el diálogo entre el artista (individuo) y el público (ámbito), pues se había generado un sector (clase) especializado, que mediatizaba estos dos actores implicados en el estado del arte. Los curadores, en ausencia de críticos, aunque a veces se confundían sin que la actividad crítica dominara, comenzaron a ejercer control sobre las manifestaciones artísticas y su reconocimiento.

Una bonanza económica de los sectores burgueses colombianos (beneficiados por los dineros del narcotráfico) le permitió al arte convencional establecerse en un ámbito ávido de esteticismos, cuyos alcances, en rea-

lidad, fueron reducidos a ordinarios intereses decorativos o vulgares valores comerciales de inversión. La pérdida y la fuga de capitales en los años noventa revirtieron dramáticamente estas tendencias: ausencia de mercados artísticos, cierre de galerías comerciales y pérdida de credibilidad para los jóvenes artistas ante las realidades internacionales de las nuevas formas de arte.

Estas circunstancias favorecieron aproximaciones empíricas o no especializadas frente a los manejos “tecnocráticos” o profesionalizados del medio video. Este era ahora accesible para muchos artistas, aunque no conocieran o tuvieran formación en su compleja técnica. Los equipos, desde televisores hasta cámaras, se popularizaron al punto de convertirse en ineludibles objetos domésticos (usos caseros y aficionados) e impusieron el video como la tecnología comunicativa, personal o masiva, dominante. Las confusiones estéticas, tanto apreciativas como productivas, entre diseño y arte conllevaron nuevas valorizaciones de los formalismos, entre los cuales el videoarte no ofrece sino una de las apropiaciones tecnológicas más fácilmente asimilables.

Habría que considerar la relación que se estableció entre los artistas y su apropiación técnica de un medio como el video, el cual se presentaba como transferencia tecnológica, importada o ajena, que se convirtió en parte integral e integradora del paisaje cultural colombiano más cotidiano. Por ejemplo, en el país, la naturaleza de este acercamiento determinó que en las mismas aproximaciones artísticas no se llegara fácilmente a la construcción o destrucción creativa del mismo medio; eran casi inexistentes los casos de inventiva o trabajo sobre sus posibles intervenciones técnicas. Claro está que la misma complejidad técnica, la limitada formación especializada de los artistas, al igual que las escasas colaboraciones creativas con técnicos o expertos de video (apenas con operarios no involucrados creativamente en los procesos de realización), tampoco han proporcionado en el país un campo de desarrollo viable en esta dirección.

El videoarte sufrió una generalizada falta de aceptación y reconocimiento, las cuales llevaron a una segregación en su exposición en ámbitos exclusivos y reclusivos: festivales y muestras dedicadas únicamente al videoarte. Resistencia que perduró hasta bien entrados los años noventa y empezó a

cambiar con la admisión de las videoinstalaciones en la institucionalidad artística, principalmente por el carácter material, con mayores referencias en la plástica y su valor objetual de presencia “estetizante”. Desde finales de los años ochenta encontramos artistas colombianos dedicados al videoarte, como Ana Claudia Múnera y José Alejandro Restrepo, quienes han proseguido en la tarea de construcción de obras en plena evolución.

En el momento de esta investigación, la videoinstalación se constituía como una de las formas dominantes en el panorama de las exposiciones de arte joven colombiano; los artistas con trayectoria que provenían de otras áreas, como Rolf Abderhalden (teatro) o Clemencia Echeverri (escultura), entre muchos otros, la adoptaron desde la segunda mitad de los años noventa, como un recurso más para la elaboración de sus obras.

Las transformaciones estéticas en el video estaban irrevocablemente ligadas a las innovaciones de la tecnología. Apoyado en la mitificación de esta misma y una nueva legitimización de los medios electrónicos (impulsados por la presencia ineludible de los computadores y los aparatos digitales), el video gozaba en ese momento de un interés particular tanto por parte de las instituciones que querían demostrar su “modernidad” y su supuesto afán renovador, como por parte de los jóvenes artistas, todavía no inscritos en las “profesionalizaciones” artísticas, quienes vieron en el video, principalmente, un modo de aproximarse a contextos más abiertos, buscando aprovechar su “actualidad”.

Integrado en esta situación condicionada, el videoarte apareció como un nuevo “ismo” de las artes plásticas; boga o novedad, una camilla donde se ubicaban trabajos que solo tenían en común la utilización de una misma técnica y la circulación por unos mismos canales, aparentemente artísticos. El videoarte se manifestaba, desde esta perspectiva, como una moda, en indistintas e inconexas formas de realización; de igual manera, como un producto de consumo elitista y, paradójicamente, de común acceso concedido a cualquiera, aun sin tener idea de sus posibilidades creativas.

# MÚSICA

La música fue, seguramente, la primera forma de arte electrónico en ser utilizada por artistas colombianos. Casos aislados como los ensayos de mitad de los años sesenta por parte de Fabio González Zuleta o Blas Emilio Atehortúa, habían encontrado sus fuentes en las músicas concretas y electrónicas de finales de los años cincuenta. De la misma manera, las obras de Jacqueline Nova (cuya composición más reconocida es *Cantos de la creación de la tierra* de 1972 o sus colaboraciones con la escultora Feliza Burztnyn, en el proyecto titulado *Histéricas*) fueron pioneras en la exploración de nuevos medios.

Reconocidos compositores colombianos, entre los cuales podemos mencionar a Francisco Zumaqué, no profundizaron en experiencias llevadas a cabo en la década de los setenta; por su parte, Jesús Pinzón o Germán Borda no adelantaron en experimentaciones ni elaboraciones electrónicas. Así, la música electroacústica no tuvo suficiente impulso en las décadas de los setenta y ochenta.

Básicamente, la facilidad de acceso a equipos como los microcomputadores y programas especializados en música, así como a la formación de músicos colombianos en el extranjero, hacia comienzos de los años noventa, dio lugar a un inesperado surgimiento de compositores como Catalina Peralta, Juan Reyes, Ricardo Arias, Roberto García, Harold Vásquez, Mauricio Bejarano, Alba Fernanda Triana y Guillermo Carbó, entre otros. Exceptuando algunas musicalizaciones, sobre todo para videos no artísticos de otros autores, estos músicos no abarcaron desarrollos significativos hacia obras audiovisuales.

Por otra parte, cabe señalar que en cierta cultura popular se encontraba presente una mayor aceptación de nuevas sonoridades, por ejemplo, en el género *techno* de los años noventa, aunque se hallen en el país pocos ejemplos de creatividad original (grupos como Sensoria y +). Debido a la influencia del videoclip en dicho género electrónico musical, se propusieron algunos trabajos cercanos a intencionalidades videoartísticas.



Con relación al videoarte colombiano, podemos notar que una elemental debilidad, en la creación y realización de estas obras audiovisuales, se encontraba precisamente en la carencia de composición sonora y musical; la mayoría de los videoartistas no trabajaban suficientemente el audio. Este, en la generalidad de los casos, no era sino un simple acompañamiento para las imágenes, logrado a través de adaptaciones de músicas incidentales ajenas; músicas “pirateadas”, reeditadas y no compuestas específicamente para la obra. De igual modo, el contenido sonoro de los registros ambientales o de parlamentos rara vez tenía el tratamiento que se dedica a la forma visual.

## CINE

El cine experimental o artístico brillaba por su ausencia en el país. Las obras cinematográficas internacionales e históricas de tendencia vanguardista, *Underground* o las del cine estructural, así como otras formas de tipo independiente no tuvieron, en su momento, distribución ni accesos informativos que posibilitaran diferentes apreciaciones e impulsos en el medio nacional. Tampoco se reconocieron, justa y precedentemente, ejemplos latinoamericanos como los del Cinema Novo brasileño u otros movimientos dirigidos hacia un cine en condiciones sociohistóricas propias, tanto de contenido como de forma.

En Colombia, durante los años sesenta y setenta, fueron escasos los cineastas que se permitieron producciones alternativas y con tendencia experimental con formatos más accesibles como el de *Super 8*; se conocían solo pocas obras como *Concreto* (1979) de Arturo Jaramillo, *Autorretrato dormido* (1970) de Luis Ospina, o *Mínimos semánticos* (1977) y *No puedo leer bien* (1977), obras de cine conceptualista de Gilles Charalambos. La mayoría de los realizadores de cine ni siquiera se dieron cuenta de las posibilidades del video. Muchos lo consideraban técnicamente inferior, insignificante por carecer de tradición, aún sin reconocimiento popular y hasta despreciable por su cercanía a la televisión. Así pues, tanto cineastas como cinéfilos no se acercaron al videoarte; el desconocimiento imponía posiciones encontradas, donde también existía un equívoco abismo cultural entre arte y técnica.

Una mitología ilusionada por superproducciones y otros modelos comerciales anquilosaron al cine en un perpetuo déficit de realización, justificado por los altos costos de producción. Obstinadamente, se insistió en dotar a este tipo de cine de recursos económicos jamás soñados por el video independiente, así como en acompañarlo de un despliegue propagandístico inmerecido frente a otros logros artísticos.

Realmente, eran muy pocas las obras artísticas en toda la historia del cine en Colombia, y no habían ejercido una influencia notable sobre el videoarte colombiano. Algunos trabajos rescatables: *La langosta azul* (1954) de Luis Vicens, en colaboración con el Grupo de Barranquilla (entre quienes se encontraban el fotógrafo Nereo López, el pintor Enrique Grau y los escritores Gabriel García Márquez y Álvaro Cepeda Samudio); otros trabajos semiexperimentales de los años setenta, como *Función doble de sexo y violencia* o *Drácula* de Luis Ernesto Arocha; así como algunos ensayos cinematográficos con aportes plásticos de los pintores Enrique Grau en *Marguerite Gauthier* (1964) y *María* (1966), o David Manzur, inéditos. Además, pocos documentales creativos como *Colombia 70* de Carlos Álvarez, o *Chircales* (1972) y *Nuestra voz de tierra, memoria y futuro* (1982) de Marta Rodríguez y Jorge Silva. El cineasta Roberto Triana realizó algunas obras experimentales en Italia como *Garbo Rimane* (1968), o *La loca Benita* (1976) hecha en Colombia. Ciertos cortometrajes ofrecían búsquedas expresivas, como *Agarrando pueblo* (1977), trabajo autocrítico cercano al *cinema novo*, de Carlos Mayolo y Luis Ospina; el interesante corto de tendencia poética y feminista *Por la mañana* (1980) de Patricia Restrepo o las obras independientes de tono introspectivo realizadas por Jorge Echeverri, como *Así va* (1982) o *Arturo Navarrete* (1982); así como *Fotosíntesis* (1983) de Guillermo Álvarez. Quizás una de las más interesantes, y propiamente experimental, películas artísticas colombianas fue el corto en formato de Super 8 con título provisional de *Cables* (1981) del artista Edgar Acevedo; obra formalista y de escritura musical cinematográfica para ser “tocada” en vivo, como partitura, por un grupo instrumental, fue presentada en el Planetario Distrital de Bogotá.

Fueron todavía más raros los largometrajes narrativos con algo de exploración estética. Por ejemplo, *El río de las tumbas* (1963) de Julio Luzardo; *Pasado meridiano* (1965) de José María Arzuaga; o más recientes y reco-

nocidos, *La vendedora de rosas* (1998) de Víctor Gaviria y *La gente de la Universal* (1992) de Felipe Aljure. En el cine de animación, un género que posibilita acercamientos plásticos más evidentes, apenas hallamos algunos trabajos destacables de Carlos Santa, cuya obra más imaginativa y complejamente elaborada es el largometraje *El pasajero de la noche* (1986), realizado con Mauricio García.

Los trabajos narrativos, de ficción o dramatizados constituían el género que permanecía más apegado a las convenciones cinematográficas y en el cual se presentaba más ostensiblemente la escasez artística. También se han dado casos como el de Harold Trompetero quien, después de realizar unos pocos intentos videoartísticos a comienzos de los años noventa, pasó a trabajar en la producción de videos publicitarios, telenovelas y finalmente a dirigir una trivial película comercial (*Diástole y sístole* de 1999), afortunadamente carente de pretensiones artísticas.

Paradójicamente, en trabajos de aproximación a la realidad de género documental, casi todos producidos para televisión, se encontraban desde finales de los años ochenta ejemplos de videocreación; precisamente por la implementación del video con sus recursividades económicas y de material ligero, pero sobre todo por sus capacidades creativas en el manejo audiovisual. Podríamos mencionar, entre otros, a los documentalistas Paula Gaitán, Óscar Campo y Luis Ospina, así como algunos trabajos documentales de Fernando Ramírez, en los cuales se aprecian interesantes libertades expresivas y mayores aportes comunicativos.

En la época de esta investigación, las convocatorias de video interesaban a jóvenes realizadores cuya formación venía de la mano del cine, pero quienes ya no esgrimían “simplonas” coyunturas económicas como razones principales para la utilización del video.

The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry, no matter how small, should be recorded to ensure the integrity of the financial statements. This includes not only sales and purchases but also expenses and income. The document provides a detailed list of items that should be tracked, such as inventory levels, accounts payable, and accounts receivable. It also outlines the procedures for recording these transactions, including the use of double-entry bookkeeping and the importance of regular reconciliations.

The second part of the document focuses on the analysis of the recorded data. It explains how to calculate key financial ratios and metrics, such as the gross profit margin, operating profit margin, and return on investment. These calculations are essential for understanding the company's financial performance and identifying areas for improvement. The document also discusses the importance of comparing the company's performance to industry benchmarks and providing a clear explanation of any significant variances.

Finally, the document addresses the reporting requirements for the financial statements. It details the format and content of the income statement, balance sheet, and cash flow statement, and provides guidance on how to present the information in a clear and concise manner. It also discusses the importance of providing a management discussion and analysis (MDA) to accompany the financial statements, which should provide a detailed explanation of the company's financial results and the factors that have influenced them.

# TV Y VIDEOARTE

Delante del televisor, el espectador  
es una pantalla.  
*Marshall McLuhan*

El videoarte fracasó, porque para los intelectuales mirar  
televisión es lo que fue el sexo para los victorianos.  
*Jaime Davidovich*

## TELEVISIÓN Y TV EN COLOMBIA

Veintiocho años después de que el invento de la televisión fuera anunciado internacionalmente, el general Gustavo Rojas Pinilla inauguraba la televisión colombiana el 13 de junio de 1954, celebrando con ello el primer aniversario de su posesión como presidente. La bonanza cafetera le ofrecía al Gobierno la posibilidad de adquirir los costosos equipos, pese a que algunos grupos económicos y políticos no estuvieron de acuerdo con la innovación y le negaron su apoyo al Estado.

Así nació la televisión en Colombia como responsabilidad única del Estado: este la importó y la administró. Dependía directamente de la Presidencia de la República, lo cual le imprimió una orientación política tendenciosa y muy específica a los primeros usos del medio.

De acuerdo con un acomodo político sobre la concepción de los medios masivos como elementos de “desarrollo” y modernización, la programación estaba esencialmente conformada por espacios informativos que di-

vulgaban, permanentemente, las actividades del Gobierno, ensalzándolo para contrarrestar las fuertes críticas de la prensa, vocera de los grupos económicos y políticos que se sentían lesionados con las medidas del poder ejecutivo.

Otros programas se clasificaban como “culturales” o “educativos”, teleteatros o programas de opinión. Entre ellos se podían encontrar casos interesantes como en programas de teleteatro basados en obras clásicas, o los de divulgación artística como los que presentaba la crítica argentina Marta Traba. Este interés se hizo manifiesto más adelante con la instalación del Canal 11 que habría de difundir programación educativa y que estaría bajo la dependencia directa de la Presidencia de la República.

En este primer momento de las transmisiones de televisión en Colombia se contaba con pocos receptores importados ubicados en el perímetro urbano de Bogotá. Algún tiempo después, la señal llegó a Manizales, el Alto Magdalena y, rápidamente, se difundió por casi todo el país, a excepción de los territorios nacionales del sur, principalmente de la Orinoquía y Amazonía. Esta estructura de propiedad del medio le imprimía, desde ya, un carácter centralizado, que conducía a la verticalidad y unilateralidad de sus mensajes.

En cuanto al manejo técnico, podemos afirmar cuán rudimentario era: el personal fue aceleradamente formado y preparado por un grupo de cubanos que permanecieron algunos años en el país. Muy pocos operarios colombianos realizaron cursos de especialización en el exterior. En un principio, los programas se realizaban en vivo, eran de mala calidad, contaban con bajo presupuesto y se basaban en la improvisación. De la radio llegó, no solo personal, sino también capital. Casi todos los trabajadores tenían una experiencia radial que, de manera empírica, fueron adaptando a la televisión.

La existencia de este personal “calificado”, que fue mejorando progresivamente la calidad de los programas; el número cada vez mayor de aparatos receptores —algunos de ellos importados por el mismo Gobierno y distribuidos a bajos precios entre las clases medias—, así como la caída de los precios del café, hicieron favorable la intromisión de la empresa privada y los intereses comerciales, alterando así la orientación de los contenidos en los programas.

Al mismo tiempo que los publicistas se dieron cuenta del crecimiento vertiginoso de la teleaudiencia y advirtieron las inmensas posibilidades en el mejoramiento continuo de la calidad técnica, por parte del Gobierno también se propiciaron intereses comerciales. Fue así como, en 1957, el Gobierno entregó la televisión colombiana a la empresa privada para que hiciera de ella un gran negocio. Desde aquel momento, los contenidos no solo se saturaron de publicidad, sino que tomaron una neta orientación hacia el entretenimiento y la noticia informativa.

En 1963, el Estado creó el Instituto Nacional de Radio y Televisión (Inravisión), con el fin de organizar el desorden creado por las empresas comerciales, las cuales no habían tenido ningún control por parte del Estado. Las funciones de Inravisión consistieron, pues, en sistematizar y arbitrar, permanentemente, la lucha de intereses económicos y políticos que se escondía tras la televisión, nominalmente perteneciente al Estado, pero usufructuada por las programadoras.

Durante 1965, el Gobierno decidió sacar a licitación pública un segundo canal, el cual podía ser alquilado durante cinco años consecutivos para ser administrado con cierta autonomía. En un principio se transmitían allí, esencialmente, “enlatados” importados, procedentes de la cadena estadounidense ABC, y aunque solo tenía cubrimiento en la zona central del país, representó un estímulo competitivo para cierta mejora de la programación de la primera cadena, es decir, del Canal 11.

Por otra parte, los programas noticiosos y de opinión de la segunda cadena adquirieron una actitud autocrítica ante el Gobierno, conjugada con un acercamiento demagógico a las necesidades de los sectores populares. Esta incipiente propuesta alternativa del segundo canal duró solo hasta que se cumplió el contrato en 1970, pues las tres compañías programadoras privadas (RTI, Punch y Caracol), que desde esa época monopolizaban la mayor parte de los espacios, ejercieron fuertes presiones para que el contrato no se renovara y, así, repartirse la programación del Canal Dos, cerrando aún más el acceso público a la televisión colombiana. En 1970 se inauguró la estación rastreadora de Chocontá y, con ella, la transmisión vía satélite que permitía transmisiones y recepciones internacionales en directo. Este avance tecnológico incrementó la ne-

cesidad social de adquirir aparatos receptores, circunstancia que aprovechó muy bien el comercio, al punto que hacia 1973 en Colombia había más de un millón de televisores y el potencial sobrepasaba los cinco millones de televidentes.

Con respecto a la legislación sobre televisión en el país, podemos afirmar que el Estado fue manipulado por grupos económicos y políticos para que legislara de acuerdo con sus intereses. Los conceptos de “servicio público”, que han definido su razón de ser en lo político, fueron trocados para la repartición de medios, en beneficio del capital financiero dominante.

Intencionalmente, una mal entendida libertad de información degeneró en una libertad de recepción y no de emisión de la información. La manipulación territorial que se hizo de la televisión, con una propiedad exclusiva del Estado sobre los canales radioeléctricos de transmisión y con la concesión convenida de sus frecuencias de transmisión, impidió una libre comunicación ciudadana por este medio, provocando dominios monopólicos y perjuicios en las calidades posibles.

En estas condiciones, el público no interesaba sino como audiencia en su dimensión cuantitativa: cantidad de televidentes a los cuales podían llegar mensajes políticos y comerciales. La programación de entretenimiento se convirtió, entonces, en señuelo para atraer la mayor cantidad posible de público y era, realmente, el “relleno” de las publicidades. Los contenidos del programa no interesaban tanto como su capacidad para atraer televidentes que pudieran sumarse a “las masas”; las agencias publicitarias eran las que motivaban este síntoma al comprar espacios destinados a anuncios comerciales.

La programación informativa y de opinión se transfiguraba en una versión amañada de la realidad, según los intereses de los monopolios políticos y económicos; intereses que se manifestaban en censura ante la cual no protestaban las programadoras, pues era de acuerdo con determinadas conveniencias de grupos políticos y no de servicios públicos, que no disminuía el nivel de audiencia y, por consiguiente, tampoco aminoraban sus beneficios económicos. Así pues, a las programadoras nunca les inquietó la “otra realidad” no televisiva, tal vez por autocensura.



La programación de contenidos extranjeros estuvo, principalmente, dedicada a las series dramatizadas, en su gran mayoría provenientes del mercado más popular de Estados Unidos, con toda su carga cultural, que evidentemente, no convenía a las necesidades ni identidades colombianas.

Al llegar el año 2000, el Estado seguía controlando las frecuencias para la emisión de la señal y operando las estaciones transmisoras, pero sin realizar la mayoría de los programas. Los espacios de televisión fueron arrendados, mediante una licitación —que tenía lugar cada tantos años—, a las empresas programadoras que pagaban mediante las agencias de publicidad —gracias al dinero cobrado a los anunciadores—. Este sistema “mixto” fue, realmente, operado por una misma clase explotadora, con dominio desde el Gobierno y con poder económico desde unos pocos grupos empresariales.

Algunas programadoras adquirieron equipos técnicamente superiores a los que tenía Inravisión y montaron sus pequeños pero poderosos estudios privados. El único proceso realmente producido por Inravisión fue la transmisión televisiva por frecuencias radioeléctricas; el Estado no soltaba este control sobre los canales comunicativos. Hasta mediados de los años ochenta existían dos canales comerciales que tenían, prácticamente, cubrimiento nacional: el Canal 7 (Cadena Uno) y el Canal 9 (Cadena Dos). Funcionaba además, aunque con cubrimiento solo para la región andina, el Canal 11, de “interés público”, manejado por la Subdirección de Educación a Distancia, la cual dependía directamente de Inravisión.

En 1985 se fundó Teleantioquia, el primer canal regional aprobado por el Ministerio de Comunicaciones, el cual durante su primer año funcionó casi sin ningún tipo de comercialización privada, con una programación que daba prioridad a las películas y documentales “culturales” conseguidos a través de embajadas y colaboradores relativamente desinteresados. Así mismo, se apoyaron las producciones antioqueñas con la pretensión de exaltar los valores y tradiciones culturales propios. Sin embargo, este Canal 5 programaba telenovelas nacionales, que ya habían sido emitidas anteriormente, y un noticiero diario, similar a los transmitidos por las cadenas de Inravisión. Al año de estar funcionando, Teleantioquia comercializó sus espacios, supuestamente con el fin de superar el gran déficit que le había ocasionado aquel corto periodo de programación cultural.

Como este canal regional, poco después surgieron otros que siguieron la misma línea comercial y política; tal fue el caso de Telepacífico, con algunas propuestas interesantes producidas en la Universidad del Valle; Telecaribe, sede de los “ostracismos” regionalistas más demagógicos; y Telecafé, aparentemente anclado en una mediocridad dependiente de los altibajos económicos agrícolas. En todo caso, estos canales regionales representaban una apertura ante el centralismo reinante en la televisión de Colombia; un país, a pesar de esto, caracterizado por el regionalismo de sus habitantes.

Es importante mencionar, en este contexto, el enorme mercado de videos para Betamax y vhs (magnetoscopios caseros) que funcionó en nuestro país, pues representó una fuerte competencia para la tv, como un tipo de televisión supuestamente autoprogramable, relativamente económica y que ofrecía diversidad de contenidos, casi todos ellos dentro de los géneros cinematográficos. Mucho de este mercado se movía ilegalmente; distribuidores privados que trabajaban con copias sin derechos, pero la aplicación oficial de severos controles impidió, poco a poco, su expansión imprimiéndole, además, un carácter comercial y dejando poco campo para lo realmente alternativo. Otro tipo de televisión privada relevante, en cuanto a competencia para la tv se refiere, fue la constituida por las señales satélite captadas mediante costosas antenas parabólicas, sin pagar ningún derecho y luego distribuidas a nivel micro (condominios, barrios, etc.).

Así, de la televisión privada ilegal surgió una nueva modalidad: la televisión por cable, que consistía en la captación legal de canales extranjeros por parte de empresas privadas encargadas, también, de transmitir la señal mediante frecuencias aéreas de UHF o de tendidos de cable terrestre, a quienes compraran un decodificador especial y pagaran una inscripción y una cuota mensual. Esta nueva tv debía transmitir un 5% de programación nacional para respetar una disposición legal del Estado; pero dicha programación era suplida con la retransmisión de los canales comerciales. Una de las primeras compañías, desde finales de los años ochenta, en ofrecer este servicio masivo en Bogotá fue tv Cable, perteneciente a los mismos grupos económicos que ya tenían intereses en la tv comercial.

Sin embargo, muchas otras empresas de televisión por cable surgieron en distintas ciudades del país, ofreciendo programaciones, principalmente

captadas de satélites estadounidenses. Algunos de estos canales internacionales transmitidos por cable, y de tendencia cultural, tuvieron una incidencia importante en la formación audiovisual de los televidentes; por ejemplo, los canales Arts & Entertainment, Arts, Film & Arts, Discovery Channel y hasta MTV; y los latinoamericanos como el Canal 22 de México o el Canal A de Argentina (aunque, desgraciadamente, menos distribuidos y vistos), programaron con criterios de calidad y en muchas ocasiones emitieron obras videoartísticas. Estas modalidades de televisión, a pesar de que no posibilitaban un mayor acceso y participación en sus procesos de su producción, representaron una fuerte competencia para la TV, que de seguro exigía otros niveles comparativos de calidad y mayor diversidad de géneros, temáticas y estilos.

En la década de los noventa aparecieron diferentes canales regionales como Telemedellín, Canal Capital, City TV y Teleandina. Su cubrimiento y programación estaban dirigidos hacia los principales centros urbanos, tratando de reflejar distintos valores locales. Las emisiones de estos canales mezclaban prominentemente reportajes y noticias sobre el acontecer en sus propias ciudades, con series de entretenimiento y documentales importados de Estados Unidos.

Desde 1999 se transmite en Medellín el Canal U, un proyecto de varias universidades, orientado hacia la educación formal y no formal, a través de programas dirigidos a una teleaudiencia estudiantil. Con un cierto nivel cultural, este canal demostró ser un modelo de TV imaginativa; sus propuestas resultaban refrescantes en un medio nacional dominado por la mediocridad y los convencionalismos creativos.

Paralelamente, hacia finales de los años noventa, se erigieron los canales privados de las grandes empresas de comunicación masiva, Caracol y RCN; todavía con un esquema monopolizador y sin ninguna notable innovación o cambio estructural en sus programaciones, seguían siendo un burdo negocio, desprovisto de cualquier ánimo cultural.

En las instituciones estatales, como Inravisión y el Ministerio de Comunicaciones, igualmente manipuladas por oscuros intereses, hubo un caso revelador del deplorable estado de corrupta administración de la televisión en el país.

Se creó, a mediados de los años noventa, un hipotético Canal 4 Educativo, con la “genial” idea de transmitir, vía satélite, una señal codificada con cubrimiento nacional; esta no podía ser captada sino mediante costosas antenas especiales, colocadas en cada punto de recepción o televisor. Se compraron cientos de antenas y la multimillonaria inversión prosiguió con el costosísimo alquiler, por un año, de un canal de televisión en un satélite estadounidense. Sin embargo, y para rematar, nunca se transmitió por este canal ningún programa. Los equipos comprados, los proyectos adelantados y, sobre todo, el dinero de los contribuyentes se perdieron, quedando todo en el olvido.

Con la nueva Constitución Política de 1991 parecía despejarse el camino para pequeños canales con cubrimiento local y zonal, manejados por particulares, los cuales permitían, por ejemplo, programaciones comunitarias o universitarias, dando paso a una real libertad de información.

Así, emergieron cientos de pequeños canales transmitidos por cable, bajo el pretexto de una tv comunitaria, que retransmitían, ilegalmente, canales internacionales de entretenimiento. Cobrando suscripciones, se descubrió un negocio escondido tras una legislación sin capacidad de control.

El ente regulador de la televisión nacional: la Comisión Nacional de Televisión, era en realidad uno de los focos politizados más corruptos del país. Desde ahí se trabaron, con leyes tergiversadas, posibilidades de una verdadera televisión comunitaria: por ejemplo, no se permitían las transmisiones por radiofrecuencias asignadas con limitados cubrimientos, sino por el oneroso sistema de tendido de cable dedicado.

Al intervenir los canales ilegales por cable, también se impedían, mañosamente, los proyectos de canales independientes, sin capacidad ni interés comercial, pero con intencionalidades abiertamente culturales.

Es necesario entender que, hacia la época en que se llevó a cabo esta investigación, los pequeños equipos de producción —cámaras digitales y computadores para edición—, así como los transmisores de televisión, eran relativamente baratos y tenían capacidades suficientes para realizaciones de calidades aceptables. Las razones económicas ya no fueron argumentos para no lograr altos niveles técnicos de producción, aptos para la transmisión televisiva.

# EL ARTE EN LA TV COLOMBIANA

A pesar de que la televisión, técnica e históricamente, era el medio idóneo para la transmisión de videoarte, en Colombia la tv se ha marginado de obras artísticas realizadas con su propia técnica y medios, lo que le ha impedido tener criterios comparativos sobre sus posibilidades creativas. Habría que acotar aquí la diferencia esencial entre programas de tv *sobre* arte, que tratan referencialmente el tema, a través de la televisión, y programas *de* arte o artísticos, específicamente videoartes.

Cuando se habla comúnmente de “arte en tv”, se hace referencia, principalmente, a las artes plásticas: la pintura y la escultura. Sin embargo, y de igual modo, podemos considerar bajo dicha denominación a las artes rítmicas, como la música y la danza; también a la poesía y la literatura y a las artes dramáticas, como el teatro y cierta cinematografía.

En la tv colombiana las artes fueron entendidas como elementos espectaculares, transmisibles por el medio masivo televisivo, según programaciones no precisamente artísticas, agrupadas bajo inciertos apelativos culturales, a modo de información y entretenimiento.

La relación que tenían estos entes artísticos con la tv era de transcripción o transferencia de un medio a otro, a manera de “exposición”, como si se cambiaran los espacios del museo o del teatro por los del estudio de televisión. El medio mismo se utilizaba como simple soporte transmisor, y no como exploración extensiva o expansiva en la realización de estas formas artísticas. Así, la televisión cayó en un instrumentalismo servil, con evidentes bajos niveles de calidad e interés artístico.

Algunos programas sobre artes plásticas marcaron pautas de calidad, reflexiva y crítica, en la tv colombiana: en los años sesenta se destacó una serie de emisiones sobre historia del arte, con presentaciones de la influyente crítica colombo-argentina Marta Traba. Durante los años ochenta, con el apoyo de Colcultura, se presentaron varias propuestas documentales sobre artes plásticas como las que dirigió Diego Carrizosa. A mediados de los noventa se realizó un programa, producido por Colcultura, que hacía

un mejor uso del lenguaje audiovisual televisivo: *Tiempo Libre*, dirigido por Elvia Mejía, quien dedicó varias emisiones al videoarte.

Por estar vinculada directamente, tanto en lo técnico como en lo económico, al medio radiofónico, la televisión colombiana, en sus orígenes, se sustentó con personal proveniente de este medio. A medida que se relacionaba principalmente con tendencias musicales en las que predominaba el carácter populista y, a veces, nacionalista folclórico, la TV se encontró con las mismas fórmulas que ya habían sido explotadas por la comunicación masiva radiofónica. La música popular amenizaba la mayoría de los programas, desde las telenovelas hasta los de género de variedades.

Las excepciones fueron dedicadas a la música “cultura”, conciertos de autores clásicos, occidentales, en los que rara vez se presentaba alguna obra contemporánea. El único programa colombiano de esta categoría, que proponía cierto nivel de calidad en su producción, fue *Música para todos* con la Orquesta Filarmónica de Bogotá. El videoclip se acercaba en ocasiones, formalmente, a las experimentaciones visuales del videoarte, haciendo que para muchos, este género de videos promocionales de música popular se confundiera con obras videoartísticas.

Hacia la década del 2000 hacer diferenciaciones entre cultura “popular” y “cultura” fue una tarea cada vez más difícil, puesto que cada una toma elementos de la otra, aunque algunos componentes son, sustancialmente, de carácter formal “estetizante” (embellecedores) o de diseño comunicativo. Así es como la publicidad se convirtió en el campo más eficaz para el diseño formal avanzado, superando los mismos programas, en recursividades económicas, técnicas y estéticas.

La literatura fue utilizada, sobre todo, para la escritura de guiones o libretos de televisión, creando prácticamente un género nuevo con respecto a las adaptaciones de texto a imagen. En cuanto a programas dedicados a la literatura, se puede decir que la mayoría trató el tema solo en forma de comentarios periodísticos o de reseñas críticas, acompañados de entrevistas; algunos otros se limitaron a la dramatización, casi siempre, biográfica.

La demanda de programas dramatizados le ofreció la oportunidad a personal de teatro de vincularse a la tv (actores, directores, escenógrafos, luminotécnicos, etc.); aunque la tv proponía géneros nuevos que permitían, a su vez, la inclusión de personas sin experiencia teatral, los actores de tv eran los que la farándula del espectáculo televisivo había llamado, con usura, “artistas”.

El cine, como el medio más emparentado a la tv, le aportó a esta sus elementos expresivos, así como de realización y producción, los cuales fueron adaptados, primariamente, en las llamadas “series de tv”, algo así como una especie de “películas” (narrativas-dramatizadas) presentadas por capítulos. El cine determinó el manejo corriente del audiovisual en el medio televisivo; aun así, no encontraron fácil cabida formas de cinematografía argumental-televisiva, próximas a los géneros no narrativos-teatrales, como, por ejemplo, el cine experimental o abstracto (forma tabú en la tv colombiana).

Las películas que se transmitían rara vez eran seleccionadas con un criterio artístico; por esta razón, películas de autor o ciclos por género escasamente se presentaban y las películas de buena calidad resultaban ser una excepción o una casualidad. Podríamos citar algunos pocos intentos propuestos en La Franja —programación del Ministerio de Cultura transmitida por Señal Colombia a finales de los años noventa—, donde se pudieron apreciar obras internacionales, seleccionadas seriamente.

La tv colombiana no ejerció una labor, en valores significativos, de producción en la industria cinematográfica. Sin embargo, funcionó como “distribuidora”, ya que buena parte de las realizaciones colombianas fueron transmitidas por tv y, por supuesto, llegaron a una mayor cantidad de público, que la que pudieron alcanzar a través de sus proyecciones en salas de cine. Por esta razón, un porcentaje (aunque muy pequeño) de las ganancias en dicha industria provino de la tv.

Ocurrieron casos aberrantes de miopía frente a las técnicas y especificidades de la televisión; como el de las decenas de cortometrajes que fueron producidos por el ya desaparecido Instituto Nacional para el Fomento de la Cinematografía Colombiana (Focine), en los años ochenta bajo el título de Cine para Televisión, pues se realizaban a altísimos costos, en forma-

tos cinematográficos, para luego, necesariamente, transferirlos a video y así poder transmitirlos por televisión.

En Colombia, a diferencia de los programas de ficción, los documentales para tv fueron más abiertos a los tratamientos de imagen, así como a otras exploraciones formalistas propias del medio televisivo. Las expresiones conceptuales tuvieron niveles superiores a los comunicados por los programas dramatizados convencionales. De esta manera, en diferentes géneros documentales se dieron propuestas con estilísticas avanzadas para la tv nacional.

Diferentes géneros específicos de la tv, tratados artísticamente, no fueron tenidos en cuenta para la producción por y para la tv colombiana. Por ejemplo, subgéneros como *spot*, píldora electrónica, video *flash* o clip artístico; pequeños formatos de duración que se utilizaban, a veces, como interludios para relleno de programación, no fueron aprovechados suficientemente. Algunos canales como Señal Colombia y City tv, así como casi todos los canales regionales procuraron intentos de este tipo; sin embargo, estos no fueron realizados por artistas ni tuvieron las características experimentales del videoarte.

## RELACIÓN ENTRE TV Y VIDEOARTE

Las propuestas videoartísticas que utilizaban los recursos de la televisión constituyeron un nuevo género: el arte televisivo. La tv fue tributaria, aunque no lo haya reconocido, de los trabajos de artistas pioneros que han investigado, experimentalmente, las posibilidades creativas y comunicativas del medio, tanto formales como expresivas. Por ejemplo, los primeros sintetizadores de video fueron invención de videoartistas, así como la utilización de ediciones ágiles, tratamientos electrónicos audiovisuales, la expansión de géneros multiestilísticos y otros elementos de la expresión televisiva actual.

De manera eventual y contingente, las estructuras formales mismas de estas invenciones fueron recuperadas y asimiladas por la tv (genéricos de



programas, publicidades, videoclips, etc.) como efectos o esteticismos de la imagen. No obstante, se cayó rápidamente en lugares comunes, banalizados y vulgarizados por la sobreutilización gratuita en sus aplicaciones; casi siempre con la limitante de los aparatos y máquinas de producción, utilizados convencionalmente sin nociones creativas.

Entretenimiento, distracción, información y publicidad fueron los valores conceptuales dominantes en la tv nacional. Conceptos como los de “televisión de calidad” fueron comúnmente confundidos con inversiones económicas, tanto en la producción como en la técnica, para lograr realizaciones comerciales competitivas. Los temores y resistencias a las innovaciones, los contenidos críticos, las “complicaciones” y los “ladrillos pesados”, la ignorancia por ausencia de información o formación artística y, principalmente, la ausencia de propósitos culturales definidos en la tv colombiana, netamente comercial, crearon una barrera entre programadores de tv y videoartistas, lo que no permitió que estos tuvieran allí un espacio de creación que, obviamente, hubiese beneficiado a las dos partes y habría mejorado las calidades apreciativas de los telespectadores.

Expondremos los principales aportes que las instituciones pudieron conferir para mejorar la relación entre tv y videoarte: becas institucionales de realización videoartística con selecciones de proyectos destinados para la televisión; acceso a equipos de producción con tarifas especiales; proyectos, entre organismos científicos y artísticos, para el desarrollo de nuevas tecnologías y sus posibilidades de uso; puesta en marcha de políticas, en distintas comisiones gubernamentales para el fomento de la creación experimental o para que se dote a las obras a través de fondos de sostenimiento; así como programación y emisión de obras videoartísticas por televisión, con informaciones y presentaciones especiales.

Por estas razones, en países donde se ha entendido la importancia del fenómeno videoartístico para la televisión, y con políticas culturales avanzadas y coherentes, se crearon entidades gubernamentales encargadas de ofrecer apoyo a proyectos facilitando la producción; proporcionando acceso a materiales y equipos; estableciendo calendarios de organización y asociaciones; agilizando contactos con instituciones, particulares, circuitos o mercados para la distribución de las obras; respetando los dere-

chos de autor y programando las obras por tv. Estos organismos no imponen estilos, géneros, ni formatos predeterminados, tampoco intervienen en la conceptualización. Más bien, dan amplios márgenes en la libre expresión de las obras.

Esta situación no era una utopía romántica, era una realidad tangible que se cumplió en varios países, en canales nacionales o públicos, incluso desde los años sesenta. Algunos ejemplos notables se encontraban en la wgbh de Boston, así como el Canal 13 y la wnet de Nueva York. También el Channel 4 en Inglaterra, que propició, en los años ochenta, interesantes ensayos; al igual que el ina en Francia. Para la época de esta investigación, la importante cadena Arte en Europa o, más relevante aún, el ars tv Eutelsat Channel, primer canal internacional, vía satélite, totalmente dedicado al videoarte. En estos y otros tantos canales se llevaron a cabo proyectos con resultados altamente satisfactorios.

Colombia ha carecido de voluntades y capacidades; políticas equívocas y manipuladas han impedido una comprensión de la tv como fenómeno cultural, con posibles alcances artísticos. De modo negligente, la Comisión Nacional de Televisión, principal ente politizado encargado de la televisión nacional, ignoró o se desentendió completamente de su tarea para el mejoramiento artístico de la televisión. De igual manera, en cierto momento se creó, fantasmalmente, un ente del Ministerio de Cultura “Para el Desarrollo de la Televisión”, pero este nunca ha vinculado artistas para búsquedas y exploraciones creativas avanzadas; antes sí, dedicado a promover sempiternos esquemas y contenidos convencionales.

Estampilla de 1980 para Inravisión, televisión colombiana.



## OTRA TV

A finales de los años sesenta, la aparición del video en pequeño formato y la comercialización de la *portapack* —cámara con grabadora portátil a un costo muy inferior a todo equipo anterior de producción televisiva—, abrieron la posibilidad a individuos sin ánimo de lucro e independientes, de hacer un uso alternativo de estas nuevas tecnologías. Esto propició, también, la implementación de sistemas descentralizados de distribución —adaptados a las condiciones de las minorías en una sociedad pluralista— que a su vez impulsó la práctica del video con fines creativos.

Este nuevo avance tecnológico representó para algunos la llegada del instrumento ideal para dar respuesta a la tv. En aquel momento histórico (mayo del 68, Woodstock), el video fue acogido como la “otra televisión”; implicaba la oposición al centralismo, al inmovilismo y al control de la información. La revolución de los medios parecía haber comenzado, los avances tecnológicos se presentaban como la posibilidad de renovar los esquemas de poder que hacían funcionar la tv, pero, a la vez, se revelaban como nuevos recursos para fortalecer y hacer más atractiva su programación.

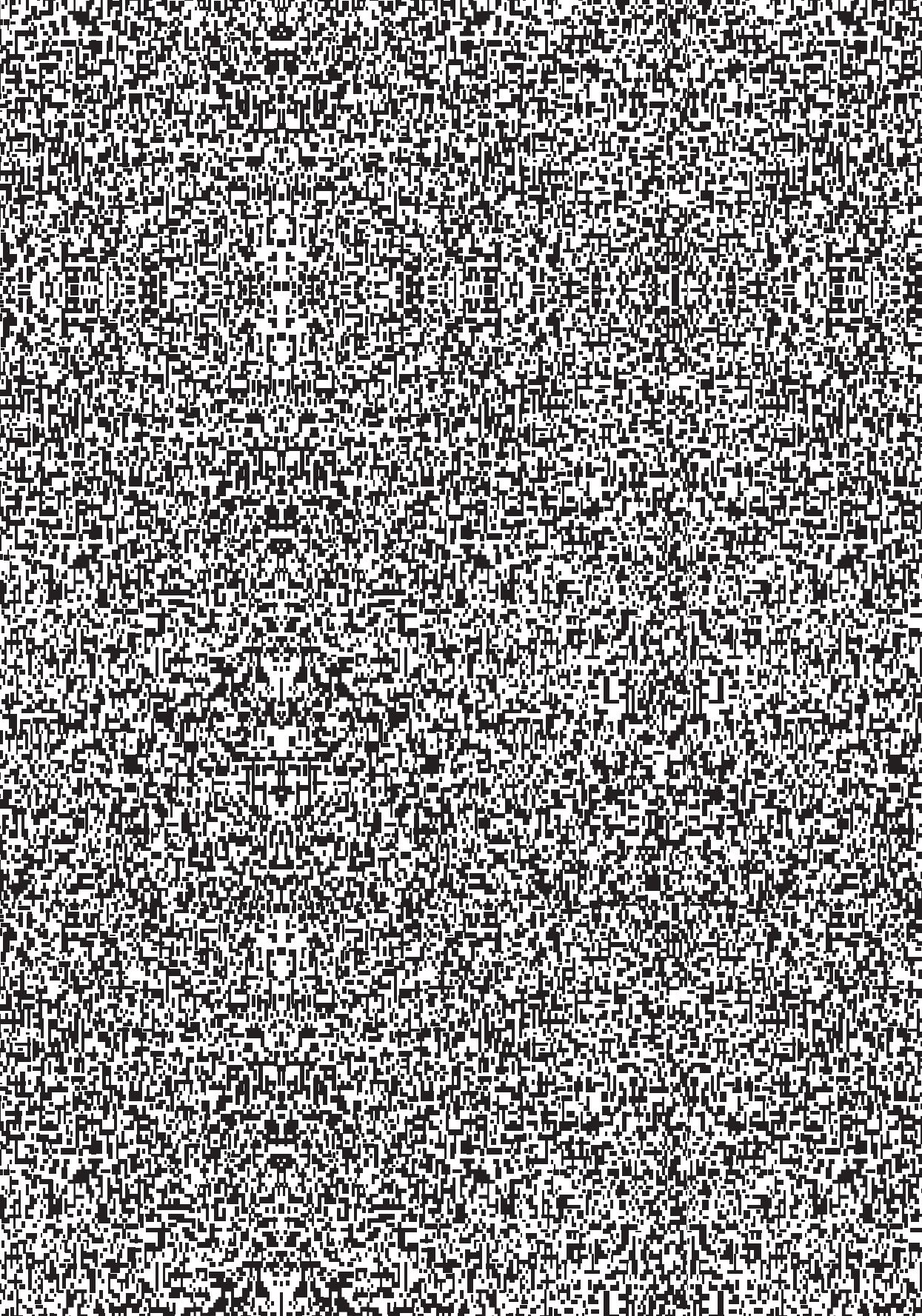
El video, asequible para muchos, significaba la posibilidad de “desmitificar la retórica de la tv como medio masivo, y replantear sus estructuras”; utopía que la realidad político-económica se encargó de confinar a prácticas individuales, con truncadas incidencias sobre la tv.

Hacia el cambio de siglo se podía observar una sobreproducción de video con sus eminentes consecuencias, de desvalorización y confusión, en la apreciación de las distintas expresiones videográficas. También en Colombia ya se sobreproducía video: doméstico, turístico, televisivo, de vigilancia... una “videoesfera” globalizada. De manera contradictoria, el fácil acceso por medios televisivos a imágenes de compleja y avanzada elaboración videográfica, dio lugar a una sorprendente educación informal en la comprensión del audiovisual y de sus capacidades perceptivas; fenómeno nunca antes visto, característico y primordial en la formación cultural de las nuevas generaciones.

Lo que eran, en los años sesenta y setenta, formas experimentales y patrimonio del cine artístico, fueron luego apenas maneras comunes de tratar y presentar la información audiovisual convencional. Impulsada por las tecnologías digitales, la innovación en la forma videográfica fue vertiginosa, en cuanto a la transformación permanente de sus capacidades de tratamiento de la imagen y el sonido. La cosmetología decorativa electrónica habitual en los genéricos de programas comerciales o las publicidades, con su juvenil y atractiva apariencia videogénica, por supuesto (y presupuesto económico), superó formalmente al videoarte.

Sin embargo, se seguía constatando una estructura dominante de la tv comercial, donde la transmisión monopolizada se presentaba en forma unidireccional, reducida a la relación productor-consumidor. Así, actuaba como negación y omisión comunicativa: el emisor envía su mensaje hacia los espectadores, pero se impide la reciprocidad. La comunicación se estableció como una forma autoritaria y asimétrica, que obligaba al receptor a conformarse con lo apenas selectivo, a la vez que le impuso asumir un papel pasivo. La televisión, entonces, al no permitir en su proceso una bidireccionalidad o una retroalimentación directa entre los participantes, se constituyó como un medio de distribución y no como un medio de comunicación entre personas.

Desde un punto de vista prospectivo, era indudable que el desarrollo de tecnologías de transmisión de video, como las que ofreció internet, posibilitarían infinidad de canales televisivos de todo tipo y con inéditos potenciales interactivos y se podía esperar una cierta liberación, tanto de las homogeneizaciones en las programaciones de comunicación masiva, como de las formas de expresión e intercambio artístico, más personales para con el video.



The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry, no matter how small, should be recorded to ensure the integrity of the financial data. This includes not only sales and purchases but also expenses and income. The document provides a detailed list of items that should be tracked, such as inventory levels, supplier payments, and customer orders. It also outlines the procedures for recording these transactions, including the use of specific forms and the assignment of responsibilities to different staff members.

The second part of the document focuses on the analysis of the recorded data. It describes various methods for identifying trends and anomalies in the financial performance. This includes comparing current data with historical trends, analyzing seasonal fluctuations, and identifying areas where costs are higher than expected. The document also discusses the importance of regular reviews and reports to management, providing a clear and concise summary of the financial situation. It includes a sample report format and a list of key performance indicators (KPIs) that should be monitored.

The final part of the document addresses the overall financial health of the organization. It discusses the impact of the recorded data on budgeting and forecasting, and how it can be used to make informed decisions about future investments and operations. It also touches on the importance of maintaining a strong relationship with financial institutions and the need for transparency in all financial dealings. The document concludes with a summary of the key points and a call to action for all staff members to adhere to the established procedures and maintain the highest standards of financial accuracy.

# APROXIMACIONES A UNA HISTORIA DEL VIDEOARTE EN COLOMBIA

Puede que el video sea la *única* forma artística en tener una Historia antes de tener una historia.

*Bill Viola*

El hecho de que la historia del video haya sido encarada con el tipo de narración con que lo ha sido, es el resultado directo de una jerarquía de significaciones determinada, y se diferencia de muchas historias convencionales tan solo por el hecho de que la han escrito activamente muchos de sus personajes, incluso en la misma medida en que participaban de ella.

*Marita Sturken*

Para este escrito se tuvieron en cuenta los hitos destacables de la historia del videoarte en Colombia. Se optó por presentar un panorama general de la situación del fenómeno videoartístico en el país, reconociendo los sucesos principales de su acontecer y procurando un énfasis en sus problemáticas determinantes. De esta manera, intentamos facilitar posteriores acercamientos estéticos, analíticos o críticos a particularidades de las obras, por parte de investigadores especializados, al igual que soluciones a sus contingencias desde el trabajo artístico y profesional relacionado. La lectura de este texto puede ser complementada con sus referencias con-

textuales, y ampliada con ayuda de las fichas técnicas incluidas, por áreas temáticas, en los datos de esta investigación.

Una cierta prehistoria del videoarte, como arte electrónico y a la vez comunicativo, se había dado preliminarmente en la tv de distintos países desde la década de los años cincuenta; conexo a la televisión se puede hallar el origen formal del video, así como también su primera cuna de producción artística. Sin embargo, en Colombia la tv no ha tenido incidencia en el quehacer del arte como creación específica para este medio; ciertas calidades ostentadas, principalmente, dentro del teleteatro y la música popular, no han tenido congruentes niveles artísticos como para ser considerados. La mediocridad creativa que no admitía la experimentación, la desidia cultural sin visión progresista en los medios masivos y la ausencia de intencionalidades artísticas tanto de las instituciones como de los artistas con este medio, hicieron que la tv se estancara artísticamente y fuera segregada por este ámbito de manera indolente.

Desde esta misma perspectiva, fueron escasísimos los precedentes nacionales en el campo de las artes plásticas, donde se podían encontrar obras visuales que utilizaran, con pertinencia, elementos electrónico-televisivos o videográficos; por ejemplo, en las formas óptico-cinéticas o cibernéticas de los años sesenta. Además de los presumibles retrasos estéticos, sin duda, las dificultades técnico-económicas también constituyeron otra de las causas de la ausencia de creación de obras electrónicas. Sin embargo, sea cual fuera la razón, las obras visuales no se desarrollaron hacia concepciones que dieran paso al video.

Así pues, la apreciación pública del video en el contexto artístico colombiano, fue relativamente reciente, hacia finales de la década de los noventa, puesto que hasta 1976 no se tenían referencias directas en el país. No obstante, en las Bienales de Arte Coltejer en Medellín (quizá algunas de las más relevantes exposiciones de arte internacional llevadas a cabo en Colombia), desde su segunda edición realizada en 1970, podemos encontrar obras de artistas extranjeros que hacían uso de material electrónico de tipo videotelevisivo.

Al margen del acontecer nacional, a mediados de los años setenta se empezó a tener noticia de actividades videoartísticas de “cerebros fu-



gados” al exterior. De esta manera, mientras que en Colombia las posibilidades de acción y reconocimiento se habían agotado, tanto por dificultades económicas como por contrariedades ideológicas en el sistema del arte convencional, establecido comercialmente en galerías y museos, algunos artistas colombianos que tendían a expresiones avanzadas de tipo experimental o conceptual, abiertas a diferentes soportes materiales, fueron apropiándose históricamente del video como medio artístico en diferentes países.

Este fue el caso de Raúl Marroquín, pionero y sobresaliente animador del videoarte en Holanda, conocido por su revista *Fandangos* y por sus notorios proyectos de videoarte en performances, instalaciones y transmisiones vía satélite. Utilizó el video desde finales de los años sesenta y sus obras videoartísticas realizadas en Holanda a comienzo de los setenta, principalmente como pequeñas acciones grabadas en video, fueron reconocidas obras pioneras en este país. Actualmente, su trabajo prosigue en especial a través de internet, desarrollando programas consistentemente politizados sociológica y estéticamente. Su obra fue poco reconocida en Colombia. Parte de sus trabajos videoartísticos fueron mostrados en la I Bienal Internacional de Video Arte del MAMM, organizado por el Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM) en 1986. En esta misma exposición se pudieron ver algunos trabajos de Jonier Marín, artista conceptual también establecido en Europa, cuya obra fue comentada en diversas revistas de arte como, por ejemplo, *Artpress* de Francia. Así mismo, podríamos nombrar a Michel Cardena (Miguel Ángel Cárdenas), cuyos proyectos y performances con video, bajo la denominación *Warming Up Etc. Company*, fueron conocidas internacionalmente.

*Aprendiendo a nadar por correo (1973) Raúl Marroquín*



El año de 1976 marca la aparición de un primer interés público, provocado por la exposición *Videoarte*, realizada en el Centro Colombo Americano de Bogotá. El material presentado había participado en la XIII Bienal de São Paulo Brasil, y comprendía más de treinta y dos obras de los más destacados videoartistas estadounidenses, entre ellos, Bruce Nauman, Vito Acconci, John Baldessari, Allan Kaprow, Les Levine, Ed Emshwiler, Stephen Beck, Peter Campus, Steina y Woody Vasulka, Bill Viola y Andy Warhol; así como Nam June Paik con su célebre instalación *Video jardín*. A pesar de que esta puede considerarse una de las exposiciones de arte internacional más significativas de los años setenta en el país, no fue destacada por los medios de comunicación ni suscitó especial interés entre artistas y críticos.

Apenas se publicaron las primeras noticias periodísticas sobre el tema, en forma de notas cortas, en los periódicos *El Tiempo* y *El Espectador* de la capital, además del importante artículo “Por los ambientes de la XIII Bienal de São Paulo”, del crítico colombo-cubano Galaor Carbonell, que apareció en el primer número de la revista *Arte en Colombia* en julio de 1976. Este artículo, que incluye apuntes sucintos sobre la obra de Paik, puede considerarse el primer escrito referencial sobre videoarte en Colombia; fue incluido por extractos en el sustancial catálogo publicado y distribuido durante la exposición, el cual también comprendía artículos traducidos de relevantes críticos y curadores estadounidenses como David Ross y Jack Boulton. Por otra parte, el Centro Colombo Americano tradujo y publicó en su revista *Tinta* (n.º 2) un interesante artículo ilustrado titulado “TV como arte como TV”, escrito por el productor estadounidense de televisión Fred Barzyk.

*I love you* (1975), videoarte de Michel Cardena.



En aquel momento se sentó un precedente para el acceso público a material videográfico. La biblioteca del Centro Colombo Americano de Bogotá brindó la posibilidad de consultar y revisar una serie de casetes pertenecientes al programa *The Medium is the Medium*, transmitido originalmente en 1973 por la WGBH, canal de televisión de Boston que contenía extraordinarias obras de Paik, Vasulka, Beck, Campus y Emswhiler, entre otros.

La dificultad para acceder en Colombia a información escrita sobre videoarte radicaba, primordialmente, en la escasa publicación de libros especializados y en las barreras idiomáticas de traducción respecto a las pocas fuentes extranjeras obtenibles; pero, sobre todo, en la ausencia de críticos y profesores de arte, con criterios competentes que pudieran aportar formación e información sobre el tema. Los datos y comentarios sobre la actualidad del videoarte provenían principalmente de revistas estadounidenses como *Art Forum* o *Art in America*; los textos de arte que se conseguían en Colombia, en los que solo se hacían referencias al videoarte, eran demasiado pobres como para ser considerados. Otros libros eran, ocasionalmente, accesibles en colecciones privadas, por ejemplo, el influyente *Expanded Cinema* de Gene Youngblood, la recopilación *Video Art* de Ira Schneider o las introducciones en *Video Visions* de Jonathan Price, que circulaban entre pocos, en calidad de préstamo.

Dos años después de la primera exposición de videoarte en Colombia, en 1978 el *Salón Atenas*, organizado por el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAM), incluyó los trabajos videoartísticos *In-pulso* de Sandra Isabel Llano y *Autorretrato* de Rodrigo Castaño, el cual, constituye el primer trabajo de videoarte colombiano, realizado y exhibido museográficamente en el país.

*Proyecto de arte postal con video (1977) de Jonier Marín.*



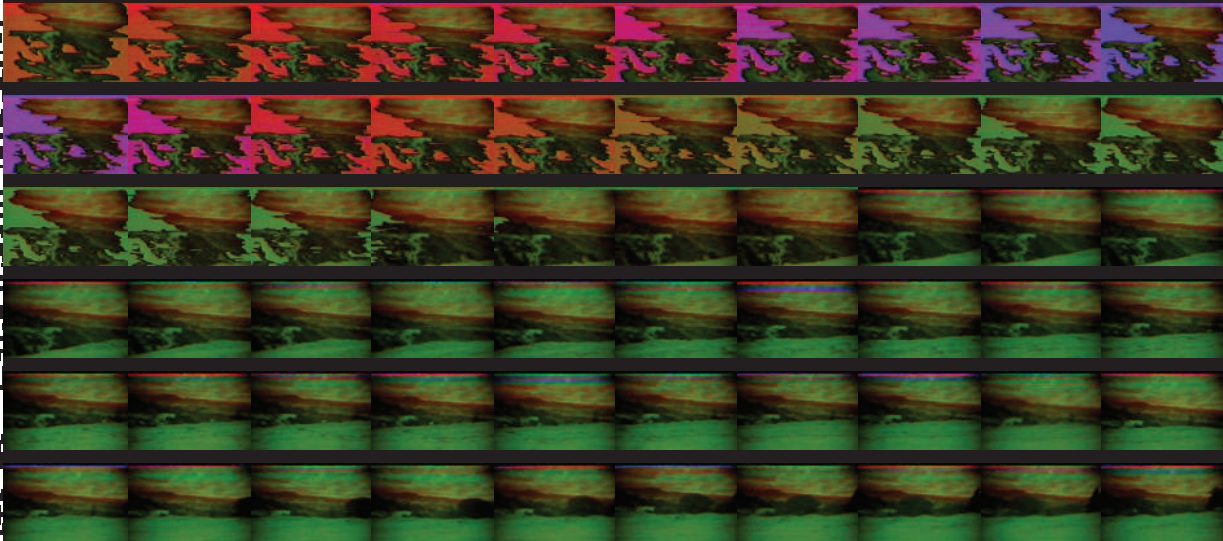
Este fue un fenómeno inesperado, aunque habría que considerar que estos dos artistas se habían formado o exponían, en ese entonces, en el extranjero. De igual manera, ahí se exhibió el videoarte documental titulado *Pijao*, realizado en Colombia por el artista venezolano Geo Ripley, una obra comprometida con cierto indigenismo.

1. Comentario del artista y curador Álvaro Barrios, en el catálogo de *Arte de los años 80*, Museo de Arte Moderno La Tertulia de Cali, 1980.

*Autorretrato* era una obra realizada con equipo profesional de televisión, donde un cierto interés pictográfico “abstraccionista”, obtenido por colorizaciones, creaba sugestivas impresiones electrónicas. Imprevisiblemente, después de los años setenta, la obra artística de Rodrigo Castaño no tuvo un posterior proceso de evolución significativa; se le recuerda más por sus trabajos comerciales en la tv (en colaboración con su familia vinculada a los medios masivos), así como interesantes series de programas culturales sobre arte, o también por sus triviales realizaciones cinematográficas, como el largometraje *El niño y el papa* (1986), coproducido en México.

La obra de Sandra Isabel Llano se había desarrollado también fuera del país, por lo cual gozaba de un cierto avance conceptual y formal en relación con las entonces rezagadas condiciones del arte en Colombia. *In-pulso* consistía, básicamente, en la acción de registro de sus propios electrocardiogramas; “verdadero análisis de la fisiología y psicología de la artista, la solución visual de esta obra remitía al arte corporal por una parte y a un particular proceso autobiográfico por otra, que hacían del suyo uno de los trabajos más singulares del nuevo arte nacional”<sup>1</sup>. Esta artista prosiguió su interesante obra en México y Nueva York.

*Apocalipsis* (1980), videoarte de Rodrigo Castaño.



Esta primera muestra colombiana de videoarte en el Museo de Arte Moderno de Bogotá solo suscitó una exigua reseña y unos breves comentarios contradictorios en la revista *Arte en Colombia* (n.º 3 de 1979), quizás la única destacable en el país en aquella época. Sin embargo, Sandra Isabel Llano había podido publicar, a través de la Universidad Autónoma de México, un pequeño volante que se distribuyó durante la exhibición, en el cual el influyente crítico mexicano Juan Acha daba cuenta de la calidad e importancia de esta obra.

Estas mismas obras de Sandra Isabel Llano y Rodrigo Castaño, fueron luego exhibidas en 1979, durante el Primer Festival de Arte de Vanguardia en Barranquilla, así como en 1980, en la exposición *Arte de los años 80* en el Museo de Arte Moderno La Tertulia de Cali, y en ulteriores retrospectivas de videoarte colombiano.

En Colombia, la formación videoartística en escuelas y universidades era sencillamente inexistente; por esta razón, no se establecían índices apreciativos de análisis investigativo ni, mucho menos, realizaciones prácticas que permitieran que los alumnos se ejercitaran en forma continua y progresiva. En las facultades de Comunicación Social (en las cuales hasta hacía poco no existía ni siquiera el área de estudios cinematográficos) el currículo no tenía en cuenta los medios de comunicación como posibilidades expresivas. De esta manera, dentro del área de video se dictaban cursos cortos de televisión en un nivel básico, pero que no lograban aportar una formación que profundizara en lo creativo. De igual modo, en las facultades de Arte, la ausencia de profesores especializados, así como el desinterés e ignorancia en las artes no convencionales, frenaba el desarrollo

*In-pulso* (1978), videoperformancia de Sandra Isabel Llano.



de las artes conceptuales e intermediales, sin que tampoco se fomentara la investigación experimental. Solo se realizaban menciones esporádicas o alusiones temáticas en programas generales.

Durante 1978, algunos primeros conceptos y ejemplos sobre videoarte aparecieron en los cursos dictados por el realizador alemán Tillman Rohmer en la Facultad de Comunicación Social de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. En su país, y desde comienzos de los años setenta, había sido pionero en trabajos de video independiente, comunitario y artístico. En Colombia compartió su valiosa experiencia, infortunadamente por pocos años.

En aquel entonces, era usual que se desaprovecharan las condiciones de las que gozaba el videoarte en Estados Unidos o en Europa; es decir, el especial interés en curadurías y distribución, que se ofrecía a partir de contactos internacionales. Solo en 1979, el Museo de Arte Moderno de Bogotá exhibiría, inadvertidamente y por muy corto tiempo, en su sala de proyectos, tres videoartes conceptualistas estadounidenses de los reconocidos artistas Allan Kaprow, Les Levine y Dennis Oppenheim; material cedido por Ana Canepa, distribuidora neoyorquina. La exhibición fue acompañada por un pequeño programa de mano, con fichas técnicas cortas y descripciones parcas.

A principios de la década de los ochenta, el videoarte seguía siendo un fenómeno vulgarmente desconocido en Colombia; raras manifestaciones señalaban su presencia. La producción también se veía afectada por dificultades en la consecución de equipos técnicos, todavía muy escasos en el país. El acceso a materiales profesionales rara vez se posibilitaba; la televisión se desentendía de usos experimentales, y la utilización de dispositivos de baja calidad, la mayoría en formato de media pulgada (Betamax o vhs), con limitadas capacidades de edición y sin mezclas ni efectos de post-producción, era un régimen indefectible en la realización de la mayoría de los videos independientes.

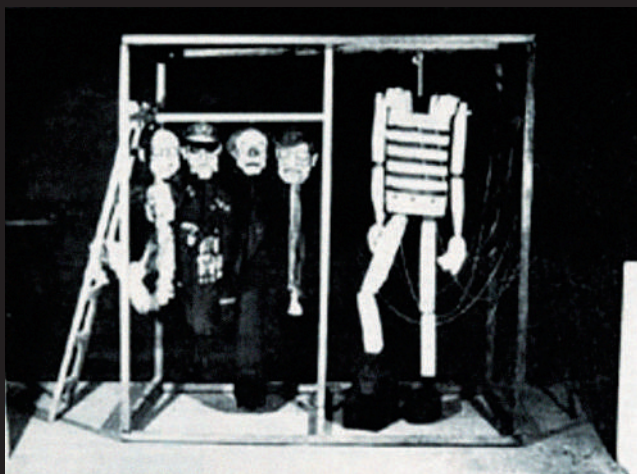
Un suceso insólito fue la primera, y hasta el año 2000, última exposición importante de un artista internacional en una galería de arte. Se trataba de *Yellow Triangle Videoconstruction* del estadounidense Buky Schwartz, en la Galería Garcés Velásquez de Bogotá en 1980; una videoinstalación

que aprovechaba el efecto óptico de ausencia de profundidad específico del video y lograba una reconstrucción angular tridimensional del espacio intervenido.

Otro hecho inusitado aconteció en el contexto del xxviii Salón Nacional de Artistas de 1980, realizado en el Museo Nacional de Colombia, en Bogotá: la obra *Juego No. 1*, de María Consuelo García, fue ganadora del primer premio. Se trataba de una instalación con muñecos, acompañada de un video donde se mostraba un registro de acción-manipulación, entre crítico e irónico, sobre personajes y situaciones políticas. Como parte integral de la obra, este video que recreaba un episodio histórico, se puede considerar también artístico y constituye el primer premio de importancia nacional otorgado a una obra con video en Colombia. Tiempo después, esta artista, incomprensiblemente, desapareció del panorama artístico colombiano. Un interesante comentario crítico sobre esta obra salió publicado en *Revista* (n.º 6 de 1981); se trataba de “Salón Atenas Salón Nacional”, escrito por José Hernán Aguilar.

El único artículo que abordó el videoarte con suficiente profundidad, publicado en una revista colombiana durante la década de los años ochenta, fue el del crítico mexicano Juan Acha, titulado “El video”, en la revista *Arte en Colombia* (n.º 16 de 1981). Texto básico en el que se formulan algunos de los problemas específicos y posibilidades artísticas del medio. En este mismo número de la revista, el crítico colombiano José Hernán Aguilar comentó, someramente, la obra en video de Gilles Charalambos, en un artículo alrededor del contexto cinematográfico, titulado “Violencia y experimento en vías de desarrollo”. En 1981, el Museo de Arte Moderno de

*Juego No. 1* (1981), instalación con video de María Consuelo García.

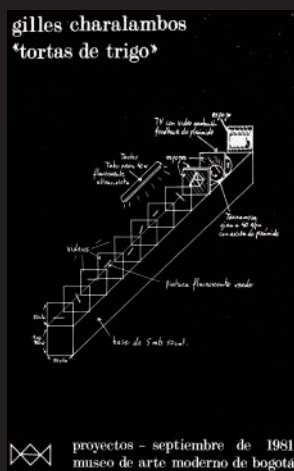


Medellín, paralelamente a la IV Bienal de Arte Coltejer, organizó el Primer Coloquio Latinoamericano de Arte No-Objetual, un trascendental evento internacional de tardío arte conceptual, que incluía una pequeña muestra de videoarte compuesta por obras de los artistas venezolanos Carlos Zepa, Carlos Castillo así como Yeni y Nan, aunque más registros documentales de acciones o performances, que videoartes propiamente dichos.

En septiembre de 1981, Gilles Charalambos realizó una exposición en el Museo de Arte Moderno de Bogotá, la primera no colectiva videoartística colombiana, titulada *Tortas de trigo*. Una instalación con video, la cual pretendía extender, virtualmente, dimensiones audiovisuales, a través de diversos materiales. El pequeño catálogo de dicha exposición incluyó comentarios apreciativos del crítico José Hernán Aguilar.

En 1982, la curadora de videoarte del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), Barbara London, en una visita a Colombia, seleccionó tres obras: *Apocalipsis* (1980) de Rodrigo Castaño, un largo *travelling* por paisajes desérticos con tratamientos cromáticos abstraccionistas; *Ladrillos* (1980) de Óscar Monsalve, una película “hiperrealista” en formato súper 8 transferida a video; y *Distorsión, intermitencia, violencia en esta información* (1979) de Gilles Charalambos, un videoarte hecho de ruidos y desestabilizaciones de la señal electrónica, realizado para autodestruirse electromagnéticamente en los aparatos donde fuera reproducido. Estos trabajos fueron exhibidos en una muestra de videoartes latinoamericanos en dicho museo y desde entonces forman parte de sus archivos. Esta fue, seguramente, la primera aparición de importancia en el extranjero para el reconocimiento del videoarte colombiano.

*Tortas de trigo* (1981), videoinstalación de Gilles Charalambos.





Sin embargo, dentro del panorama nacional se excluía o, en el peor de los casos, se comenzaba a confundir al medio con exhibiciones equívocas: en noviembre de 1981 y en octubre de 1982 en el Museo de Arte Moderno de Bogotá se organizaron, tentativamente, muestras o festivales de cine colombiano en formato de súper 8 y de video. Al fracasar en la recopilación de material, así como en los criterios de selección, se mostraron trabajos hechos a partir de transferencia de película a video, documentales convencionales y hasta videos publicitarios. Ningún videoarte participó, pero vale la pena recordar un video narrativo realizado por una exreina de belleza, María Luisa Lignarolo: una especie de cursi melodrama turístico hecho en México. Aun así, habría que reconocer que estas exhibiciones eran indicadores del estado incipiente en el que se encontraba el videoarte en Colombia.

Por contraste, algunas muestras incluyeron videoartes colombianos como el VIII Salón Atenas de 1982 en el Museo de Arte Moderno de Bogotá donde se exhibieron obras, realizadas en video, de la pintora Karen Lamassonne. *Secretos delicados* y *Ruido* (1982) eran interesantes trabajos que demostraban un talento para la reflexión sobre las imágenes, entre pintura y cinematografía. Desgraciadamente, fueron las dos únicas obras videoartísticas que esta artista realizara.

En el área académica no se brindarían posibilidades de formación artística que utilizaran el video como medio sino a partir de 1983, fecha en la que Verónica Mondéjar, profesora del Departamento de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia, incluyó la apreciación de obras y algunos ejercicios prácticos de videoarte en su Taller de Fotografía-Video IV, en la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. También en los Talleres de

*Distorsión intermitencia violencia en esta información* (1979), Videoarte de Gilles Charalambos.

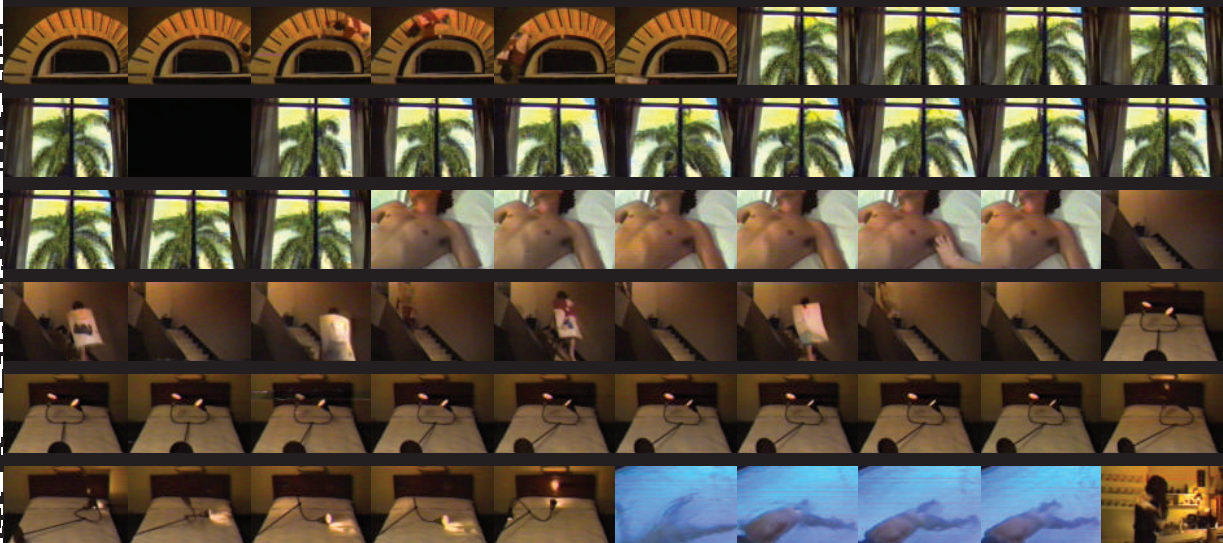


Arte de la Universidad de los Andes de Bogotá, el profesor Gilles Charalambos dictó, en el mismo año, dos semestres de su asignatura Nuevos Medios, que comprendía temáticas sobre arte conceptual y realización de videoarte. Estos dos cursos fueron los primeros programas curriculares concernientes al videoarte en el país. Quizás, elementalmente, por tener que recurrir a nimios recursos materiales y equipos, estos cursos-talleres fueron acercamientos embrionarios para la utilización artística del video en contextos universitarios. Entre los egresados podemos citar a algunos creadores que realizaron futuros trabajos videoartísticos: María Fernanda Cardoso, Margarita Becerra y Carlos Gómez en la Universidad de los Andes, así como Ana Claudia Múnera y Javier Cruz en la Universidad Nacional, sede Medellín.

Dentro de la bibliografía en idioma español, precariamente, se contaba con el único libro sobre videoarte distribuido en Colombia, *En torno al video*, una recopilación de escritos seleccionados por el catalán Eugeni Bonet, editada por Gustavo Gili y distribuida en el país desde comienzos de 1983. Era un libro interesante por ser una introducción al videoarte con acotaciones claras de tipo técnico, contextos históricos y algunos comentarios ilustrados fotográficamente; también resultaba valioso por contener referencias a otras fuentes.

Desde mediados de los años ochenta, poco a poco se dieron pasos claves para el advenimiento del videoarte en la ciudad de Medellín: en 1984, el Museo de Arte Moderno organizó, por primera vez, una Muestra de Audiovisuales, Cine y Video. También, dicho museo organizó en 1984 el IV Salón Arturo Rabinovich, exposición dedicada al arte joven colombiano, en la que se presentaron la obra de videoinstalación *Sin título*, realizada con

*Secretos delicados* (1982), videoarte de Karen Lamassonne.



imágenes gráficas generadas por computador, del artista antioqueño Javier Cruz, y el videoarte *Infinidad y límite*, de Alfredo Gómez. En el v Salón Arturo Rabinovich de 1985 se mostró un registro en video de una acción corporal o videodanza titulada *Diserere*, obra de las artistas antioqueñas Mónica Farbiarz y Martha Vélez; esta obra puede establecerse como uno de los primeros ejemplos colombianos de videodanza.

Una oportunidad para advertir los vínculos entre videoarte y ciertas tendencias políticas o sociológicas del video comunitario (otro uso del video desaprovechado en el país) fue ofrecida a través de la Embajada de Canadá. Una muestra seleccionada del certamen Video 84 Bienal Internacional de la Imagen de Montreal, compuesta por veinte obras canadienses y acompañada por conferencias introductorias de Andrée Duchaine, coordinadora de dicho certamen. Fue exhibida en los Museos de Arte Moderno de Medellín y de Bogotá, así como en la Cinemateca El Subterráneo de Medellín.

En el país, hasta mediados de los años ochenta, la producción de videoarte era lamentablemente reducida; aun así, y ante la ausencia de oportunidades para exponer, los escasos videoartistas colombianos ideaban la organización de sesiones, con la presentación de sus propios trabajos, en diferentes espacios alternativos: disímiles veladas caseras o hasta en los bares Johan Sebastián Bar o El Goce Pagano en Bogotá, donde un reducido, y a veces inadvertido público, se enfrentaba a esta forma insólita de arte.

Por fin, una convocatoria precursora de recopilación y selección de videoarte colombiano fue producida en 1985 por la Fundación para las Artes Avanzadas (Arter) de Bogotá. Las obras de nueve videastas colombianos fueron

*Sin título* (1984), imagen gráfica generada por computador de la videoinstalación de Javier Cruz.



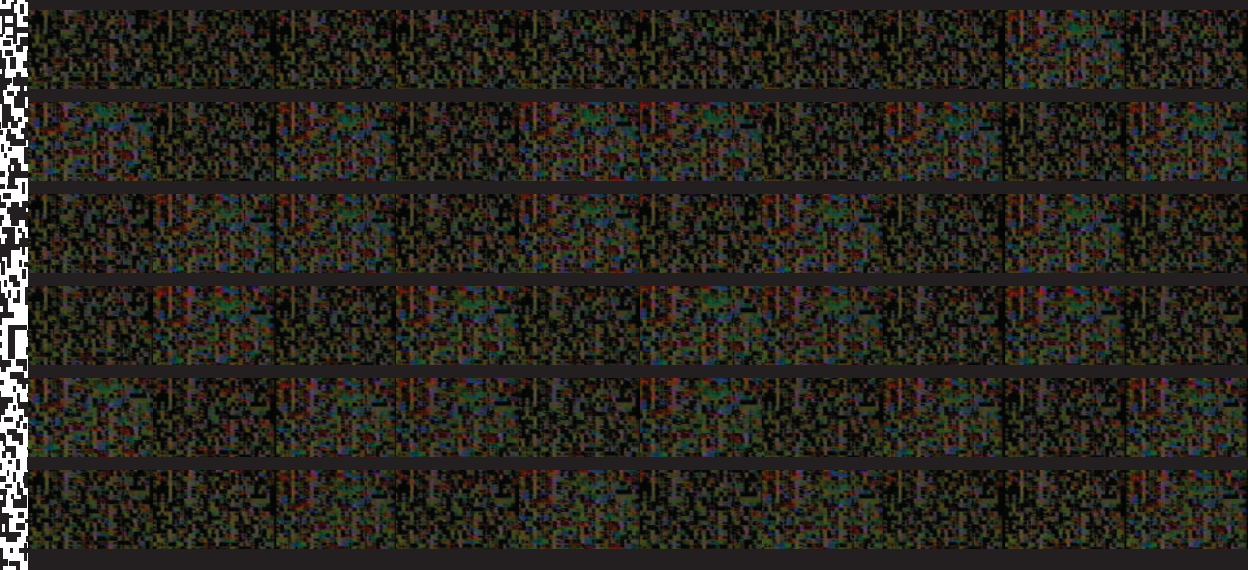
expuestas con el título de Primera Muestra de Videoarte Colombiano. Los tempranos trabajos *Apocalipsis* y *El sermón* de Rodrigo Castaño; una versión narrativa sobre un cuento de Cortázar, *Continuidad de los parques*, realizada por Jorge Perea, Augusto Bernal y otros colaboradores; algunos ensayos sobre la figura de Bolívar del artista plástico David Mazuera; dos videopiraterías críticas sobre la tv de Karl Troller y Carlos Buitrago; los primeros videos realizados por José Alejandro Restrepo, obras cortas y minimalistas, y la instalación *Videotez* con trece televisores, de su hermano Ricardo Restrepo.

Además, también allí se expusieron los videos programados por computador en 1984 *Azar Byte Memory Sens*, *En el estilo de...* y *No entiendo ni...*, de Édgar Acevedo y Gilles Charalambos, trabajos de tendencia conceptual, que pueden considerarse las primeras obras videográficas digitales realizadas en Colombia.

En junio de ese mismo año se presentó parte de esta muestra en la Cooperativa de Artes Plásticas de Bogotá, con comentarios de Germán Muñoz, semiólogo universitario, y Gilles Charalambos, artista y organizador. A mediados de 1985, John Orentlicher, artista y profesor estadounidense de la Universidad de Syracuse que visitaba el país, ofreció un taller corto de realización videoartística en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, en el cual se crearon tres obras cortas de género narrativo; también dictó conferencias en el Museo de Arte Moderno de Medellín y en la Universidad Nacional, sede Medellín, sobre el mismo tema.

De la misma manera se hicieron, a partir de esta época, referencias apreciativas y de tipo histórico, en otros cursos como el de Historia del Arte,

*Azar byte memory oye sens* (1984), videoarte por computador de Édgar Acevedo y Gilles Charalambos.



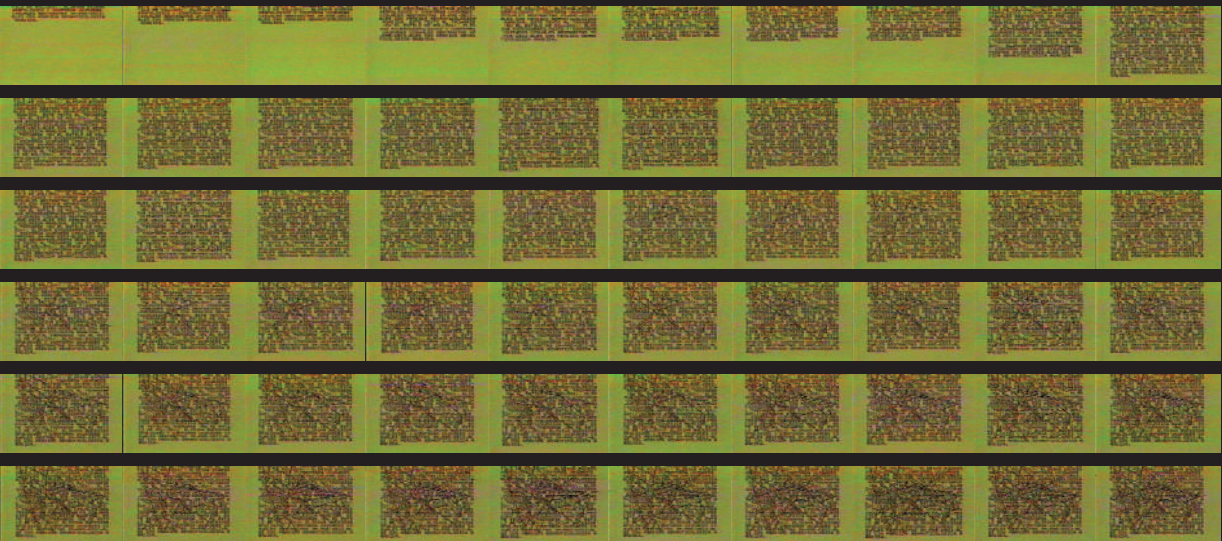
de José Hernán Aguilar, en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional en Bogotá, así como acotaciones en diferentes programas de Comunicación Social dictados por Germán Muñoz en las universidades Externado de Colombia y Javeriana de Bogotá.

El video comenzó a ser utilizado como forma intermedial por algunos artistas nacionales de neovanguardia. En agosto de 1986 Carlos Gómez presentó en el Centro Colombo Americano de Bogotá una performance, o acción artística en vivo, titulada *Interfiera o no interfiera etc.*, que incluía videocintas, cámara en circuito cerrado y seis televisores. Más adelante, este artista prosiguió su trabajo, principalmente en el campo musical, en Barcelona (España).

El evento de videoarte más importante realizado en Colombia, y quizás hasta ahora, se llevó a cabo en Medellín durante los meses de agosto y septiembre de 1986: la I Bienal Internacional de Video-Arte, organizada por el Museo de Arte Moderno (Ver página 126). Un notable trabajo administrativo y de gestión, contactos y selección, que se realizó con la colaboración de varias embajadas y la asesoría de especialistas, y que permitió la producción de una gran muestra, que sería considerada una de las más importantes en el ámbito latinoamericano.

Dicha muestra contó con la representación de doce países participantes que, conjuntamente, conformaban una programación de más de doscientas obras. Se exhibió una retrospectiva histórica del videoarte, principalmente estadounidense, que permitió fundamentar su apreciación a través de su nacimiento y desarrollo. La selección y exhibición incluyó nuevas producciones y dio como resultado, gracias a una coherente labor museográfica

*En el estilo de...* (1984), videoarte por computador de Édgar Acevedo y Gilles Charalambos.



fica, una bienal afín a las últimas tendencias internacionales que buscaban provocar un interés hacia el arte contemporáneo y proyectar sus recientes posibilidades expresivas.

En esta bienal se generaron espacios para la adquisición de conocimiento, alrededor de los procesos creativos de diferentes videoartistas y el estudio de viabilidades de producción, a través de talleres guiados por reconocidos artistas extranjeros invitados como Ulrike Rosenbach, famosa artista alemana. Con ella, se desarrollaron conversatorios sobre las relaciones entre videoarte y su aplicación a la performance o acciones artísticas. John Orentlicher, artista y profesor estadounidense, expuso sus enfoques respecto al videoarte narrativo y a las nuevas creaciones del relato en video. Luc Bourdon, artista canadiense, propuso un nuevo canal comunicativo a través de videocartas artísticas, género epistolar en video de intercambio internacional. El destacado artista inglés Jeremy Welsh realizó un taller de expresión experimental.

En la mayoría de estos talleres, con limitada asistencia y corta duración, se realizaron trabajos colectivos dirigidos; importante experiencia práctica para los participantes, la mayoría neófitos en el medio. De igual manera, se ofrecieron coloquios y charlas abiertas que permitieron primigenias apreciaciones de este nuevo medio artístico en el país, como la conferencia Videoarte en Colombia, dictada por Gilles Charalambos en el MAMM.

Como parte del cubrimiento del evento, Charalambos había realizado una breve nota de presentación e invitación a esta bienal, para un programa televisivo de Colcultura, emisión que puede considerarse una de las primeras

*Diserere* (1984), videodanza de Mónica Farbiaz y Martha Vélez.



referencias específicas al videoarte en la tv colombiana. También se produjeron los primeros programas de reportaje y notas periodísticas sobre videoarte, que fueron realizadas y emitidas por el canal regional Teleantioquia.

A través de una convocatoria dirigida a artistas nacionales, la bienal provocó un impulso para la producción de videoarte en el país. Se efectuó una nueva selección colombiana compuesta por veinticinco trabajos de trece realizadores, muchos de los cuales exponían públicamente por primera vez sus propuestas artísticas iniciales en video. Posteriormente, diez de estas obras fueron enviadas a Inglaterra para participar en el festival de videoarte Channel 6, realizado en el Institute of Contemporary Arts (ICA) de Londres en diciembre de 1986; esta fue la primera presencia de importancia del videoarte colombiano en Europa.

Por otro lado, desde 1987 se propusieron exhibiciones en espacios no precisamente artísticos como la Muestra de Videoartes, una semana de programación dedicada a esta forma con obras internacionales, curada y presentada por Gilles Charalambos, en la Cinemateca Distrital de Bogotá.

Ese mismo año, María Teresa Hincapié, actriz de teatro que comenzó en aquel periodo a incursionar en la performance, y José Alejandro Restrepo, presentaron en el Teatro La Candelaria de Bogotá un evento significativo para el género videoperformancístico en el país: *Parquedades. Escenas de parque para una actriz, video y música*. La obra, al implementar acción en vivo y video, demostraba potencialidades que, posteriormente, fueron pocas veces desarrolladas por otros artistas.

*Videotez* (1985), videoinstalación de Ricardo Restrepo.



Por primera vez, un videoarte nacional realizado para televisión fue transmitido por la tv colombiana; se trataba de *Personalmente T.Video* (1985), de Gilles Charalambos y Pablo Ramírez. Esta obra, que proponía una reflexión sobre la televisión desde el punto de vista del videoarte, fue emitida por la Cadena 3 de televisión cultural. Cabe resaltar que *Personalmente T.Video* ha sido uno de los pocos casos de utilización específica de la televisión como forma artística en el país; los artistas colombianos parecían desconocer un fenómeno omnipresente, como es la televisión, y no se ocupaban de ella creativamente. Este programa fue comentado lacónicamente como una curiosidad en la tele-revista del diario *El Espectador* de Bogotá.

De igual modo, un primer programa temático dedicado al videoarte fue emitido en *Una mirada a Francia*, magazín de variedades culturales de la Embajada de Francia que se realizaba, semanalmente, para la tercera cadena de televisión nacional. Este especial comprendía apariciones de Nils Lindhal, profesor de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Javeriana de Bogotá, y del artista Gilles Charalambos, quienes a través de efectos videográficos comentaban conceptos generales sobre el videoarte, los cuales eran ilustrados con extractos de diferentes obras francesas.

En el xxxi Salón Anual de Artistas Colombianos de 1987 volveríamos a encontrar videoarte, con la presencia de los autores José Alejandro Restrepo, quien desde entonces ha sido uno de los pocos artistas colombianos dedicado al video, constante y consistentemente, y el antioqueño Javier Cruz, quien se convertía en uno de los videoartistas más activos hacia el

*Parquedades* (1987), videooperformancia de José Alejandro Restrepo con la participación de María Teresa Hincapié.





final de los años ochenta, sobre todo con trabajos realizados videográficamente por computador. Javier Cruz también crearía en este mismo año una videoescultura, primera obra con video en ser concebida y exhibida para espacio público (en un jardín botánico), en la Primera Muestra Nacional de Artes Plásticas en Plástico, de Medellín. De manera frustrante, a partir de los años noventa su interesante obra decaería al alejarse del contexto artístico y tampoco reanudaría sus realizaciones videoartísticas.

En 1988, una de las primeras manifestaciones en incluir videoarte realizado en Cali fue la Muestra de Video Alternativo organizada en la Universidad del Valle con la coordinación del cineclubista Julián Tenorio. Se trató de una muestra de video independiente que intentó ofrecer un panorama representativo de la producción videográfica en Latinoamérica, así como una selección de obras de realizadores caleños aficionados. En paralelo, complementando esta exhibición, se realizó el Primer Encuentro de Videastas Caleños, en el cual se discutió acerca de la función social del video, y un taller de videocreación, a cargo del videoartista Gilles Charalambos, que tuvo como fin enseñar las bases técnicas en la práctica del video experimental. En el conservatorio de esta ciudad también empezaron los primeros cursos, en forma de talleres creativos, dictados por José Alejandro Restrepo. Pero este interés primordial no subsistiría en Cali durante la década de los noventa.

Cali era una ciudad donde había florecido una pujante cultura cinéfila, pero que se había retrasado en el uso creativo del video; simplemente se desconocía el videoarte y solo razones de producción económica parecían justificar allí la implementación reciente del video. Sin embargo, en esta

*TV instante (1987), videoarte de Javier Cruz.*



ciudad se llevaría a cabo una de las primeras exposiciones en incluir videoarte colombiano dentro del contexto comercial de la Galería Ventana Nuevas Tendencias, con obras de los artistas bogotanos Marta Calderón y José Alejandro Restrepo. Por supuesto, los trabajos no fueron vendidos (tampoco tenían esta intención); el carácter inmaterial del video, y su reproducibilidad son, probablemente, las principales razones tecnoeconómicas para que encontremos muy pocos casos subsecuentes de exhibición videoartística en este ámbito.

Eventualmente, en 1988, con la II Bienal de Video del Museo de Arte Moderno de Medellín, el videoarte parecía haber encontrado un espacio propio para su apreciación en Colombia. Esta muestra internacional de video experimental, documental y argumental, reunía un número considerable de videos, provenientes de 18 países de Asia, Europa y América. En paralelo a la exhibición, se llevaron a cabo talleres teóricos y de realización a cargo de Patrick Prado (Francia), John Orentlicher (Estados Unidos), Marc Paradis (Canadá) y Va Wolf (Alemania). La selección colombiana era desigual, ya que las curadurías no eran aún conformadas por personas suficientemente conocedoras del videoarte; sin embargo, era posible apreciar ciertas calidades en algunos de estos trabajos, que auguraban un futuro promisorio para las obras colombianas en video, aunque no recibieran la atención de los críticos de arte para una difusión más amplia en nuestro contexto.

Los medios masivos de Medellín difundieron el evento, localmente, con reseñas sin profundización, ejemplificadas tanto por reportajes televisivos donde se incluían algunos extractos de obras, como por escuetas noticias en los distintos periódicos de la ciudad. Uno de los pocos artículos de cierto interés fue el titulado “Perdido en los videos, ¡solo siéntese y mire!”, escrito por José Gabriel Baena en el semanal *El Mundo* de Medellín. Esta bienal internacional seguía siendo ignorada soberbiamente por el medio artístico colombiano.

También, durante ese mismo año, en Bogotá se intentó producir un evento de importancia internacional alrededor del video; en el Museo de Arte Moderno se expuso Flavio-Festival Latinoamericano de Video. La selección de videoartes procedía, en su mayoría, de la que se había presentado en

la II Bienal de Video de Medellín; por lo menos era una oportunidad para apreciar algunas de estas obras en la capital. Este festival se constituía con posibilidades prometedoras, pero la desorientada organización y el poco interés de la institución frustraron la continuidad de este proyecto.

La Muestra de Videoarte Británico, que se llevó a cabo en el Consejo Británico de Bogotá, representó una valiosa oportunidad para acercarse a la producción europea. Esta selección estaba integrada tanto por trabajos históricos como por obras actuales, entre los cuales se destacaban los de género *scratch* o videopiratería. La programación contó además con la participación de Gilles Charalambos, quien dictó una conferencia sobre el tema. Infortunadamente, no volvió a repetirse en el país una representación tan amplia de videoarte inglés.

De igual manera, se presentaron las primeras manifestaciones de videoarte en distintas ciudades colombianas, las cuales nunca habían tenido oportunidad para su apreciación ni creación. El Centro Colombo Americano organizó la itinerancia del III American Art Students 1988-The School of the Art Institute of Chicago, una muestra de arte estudiantil que incluía varios videos; estos trabajos también pudieron apreciarse en el Museo de Arte Moderno de Cartagena (MAMC) y en el Centro Colombo Americano de Cali y de Bucaramanga.

Desde sus inicios, se puede observar una centralización del fenómeno del videoarte en Colombia; las ciudades de Bogotá y Medellín acaparan casi todas sus manifestaciones. Ni las instituciones nacionales ni los distintos centros regionales gestionaron políticas y proyectos suficientes para el impulso de esta forma de arte. Sin embargo, pueden notarse condiciones similares para buena parte de otras actividades artísticas, provocadas, básicamente, por políticas y desarrollos culturales patentemente extrañados en la problemática realidad nacional.

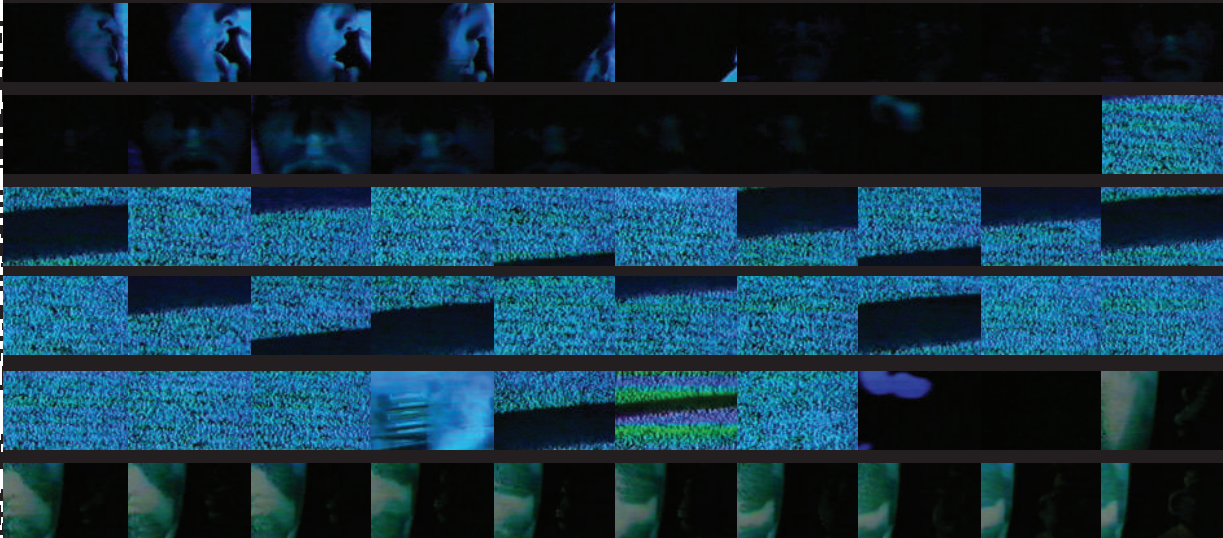
Aparte de este centralismo, que ha embargado una presencia nacional en ciudades pequeñas o de provincia, la poca información y divulgación sobre estas exposiciones hizo que el público asistente tuviera un bajo nivel de apreciación, principalmente por la falta de complementos explicativos y críticos.

Por ejemplo, uno de los pocos casos de exhibición propiciados en provincia, tuvo lugar en la ciudad de Popayán en 1988 cuando se presentó una primera creación y exposición local de videoarte. El II Salón Septiembre, de la Casa Museo Mosquera, incluyó *Escenarios de un diálogo*, videoarte con un cierto tono poético expresionista de José Manuel Valdés y Óscar Eduardo Potes.

Otro suceso destacable fue la presentación en el Festival Iberoamericano de Teatro en Bogotá del grupo canadiense Carbono 14 con la obra *Hamlet Machine* de Heiner Müller, en la cual se implementaba experimentalmente el video, tanto en circuito cerrado como en pregrabaciones. Solo a partir de mediados de los años noventa se encontrarían usos teatrales del video en obras colombianas; aquí no podemos tener en cuenta al teleteatro nacional, anclado en convencionalismos e insuficiencias evidentes.

Durante 1988 y 1989, diferentes intentos de recopilar y exponer trabajos en video como el Festival Internacional de Video Alternativo en la Cinemateca del Valle, de Cali, o el 1.º Salón Colombiano de Video-Arte en el Centro Colombo Americano de Bogotá (Ver página 126), no trataron de promover la competencia o de mostrar lo mejor en calidad, tema o técnica; simplemente, se centraban en presentar trabajos independientes, de cualquier género, realizados en video, sin importar sus intencionalidades artísticas. Los resultados eran desiguales y se prestaban a gran confusión en su apreciación, tanto conceptual como formal, ya que estos trabajos heterogéneos no eran presentados adecuadamente en sus propios contextos. Este tipo de exposiciones indefinidas no tuvo continuidad en ámbitos artísticos y apenas aparecerían entremezcladas en ulteriores muestras de cine joven o independiente.

*Escenarios de un diálogo 02* (1988), videoarte de José Manuel Valdés y Óscar Eduardo Potes.



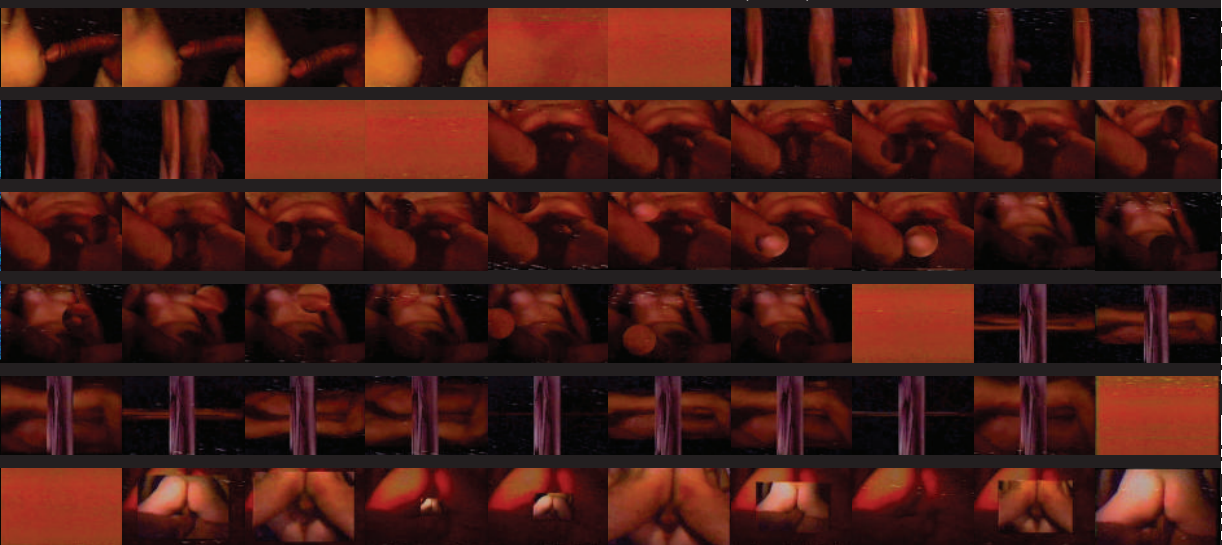
Las obras realizadas en video empezaron a ser aceptadas, y cada vez con mayor presencia, en varios eventos artísticos de importancia, como por ejemplo en el Salón Arturo Rabinovich del Museo de Arte Moderno de Medellín, en el cual se destacó 35, videoarte en animación de Mauricio Cuartas y Fabio Franco; o en el II Salón de Arte Joven Marta Traba del Museo de Arte Moderno La Tertulia de Cali (Ver página 126), allí se dió mención especial a X, videoarte pornográfico de Gilles Charalambos, trabajo que, además, figuraría como una de las diez mejores obras de arte colombiano de los años ochenta, en la revista *Gaceta* de Colcultura.

También se presentaron por primera vez curadurías de instituciones estatales que tuvieron en cuenta al videoarte para exposiciones internacionales, como sucedió en Colombia-Mes Iberoamericano en el Centro Cultural del Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI) de Buenos Aires, Argentina, donde la muestra de *Cinco Videastas Colombianos* comprendía también videoartes de Omaira Abadía y Gilles Charalambos.

En el Centro Colombo Americano de Bogotá se realizó una exposición individual de José Alejandro Restrepo en la que presentaba *Orestiada* (1987), obra que giraba alrededor de Oreste Síndici, compositor del himno nacional, la cual comportaba, metafóricamente, ideas sobre deterioro de la nacionalidad a través de naturaleza y tiempo, con el mito como función creadora. Fue una destacada videoinstalación que induciría un inédito interés por parte de instituciones culturales hacia esta forma de arte.

A propósito de esta exposición, uno de los escasos comentarios críticos serios sobre videoarte, referente a una obra en particular, fue escrito por

X (1988), videoarte de Gilles Charalambos.



la curadora Carolina Ponce de León, con el título de “Sincronía de sentidos”, publicada en el periódico *El Espectador* de Bogotá. Por su parte, en el periódico *El Tiempo* de Bogotá, el crítico José Hernán Aguilar hacía algunas observaciones respecto al video como género específico, refiriéndose a las obras expuestas en el II Salón de Arte Joven Marta Traba del Museo de Arte Moderno La Tertulia de Cali.

En el año de 1989 se gozó de una notable muestra de videoarte internacional con la retrospectiva de obras provenientes de Alemania Federal, proyectadas en el Instituto Goethe de Bogotá. Esta fue una exposición sustancial, debido a la calidad de las obras y al catálogo explicativo editado en español, que fue distribuido durante el evento. El Instituto Goethe, como centro cultural, se iría convirtiendo, durante la década de los noventa, en uno de los principales organismos internacionales para la promoción del videoarte en Colombia.

A partir de este año el videoarte entró, definitivamente, a ser considerado en diferentes programas universitarios; este fue el caso del seminario-taller dictado por Fernando Ramírez y Gilles Charalambos en la Facultad de Comunicación Social de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Así mismo, aparecían cursos que tocaban el videoarte en otros contextos, como por ejemplo en el Centro de Diseño Taller 5 de Bogotá, donde la profesora Malena Cepeda proponía algunas bases para prácticas creativas con video.

Desde 1989, y de manera ininterrumpida, hasta el 2017, en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, se ofreció el curso electivo de Videoarte-Apreciación dictado por Gilles Charalambos, en el cual se revisaban de modo genérico y se analizaban contextualmente obras internacionales, las cuales han podido ser descubiertas por numerosos estudiantes. Allí se formaron videoartistas dedicados como Santiago Echeverry y Andrés Burbano.

Sin embargo, el videoarte padecía de tal incomprensión que impedía su reconocimiento en los ambientes artísticos nacionales: eran evidentes las imprecisiones sobre sus posibilidades y especificidades estéticas, las áridas polémicas sobre la diferencia y la calidad de los soportes con respecto a

lo cinematográfico y una inmarcesible necesidad de definición básica, en respuesta a la pregunta ¿qué es videoarte?; a los confundidos e incompetentes “periodistas culturales” de los medios masivos, se sumaba la ausencia de reflexión de los críticos de arte y de cine alrededor de sus realidades o problemáticas.

Aun así, continuaron sus pruebas de vitalidad: a comienzos de 1990 se ofreció una buena ocasión para la apreciación de obras internacionales con una selección titulada Videoarte Suizo, curada y presentada por Édgar Acevedo, artista colombiano residente en Suiza. Esta muestra, que tuvo lugar en el Museo de Arte de la Universidad Nacional, en Bogotá, también fue una oportunidad para introducir al videoarte a una concurrencia universitaria, la cual no tenía acceso a muestras de videoarte internacional.

Así mismo, en aquel año se presentaron en diferentes salas de cine, dentro del marco del VII Festival de Cine de Bogotá, algunos videoartes acompañados por breves introducciones a cargo de Omaira Abadía, Germán Cubillos y Gilles Charalambos; de igual manera, se contó con la visita del reconocido artista estadounidense John Sanborn, quien presentó parte de su obra. Este caso de exhibición de videoartes en un festival de cine representó cierto reconocimiento del fenómeno; pero debido a la desorganización y a la desorientada “curaduría” (carente de visión hacia el desarrollo del arte cinematográfico contemporáneo), en este evento anual se perdió otra ocasión para el acercamiento entre el público cinéfilo y el videoarte.

También en 1990, la III Bienal Internacional de Video MAMM, en Medellín se produjo como una gran muestra internacional de video experimental, documental y argumental; se buscaba ofrecer, a través de la participación de más de 200 videos provenientes de 20 países de Asia, Europa y América, un panorama general sobre la producción videocreativa. En paralelo al evento, se llevaron a cabo talleres teóricos de realización, que giraban en torno al tema de la creación por computador y a la relación del video con los medios de comunicación, dictados por Carlos Echeverry (Colombia), Raúl Marroquín (Holanda-Colombia), René Coehlo (Holanda), Enrique Fontanilles (Suiza) y Rafael França (Brasil). Esta importante bienal ya no se dedicaba únicamente al videoarte, y su tendencia, aunque prometido-

ra, redujo en apreciaciones difusas a trabajos videográficos de calidades desiguales, presentados en un inadecuado contexto artístico.

Algunos comentarios fueron sintetizados en el artículo “Una mirada crítica a la III Bienal de Video del MAMM-Los ojos vendados”, publicado en el periódico *El Mundo* de Medellín; se destacaban, entre otros aspectos: la falta de asistencia del público, la ausencia de rigor en los criterios de selección, la escasa información técnica y conceptual acerca de las obras, así como el silencio de la crítica.

Por otro lado, y en cuanto a la televisión se refiere, *Una mirada a Francia* producido por la Embajada de Francia y transmitido semanalmente para la región centro del país por la Cadena 3 (televisión cultural) de Inravisión, fue (y sería) el único programa constante de tv colombiana donde podía encontrarse una sección consagrada al videoarte. En el periodo comprendido entre 1989 y 1995, *Una mirada a Francia* contó con la colaboración y dirección del videoartista Santiago Echeverry, quien pudo incluir, en extractos o integralmente, innumerables obras francesas, así como algunas colombianas. Esta tarea difusora fue excepcional para la divulgación del videoarte a través del medio masivo. En 1990 se realizó un especial dedicado por completo al videoarte, con Gilles Charalambos, quien también presentó apartes de sus obras.

En Bogotá, un primer signo para la apreciación del trabajo sonoro en obras videográficas se dio en el programa *Música electroacústica*, presentado en la Sala Tayrona del Centro Colombo Americano. Allí participaron los artistas Omaira Abadía con su videoperformancia *Rostro de cariátide*, y Gilles Charalambos con su videoarte *Avalancha desde la edad de piedra*, trabajos que implementaban elementos videográficos dentro de piezas sonoras. Este ciclo de música actual trataba de incluir el audiovisual electrónico como parte integral de ciertas composiciones musicales; el contacto entre música contemporánea y videoarte no se volvería a presentar en el país, sino muy tardíamente, y en insuficientes ocasiones, hacia finales de los noventa.

En 1991, la situación social en el país seguía complicándose: violentas arremetidas del narcotráfico fueron una justificación más para la menguada



organización de eventos alrededor del videoarte. Sin embargo, el video comenzaba a descubrirse como una solución técnica a la expresión cinematográfica. De esta manera, una notable presencia de producción independiente en video se dio en Medellín con el Primer Festival de Videoarte Al Margen, presentado en la Biblioteca Pública Piloto. Esta era una exposición colectiva, esencialmente estudiantil, conformada por trabajos creativos pertenecientes a los talleres de video coordinados por el videasta antioqueño John Jairo Restrepo, en la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín, la Universidad de Antioquia y el Assti.

Otro evento de características semejantes fue Muestre a Ver-Primera Muestra Nacional de Cine de Alcantarilla y otros Videoductos, en el Teatro Popular de Bogotá. El patrocinio estatal de Focine, que apenas comenzaba a reconocer las potencialidades del video para la producción cinematográfica en Colombia, promovía al “hermano menor” electrónico como una alternativa económica en los primeros pasos para llegar a trabajos convencionales, principalmente narrativos o documentales. Debido a la difusión oficial y la publicidad en medios masivos, esta muestra gozó de nutrida participación; allí se exhibió toda clase de trabajos en video, la mayoría primeros intentos que nunca habían sido mostrados públicamente. Aun así, también se incluía como relleno en la programación una selección de videoartes internacionales que habían sido mostrados en la Bienal Internacional de Video del Museo de Arte Moderno de Medellín.

Unas pocas exposiciones mostraron obras videoartísticas, como el Salón Arturo y Rebeca Rabinovich del Museo de Arte Moderno de Medellín, en el cual participaron los videoartes *Piel pisada*, de Ana Claudia Múnera y *Mecanis*, de Mauricio Cuartas.

Así mismo y de manera aislada, en Bogotá durante la Feria Compuexpo en Corferias se presentó *Computación*, videoperformancia de María Teresa Hincapié, José Alejandro Restrepo y Gilles Charalambos; era una obra realizada en grupo que empleaba el computador como soporte para tratamientos de video en vivo. Durante tres días, el público que asistía a esta feria tecnológica se topaba con desacostumbradas acciones críticas y experimentales que no parecían corresponder a este ámbito de exposición. El videoarte en Colombia despuntaba como arte digital y con el auge de las

tecnologías de computación, todavía no tan populares en el país, se consideraba una atractiva curiosidad de utilización novedosa.

Para la exposición universal Expo-Sevilla 92, en España, el Ministerio de Relaciones Exteriores de Colombia decidió encargarse e incluir una obra que reflejara el adelanto tecnológico y científico nacional, a través de un cierto “modernismo” artístico. Así fue como se presentó *Megadiversidad + Tecnociencia = Colombia*, una videoinstalación de Roberto Sarmiento y Gilles Charalambos, donde se implementaban minimonitores, observados por microscopios adaptados, desde los cuales se podían contemplar varios proyectos científicos colombianos desde un punto de vista videoartístico.

Durante el año de 1992 se presentó una primera tentativa de exposición e intercambio videoartístico internacional con Colombia, promocionada por el Ministerio de Relaciones Extranjeras de Francia a través de su embajada en Bogotá. Se trataba de una política cultural para el desarrollo artístico del audiovisual electrónico, que ya había sido ensayada con éxito en varios países, entre ellos Chile, donde se habían realizado once ediciones anuales del Festival Franco-Chileno de Videoarte. Siguiendo este ejemplo y como continuación o extensión de este festival, se dio paso a Videoarte 92, 1.<sup>a</sup> Muestra Franco-Colombiana (Ver página 127). El evento, llevado a cabo en la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá, contó con la participación de numerosas obras francesas y trabajos de diez videoartistas colombianos, entre los que se encontraban figuras nuevas y otras de trayectoria. Este festival fue el primer tanteo en el país para los ulteriores Festivales Franco Latinoamericanos de Videoarte, de importancia continental.

*Computación* (1991). Videoperformancia de María Teresa Hincapié, José Alejandro Restrepo y Gilles Charalambos.



La IV Bienal Internacional de Video MAMM no tuvo el mismo nivel de calidad de las primeras versiones (Ver página 127). Menos participación de obras internacionales así como confusión entre videoartes y todo tipo de trabajos en video, que incluían sobre todo videos publicitarios y otros comerciales e institucionales, le hicieron perder su brújula temática. Este gran evento también sufrió por problemas coyunturales internos del Museo de Arte Moderno de Medellín, principalmente de tipo económico que, sumados a las acciones violentas cometidas contra su sede, no le permitieron sostener la continuidad futura; perdió definitivamente su impulso inicial, esta fue la última versión de la vital muestra.

Afortunadamente, el I Festival Franco Latinoamericano de Video arte vino a suplir esa carencia. Al fin, en la capital colombiana, se podía dar cuenta del estado actual del videoarte latinoamericano, a través de muestras curadas y seleccionadas en cada país participante. Un amplio panorama de las últimas obras, así como encuentros entre artistas y curadores, generaron un valioso espacio de diálogo e intercambio para el videoarte entre Francia y el conjunto de los países latinoamericanos. Este festival se realizó, simultáneamente, en cada una de las capitales de las naciones representadas: Argentina, Chile, Uruguay, Colombia y Francia, convirtiéndose en una de las más trascendentales exposiciones internacionales a nivel suramericano.

Dicho evento se exhibió en la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá, que había prestado sus instalaciones. La selección se realizó a través de una convocatoria nacional, con buena divulgación y concurrencia. El festival provocó un indudable interés en nuevas generaciones de artistas y señaló una etapa fresca de atención primordial hacia el videoarte colombiano. Debutaron los primeros videoartes de realizadores colombianos como Ana María Krohne, Álvaro Moreno y Harold Trompetero, quienes a la postre se desarrollaron como videastas en distintas condiciones: comercial, documental y cinematográfica .

Aparentemente, una continua renovación en las nuevas generaciones de realizadores, daba la impresión de un desarrollo e incremento de videoartistas. La mayoría probaba en una única oportunidad sus capacidades, otros tenían al video como alternativa técnica para su obra; pero era muy notorio el que se extinguieran prematuramente muchas vocaciones. Dificultades, princi-

palmente económicas, no permitían sostener un interés constante hacia la realización de videoartes; los potenciales autores se tenían que consagrar a actividades más rentables. Solo unos cuantos de ellos, con algo de experiencia, podían llevar a cabo trabajos paralelos como los de la docencia, que de alguna manera se vinculaban con el videoarte. Realmente en Colombia, seguían siendo muy raros los videoartistas dedicados exclusivamente a la realización; el concepto de “profesionalidad” difícilmente cabía ahí.

En lo comercial se puede advertir que, para un sostenimiento económico basado en la producción de videoartes, no existían colecciones privadas de obras videoartísticas colombianas y muy pocos trabajos fueron comprados o encargados por instituciones, museos o galerías (unos cuantos de José Alejandro Restrepo o de Gilles Charalambos). Los premios en dinero eran obtenidos por muy contados videoartistas (por ejemplo, Rolf Abderhalden, José Alejandro Restrepo o Ana Claudia Múnera) y casi siempre en la modalidad de videoinstalación, en exposiciones de arte oficial.

También escasearon las becas de creación o los subsidios y apoyos a la producción; la tv no financió ni apoyó las realizaciones de videoarte, y solo algunas universidades conscientemente, en algunas ocasiones, prestaron equipos o estudios. En todas las etapas de su proceso, tanto para grabaciones y ediciones, así como instalaciones, la producción corría por cuenta de los mismos artistas, quienes con aprietos invirtieron su dinero en la materialización de estas obras.

Con el apoyo del Instituto Goethe de Bogotá, también en 1992 se intentó generar un espacio de encuentro que pretendía familiarizar al público con este tipo de trabajos experimentales. La Pantalla Humboldt era organizada por el grupo Expresión v, que contaba con la videasta Omaira Abadía y aspiraba a programar en dicho instituto, de forma semanal, muestras de videocreación. Principalmente, por su cerrada convocatoria e inadecuada difusión, esta propuesta no prosperó.

En aquel año se dio un singular caso de confrontación conceptual en un medio público, entre un crítico de arte y dos videoartistas. El artículo “Peter Pan al ataque” escrito por José Hernán Aguilar en su columna de crítica de arte *El Tiempo* de Bogotá, presentaba agudas opiniones e impugnaciones sobre los

trabajos mostrados en la 1.<sup>a</sup> Muestra Franco-Colombiana de Videoarte; allí, con el título de “Peter Pan al ataque”, se cuestionaba el nivel artístico y contextual de los videos colombianos. Una semana después, en el mismo diario, José Alejandro Restrepo y Gilles Charalambos escribieron conjuntamente, en respuesta a dicho artículo, “El capitán Garfio también es tuerto”, en el que los dos videoartistas sentaban su posición, redimensionaban y replicaban, punto por punto, las afirmaciones sostenidas por José Hernán Aguilar.

En 1993, se dio una representación internacional en Ginebra, Suiza, donde las distribuidoras Aphone y Gen Lock organizaron la muestra Art Vidéo: Argentine-Brésil-Chili-Colombie. En este contexto de videoarte latinoamericano en Europa, una pequeña selección de obras colombianas pudo ser apreciada, por vez primera, en Suiza.

Así mismo, como ocasión de avanzada del videoarte colombiano en Asia, en la Taejon '93 en Seúl, Corea, una gigantesca exposición de tecnología, ciencia y arte, se exhibió en el pabellón de Colombia la obra *Mega + Diversidad*, videoinstalación de Roberto Sarmiento y Gilles Charalambos. Este trabajo, realizado con recursos considerables, en su aspecto de instalación incluía proyecciones bajo el agua, una cantidad de monitores en distintas disposiciones y un telescopio para observar el video a distancia.

En el ámbito nacional, en Medellín el uso del video se afianzaba; el evento Lluvia de Videos-Primera Muestra y Encuentro de Realizadores Antioqueños mostró videos de todo género, con una abundante selección de videoartes producidos en la región. También en esta ciudad, el VI Salón Regional de Artistas incluyó algunas interesantes videoinstalaciones como *Brutalmente agredida* del veterano artista Carlos Echeverry, y *Mmm... M...*, de Ana Claudia Múnera, la cual obtuvo el premio principal. El Centro Colombo Americano organizaba la exposición *De este lado del río*, relevante instalación con video de Juan Luis Mesa, que involucraba la ciudad y sus comunidades con el río Medellín. Mientras tanto, en Cali, el Museo de Arte Moderno La Tertulia expuso *Anaconda*, videoinstalación de José Alejandro Restrepo.

En Bogotá, el II Festival Franco Latinoamericano de Videoarte volvió a constituirse como la manifestación videoartística más importante en el país (Ver página 127). La cantidad y calidad de las obras, provenientes de

realidades continentales comparables; el interés e incentivo, en cuanto el evento gozaba de amplia difusión, para estimular la creación nacional; la oportunidad privilegiada, a manera de punto de encuentro y confrontación de ideas alrededor de sus distintas experiencias así como la curiosidad y entusiasmo que despertaba en nuevas generaciones, hacían imprescindible este festival para inquirir sobre potencialidades y necesidades del video, en un medio artístico local que solo recientemente empezaba a llenar vacíos dentro de la actualización y conciencia de sus progresos.

Para esta versión, el artista francés Michael Gaumnitz presentó una selección de sus obras y dio algunas charlas sobre video digital; fue una de las primeras oportunidades, ofrecidas por un artista extranjero en el país, para el entendimiento y precisión de su práctica por el entonces naciente soporte computarizado.

Como nunca antes, la divulgación en los medios masivos de comunicación, televisión y prensa, permitió una amplia resonancia informativa, sobre el acontecer videoartístico en Colombia. Aparte de las propiedades técnicas de su soporte, idóneas para la transmisión televisiva y principalmente por sus características de copiado y transporte, el video goza de numerosas facilidades para su distribución; estas ventajas materiales han hecho posible que muestras de videoarte colombiano hayan sido exhibidas en gran cantidad de países. Incluso muchos realizadores nacionales, que jamás habían expuesto en el contexto artístico, precipitadamente tuvieron acceso a “vitrinas” internacionales.

Sin embargo, en Colombia no existían ni se activaban todavía circuitos especializados de difusión; tampoco se habían creado asociaciones de artistas o entidades afines, para la circulación independiente de las obras videoartísticas nacionales.

En todo caso, a partir de aquellos años la distribución del videoarte colombiano toma una fuerza inusitada, impulsada por exposiciones internacionales, en las cuales domina la novedad de las artes electrónicas.

Por ejemplo, en 1994 una notable presencia del videoarte colombiano se registró en el Consulado General de Argentina y el Colombian Cen-

ter de Nueva York, con el título de *Scars (Pleasure + Sacrifice)* se expusieron cintas de videoarte y videoinstalaciones de Argentina y Colombia. Su objetivo fue dar a conocer al público estadounidense algunas de las obras más destacadas en estos géneros, producidas por realizadores de ambos países. Así mismo, una selección de estos trabajos fue transmitida a través de CUNY-TV, el canal cultural de televisión de la Universidad de Nueva York. Simultáneamente, se desarrolló un simposio en el que se pretendía evaluar las tendencias del videoarte en Argentina y Colombia, frente al desarrollo de este medio en otros países. El representante de Colombia fue Gabriel Ossa, quien no era videoartista ni conocía suficientemente esta forma de arte, y demostró falta de enfoque apropiado en la curaduría del evento.

De la misma manera, en el 10 Videobrasil: Festival Internacional de Arte Electrónico de São Paulo, por primera vez se mostraron videoartes colombianos. Estas obras nacionales empezaron a ser reconocidas en Brasil, dentro del ámbito de una de las más sobresalientes manifestaciones mundiales de esta forma artística.

Entre tanto en el país, el Salón Nacional de Artistas se había establecido como uno de los pocos espacios de exposición asequibles para muchos jóvenes artistas; allí se reflejaba buena parte del panorama actual de las artes visuales nacionales. En el xxxv Salón Nacional de Artistas, llevado a cabo en Corferias en Bogotá, con una nutrida participación de videoinstalaciones, se podía comprobar una representación considerable de esta forma artística. La videoinstalación había sabido ocupar papeles protagónicos sobre ciertas escenas artísticas colombianas; aun así, ni los montajes, desacomodados por las curadurías, ni las críticas que parecían no entender el fenómeno, alcanzaban para darle relevancia a obras que demostraban indudables calidades.

Algo peculiar sucedía en eventos como la iv Bienal de Arte de Bogotá, donde la videoinstalación titulada *Ánima*, de Ana Claudia Múnera obtuvo premio principal. A comienzos de los noventa, esta artista antioqueña ya era una de las más activas en el campo de la videoinstalación, con numerosas exposiciones en el país y en el exterior. Una de las pocas retrospectivas, dedicadas a la obra de un videoartista colombiano, se llevó a cabo en el

Centro Colombo Americano de Medellín; ¡*Video-Arte, Video-Experimental, Video-Libertad!* Fue una revisión del trabajo del videasta antioqueño John Jairo Restrepo, realizador que se había convertido en uno de los más dinámicos “quijotes” del videoarte en Medellín; pero quizás era un poco prematura esta muestra de una obra que todavía no demostraba cualidades suficientes para poder ser apreciada significativamente de esta manera.

El III Festival Franco Latinoamericano de Videoarte seguía siendo, en 1994, la exposición más notable en Colombia. En su tercera versión, el conjunto de las obras presentadas y los encuentros entre artistas, así como algunos críticos internacionales, hacían cardinal este evento para el despliegue del videoarte latinoamericano. Convocaba a un número cada vez mayor de participantes y el incentivo que representaba el ser exhibido a esta escala internacional, seguía motivando buena parte de la producción colombiana del periodo.

En el marco de este evento se presentó la obra de Andrés Burbano, quien desde la mitad de los años noventa se dedicó al videoarte; así como el trabajo de Miguel Urrutia, *Histeria de amor*, una animación tridimensional de buena factura, realizada por computador, la cual ganó un importante premio internacional en la prestigiosa muestra *Imagina*, en Francia.

Con motivo de este festival, varias emisiones de tv fueron dedicadas al videoarte colombiano. Dirigido por Marta Lucía Vélez, *Video-ap-arte* fue un esclarecedor y ágil programa, en el que Gabriela Häbich, Santiago Echeverry, Miguel Urrutia, Harold Trompetero, José A. Restrepo y Gilles Cha-

*El cargador de imágenes* (1991), videoarte de John Jairo Restrepo.





ralambos expusieron sus ideas y posiciones sobre las distintas maneras de entender y practicar el videoarte. Del mismo modo, *Tiempo Libre* era transmitido por el Canal 3 y producido por Colcultura; dirigido por Elvia Mejía, ya era uno de los mejores programas sobre arte realizados en la historia de la tv colombiana. Sus recursividades en el manejo del diseño audiovisual y la expresión videográfica, sus pautas temáticas, expuestas a través de plurales puntos de vista, así como el interés por el arte joven y sus nuevas tendencias, hacían excepcionales estas presentaciones de arte por televisión. En *Tiempo Libre* se divulgaron entrevistas y segmentos de obras videoartísticas.

No obstante, fallando todavía en la comunicación y acercamiento hacia un público más amplio, el videoarte seguía manifestándose en un circuito restringido y, hasta cierto punto elitista, confinado y anquilosado en lo museográfico.

En cuanto a la asistencia a las exposiciones de videoarte, se constataba una afluencia relativa y no precisamente asidua de entendidos sobre la materia. El público más interesado estaba conformado, básicamente, por estudiantes; los artistas y cinéfilos eran los principales ausentes de estas manifestaciones, a pesar de que la mayoría de estas contaba con una amplia divulgación en periódicos y otros medios de comunicación masiva.

Por otro lado, pocas incidencias fueron notorias en la tv, y estas eran, principalmente, de retardada asimilación formal. Algunos videoclips de música popular colombiana, así como tratamientos de efectos electrónicos en

*Histeria de amor* (1994). Videoarte de Miguel Urrutia.



la publicidad o en los genéricos de presentación de diferentes programas, podían evidenciar un aporte que pasaba, inconscientemente, por telespectadores ya muy acostumbrados a las imágenes videográficas.

En 1994 se dio un iluminador curso de “Análisis crítico de video creación”, dictado en la Universidad de los Andes de Bogotá por el profesor y artista argentino Jorge La Ferla. Videoartista que volvería al país, en varias ocasiones, para contribuir con sus enseñanzas a la reflexión sobre el medio. La Ferla también era el editor de *Videocadernos*, una de las más importantes publicaciones dedicadas al videoarte en Sudamérica; la mayoría de sus interesantes números, empezaron a ser distribuidos en varias bibliotecas universitarias colombianas.

Por fin, la institución estatal comenzó a admitir el video como categoría artística; así, una beca de creación financiada por Colcultura fue otorgada a *Intempestivas*, un proyecto realizado por los artistas María Teresa Hincapié, José Alejandro Restrepo y Santiago Zuluaga, cuyo montaje combinó performance, video y música en vivo. Este tipo de asociaciones, tan problemáticas en el país, entre artistas provenientes de diferentes áreas de creación fue lo que, fundamentalmente, estimuló propuestas de videoperformancias que, muchas veces, exigen trabajos colectivos para presentaciones efímeras en espacios adaptados.

En 1995, para la I Bienal de Venecia, exposición que se llevaba a cabo en el barrio popular Venecia del sur de Bogotá, el grupo + (conformado por Roberto Sarmiento y Gilles Charalambos) realizó con el título de *tv Necia*, por tres días, un canal artístico de televisión donde a través de diversas accio-

*Cronos anárquico* (1995), Omaira Abadía.



nes y provocaciones, se criticaban las obras expuestas en esta I Bienal de Venecia, involucrando diferentes estamentos del barrio.

Otra oportunidad de exposición internacional de obras colombianas se produjo en Francia, a través de *Heure Exquise!*, una de las principales organizaciones dedicadas a la distribución de videoarte en Europa. Con una selección titulada *Sur del Cono Sur 2-Art Vidéo Latino Américain*, se promovió una primera distribución catalogada de videoarte colombiano en Europa.

Ese mismo año, con una exposición individual en la Galería Santa Fe del Planetario Distrital de Bogotá, Omaira Abadía realizó una retrospectiva titulada *Cronos anárquico*, la cual incluía fotografía, pintura, película en 16 mm (reciclado-reedición), videoarte, videoinstalación y performance. Esta exposición individual permitió apreciar y contextualizar de alguna manera el trabajo de esta autora, cuya trayectoria en video ya era considerable.

En Medellín, otra videoartista presentaba una selección de sus obras; Ana Claudia Múnera, con la exposición *Cielo Abierto* en la Sala de Arte de Suramericana de Seguros, exhibió las videoinstalaciones *Mesita*, *Columpio*, *Mataculín* y *Caja de canicas*, trabajos que apuntaban hacia la exploración y recreación de ciertos estados infantiles, tomando el juego como principio indicativo común.

El IV Festival Franco Latinoamericano de Videoarte, al instaurarse con continuidad, adquiriría dimensiones cada vez más sobresalientes en el panorama latinoamericano. Para esta edición también incluía una sustanciosa representación brasileña. La muestra continental, que reunía más de

*Mataculín* (1995), videoinstalación de Ana Claudia Múnera.



cincuenta trabajos, era la vitrina comparativa hacia perspectivas de intercambios que requería el videoarte colombiano. Para el público y los artistas, la persistencia de este festival demostraba la existencia de obras latinoamericanas, ya reconocibles y apreciables en ámbitos compartidos. Para muchos asistentes, formados en claridades evaluadoras frescamente alcanzadas, ya se podían perfilar las recurrencias y estilos propios de estas creaciones.

En este festival se destacaría, también, la visita del experimentado e ilustre videoartista francés Jean-Paul Fargier; la generosidad y alcance de sus aportes conceptuales dieron otra medida para la contribución de invitados extranjeros en este evento.

Otro mérito en la exhibición de este festival aprovechado en Medellín y Cali fue su itinerancia alternativa a estas ciudades, que ofreció una circulación aún más amplia de las obras, sin la cual difícilmente, hubieran podido alcanzar a estos públicos relegados.

A última hora, el arte electrónico, ya más que establecido a nivel internacional, tuvo que ser distintamente considerado por ciertos estamentos organizativos oficiales en Colombia. Propiciada por organismos españoles, interesados primordialmente en la difusión de nuevas tecnologías, se llevó a cabo una muestra nacional de arte y tecnología, en el marco de la feria Expotecnia, realizada por Corferias, en Bogotá (Ver página 127). Veintinueve artistas fueron invitados a presentar obras que incorporaran herramientas tecnológicas, pero insuficiencias en la curaduría no permitieron tener en cuenta trabajos, como los videoartes, que obviamente utilizaban tecnologías electrónicas digitales, y que venían siendo realizados desde hacía ya varios años por numerosos artistas colombianos.

Aquí, la instalación con video fue la más utilizada por la mayoría de artistas, quienes tanteaban acercándose a esta forma. Solo las videoinstalaciones de Ana Claudia Múnera en *Espejo del alma*, Carlos Echeverry por *Morir de arar* y José Alejandro Restrepo con *Quiasma*, eran realizadas por artistas con experiencia en videoarte. Sin embargo, aún con insuficiencias tanto tecnológicas como formales, el resto de las instalaciones con video desplegaban calidades y conceptualidades avanzadas, ya que eran creadas por

artistas con bagaje en las artes plásticas y cierta madurez artística; caso no siempre presente en los trabajos de la mayoría de los novatos autores de videoarte en Colombia, de los cuales, embrionarios ejercicios pretenden, ingenuamente, erigirse como arte.

Esta exposición, a la postre, resultó cardinal para el establecimiento de la videoinstalación en el panorama de las artes oficiales colombianas, ya que tenía adquirido un estatus material-objetual tácitamente “artístico”, el cual parecía convenir más fácilmente a las intencionalidades tanto institucionales y museográficas, como a las de los artistas plásticos, irresolutamente volcados hacia las “nuevas tecnologías”.

Al promediar los años noventa, la popularización de los medios digitales, computadores personales y nuevos programas para la edición no lineal de video, por fin, permitió un acceso a avanzadas potencialidades técnicas de realización, sin recurrir a costosos equipos profesionales; la profusión en la producción de videos en el país también parecía implicar al videoarte y este prometía reflexiones sobre el medio digital, que se expandirían hacia campos de comunicación más abiertos.

Es así como, en el marco de los Eventos Especiales del v Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá 96, se realizó una programación, titulada Arte y Nuevas Tecnologías, coordinada por Gilles Charalambos; este evento incluyó, de manera precursora en el país, una muestra artística de multimedia y video en internet. También allí se inauguró el primer café internet abierto en Colombia. Además, se ofrecieron una serie de talleres y conferencias sobre arte en internet, así como de utilización teatral del video.

Cabe anotar que, incluso antes de este evento, Raúl Marroquín desde Holanda, Édgar Acevedo desde Suiza y Santiago Echeverry desde los Estados Unidos, eran ya pioneros de la hipermedia artística realizada por creadores colombianos e incluían video en sus proyectos para internet.

Así mismo, el videoarte en el género de videoinstalación, obtenía una distinción significativa en el VII Salón Regional de Artistas de Bogotá; esta exposición, que tuvo lugar en Corferias, otorgó el primer premio a *Quiasma*, videoinstalación de José Alejandro Restrepo. Otro galardón, esta vez por

su videoinstalación *Atrio y nave central*, le fue conferido en la v Bienal de Arte de Bogotá del Museo de Arte Moderno. Como hecho indicador de la presencia del videoarte, en esta misma exposición participaban las instalaciones con video *Sin título*, de Leonel Galeano; *Magdalena llora*, de Mario Opazo y *Sin título*, de Natalia Restrepo.

Con estas prestigiosas distinciones, José Alejandro Restrepo se convirtió en uno de los más destacados artistas colombianos de su generación y, a través de él, el videoarte adquiría, definitivamente, notoriedad e influencia indudables en el arte contemporáneo nacional. Este mismo año, el programa de tv *Tiempo Libre* dedicó una emisión completa al proceso creativo de su obra *Meninas contradanza*.

Para la xxiii Bienal Internacional de São Paulo, Brasil, 1996, una de las más importantes exposiciones internacionales en América Latina, Colcultura eligió a Restrepo para representar a Colombia; en esta bienal mostró su videoinstalación *Quiasma*.

Este mismo artista participó, internacionalmente, en un intercambio cultural con México, titulado *Por mi raza hablará el espíritu*. Las exposiciones tuvieron lugar en el Museo Universitario del Chopo (Universidad Nacional Autónoma de México) y en la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá donde, entre los diez artistas colombianos invitados, Restrepo figuraba con sus videoinstalaciones *Ojo por diente* y *El cocodrilo de Humboldt no es el cocodrilo de Hegel*, en las cuales ya afianzaba una estilística basada en referencialidad historiográfica, inspirada visualmente por iconografías e ilustraciones de grabados del siglo xix; sus tratamientos proponían metáforas

*Atrio y nave central* (1996), videoinstalación de José Alejandro Restrepo.



que sustentaban contundentes reflexiones, a propósito de las razones de ciertas visiones y representaciones sobre la crítica realidad colombiana.

De igual manera, la artista Ana Claudia Múnera fue invitada por la Künstlerhaus Dortmund (Casa de los artistas de Dortmund, Alemania) para participar en *Inside out outside in*, un proyecto de trabajo en residencia que giraba alrededor de miradas diferentes sobre la ciudad de Dortmund, y en el cual esta artista desarrolló su videoinstalación *Voyager*.

En Bogotá, el v Festival Franco Latinoamericano de Videoarte volvía a exponerse en las instalaciones de la Biblioteca Luis Ángel Arango con selecciones provenientes de Argentina, Brasil, Chile, Francia y Colombia. El invitado francés para Bogotá fue Florent Aziosmanoff, de la organización Art 3000, quien introdujo y mostró algunos trabajos interactivos en multimedia. En paralelo a la exposición, se realizaron conferencias, a cargo de los curadores invitados, que abordaron el tema del estado del video y las nuevas tecnologías en sus respectivos países. Así mismo, se llevaron a cabo veladas y proyecciones especiales en la galería-bar La Cicuta, donde se presentaban algunos de los videos participantes en la muestra.

Un acontecimiento destacable en esta edición del festival consistió en que, por primera vez, parte de la selección colombiana se transmitió vía satélite por el canal de televisión francófono internacional tv5. Esta apertura hacia el medio masivo y su transmisión global, seguramente, fue la exhibición más amplia que había tenido el videoarte colombiano; sin embargo, esta modalidad de exposición no fue atendida adecuadamente por parte de los realizadores, y oportunidades como esa tampoco se han vuelto a dar.

Por otro lado, encuentros de videastas y distintos interesados en esta forma artística, raramente se habían propiciado en Colombia para discutir diferentes opiniones o plantear alternativas de exhibición. Reuniones de representantes de diferentes universidades para la autogestión de un festival, independiente de la tutoría de la Embajada de Francia, dieron lugar a un esfuerzo conjunto para la producción de una muestra complementaria al v Festival Franco Latinoamericano de Videoarte, que incluyó trabajos nacionales e internacionales realizados en soportes electrónicos como video, multimedia e internet. Kybernetes-Encuentro de Video y Otras Corrientes Electrónicas

fue un evento que tuvo lugar en la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá (Ver página 128). Entre las actividades paralelas, se desarrollaron debates sobre las artes electrónicas y un programa de video a la carta en el que el público podía consultar cualquier trabajo, fuera de los horarios programados para proyección. Al margen de la ausencia de reflexiones teóricas sobre videoarte, que hacían dudar de la capacidad intelectual de los críticos y curadores en Colombia, algunos aportes conceptuales fueron propuestos por videoartistas: Gabriela Häbich, artista y profesora argentina residente en el país, publicó varios artículos, entre ellos “Neuropenia y post-video-Una forma de la postmodernidad”, en los cuales planteaba diversas posiciones sobre los cambios estéticos que producía el video en el ámbito social.

Por su lado, José Alejandro Restrepo ha escrito varios textos sobre aspectos referenciales en las diferentes representaciones del medio como, por ejemplo, *Video notas* y *Fragmentos de un video amoroso*; además de ensayos investigativos sobre la temática de sus obras, como *Musa paradisiaca* e *Iconomía*, los cuales han sido publicados en catálogos y diferentes revistas de arte.

En Argentina se propició la publicación de un libro sobre videoarte: *La revolución del video*, consistente en una recopilación de textos, escritos por varios expertos internacionales, compilados por Jorge La Ferla y publicados por la Universidad de Buenos Aires en 1996. Entre ellos, se encontraba el ensayo “Cierta actividad videólica y falsa” de Gilles Charalambos; este escrito trata el video como alterador psicoactivo, exponiendo sus funcionamiento experimentales en el videoarte. Posteriormente, la sustancial serie de publicaciones argentinas consagradas al videoarte se convirtió en

*Los Fusilamientos del 11 de Septiembre* (1997), instalación con video de Mario Opazo.





la principal referencia bibliográfica en lengua castellana, y alimentó las investigaciones universitarias en nuestro país.

En 1997, el Festival Internacional de la Imagen, en la ciudad de Manizales, fue un nuevo espacio que prometía abrir otras perspectivas para el video. Entre otras actividades, la programación incluía una muestra de artes electrónicas, compuesta por producciones independientes internacionales, una selección de videos culturales y proyecciones de videos en espacio público. El videoarte estaba representado con obras como *El traje del nuevo emperador*, videoinstalación de David Argüelles; *La máquina de coser mirada*, videoinstalación de Ana Claudia Múnera; y *Los Fusilamientos del 11 de Septiembre*, instalación con video de Mario Opazo. Este evento tampoco tuvo una continuidad que permitiera un contacto más profundo con el videoarte en esta región del país.

De modo similar, el I Festival Internacional de Arte-Ciudad de Medellín fue un evento en el que se pretendía recuperar un añorado predominio, que las pasadas Bienales de Arte Coltejer en Medellín habían adquirido en el panorama de las “megaexposiciones” de arte internacional en Colombia. Varias videoinstalaciones y obras con video participaron en representación nacional, sin destacarse en el caos cuantitativo de este sobredimensionado festival, el cual, a su pesar, no aguantó las pesadas críticas para repetirse.

En cambio, exposiciones más modestas, pero con apropiados criterios de selección, procuraban mejores ocasiones para la apreciación de videoarte colombiano. En Medellín, el xvii Salón Rabinovich del Museo de Arte Moderno, de nuevo ofrecía una muestra de obras producidas por jóvenes artistas

*Una jaula fue a buscar un pájaro* (1998), videoinstalación de Víctor Laignelet.



donde se manifestaban, por la cantidad y calidad de los trabajos, motivaciones entusiastas en la utilización del video. El premio fue concedido a la videoinstalación *Sin título*, de Adriana María Duque.

Un galardón, más importante aún, fue el otorgado por la prestigiosa institución nacional Premio Luis Caballero a *Una jaula fue a buscar un pájaro*, instalación con video de Víctor Laignelet. Este experimentado artista plástico proponía una obra donde percepción, conciencia y reflexión sobre su propio proceso, lograban sensibles significaciones, orientadas mediante una utilización del video rica en asociaciones visuales. En el marco de exposición para este premio, la Galería Santa Fe del Planetario de Bogotá también había presentado *Emboscada*, instalación con video de Gabriel Silva y *En la punta de la lengua*, instalación con video de Rodrigo Facundo.

En Bogotá, el VIII Salón Regional de Arte que se exhibía en la Estación de la Sabana, volvía a señalar la presencia sobresaliente del videoarte con obras como: *Los radioactivos*, instalación con video de Jaime Ávila; *Retratos video*, videoarte de Diego Cabrera; *Todos los derechos reservados*, videoarte de José Gabriel Calderón; *Alegorías de la mala conciencia*, videoinstalación de Luis Ricardo Castillo; *Casa íntima*, instalación con video de Clemencia Echeverri; *Pasajero de una historia amnésica*, instalación con video del Grupo QNJ; y *Rehabilitando ruinas*, videoinstalación de Berthele Rodríguez.

En el Museo de Arte Moderno de Bogotá se exponía la videoinstalación *Musa paradisíaca* de José Alejandro Restrepo, quizás uno de sus trabajos mejor logrados, en el cual la referencialidad histórica y ciertas miradas sobre la violenta “colombianidad” confluían en un ambiente de plantación ba-

*Musa paradisíaca* (1995), videoinstalación de José Alejandro Restrepo.



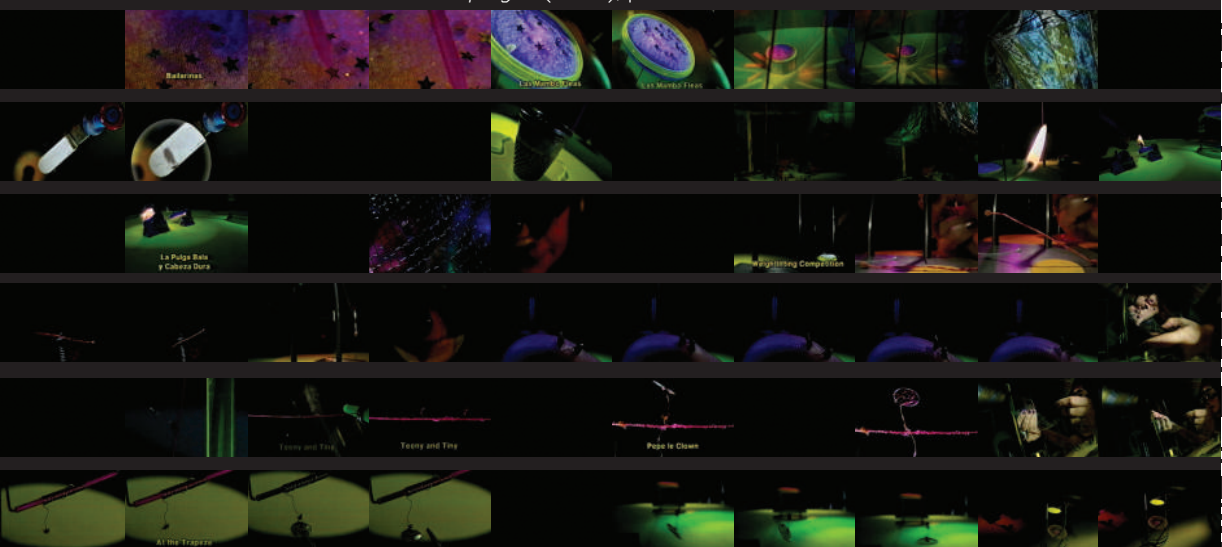
nanera, recreado por una composición que comprendía una disposición de videomonitores que semejaban racimos frutales. Esta obra había ganado una beca de creación conferida por Colcultura en 1995. Como complemento de la exposición se elaboró un apreciable catálogo que contenía el texto “Musa paradisíaca. Apuntes para una investigación”, en el que Restrepo explicaba el proceso de exploración teórica que fundamentaba la obra.

También en la capital, la Galería Espacio Vacío, un proyecto independiente organizado por artistas, presentaba *La mirada expuesta*, en la cual eran exhibidos dos trabajos con video: *Camino*, de Rolf Abderhalden y *Sin título*, de Clemencia Echeverri.

*Camino* fue una videoinstalación brillantemente resuelta, donde espacios enfrentados de proyección e integración de diferentes elementos materiales, ocurrentemente ubicados en el cielo raso, creaban extensiones y distancias, acordes con motivaciones referidas en lo social a desplazamiento y trasteo. Por su lado, *Sin título* configuraba escultóricamente y en diferentes órdenes, a través de las recomposiciones complementarias de varias proyecciones, interrelaciones hasta cierto punto autobiográficas, dentro de un espacio abstraído de materialidades. Estas obras marcan una etapa de afianzamiento en la implementación del medio de video en las creaciones de estos dos artistas, quienes ya contaban con un rico bagaje artístico.

Entre tanto, se dedicó una emisión de tv a Omaira Abadía; *Historia debida*, producido por UN TV de la Universidad Nacional, un espacio que resaltaba las actividades de diferentes docentes de esta universidad. En este programa de reportaje, transmitido por Señal Colombia, Omaira Abadía expresaba diversos

*Circo de pulgas* (1996), performance con video de María Fernanda Cardoso.



puntos de vista sobre su labor creativa, al mismo tiempo que se ilustraban sus comentarios con extractos de sus videos o reproducciones fotográficas.

Para 1998, en Bogotá se consolidaban tanto la aceptación oficial como la admisión de los niveles de calidad alcanzados en la utilización artística del video, con la exposición Generación Intermedia, organizada por la Biblioteca Luis Ángel Arango. Allí participaron las obras *Circo de pulgas Cardoso*, performance con video de María Fernanda Cardoso y Ross Rudesh, trabajo que ya gozaba de reconocimiento internacional; *Camino*, videoinstalación de Rolf Abderhalden, y *Transhistorias*, videoinstalación con grabado de José Alejandro Restrepo.

El área de artes plásticas y la curaduría artística de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, con toda su capacidad económica y poder institucional, se ratificó como la entidad que más había apoyado la exhibición de trabajos videoartísticos en el país, promoviendo así su “museificación”. Los numerosos artistas jóvenes que tuvieron oportunidad de mostrar sus trabajos con video allí, o incluso, el respaldo para la proyección de la obra y carrera del videoartista José Alejandro Restrepo, fueron fundamentales en el desarrollo, legitimación y aval contextual de estas producciones.

Justamente, en ese mismo año, José Alejandro Restrepo volvería a exponer, con un videograbado, en la Biblioteca Luis Ángel Arango junto a otros artistas internacionales como Vito Acconci, Arakawa, Alice Aycock, Sandro Chía y Robert Mapplethorpe, entre otros. El proyecto Graphicstudio-El Campo Expandido de la Gráfica, los había invitado a desarrollar una obra en grabado en sus talleres de Estados Unidos.

*Fallas de origen* (1998), videoinstalación de Wilson Díaz.



En Medellín, el XVIII Salón Arturo y Rebeca Rabinovich, del Museo de Arte Moderno de Medellín, premiaba la videoinstalación de Juan José Rendón: *Asiento con espalda, por lo general con cuatro patas y en el cual sólo cabe una persona*. Además, el 37 Salón Nacional de Artistas 1998, que se llevó a cabo en Corferias en Bogotá, exhibía una considerable cantidad de obras con video, entre las cuales *Fallas de origen*, videoinstalación de Wilson Díaz obtuvo el primer premio.

Frente a estos éxitos es necesario aludir a algunas constataciones que se presentaron, notablemente, en estas grandes exposiciones. Especialmente, las videoinstalaciones se enfrentaron a limitaciones para el reconocimiento de sus reales calidades artísticas: el hecho de que se hubieran expuesto muy pocos trabajos internacionales en el país y se desconocieran sus realidades históricas universales, comprometía un desarrollo comparativo en su apreciación. Todas las partes interesadas e involucradas, desde los propios artistas con propuestas que, en demasiadas ocasiones, apenas ensayaban inconsistentemente con el medio, pasando por la falta de idoneidad o criterios competentes en los jurados y curadores, o la estrechez conceptual de los raros críticos y hasta la desorientación del público, podían proporcionar confianza en el valor de los trabajos.

Los montajes museográficos tradicionales, por desconocimiento del complejo medio y sus dispositivos técnicos, también entorpecían y desvirtuaban las obras expuestas. Por ejemplo, en relación con las videoinstalaciones, estas necesitan condiciones acústicas y espaciales que adecuen los elementos, tanto sonoros como materiales, para que no sean interferidas.

En cuanto a las obras de videoarte de presentación en reproducciones monocanal, todavía no se distinguían las condiciones de copiado ni los formatos de los cuales dependen la calidad de las reproducciones; ni tampoco se resolvía, claramente, si debían ser proyectadas en sala como “películas” y en serie, o si requerían ser presentadas como objetos en monitores individuales y en bucles de repetición.

Un buen ejemplo de instalación controlada, por su disposición y montaje, fue *Dormitorio*, de Rolf Abderhalden. Aprovechamiento de una sala aislada,

adecuación espacial y de iluminación, así como una virtuosa construcción objetual, denotaban un dominio en la creación escenográfica; habilidades que, seguramente, provenían de las fecundas experiencias teatrales de su autor. Esta videoinstalación, basada en un texto donde el pintor Vincent van Gogh describía su cuarto, sugestivamente, concentraba el ambiente a través de metáforas visuales, expresadas por estados dramáticos. *Dormitorio*, expuesta en el Museo de Arte Moderno, fue la obra ganadora de la VI Bienal de Arte de Bogotá.

Durante 1998, en Cali, el Museo de Arte Moderno La Tertulia organizó un evento destacable: Ana Claudia Múnera Videos-Instalaciones, exposición individual de la artista antioqueña, en la que presentó *Matriz*, *Vestido de novia*, *Ronda* y *Canesú*, trabajos sobre lo femenino. Esta videoartista volvió a demostrar sus afectos por la exploración de un universo íntimo, a partir de sensibilidades suscitadas con la reconstrucción de situaciones introspectivas, sobriamente representadas en sus discretas y finas videoinstalaciones. A nivel internacional, sus obras fueron apreciadas en el Museo de Arte Moderno Louisiana en Dinamarca, la II Bienal de Mercosur en Brasil, la VI Bienal de la Habana en Cuba, en el Colombian Center de Nueva York, así como en importantes exposiciones en Alemania y España.

Entretanto en Bogotá, en el Auditorio Teresa Cuervo del Museo Nacional de Colombia se presentó la performance con video *Teoría del color (Una contribución al desorden en las taxonomías)* del grupo Tente en el Aire (Marta Cecilia Restrepo, Rolf Aberderhalden, Alejandro Gómez y José Alejandro Restrepo). La obra, realizada con el apoyo de una beca de creación otorgada por el Ministerio de Cultura en 1997, pretendió contar una his-

*Dormitorio* (1998), videoinstalación de Rolf Aberderhalden.



toria acerca de las miradas, discursos y hechos que han rodeado el racismo en Colombia.

Después de su dificultoso arranque en los años ochenta y de sus paulatinos progresos a principios de los años noventa, el videoarte, a finales de esta década, parecía conocer un cierto florecimiento que tuvo, provisionalmente, su apogeo en 1999. La proliferación de trabajos, en todas las tendencias y calidades, dio lugar a un raudal de acontecimientos que hicieron prosperar un estado de cosas en el cual el video emergía casi como una moda, muchas veces apropiado por simple oportunismo.

Los comunes desconciertos, ante los grises resultados logrados, eran inherentes a esta inédita coyuntura. Sin embargo, también era indudable que, en medio de la mayoría normal de insipiencias y de las contadas obras redimibles, los trabajos de muchos nuevos artistas se orientaban, indefectiblemente, hacia una utilización de nuevas tecnologías donde el video dominaba. Una situación que, en todo caso, prometía perspectivas más amplias.

Es así como, en 1999, un nuevo gran festival se emprendió en Bogotá: Tele-Visión-Muestra Internacional de Artes Electrónicas, el cual se expuso en el Museo de Arte Moderno de Bogotá (Ver página 128). Esta exposición colectiva, a partir de una convocatoria pública nacional, consiguió generar un foro sobre la producción artística y cultural en torno a los medios electrónicos. La muestra comprendía una excepcional cantidad de videoartes, instalaciones, multimedias y trabajos de hipermedia para internet, tanto nacional como internacional, y se constituyó en una de las de mejores calidades que se hubiera presentado en Bogotá.

Como evento teórico complementario se llevó a cabo el seminario Perspectiva desde Nueve Sillas, Conversaciones sobre el Arte Hoy, cuyo objetivo fue pensar, desde diversas disciplinas, las relaciones entre arte, tecnología y cultura en el mundo contemporáneo. Participaron los filósofos Gustavo Chirona y Rubén Sánchez, los videoartistas José Alejandro Restrepo y Gilles Charalambos, así como la compositora Catalina Peralta.

Aún no se daban los necesarios seguimientos críticos o los acercamientos teóricos sobre las obras allí presentadas. En los medios masivos, prensa y

tv los comentarios se conformaban con pocas reseñas informativas. La organización y gestión del colectivo Aproximadamente 15º (Nasly Boude, Gabriela Häbich, Ana María Lozano y Xavi Hurtado) había dado lugar a un evento sólidamente sustentado por el apoyo, económico y material, de distintos así como numerosos patrocinadores, principalmente institucionales. Esto garantizaba un suceso con apreciables alcances que, sin embargo, no fue suficiente para la continuidad y reincidencia de esta significativa muestra.

Debemos señalar que los aportes, dispensados por los auspicios de la empresa privada, nunca fueron sustanciales para la exposición y distribución del videoarte en Colombia; ya que, por un lado, nunca se había tenido una posición clara con referencia a las artes electrónicas, incluso en las grandes empresas del sector electrónico de las telecomunicaciones; y por otro lado, las gestiones organizativas tampoco solicitaban, seriamente, el apoyo de entidades privadas.

De la misma manera, se podría constatar históricamente que las instituciones internacionales que habían provisto y colaborado en la distribución del videoarte en Colombia eran la Embajada de Francia, a través de su oficina de servicio audiovisual, y el Instituto Goethe de Alemania. Por el contrario, es reveladora la menor participación de los organismos encargados de Estados Unidos y de España que, supuestamente, tenían vínculos e intercambios culturales más arraigados con Colombia.

Por las gestiones del Instituto Goethe de Bogotá se presentó en su sede una muestra titulada Arte Electrónico Actual, con una selección de las obras presentadas en la Transmediale, importante festival de artes electrónicas que se realizaba en Berlín desde 1988. El programa, que comprendía obras realizadas en soportes electrónicos como internet, multimedia y video, tuvo como objetivo ofrecer un panorama de las artes electrónicas a nivel internacional. En paralelo, Micky Kwella, director de la Transmediale, dictó las conferencias “Arte electrónico actual” y “Videoarte alemán contemporáneo”, en las que hizo referencia a las posibilidades de los medios electrónicos y a sus exploraciones actuales.

También en este año, en el mismo Instituto Goethe, se expuso *Jardín de(l) Goethe*, videoinstalación realizada por la artista Claudia Robles. La obra



aprovechaba, conceptualmente, los espacios del jardín, a través de video-proyecciones sobre diferentes planos. La misma noche de inauguración se presentó la videoinstalación *Péndulo*, creada por el joven artista Felipe Arturo; obra exhibida en espacio público, a las afueras contiguas al instituto. La calle era el espacio donde oscilaba, virtualmente, un elemento visual entre dos videoproyecciones.

Por otro lado, el Festival International de Bourges en Francia, dedicado tradicionalmente a la música electroacústica, incluyó en su muestra Synthèse 99, programas de videoarte con obras de Robert Cahen, Gary Hill, David Larcher, Bill Viola y Nam June Paik, entre otras. También participó el videoarte colombiano de Gilles Charalambos titulado *00:05:27:30*.

En Bogotá, el Museo de Arte Moderno organizó la exposición Arte y Violencia en Colombia desde 1948, con el fin de mostrar la manera como diferentes artistas asumían y trataban esta temática. Allí se exhibieron de nuevo las videoinstalaciones *Musa paradisiaca*, de José Alejandro Restrepo, y *Camino*, de Rolf Abderhalden; así como se destacaron *De doble filo*, de Clemencia Echeverri, y *La bandeja de Bolívar*, de Juan Manuel Echavarría.

También en la capital, *Puntos de cruce-Programa Johnnie Walker en las Artes 1998-1999* se exhibió en la Casa de la Moneda del Banco de la República. Concuraron por este premio, entre otros trabajos, diferentes videoinstalaciones de ya reconocibles artistas nacionales: *Vestido de novia*, de Ana Claudia Múnera; *Lo demás es silencio*, de Rolf Abderhalden; *Dulce ilusión*, de Adriana Arenas; y *Canto de muerte*, de José Alejandro Restrepo, la cual obtuvo uno de los premios.

*Camino* (1997), imágenes de la videoinstalación de Rolf Abderhalden.



Poco después, en esta misma sala de exposiciones se presentó la que, tal vez, sería la más destacada exhibición de un videoartista extranjero en Colombia: *Muntadas-Intersecciones*, la cual fue una nutrida muestra de la obra del reconocido videoartista catalán Antoni Muntadas. Sus inteligibles videoinstalaciones giraban alrededor de una convenida crítica a los medios de comunicación, en que la apariencia y manipulación ideológica es revelada por la observación de sus procedimientos audiovisuales.

En otro contexto, el Museo de Arte Moderno de Bogotá presentaba Después de Tele-Visión-Muestra Internacional de Videoarte, un evento que exhibió selecciones temáticas del programa de videoarte expuesto anteriormente en la muestra internacional de artes electrónicas Tele-Visión; estuvo acompañado de una serie de presentaciones y conferencias, a cargo de los artistas Gabriela Häbich, Santiago Echeverry, Andrés Burbano y Gilles Charalambos, así como del profesor Juan Guillermo Buenaventura.

A pesar de la cantidad de acontecimientos alrededor del videoarte, así como de la creciente presencia e interés que este despertó en el medio artístico nacional, seguía siendo patente el hecho de que el principal esfuerzo reflexivo para la presentación explicativa o introductoria de las obras, todavía era una tarea asumida por los mismos artistas en ausencia del aporte de teóricos. Hay que reconocer que los artistas también eran, muchas veces por contactos internacionales directos entre videoartistas, quienes allanaban y organizaban las apariciones colectivas más importantes del videoarte colombiano en el extranjero.

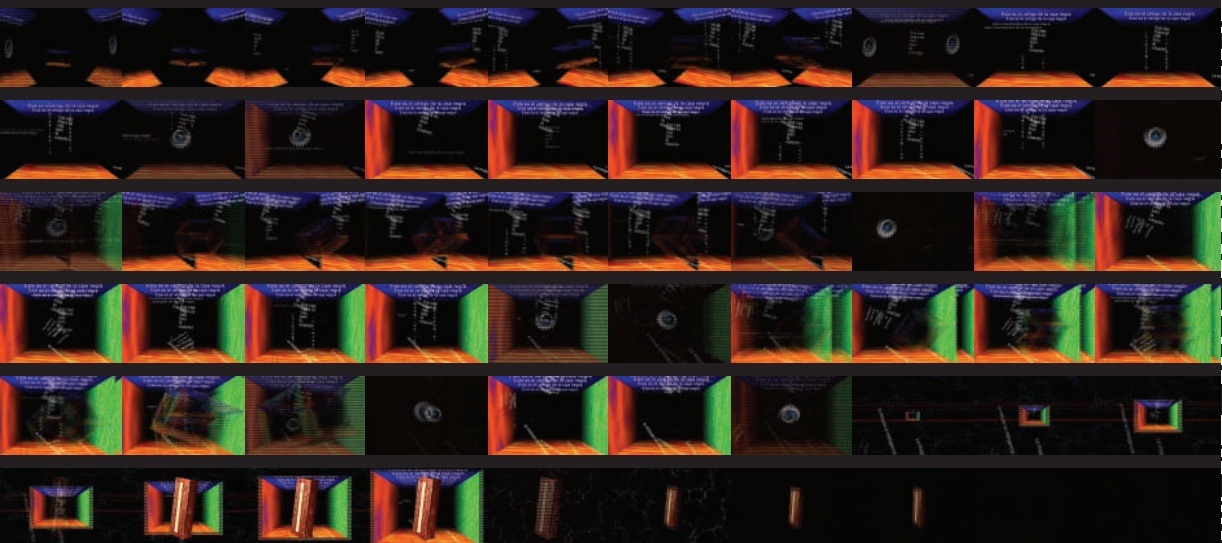
*Vestido de novia* (1997) Videoinstalación de Ana Claudia Múnera.



Otra exhibición fue emprendida por una videasta: el 2.º Salón Nacional de Video Experimental. Diez años después de su primera edición como 1.º Salón Colombiano de Video Arte, volvió a presentarse en el Centro Colombo Americano de Bogotá, organizado de nuevo por Omaira Abadía. Gran parte de los trabajos programados estaban conformados por videos “autoseleccionados” de esta realizadora; otros ya habían sido mostrados en el 1.º Salón; los demás no parecían representar, confiablemente, la actividad “experimental” del video en Colombia; su desidia general y la no participación de la mayoría de videoartistas nacionales evidenciaron esta situación. Este salón reincidió en los errores y problemas ya patentes en su primera versión.

En cambio, otro evento, Órganos Externos-Muestra de Arte Electrónico, en cuya organización colaboró el videoartista Andrés Burbano, logró reunir trabajos interesantes, principalmente de alumnos de artes plásticas de la Universidad de los Andes. En la Galería del Centro Transferencia de Tecnología (CTT) de Bogotá se expusieron obras realizadas con diversos medios electrónicos; instalaciones interactivas y videoartes daban cuenta de desarrollos avanzados desde perspectivas en proceso de formación. En este mismo evento, Andrés Burbano, en su compleja instalación interactiva con video e internet: *Unidad multiplicidad (Religare Relink)*, se reafirmó en sus exploraciones sobre mediatización de la percepción y reestructuró referencialidades en las relaciones existentes entre arte y tecnología; intenciones que ya había podido expresar en videoartes como *Sanguíneo*, *tv or not tv*, *La máquina de Pascal* o *Electrolisis preliminar*.

*La máquina de Pascal* (1999), videoarte de Andrés Burbano.



Del mismo modo, en el Museo de Arte Moderno de Bogotá se presentó la Primera Muestra de Video Estereoscópico; también compuesta por trabajos estudiantiles de la Universidad de los Andes; ejercicios creativos sobre diferentes posibilidades de la videostereoscopia, tecnología de registro y percepción tridimensional en video.

En otro ámbito, la Galería Valenzuela y Klenner de Bogotá demostró su interés excepcional en un espacio mercantil de arte, por expresiones actuales y la inclusión de videoartes. De esta manera, presentó la exposición Status Quo.Co, la cual giró alrededor de distintas visiones sobre Colombia al final de milenio, y comprendió obras con video de Adriana Arenas, José Alejandro Restrepo y Wilson Díaz, entre otros.

En contextos más amplios de apreciación, se seguían presentando dificultades de acceso continuo debido a la ausencia de videotecas o centros de documentación, con servicios de acopio, adquisición y conservación, que permitieran una difusión, abierta y a nivel personal, de las obras internacionales y colombianas. Quizá la única universidad que trataba de ofrecer cierto material de revisión para sus estudiantes era Los Andes en Bogotá, con una considerable cantidad de obras recopiladas en video.

Tampoco existían suficientes colecciones privadas que permitieran una distribución alternativa de estas obras. Uno de los pocos casos que se podrían citar es el de la donación al Museo de Arte Moderno de Bogotá, en 1999, de más de cincuenta casetes, con cientos de obras internacionales, de la colección personal de Gilles Charalambos; pero hasta el momento de esta investigación, dicho archivo, que se encuentra en la Biblioteca del Museo, todavía no había sido catalogado ni referenciado, para procurar un servicio de préstamos eficiente.

Los problemas de conservación son graves en las obras que no se habían copiado ni catalogado; por ejemplo, las condiciones técnicas del video analógico, con sus degeneraciones por copias o fragilidad de soporte en cinta, han ocasionado que numerosas obras colombianas definitivamente se hayan deteriorado o perdido. El caso de las videoinstalaciones es quizá más complicado, ya que muchos de estos trabajos de carácter efímero no contaron con registros documentales ni material para su conservación descriptiva.

El 2000 fue muy prolífico en acontecimientos videoartísticos. Se constató el auge del video, abundaron sus producciones y la penetración alcanzada hizo ineludible su presencia en diversos ámbitos artísticos nacionales. El año empezó promisoriamente en Berlín, Alemania, donde tuvo lugar la Transmediale, uno de los más notables festivales internacionales de artes y nuevos medios. En la Transmediale 2000 se presentó una muestra retrospectiva del artista Gilles Charalambos, que incluía trabajos que daban cuenta de sus más de 25 años de trayectoria. Este reconocimiento internacional, fuera de positivas valoraciones logradas a este nivel, igualmente permitió contactos robustecidos para ulteriores distribuciones de videoarte colombiano en Europa.

2 Fue un cuantioso programa curatorial de exposiciones, propuesto y emprendido por el Ministerio de Cultura, que recopiló obras colombianas contemporáneas, a falta de, y en reemplazo, del Salón Nacional; allí el videoarte fue considerado como una de las categorías específicas de participación. Sin embargo, incluso después de publicar un costoso catálogo y de comprometer a los videoartistas participantes, las incapacidades de producción del ministerio nunca permitieron realizar la tan anunciada exposición.

Pocos meses más tarde, el Museo de Arte Moderno de Bogotá presentó Arte Electrónico en el MAM. Se trataba de una pequeña muestra seleccionada de la Transmediale 2000 de Berlín, e introducida por Micky Kwella, curador y coordinador alemán de este evento. En paralelo a esta presentación, se realizó una exhibición de trabajos colombianos; entre ellos, una selección que el artista Juan Fernando Herrán había curado para el llamado Proyecto Pentágono<sup>2</sup>.

*Cada vez que pasa esta bolita (2000), videoarte de María Margarita Jiménez.*



En otro contexto y modo, la Galería Valenzuela y Klenner persistió en la realización de exposiciones de algunas obras videoartísticas, aunque estas difícilmente tuvieran valor de intercambio comercial. *Idillicum: Desear, Soñar, Anhelar*, destacó obras como las de María Margarita Jiménez y Juan Carlos Haag. Pocos meses más tarde, En Vitrina expuso obras que abordaban, de manera irónica, dentro de espacios convencionales, el tema de la economía colombiana y el mercado del arte. Allí se podían encontrar videoartes como: *Cada vez que pasa esta bolita*, de María Margarita Jiménez, y *Baño en el cañito*, de Wilson Díaz.

La Galería de la Alianza Colombo Francesa, en Bogotá, presentó una exposición individual del realizador Santiago Echeverri que, con el título de *Espéculo*, giró en torno a temáticas sobre homosexualidad e imágenes televisivas de la violencia en Colombia. En forma de austeras videoinstalaciones, se exhibieron las obras *Reflejos*, *Posición neutral*, *BM + G* y *Loverman where can you be*, en las cuales Echeverri reincidía en sus francas posturas expresivas, oscilando entre lo social y lo muy personal, frente a los derechos civiles y humanos en el aspecto sexual, así como al reconocimiento de su propia identidad, en apariencia narcisista y otras veces provocadora, pero siempre cuestionante.

*Paisaje 1*, de los artistas Claudia Salamanca y Daniel Mora, fue un proyecto ganador en la convocatoria de Imaginación en el Umbral del Instituto Distrital de Cultura y Turismo de Bogotá. La obra, realizada en espacio público, planteaba un concepto expandido sobre el paisaje urbano, entendido no como imagen estática habitable, sino como compleja construcción cultural y comunicativa. Tuvo, como marco móvil, un vehículo con una pan-

*Asfixia* (1992), videoarte de Santiago Echeverri.



talla compuesta por 16 monitores, que se desplazó por diferentes lugares de la ciudad.

La motivación del Premio Luis Caballero volvió a convocar, en su segunda versión, trabajos de artistas consagrados para ser expuestos en la Galería Santa Fe del Planetario de Bogotá. Uno de los artistas participantes fue José Alejandro Restrepo, quien presentó *Iconomía*, una videoinstalación que aludía al culto actual a las imágenes y, a la vez, remitía a la antigua disputa entre iconófilos e iconoclastas. Los videos “pirateados” habían sido extraídos, principalmente, de noticieros televisivos nacionales. Poco después se presentó la videoinstalación *Exhausto aún puede pelear*, de Clemencia Echeverri; temáticamente recorrida por una metáfora sobre reto y combate, evocada por una riña de gallos, así como por un duelo entre dos hombres. Acertadamente resuelta en lo formal, la obra pretendía ser una reflexión sobre la violencia padecida en Colombia. Estos dos artistas participarían luego en la VII Bienal de La Habana en Cuba; Clemencia Echeverri, con su videoinstalación *Casa íntima* y José Alejandro Restrepo, de nuevo, con *Iconomía*. Para el mismo premio Luis Caballero se preparó la videoinstalación de Rolf Abderhalden, titulada *La mirada ciega*, que se expondría en el 2001.

Con el objetivo de introducir a espectadores deshabituados al arte electrónico, el Museo de Arte Moderno de Cartagena (MAMC) propuso Videoarte-Imágenes con Movimiento en Soporte Electrónico. Fue una muestra antológica, curada y presentada por Gilles Charalambos, en la que se revisaron, durante una semana, las obras de los artistas internacionales Zbigniew Rybczyński, Bill Viola y Peter Greenaway. El interés suscitado impulsó la perspectiva de un ulterior festival internacional de videoarte en la ciudad de Cartagena.

*Iconomía* (2000), videoinstalación de José Alejandro Restrepo.

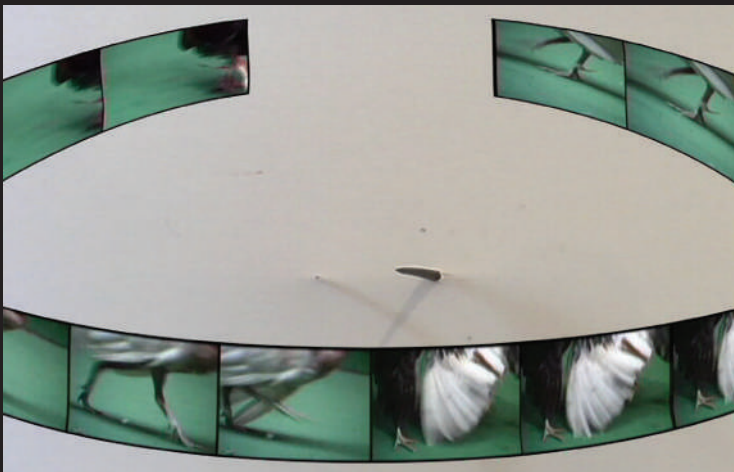


En Bogotá, el Café-Galería el Municipal del Teatro Jorge Eliécer Gaitán acogió la exposición Digitalizar.T, en la cual confluyeron propuestas actuales del joven arte digital colombiano; se realizaron, entre otras actividades, una exposición virtual de arte hipermedial por internet, además de videoconferencias sobre problemáticas del arte en la red y lo interactivo.

Se puso en marcha Fragmentos de un video amoroso II, un proyecto inusual en el medio artístico colombiano, que reunió alrededor de una temática a más de 30 artistas colombianos provenientes de diferentes ámbitos de la plástica, para proponerles una creación colectiva en video (Ver página 128). Esta situación compartida no resultaba común en nuestro poco solidario medio. Los videos fueron realizados a partir de diferentes capítulos de *Fragmentos de un discurso amoroso*, del semiólogo francés Roland Barthes, seleccionados al azar y asignados a cada uno de los artistas participantes. El proponente y coordinador del proyecto, el videoartista José Alejandro Restrepo, había invitado a artistas que en su mayoría tenían una reconocida trayectoria, pero que no necesariamente contaban con una afianzada experiencia en las técnicas o prácticas del video. Así pues, los resultados ofrecieron soluciones muy variadas.

Durante ese mismo año 2000 se editó el libro *Cruces*, una reflexión sobre la crítica de arte en general, y la obra de José Alejandro Restrepo. Su autora, la artista y crítica de arte, Natalia Gutiérrez, incluía una larga entrevista con el artista y comentaba algunos de sus trabajos, además de incluir una cronología ilustrada de las obras. Este es el primer texto extenso, dedicado a un videoartista, publicado en Colombia.

*Exhausto aún puede pelear* (2000), videoinstalación de Clemencia Echeverri.



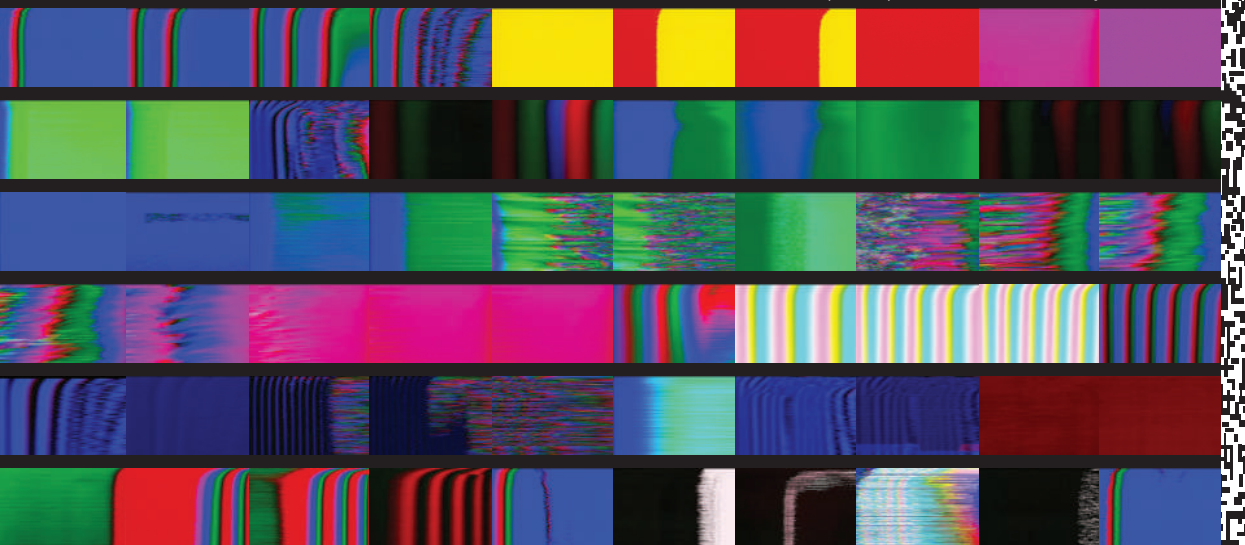


Finalmente, el año acababa con una muestra de recientes videoartes colombianos en Interférences 2000, un gigantesco festival internacional que tuvo lugar en Belfort, Francia, organizado por el prestigioso Centre International de Création Vidéo (cicv Pierre Schaeffer). La selección colombiana, la cual fue presentada por su curador Gilles Charalambos, comprendió obras que daban cuenta de las diversas intencionalidades e interesantes calidades del actual videoarte nacional. Esta misma muestra fue transmitida por ARS TV Eutelsat Channel, primer canal internacional vía satélite totalmente dedicado al videoarte. Por otro lado, en el contexto de reuniones entre los varios representantes y artistas latinoamericanos, se propiciaron planes de asociación y diferentes intercambios, los cuales facilitaron nuevos impulsos para el avance de este arte en el país.

En el campo educativo, la formación en videoarte había tenido continuidad y presencia en las principales facultades de arte, desde comienzos de los años noventa. Referencialidad teórica, revisión de obras y prácticas en ejercicios guiados, estuvieron principalmente a cargo de los propios artistas, quienes podían compartir su experiencia y, a la vez, obtener algunas bases para su sostenimiento económico.

Ana Claudia Múnera en la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín; Omaira Abadía en las universidades Jorge Tadeo Lozano, Javeriana, Andes y Nacional de Bogotá; José Alejandro Restrepo en la Universidad Jorge Tadeo Lozano y en la Academia Superior de Artes de Bogotá (ASAB), y Gilles Charalambos en las universidades Externado de Colombia, Javeriana y Nacional de Bogotá. Estos mismos videoartistas dictaron in-

*Retorno (1999), videoarte de Fredy Arias.*



numerables conferencias y talleres en diferentes centros culturales de varias ciudades.

A partir de mediados de los años noventa, otros artistas más jóvenes se sumaron a esta tarea educativa y de difusión: Gabriela Häbich en las universidades Javeriana y Andes; así como María Margarita Jiménez, Santiago Echeverri y Andrés Burbano, en la misma Universidad de los Andes.

La Facultad de Artes de la Universidad de los Andes tendía hacia las actuales apropiaciones artísticas, basadas en nuevas tecnologías digitales; se convertía así en el primer y más importante centro de formación artística en estas áreas.

Produjeron importante influencia las participaciones de profesores extranjeros invitados a los talleres de verano de la Universidad de los Andes: el argentino Jorge La Ferla estuvo dictando sus cursos en varias ocasiones; el reconocido videoartista inglés David Larcher ofreció un seminario en 1997, al igual que Adrian Blundell en 1998.

De modo semejante, fueron muy valiosos los aportes del artista catalán, radicado en Colombia, Xavier Hurtado, quien ya contaba con una sólida experiencia internacional. Ejerció su actividad docente, principalmente, en las universidades de los Andes y Nacional en Bogotá, donde sus contribuciones sobre videoarte, multimedia interactiva, interfaces e instalaciones, resultaron sustanciales para entender las artes electrónicas en nuestro medio.

*Video carceri* (1999), de Felipe Arturo y Paula Bohórquez.





estable de producción y distribución. De cierta manera, esta condición le permitió una marginalización positiva: alejado de los mercados y de las demandas del establecimiento artístico, así como de las fórmulas del oficio de realización habitual o del estancamiento estilístico comprometido por el reconocimiento social. En estas circunstancias paradójicas se acercó a posiciones realmente independientes y propició prácticas experimentales más libres.

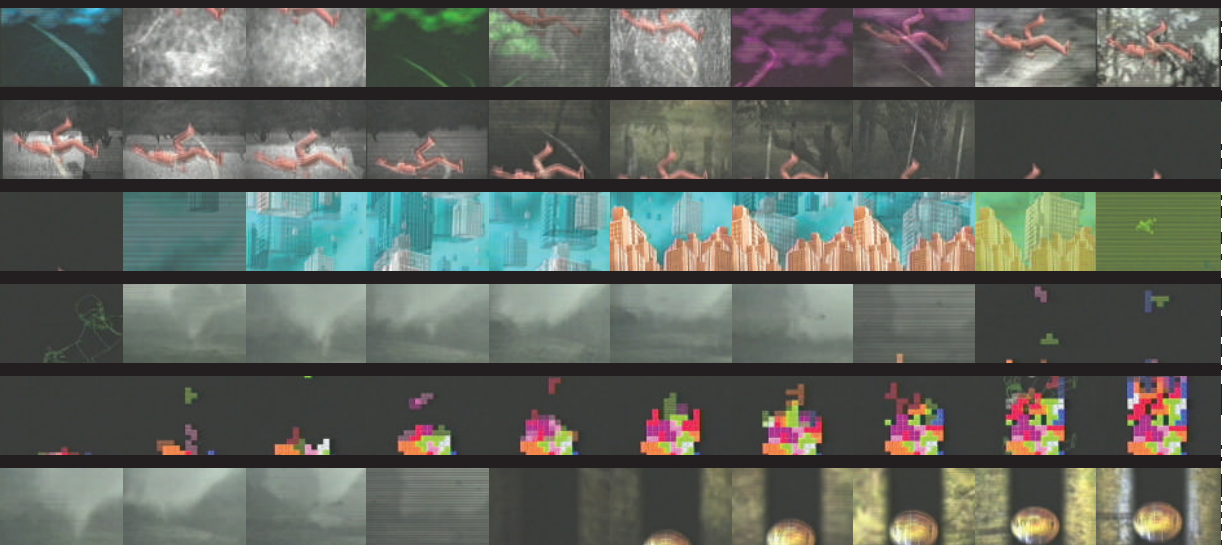
Desde un punto de vista prospectivo, la situación privilegiada e integradora del video dentro del dominio innegable de las nuevas tecnologías, las convergencias intermediales en las artes y el advenimiento de procesos comunicativos, potencializados en el campo artístico, hicieron previsible prósperas evoluciones de este medio, hacia perspectivas exploratorias que necesitarán seguimientos más atentos.

Este recuento termina con una anécdota significativa, la cual podría ayudar a metaforizar el estado mítico en que se encontraba el videoarte en el país. Una pintura sobre San Francisco, atribuida a Zurbarán, que se hallaba en una de las salas de exposición de la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá, fue objeto de un extraño suceso. El celador, que por un sistema de videovigilancia había observado el traslado de esta pintura a otro sitio, no podía creer lo que estaba viendo: el San Francisco pintado seguía allí, en su pantalla. Asombrado, llamó a las autoridades del museo quienes, después de demoradas reconsideraciones técnicas, terminaron con la maravilla arguyendo una supuesta persistencia de la imagen electrónica sobre el tubo de la cámara de video. Pero el fantasma no terminaba de desaparecer de la pantalla.

*Una piensa* (1999), de Alejandro Mancera y Bibiana Sarmiento.



*Caer cayó caído* (2000), videoarte de Alejandro Duque.





I bienal internacional de video-arte del Museo de arte moderno de Medellín, 1986.



Muestra de video alternativo, 1988.



1er salón colombiano de video-arte, 1989.



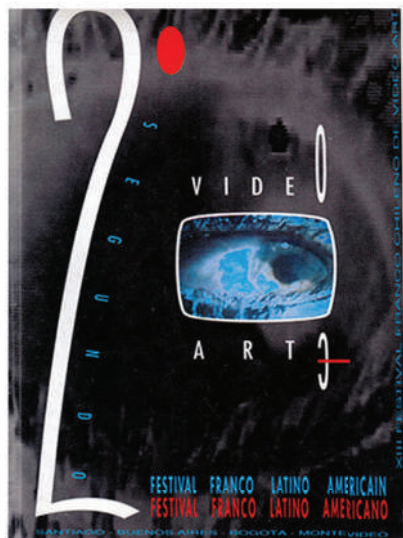
II salón de arte joven Marta Traba., Museo La Tertulia de Cali, 1989.



Videoarte 92. 1.ª Muestra Franco Colombiana, 1992.



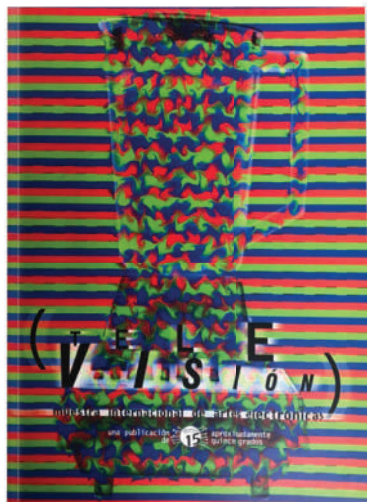
iv Bienal Internacional de Videoarte, 1992.



II Festival Franco Latinoamericano de Videoarte, 1993.



Arte y tecnología, 1995.



Tele-Visión. Muestra Internacional de Artes Electrónicas, 1999.



Kibernetes, 1996.



Fragmentos de un vídeo amoroso, 2000.