

Video-Arte-Electrónico-en-Perú 2.0

≡ José-Carlos Mariátegui

I

La historia del video y el arte electrónico en el Perú cuenta con un proceso de evolución relativamente reciente que no necesariamente ha dependido del desarrollo científico, tecnológico y artístico acontecido a nivel internacional. Hay razones tecnológicas que permitieron que el video a principios de los años 60 fuese explorado en forma artística a nivel internacional. En el Perú, si bien la televisión llegó alrededor de 1959 y el video tape en 1963, las primeras experimentaciones locales con video y soportes electrónicos corresponden a la década posterior.

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

Francisco Mariotti (Berna, Suiza, 1943), vive su niñez y adolescencia en el Perú para luego estudiar, a mediados de los años 60, en Francia y Alemania. Mariotti, junto con el alemán Klaus Geldmacher, presenta durante la Documenta 4 de Kassel (1968) el *Proyecto Geldmacher-Mariotti*: un gigantesco cubo de luz de siete metros con una gran turbina de ventilación, cuyos efectos lumínicos y sonoros respondían a la interacción de una computadora. Era la más grande instalación presentada ese año en la Documenta. Eran épocas contestatarias, de la cultura hippie, el pensamiento libre, muchas veces crítico de lo establecido, donde se inicia el uso de soportes tecnológicos en el arte y que poco a poco daban lugar a nuevas relaciones de poder político-artísticas.

En 1971 Alfonso Castrillón, en ese entonces director del Instituto de Arte Contemporáneo (IAC) y del Museo de Arte Italiano, lo invita a exponer; Mariotti en cambio le propone crear "Contacta-Festival de Arte Total", iniciativa que estableció un movimiento colectivo en torno al arte multidisciplinario de relación directa con el público,

acción bastante singular para aquel tiempo en el Perú. El primer antecedente local del arte tecnológico en la obra de Mariotti, el *Templo circular de la luz*, fue expuesto en la Feria del Pacífico en 1972. Esta escultura medial, presentada dos años antes en la X Bienal de São Paulo, consistía en un poliedro penetrable con espacio interior que permitía el ingreso de grupos de personas para poder experimentar una sensación visual y sonora intensa propia de la cultura psicodélica de la época y los estimulantes artificiales. La participación artística de Mariotti en el Perú fue diversa, desde su intervención en el colectivo Huayco EPS hasta su colaboración con el artista Víctor Delfin en la obra *Tríptico del Sol, la Luna y el Arco Iris*, con la cual participan en la III Bienal de Coltejer en Medellín (1972).

Ya a principios de los años 80 Mariotti vuelve a Europa. Allí Rinaldo Bianda, director del Festival Videoart de Locarno (Suiza), le ofrece dirigir el taller de grabados de la Galería Flaviana y ser secretario del Festival. El Festival de Locarno brinda a Mariotti la posibilidad de participar de unos de los eventos más vanguardistas y emblemáticos del arte electrónico internacional de los últimos 20 años.

El trabajo de Mariotti continuó con referencias al Perú. Vale la pena mencionar la serie *Videografías*, que realizó entre los años 1981 a 1984 en la Galería Flaviana: un proyecto en circuito cerrado basándose en imágenes generadas con dos videocámaras que superponen las dos imágenes en un solo monitor. Entre los retratos más 'célebres' están el del propio Rinaldo Bianda superpuesto a un huaco precolombino y la imagen de Sarita Colonia superpuesta a una fotografía 'porno'. Muchos de los nombres de los trabajos tecnológicos de Mariotti hacen referencia a la naturaleza. En relación con su trabajo híbrido, mezcla de arte, naturaleza y tecnología, Mariotti indica: "...yo utilizo la tecnología, pero para desmitificarla o humanizarla... Me gusta borrar el mito de la tecnología, en el cual no creo en modo absoluto, pero al mismo tiempo creo nuevos mitos. Mitos que salen de la tierra —por lo

tanto de un elemento concreto y primario— para volverse ilusiones de tipo cósmico.” [1]

A partir de los años noventa se dedica principalmente a fabricar *Jardines Híbridos*. Estos jardines son un diálogo entre la naturaleza, la tecnología y los medios masivos; estos diálogos demuestran una pugna interna en su obra entre el poder económico-global y el medio ambiente silencioso mas no inerte. Su acercamiento metafórico a la naturaleza mediante el uso de la tecnología define su trabajo como simbólico. La práctica de lo que ahora llamamos ‘arte medial’ o ‘arte interactivo’ está presente desde las primeras producciones de Mariotti, donde hace que el público participe de la experiencia de la obra.

En 1967, Rafael Hastings se encontraba en Francia y se interesa por experimentar en video realizando varios proyectos con el apoyo de la Agence Française de l’Image. Si bien el video en aquella época tenía predominancia como medio experimental, Hastings no tuvo referentes previos, y su interés se centraba en lograr una abstracción o una interpretación nueva usando este medio.

De vuelta a Lima, ya en los años 70, continuó desarrollando trabajos en video. En un viaje a Buenos Aires en 1973 se contacta con Jorge Glusberg, del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires (CAYC), donde desarrolló el trabajo *What do you know about fashion?* Este video consistía en un ‘detrás de cámara’ de las situaciones inadvertidas que transcurren durante una sesión de fotografía de modas, evento que nos hace siempre referencia a un purismo y belleza artificial. En Lima produjo varios videos. Uno de los primeros fue *Hola Soledad*. La cinta en ‘open-reel’ consistía en la documentación de un enfrentamiento espontáneo y casi absurdo entre un ‘enfermo mental deambulante y un cojo: ambos se atacaban directamente indicando las limitaciones del otro. El tema *Hola Soledad* —compuesto por Palito Ortega, que sonaba en aquel entonces— fue escogido como fondo musical de la obra.

En 1974 se compró una cámara de video, lo que le permitió documentar todo tipo de situaciones. La cámara tenía además algunos efectos sencillos que le permitían

cierta independencia en la edición final del material. Esto logró que Hastings desarrollara no solo más obras sino ser más contemplativo al momento de hacer un registro. Uno de los primeros trabajos que realizó con su cámara y que manifiesta tal contemplación fue *We are not a family*, que comprendía un recorrido por los diferentes espacios de su casa (irónicamente, esta casa fue arrasada durante un terremoto meses después). *Peruvian Born (1972-1978)* es un video sobre el nacimiento y los primeros años de vida de su hija. Como reflexión poética este trabajo es una alegoría de la vida: desde la madre embarazada a algunas imágenes de la niña recién nacida, todas a la orilla del mar, estas imágenes se funden con el rostro de la niña a los 4 años que permanece durante todo el video, es decir, como si se viera asimismo en etapas de su aun corta vida.

Cuando en 1973 la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) fundó el Centro de Teleducación (CETUC), Hastings empezó a trabajar con equipos más profesionales y sobre todo con un estudio de fondo ‘croma’ que permitía experimentar con ciertos efectos especiales, novedosos en aquel entonces. En el CETUC desarrolló trabajos como *Peruvian (1978)*, corto experimental en el que la superposición de un rostro (el de Manongo Mujica) permitía juegos cromáticos entre el rostro real y su silueta (lo irreal) dentro de la cual se ve nuevamente el rostro original. El trabajo amplía la imagen para mostrar las muchas otras imágenes derivadas.

En la misma línea se encuentra *Das Lied von Der Erde* (‘El canto de la Tierra’, 1978), en el cual un rostro aparece por efecto de croma dentro de la silueta del propio puño de la persona. Luego este puño se hace real y se abre la cámara para mostrar la figura humana del personaje con fondos paisajísticos de Toulouse: edificaciones, castillos y ciudades (fotografías tomadas por Hastings y José Cassals) creando una artificialidad incuestionable, pero a la vez un intento precoz de poesía visual.

El video *Ceremony (1978)* fue un proyecto piloto en que utiliza partes de algunas de sus experimentaciones previas, dando la impresión de ser una obra más acabada. La idea de esta maqueta era desarrollarla como espectáculo multimedia en el desierto de Paracas (Ica,

Perú). El trabajo contiene tomas del traslado de un grupo musical liderado por Manongo Mujica del lugar del ensayo al lugar donde tocarán posteriormente, incluyendo como trance entre estos dos espacios una filmación de la calle, que quizá resulta una de las primeras referencias de cotidianidad urbana en la práctica medial.

Tomando en cuenta las coreografías y la duración de algunos de sus trabajos en video, es claro el interés de Hastings por la expresión corporal y la performance, presentadas también como composiciones abstractas acompañadas de melodías sinfónicas y algunas veces experimentales con una tendencia a la música concreta francesa (posiblemente influencia de su vivencia europea). Si bien a partir de 1980 Hastings se dedicó principalmente a la pintura, nunca descartó el video como un medio de expresión, principalmente para algunos trabajos que tienen que ver con el estudio del cuerpo.

Desde un punto de vista histórico, la primera exhibición formal de video arte en Perú se presentó entre el 27 de agosto y 26 de setiembre de 1976 en el Museo de Arte Italiano en Lima (que en aquella época se llamaba Galería del Instituto Nacional de Cultura y era dirigida por Élica Román). Titulada "Video Art USA" [2], esta muestra fue organizada gracias al Servicio Cultural e Informativo de la Embajada de los Estados Unidos (USIS) y curada por Suzanne Delehanty, en ese entonces directora del Instituto de Arte Contemporáneo de la Universidad de Pennsylvania (Filadelfia) y Jack Boulton, Director del Centro de Arte Contemporáneo de Cincinnati (Ohio). Podía notarse incluso la inocencia sobre la categoría de video arte en esa época, pues en el texto se habla de "video art" en vez de usar la expresión correspondiente en español, esto es, se le da el tratamiento de un nombre propio como si fuese una técnica absolutamente foránea [3]. Este mismo patrón podemos apreciarlo en el trabajo de Hastings, que titula sus obras en inglés ya que, según comenta, el público local era muy reducido en ese entonces.

Treinta y dos artistas participaron de "Video Art USA": Acconci, Campus, Kaprow, Kovacs, Nauman, Oppenheim, Paik, Vasulka, Viola, Warhol, entre otros. Fue presentada en tres ambientes: el primero con una pantalla especial de

superficie curva y hecha de material aluminizado de alto poder reflejante y el uso de un video proyector 'Advent'; en la otra se presentaba la video instalación *TV Garden* de Nam June Paik con una configuración de 24 aparatos de televisión que propalaron la emisión de trabajos de diversos artistas; y un tercer ambiente era una sala de visualización en simultáneo [4]. Esta exhibición fue presentada no sólo en Lima sino también en Bogotá y São Paulo, donde representó a los Estados Unidos en la Bienal de São Paulo en 1975 [5].

La segunda muestra que se presenta en el Perú se da como parte del VIII Festival Internacional de Video Arte [6] organizado en Lima por el crítico peruano e historiador de arte Alfonso Castrillón, y Jorge Glusberg, del CAYC. Este evento se realizó en setiembre de 1977 en la Sala de Exposiciones del Banco Continental (Lima) dirigida por Alfonso Castrillón. Se presentaron trabajos de artistas de presencia internacional como Nam June Paik (*Global Groove*), Valie Export (trabajos en torno de acciones corporales), Wolf Vostell (*Desastres*), Hervé Fischer (*Higiene of Masterpieces*), Martha Rosler (*Semiotic of a Kitchen*) y artistas latinoamericanos tales como Marta Minujín (*La Universidad del Fracaso*) y Victor Grippo (*Energía de las Papas*) a los que se incorporó también Rafael Hastings con *Hola Soledad* y *What you really know about fashion*. También se presentaron algunos trabajos de poesía visual y documentales producidos por el CETUC.

II

Tras ese primer y auspicioso momento, sin embargo, el arte electrónico se detuvo casi por completo entre nosotros durante cerca de dos décadas, aunque por cierto hubo algunas intervenciones esporádicas y aisladas que requieren de una investigación detallada. Es cierto que este letargo también sucedió en un contexto global donde, por temor a la forma de comercialización, el mercado artístico demostró un particular retroceso favoreciendo formas creativas con mayor valor de mercado, como la pintura y la escultura, lo que hizo que las otras formas de

arte mantuvieran un perfil bajo en un contexto internacional y hasta 'marginal' en contextos donde el acceso a la tecnología era menor. A diferencia del caso de otros países latinoamericanos, en los que el avance en el campo del arte electrónico ha sido al menos continuado por algunos exponentes que lo consideraban su principal medio de exploración, en el Perú no se puede decir lo mismo. Por un lado Hastings se dedica principalmente a la pintura; y por otro Mariotti, si bien continúa con su trabajo en nuevos medios, empieza a radicar fuera del Perú.

Sin embargo, una promisorio y reciente segunda etapa se inicia a mediados de los años 90 gracias a una serie de eventos aislados pero que con cierta persistencia dan lugar a una nueva generación de artistas locales comprometidos con el medio electrónico. Esa constancia fue demostrada a inicios de los años 90 por la pareja de artistas visuales Adrián Arias y Susana Aragón, conocidos como Arias & Aragón, quienes venían realizando videos, performances y 'shows' multimedia. En estas actividades articulan actuaciones en vivo con proyecciones de video, audio y fotografía, intentando crear una atmósfera envolvente, haciendo del cuerpo humano uno de los aspectos centrales de su reflexión. A fines de los años 90 se dedicaron mayormente a la video poesía desarrollando metáforas visuales. En esa línea se encuentran trabajos tales como *Poesía visual*, *Encuentro en el templo de la luna*, *Sueños y paranoias*, *El vacío y ¿Cuál es tu cielo?* En la actualidad los Arias & Aragón se encuentran radicando en San Francisco, donde han venido trabajando proyectos más complejos en video instalación como *La Misión* (2002).

Un caso interesante fue también la Galería Parafernalia que tenía un sistema de circuito cerrado compuesto por televisores y equipos de VHS. En 1993 no era común encontrar en el Perú un espacio artístico que incorporara monitores y mucho menos cámaras de video. Los monitores servían de diversas formas: por un lado permitían desarrollar proyectos de circuito cerrado o de proyección o para presentar videos que documentaban el trabajo de los artistas que exponían allí. Durante las inauguraciones cinco televisores mostraban en diferido y en vivo los registros del público que se encontraba en el primer y segundo piso de la galería, pasando a ser parte

de la acción efímera y confrontando la simultaneidad con el pasado inmediato.

También se presentaron proyectos específicos para video, tal y como se hizo en el caso de trabajos como los de Juan Javier Salazar o Walter Carbonel. El trabajo de Carbonel, titulado *Target* ('Objetivo', 1995) formaba parte de la exhibición "Mi primera vez" y mostraba rostros y algunos cuerpos de diferentes personas en blanco y negro agudamente monocromático. Los rostros daban la impresión de estar reparando en el público pero sin la sensación autoritaria propia del circuito cerrado y el control. Para Carbonel la idea era mostrar retratos personales donde los filmados estuvieron sentados 15 minutos ininterrumpidamente mirando la cámara tratándose de concentrar en ellos mismos, interiorizándose lo más que pudieran, en el intento de captar los gestos de estas personas mientras 'miraban' en su interior.

Si podemos hablar de un acontecimiento significativo que reinicia el interés en el arte en video desde un contexto internacional, este se da en 1995 cuando Gianni Toti viene al Perú. Toti, uno de los más importantes autores de video a nivel internacional, dibuja el perfil de un intelectual orgánico que confronta la profundidad teórica y la acción cultural en su infatigable búsqueda de nuevos lenguajes en la creación artística y científica. Alta Tecnología Andina (ATA) inició formalmente sus actividades con una Antología de trabajos de Gianni Toti en el Museo de la Nación (Lima, 20 y 21 de agosto de 1995), en donde se proyectaron y discutieron obras como *Orden Chaos y Phaos*, *SqueezangeZaúm*, *Planetopolis* [7] y *L'OrigInédite*. En su búsqueda poética de la imagen electrónica como suma de todas las artes, concretización del sueño de un arte total, Toti inicia en 1996 la realización de *Túpac Amauta* (en colaboración con el autor de este ensayo). Esta obra, una original asociación verbal entre el nombre de Túpac Amaru y epónimo quechua de José Carlos Mariátegui, tiene una honda densidad de significación, pues lleva por primera vez la figura del 'Amauta' al dominio metafórico y alegórico del lenguaje electrónico, según palabras de Toti: "un evento lingüístico extraordinario, pues la energía del pensamiento mariáteguiano pasará del área semántica de la literatura y

cinematografía a la fusión de todas las artes con la perspectiva de obra de arte total y de syntheatrónica". El proyecto *Tupac Amauta* se compone de tres partes: *Tupac Amauta Premier Chant* (1997), *Gramsciategui ou les poesimistes* (1999) y *Trionfo della mort sans triomphe avec danses macabres* (2002). El trabajo de creación electrónica se desarrolló en el Centro Internacional de Creación de Video (CICV) Pierre Schaeffer en Montbeliard-Belfort (Francia).

En el contexto local, es innegable el emblemático trabajo *Gloria Evaporada* de Eduardo Villanes. A mediados de los años 90 este joven estudiante de la Escuela Nacional de Bellas Artes plantea una muestra multidisciplinaria en la Galería de Arte de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (25 de octubre al 18 de noviembre de 1994). Este trabajo denuncia abiertamente la desaparición de los nueve estudiantes y un profesor de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle "La Cantuta", aludiendo a las cajas de leche evaporada marca "Gloria" donde los restos totalmente carbonizados fueron entregados a sus familiares. El argumento de los derechos humanos y la tortura examina la imagen no sólo tecnológica sino también la artesanal, manipuladas como medios complementarios para expresar a nivel conceptual la situación política y de derechos humanos reinante en el Perú. El primer ambiente presentaba contenedores de plástico translucidos colgados y un monitor de video mostraba dos performances realizadas por Villanes: una en que el autor aparecía con una caja de leche "Gloria" sobre la cabeza dándose golpes contra la pared, y otra en donde se quedaba unos minutos dentro de uno de los contenedores de plástico que eran parte de la instalación, como si estuviese atrapado o "encapsulado". Un objeto sonoro, una caja de leche "Gloria" que contenía dos parlantes y un tocacassette, hacía sonar en el espacio cuatro improvisaciones con trompeta y aplausos producidas por el artista.

Quizá las acciones públicas más recordadas de este proyecto fueron por un lado el 'collage' de varias cajas de leche "Gloria" rotuladas en forma de manos que construían la palabra "evaporado", lo que fue pegado en una de las

paredes de concreto de la vía expresa de Lima el 17 de junio de 1995; y por otro la performance en la marcha de protesta contra la Ley de Amnistía el 23 de junio de 1995 hacia el Congreso de la República, donde en señal de protesta las personas caminaron con cajas de leche 'Gloria' sobre la cabeza.

El trabajo de Villanes sirvió de referente importante para alumnos de la Escuela Nacional de Bellas Artes quienes empiezan a trabajar mucho más en prácticas multidisciplinarias a partir de este proyecto. La visión crítica de las matanzas políticas y los derechos humanos permanece en la obra de Villanes con el trabajo *Identity Transfer-after Dennis Oppenheim* (2000). Este trabajo — que si bien data de 1997, fue concluido por Villanes en el año 2000— presenta la única imagen que hasta ese entonces se conocía del mayor Martín Rivas, identificado como el autor intelectual de la masacre en Barrios Altos, (Lima, 1993) y relacionado directamente con el Servicio de Inteligencia Nacional (dirigido por el siniestro asesor de Fujimori, Vladimiro Montesinos). La voz del mayor Rivas destaca para 'mostrar' la culpabilidad de una mirada que huye (el lugar que corresponde a los rectángulos que se ubican sobre los ojos de las personas que quieren mantener en reserva su identidad es cubierto con 'ruido de TV'). La participación del artista en el video presenta de manera conceptual las 'transferencias' de identidad de un sujeto a otro usando estos mismos rectángulos como faz.

III

En 1998 el panorama solitario empieza a modificarse. Tomando como referencia histórica el encuentro de 1977, se realiza en Lima el 2 Festival Internacional de Video Arte, organizado por ATA y la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma, esta última dirigida también por Alfonso Castrillón. Inicialmente se pensó en recurrir únicamente a trabajos de artistas extranjeros con los que se había establecido contacto gracias al apoyo del CICV. Sorprendentemente se presentaron cuatro trabajos peruanos inéditos: *Supay Qatipay Yawar Wasi* de Álvaro

Zavala; *MagnaOpera Opus1-El Tiempo* de Rafael Besaccia, *N...mi...go* de Roger Atasi; y *Number* de Iván Esquivel. Desde entonces éste se realiza anualmente, con una masiva respuesta del público, lo que confirma el gran interés por las nuevas manifestaciones que pueden producir el arte y la tecnología.

Cabe resaltar también el Primer Festival de Arte y Electrónica Samsung, organizado en marzo de ese mismo año por el Centro de Artes Escénicas de la Municipalidad de Lima dirigido por Karin Elmore. La intención de este evento fue la de promover la integración de las nuevas tecnologías con las artes escénicas. Cuatro coreógrafos (José Enrique Mavila, Óscar Naters, Karin Elmore y Morella Petrozzi) trabajaron en conjunto con cuatro artistas plásticos (Alberto Casari, Eduardo Tokeshi, Moico Yaker y Rocío Rodrigo) para elaborar propuestas que se plasmaron en cuatro montajes basados en la mitología griega. Lamentablemente, pese a su éxito inicial, el Festival Samsung solo se quedó en el entusiasmo bien intencionado, que no resiste la prueba del tiempo y no pasó de su primera edición. Sin embargo, el Centro de Artes Escénicas realizó durante varios años propuestas coreográficas asociadas a las nuevas tecnologías, muchas de ellas en colaboración con ATA.

Roger Atasi ha sido uno de los primeros artistas que trabajó con los medios electrónicos y el video en esta 'segunda época'. Lo hacía sin miedo y con la más resuelta naturalidad, al principio mediante edición 'VHS a VHS', el método casero por excelencia para poder crear una historia 'al vuelo'. El video en Atasi nos demuestra cómo a partir de 1997 las estructuras artísticas empiezan a relacionarse directamente con los medios masivos de consumo juvenil (TV, videojuegos, Internet, música, etc.). Atasi tiene en sus primeros videos una aproximación a la ciudad donde tampoco le atemoriza el hecho de filmar espacios tugurizados y derruidos por el tiempo; curiosamente Atasi, al igual que Mariotti, trabaja con elementos reciclados, muchas veces con chatarra tecnológica. Su primera video instalación *Neo Tokio (mon amour)*, presentada en la Casa Museo José Carlos Mariátegui en 1997, incluía un video con una representación libre del rescate de la Embajada Japonesa en Lima acompañado de una serie de objetos y una escultura luminosa. A partir de aquí vamos a percibir

en su trabajo de video y video instalación una asociación entre los espacios urbanos con situaciones individuales. Trabajos como *N...mi...go* hacen un recorrido por la ciudad: sujetándose ingeniosamente una cámara a un casco, se monta en su bicicleta y se pone a registrar con total libertad lo que encuentra a su paso, en lo que podría parecerse al trabajo de Dziga Vertov en *Man with a Moving Camera*. Las imágenes frescas muestran cómo el haber nacido y crecido en un clima de violencia, donde ésta resulta indiferente y cotidiana, se traduce en un intento de compartir una experiencia solitaria a través de situaciones cotidianas vinculadas a espacios tugurizados, viejas casonas, desgaste de edificios y caos urbano, elementos que para Atasi no son 'feos' sino que tienen su propia belleza. Sin quererlo, su trabajo estaba bordeando una relectura por las vanguardias de los años veinte, donde la aventura servía para pensar y crear, muy diferente de la actual reflexión formal, que es conceptual y poco aventurera.

Tratando de asociar su contexto local con otros más globales, y hasta planetarios, en *Yo, Robot*, traslada a un contexto urbano la obra del mismo nombre de Isaac Asimov, desarrollando la historia de un robot (RB 59) que al escapar de su planeta termina cayendo en los barrios populosos de Lima, visitando desde manifestaciones públicas hasta discotecas de barrio. *Killing for living*, preparado para la exposición colectiva "Johnny se vende: documentos e imágenes sobre Gamarra" (Centro Cultural de España, 1999) es un desplazamiento espacio-cultural sintetizado en el caos de Gamarra, la zona de comercio textil más importante de país. El sutil registro resume la riqueza plástica hallada en un lugar donde se ejecutan diariamente miles de transacciones comerciales. Para el Festival Interferences (Belfort, Francia, 2000) presentó el trabajo *Rostros / Retratos*, una video instalación que incluía la puerta posterior de una 'combi' y un video en un pequeño monitor. Quizá éste es uno de los últimos trabajos que realiza en torno al tema del espacio urbano y la actitud propia del nuevo poblador de Lima: "sólo queda un espacio abierto al desarrollo, de distintas maneras; aquí surge la existencia particular del ingenio (criollo), creatividad con un enorme potencial para 'recursearse' ". Con las decenas de horas de material que ha registrado por

las calles de Lima, Atasi tiene aún pendiente un trabajo mucho más comprometido con el espacio urbano.

A partir del video *To me* (2000), Atasi inicia una etapa en la que él es participante activo del video. El trabajo no es sólo autobiográfico o ilustrativo de los sueños o ideas del autor, sino también performativo. Ahora él quiere aparecer en sus videos, actuando, vendiendo algo o simplemente apareciendo en forma discreta en alguna película alterada, como si se tratase de un 'hacking' medial. Ahora que ha empezado a trabajar proyectos que sondan de forma más explorativa, performista y conceptual vemos realizaciones muy bien logradas que evidencian un bagaje de lo aprendido en los proyectos anteriores. El video *Hola y Chao* (2001), que fue elegido ganador del Primer Premio del Concurso Pasaporte para un Artista, otorgado por la Embajada de Francia en Lima, presenta secuencias de los 'vladivideos', videos que se filmaban secretamente y que demuestran la corrupción existente durante el régimen fujimorista. Estas imágenes vistas por meses diariamente en la televisión peruana, que exponen una suerte de versión espontánea y macabra de 'reality show', ofrecen a Atasi un espacio que él puede intervenir o modificar como si fuese materia prima para una escultura.

En setiembre de 2003 realiza un proyecto en la Sala de experimentación del Centro Cultural de San Marcos: *TV Poupée Surveillance-Juguetería de Vigilancia*. Este trabajo en circuito cerrado, video y objetos completa las relaciones en las que Atasi se ha venido ocupando desde hace varios años, pues el circuito cerrado le permite la inmediatez de lo performativo por lo que está en viva relación con el trabajo que investiga actualmente. En este caso una maqueta del espacio remite no sólo a nuestras formas de percibir la realidad sino también a cómo este espacio es un interior por el que se ve hacia fuera (al espacio urbano).

Desde otra perspectiva, Álvaro Zavala nos ofrece una visión de lo local enfrentado con los vínculos entre tradición y modernidad. Para entender los videos de Álvaro Zavala es fundamental primero conocer un poco sobre su vida. Desde niño pasó por muchos colegios, algunos experimentales y para niños con problemas de conducta;

allí se dio cuenta de que tenía una intención extraña en la vida, que no era igual a los demás niños. Sin embargo, en su mundo mental y diferente siempre se sintió feliz. Al salir del colegio estudia comunicación audiovisual, pero pasó a buscar nuevamente su felicidad en la marginalidad de la calle y su cruda realidad. Tiene un acercamiento a las personas marginales: ladrones y 'pirañitas', prostitutas, drogadictos y otros postergados sociales. Para entender los orígenes de estas gentes y su cultura emergente, Zavala viaja a la sierra y selva participando en las festividades locales. Allí entiende cómo los pueblos andinos y amazónicos han sido marginados por la cultura de la costa. *Supay Qatipay Yawar Wasi* (1998) fue el primer video con el que empieza esta exploración. Es una visión particular del Perú actual a través de la conquista basándose en los cambios que sobrevinieron en el Tahuantinsuyo luego de la colonia. Zavala da su punto de vista de lo que es el Perú actual utilizando ingeniosamente latas de Pepsi y Coca-Cola. En el Perú antiguo no había latas sino huacos, y luego llegan las latas de Pepsi y Coca-Cola y conforman lo que para él es el Perú de hoy. Este trabajo fue presentado en el 2 Festival Internacional de Video Arte en 1998, lo que generó en Zavala mucho más ánimo para continuar produciendo videos: "*puedo hacer algo que la gente mira; me dio mucho ánimo poder expresar y ser apreciado por lo que digo*".

Empieza a relacionarse intensamente con la Asociación de Danzantes de Tijera y se volvió el camarógrafo oficial de sus festividades y presentaciones. De esta forma se origina su siguiente video, *Atipanákuy* ('Enfrentamiento', 1999), con el danzante de tijeras como protagonista principal, quien también es un marginal del espectáculo en la línea de entretenimiento pues es el menos pagado de los artistas musicales. Zavala disfrutaba de la música y del ambiente, se sentía como en su hogar, como quien mira a la capital como algo lejano. Sintió que les debía su felicidad, y por eso trabajaba gratis para ellos. Establece una relación muy cercana con los danzantes; no solo aprendía de ellos, sino que sentía que se acercaba nuevamente a lo marginal. Al integrarse al mundo andino empezó a comunicarse con los 'apus' y con la naturaleza.

Atipanákuy representa la defensa de una cultura tradicional que vuelve a nacer y lucha por su arte. El danzante de tijeras no es un ser purista, no tiene temor de absorber elementos de fuera, pues sabe que nunca perderá su identidad. Así como ayer hicieron suyos el arpa y el violín, se encuentran en permanente evolución incorporando ahora pasos de 'break dance' y 'hip-hop'.

Zavala es un personaje de ideales; cada video suyo siempre tiene un objetivo claro. Es por ello que siempre se identificará con los más indefensos y empieza a usar el seudónimo de "Castor Andino", como quien se pone un sobrenombre distintivo para defender a los débiles del abuso, de la marginación total. Zavala nos hace pensar que aún hay mucha injusticia que vencer, y que desde su mirada el video nos permite un acercamiento a esos mundos que han permanecido desconocidos para nosotros. Zavala ha dado al mundo andino en video una nueva mirada, una revisión creativa y crítica inusual en un contexto donde la imagen 'bella' es exaltada, donde los inocentes rostros y mejillas rosadas de los niños andinos se ven todos los días tratándonos de impresionar con una imagen falsa alejada de la realidad.

El gran mérito de la obra de Zavala está en haber logrado interpretar esa realidad y haberla llevado a la imagen en video mirándola de una forma diferente respecto del sentido convencional, con lucha y dignidad, reivindicando y mostrando de una manera empírica la historia peruana. En un pueblo visual pero con altas tasas de analfabetismo, el video se convierte en un medio eficiente de comunicación. Zavala nos dice: "Somos un pueblo sin memoria, sin pasado, pero somos un pueblo visual que no lee, pero siente..."

Una evolución interesante en la obra de Zavala es *Qué lindos son tus ojos* (2001), considerado como el 'antivideoclip', donde la no-imagen responde al tradicional 'videoclip' folclórico. *Qué lindos son tus ojos* nace en respuesta a la nula intención de incorporar nuevas tecnologías, creatividad e inversión a este género musical popular, claramente comercial y a la vez fuerte herramienta de identidad nacional. La música de la cantautora de música folclórica Dina Páucar se escucha mientras la pantalla en negro es una crítica a las típicas

imágenes de grupos musicales que usan como fondo un jardín costeño o la laguna artificial de algún club departamental con sede en Lima. De esta manera deja en claro que este género resulta de una mezcla de tradiciones pero con claros prejuicios sociales nacidos de la centralista capital. *Qué lindos son tus ojos* es un video sarcástico que no muestra lo que se quiere ver, pero sí un vuelo hermoso de representaciones imaginarias, que disipa realidades disfrazadas y clichés manoseados.

Si podemos hablar de marginación en el Ande, el caso de la selva es aun peor, pues no sólo se encuentran olvidados sino en muchos casos absolutamente incomprendidos. Preocupado por esta problemática, Zavala empezó a desarrollar el Proyecto *Yanapuma*. Este termino en quechua se usa para describir al puma negro, que es el animal más ágil de la Amazonía peruana y representa un espíritu de lucha y superación. *Yanapuma* es un ambicioso proyecto regional de desarrollo tecnológico en torno al arte medial, la descentralización y los medios de comunicación, que se concentra en la creación de una radio y un canal de televisión experimental que se difundirá en la Amazonía.

Mediante el panorama universalista, el contenido folclórico-nacionalista o de contenido 'tradicional' tiende a poner énfasis en una diferencia con la situación real. Así surge una especie de 'puente crítico' en el que ambas maneras de ver —la interpretación folclorista en un lado y la situación real en el otro— son comparadas y colocadas en relación la una con la otra. Un arte orientado folclóricamente intenta en vano comprimir toda la diversidad de un país tipificándola como una sola realidad cultural, con lo cual serán pasadas por alto las enormes diferencias, especialmente entre las zonas urbanas y rurales. Como reacción a esta visión, las imágenes tradicionales son mezcladas con modernos emblemas globales y las muestran en una forma satírica para evidenciar las realidades. La confrontación no es usada en un sentido negativo, sino para enlazar cultura moderna y tradición.

Aunque el interés principal de los artistas que trabajan en medios nuevos ha sido el de enfocarse un poco más en su país o su ciudad, hay también obras que se desarrollan desde la llamada 'perspectiva global'.

A inicios de 1998 Iván Esquivel asume el pseudónimo de "Plaztikk" y produce su videoclip *Number*, el cual fue transmitido por la cadena internacional MTV con regularidad, y de esta manera pasó a convertirse en un símbolo del arte electrónico peruano y su internacionalización. *Number* presenta una secuencia de números binarios relacionados con la idea del lenguaje y el idioma, lo que vincula su trabajo con el tema de la globalización. Intenta reflejar cómo la tecnología se encuentra presente cada vez más en nuestras vidas, y se convierte poco a poco en un nuevo entorno natural. Satélites, teléfonos celulares, internet, comunicaciones electrónicas, son iconos de los que parte Esquivel para definir nuestro estadio en un mundo numérico. En este trabajo se puede apreciar también una fuerte influencia del diseño gráfico japonés minimalista. Ese mismo año produjo *(rgb)-final release*. Se trataba de una video instalación con tres monitores que intenta reflexionar acerca de la naturaleza del video como medio: el primer monitor transmite un canal muerto; el segundo, un 'collage' rápido de imágenes inconexas ('zapping' televisivo) en acercamiento extremo; el tercero, una pantalla azul, interrumpida aleatoriamente por una rápida interferencia del tipo 'cable suelto'.

Durante la inauguración del 3 Festival Internacional de Video Arte en 1999, realizado en la Universidad Ricardo Palma, Esquivel instaló dos monitores, uno al lado del otro: en el de la derecha se presentaban videos 'basura' extraídos de la televisión, mientras que en el de la izquierda se veían las imágenes de las personas que observaban la instalación, quienes eran grabadas mediante una cámara que se encontraba frente al monitor. Desde el punto de vista del trabajo en circuito cerrado, este proyecto hacía que el público se confrontase con lo que estaba viendo (las imágenes basura de la TV) en un 'espacio artístico'. Posteriormente a esta instalación efímera (sólo duró el día de la inauguración del Festival), presentó el video *15 seconds (hollywood pt. 1)*, en el cual se ven las personas que pasaban a 'admirar' la instalación. Estas imágenes han sido alteradas y se ven en cámara rápida con un fondo musical del *Danubio Azul*, en un estilo chaplinesco propio de una escena de cine mudo, lo que enfatiza las posturas y gestos de las personas

mientras observan el trabajo. Posiblemente este trabajo inicia en Iván Esquivel un interés crítico y burlón en contra de lo establecido, del pseudo arte y del mundillo del arte, al cual él también pertenece de una u otra forma, pero donde siempre tratará de impresionar al público con proyectos examinadores y a la vez originales.

A fines del año 2000 Esquivel participa del Festival Interferences con la video instalación *Can yo_ h_ar m_?* (2000), la cual se compone de dos monitores, uno encima del otro. En el superior se muestra un video juego del tipo ping pong utilizando el estilo elemental que caracterizaba a los programas de Atari (hoy podríamos redefinirlo como minimalista en términos visuales). En el monitor inferior frases tales como "I don't think I can stand to be your friend", evidencian aun más el 'ping pong' entre las relaciones humanas y la necesidad de que en el acto de transmisión participen el transmisor, el mensaje y el receptor.

Iván Esquivel no se identifica como un artista en video, y más bien debido al 'establishment' que ha generado el medio electrónico en Lima, como algo que está de moda, es uno de sus más resueltos exponentes; por eso el proyecto "tv-set/video" (2003), realizado en la Galería Punctum, se componía de 'esculturas' alegóricas al video, como pueden ser una caja de VHS y de TV en triplay; un pequeño televisor hecho de cartón corrugado; o un televisor con la pantalla de madera finamente lijada para lograr la curva clásica de la pantalla de vidrio. La única pieza de video instalación en aquella muestra, titulada originalmente *Video*, también se exhibió durante el World Wide Video Festival 2003 en Ámsterdam y el 7 Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica. *Video* continua con la apuesta conceptual de Esquivel en relación a la crítica del mercado del arte establecido: un monitor conectado a un VHS proyecta ruido televisivo y la palabra 'video'. Ambos elementos son puestos dentro de una vitrina, haciendo que esta pieza se convierta en un objeto artístico. *Video* pone en evidencia la aceptación actual del video arte como parte del arte establecido o el arte de museo.

En la misma época en que Esquivel presenta *Number*, Rafael Besaccia empieza a desarrollar el proyecto

MagnaOpera. *MagnaOpera* trata de contar, con impactantes imágenes creadas digital y artesanalmente, diferentes aspectos de la vida y los sentimientos humanos. No es un trabajo de gran valor conceptual, como son muchas de las obras de arte electrónico que hemos descrito anteriormente, sin embargo, Besaccia, al provenir de la plástica, de la pintura tradicional, desarrolla un trabajo de alto nivel visual en lo que se refiere a la imagen sintética y animación tridimensional, como si estuviese tratada en forma artesanal. Ha desarrollado hasta ahora dos capítulos: *El tiempo (Opus 1)* y *Una vez más el amor (Opus 2)*.

MagnaOpera Opus 1-El Tiempo define una experiencia regresiva en la que nos confiere a un bosque donde uno se pierde hasta que el tiempo concluye y aparecemos en una fábula, posiblemente nuestra primera relación directa con la vida. *Magna Opera Opus 2-Una vez más el amor* describe un mundo fantástico que viene derivado de los sueños y de las situaciones que se presentan en un contexto amoroso idealizado que poco a poco se va volviendo real. El trabajo sonoro en sus trabajos es desarrollado por el propio Besaccia en forma similar a la imagen, con un detalle impactante y una destreza propia de un artista 'que lo hace todo'.

Angie Bonino fue una de las primeras mujeres que se interesó por el video a partir de fines de la década de los 90's. Si bien pertenece a la misma generación de los realizadores peruanos anteriormente mencionados, su trabajo abarca los campos del video, la acción y el espacio.

Los trabajos iniciales de video de Bonino se caracterizaron por una etapa de colores fosforescentes identificados con la publicidad de ciertas fiestas populares así como con anuncios de rutas de transporte público ('combis'). La utilización de esta estética data de su exhibición *Esquemas* (1995), en la que ya se veía el uso de esta simbología en objetos, videos y performances. Continuó esta serie de proyectos con la exposición *Retrospectiva de Relleno Plástico* (1998), en la cual relacionó un trabajo de video con otros elementos tales como imágenes dibujadas, que sirvieron de lienzo para generar el movimiento en el video y que le daban a la muestra una faceta multimedia.

Siguiendo esta línea de trabajo realiza *No video* (1999), una respuesta al video y a sus imágenes, utilizando simplemente la palabra "NO" en diferentes contextos visuales. El trabajo puede parecer bastante simple; sin embargo logra dar a cada monosílabo una actitud determinada gracias a la composición de las imágenes y el sonido. Continúa con *Mr. President* (2000), video que utiliza la imagen animada como crítica y sátira en torno a la simbología visual del poder político del mandatario. El video finaliza con una animación de una figura femenina emergiendo de un pastel y una locución en 'off' del clásico 'Happy birthday, Mr. President' de Marilyn Monroe.

Otro trabajo, posiblemente el más emblemático y que finaliza esta etapa definida por el uso de la 'estética fosforescente', es *La Imagen* (2000-2001). En términos visuales el trabajo muestra la misma imagen, la de un grupo de soldados sobre un tanque de guerra, con diferentes aplicaciones de efectos digitales. Estas imágenes se intercalan con la frase "la imagen" en diversas lenguas. La imagen quieta de pronto se transforma en una imagen en movimiento que muestra una cruda secuencia de la Marcha de los Cuatro Suyos en Lima (gran marcha pacífica en contra del régimen fujimorista) extraída de una cadena noticiosa. El trabajo alude a que ciertas imágenes son independientes del lenguaje, aunque también se podría circunscribir de alguna forma a la temática de la guerra, no sólo a la guerra de imágenes sino a la guerra o el terrorismo en el entorno actual.

Todos estos videos son una demostración de actos no realizados en la realidad sino en la imagen en movimiento, pero que se encuentran ligados al campo de la acción, posiblemente porque Bonino siempre fue una artista comprometida con los problemas políticos y sociales. Es importante mencionar esto, pues en el Perú los acontecimientos políticos se han visto principalmente en una pantalla de televisor y no muchos creadores han aprovechado este componente mediático para proyectos artísticos. En este sentido *El Objeto Encontrado* (2000) representa una observación mediática de segundo orden en la cual la cultura mediática (televisiva) es expuesta para el análisis en el más puro sentido de un elemento u objeto 'ready-made'.

En el trabajo *No Logo* (2001) podemos notar con claridad el uso de la imagen y la acción. Se trataba de una serie de ocho performances realizadas por artistas en diferentes puntos del mundo (Argentina, Perú, Francia, Inglaterra, Slovenia y España) utilizando internet para demostrar y denunciar la dominación y la explotación diaria. Las ocho imágenes artísticas tomaron la forma de un 'fresco digital' al ser mezcladas en una pantalla en internet. En el caso peruano, este proyecto tiene una significación adicional, pues se trataba del primer proyecto de arte electrónico vía internet como medio de transmisión de imágenes en tiempo real. Por otro lado, resulta simbólico que se haya usado para esta acción el local de la Red Científica Peruana (RCP), la organización que desarrolló por primera vez el internet en el Perú en 1991.

Por ello, la imagen de los trabajos de Bonino está influenciada por una aceleración de la realidad y la comparación de patrones, sin que pase necesariamente por la estética del 'videoclip', comunicando formas dinámicas que la acercan a una cultura medial transregional: su revaloración de los símbolos hacia un internacionalismo se opone a la tradición sin dejar de ser crítica a su contexto local. Esta etnografía cosmopolita a la que hace referencia la creación contemporánea brinda una nueva definición de lo que entendemos por cultura que acepta el reto del cambio.

Para los artistas que intervienen en los media sus inquietudes son creadas y transmitidas mediante 'construcciones audiovisuales' que utilizan una variedad de medios y situaciones que constituyen observaciones y comentarios sobre hechos contemporáneos, particularmente los media como sujeto, forma y contenido. El contexto en estos casos es considerado parte integral del trabajo, es la imposibilidad de construir una imagen por sí sola. El trabajo del artista y escritor Max Hernández Calvo critica y hace evidente esa estructura empezando a realizar video instalaciones y video monocal a partir de 1999.

Hernández hace un puente con su trabajo bidimensional y el video, recogiendo los referentes e imágenes mediáticas que habían alimentado su trabajo plástico, con *The TV is all and nothing exists outside it* (1999) en el que utiliza una secuencia de comerciales de televisión de cerveza

(una de las menos creativas formas de hacer publicidad en el Perú, pero al mismo tiempo con mayor pauta en medios masivos) cuya constante se encuentra en la utilización central de la mujer como 'símbolo del deseo' (más que la cerveza, claro). Aunque parezca paradójico en un país donde se ha traficado tanto con la imagen televisiva, el trabajo de Hernández es uno de los pocos que hace directo uso de un medio para criticarlo abiertamente. Extraer imágenes de la publicidad incorporando textos ha sido una constante en su trabajo como artista visual; sin embargo, tomar la publicidad entera, como es el caso de este proyecto, permite a Hernández lograr un trabajo mucho más crítico en comparación con las consideraciones estéticas que había tomado en cuenta en sus anteriores trabajos bidimensionales.

A inicios del año 2000, Hernández inicia una serie de proyectos que han estado ligados a situaciones límite y al análisis de los media en relación con la violencia en las acciones de la vida cotidiana. *The Gap* ('La brecha'), presentado en la Galería Forum (Lima) propone una video instalación con dos proyecciones en paralelo en forma de diptico donde se proyectan por un lado escenas de video del sexo más burdo posible escondido detrás de un mosaico digital, fuera de unos chispazos imperceptibles de la imagen real en un intento de crear sensaciones en un nivel subliminal; y, por otro lado, filmaciones reales de suicidios, asesinatos, muertes y cadáveres: el tono grisáceo de las imágenes negativizadas permite sentir la muerte en el ambiente para sacar de la lógica de los media un tipo de distorsión, evidenciando su crudeza, sin exagerar lo grotesco. En medio de estas dos proyecciones un televisor encendido, como una escultura viva, representa la cotidianidad alrededor de dos extremos: el sexo y la muerte.

En *My own private Columbine*, preparado como proyecto de video instalación para la II Bienal Nacional de Lima (2000), evidencia la capacidad de la violencia para brotar de los lugares más inusitados, como fue la masacre en el Columbine High School (Colorado). En el video Hernández se disfraza de conejo mientras hace un ingenuo cepillado de dientes donde exagera la acción higiénica obsesiva frente a la sangre que brota de las encías del performer-conejo. La

música que acompaña el video tiene como letra principal 'It's my party, and I cry if I want to' ('es mi fiesta y lloro si quiero') que también afirma por un lado más agresividad, sustituyendo, en este caso, el texto escrito al nivel visual por una lectura más bien sonora comparando la noción de cómo una acción de apariencia dulce e inocente puede generar también violencia y cómo ésta puede irrumpir en las acciones más inocentes.

En la obra de Hernández encontramos el tema de la muerte y su relación con lo mediático: ve la muerte como una experiencia radical pero a la vez cotidiana, pero simultáneamente la atención está puesta sobre lo más privado (como el sexo), que es otra experiencia directa de socialización.

Otro artista conceptual que merece un tratamiento independiente y del que sólo nos ocuparemos brevemente es Juan Javier Salazar, miembro de varios colectivos históricos de fines de los años 70, tales como Paréntesis y Huayco EPS.

En 1988 Salazar, bajo el lema de "Producciones Mañana", presenta el video *Recuerdo de la Lluvia*, en el que apelando al recuerdo de Miguel Grau, el Caballero de los Mares, narra el transcurrir de un día absurdo pero cotidiano en un hombre cualquiera que se convierte en partícipe de la historia del Perú. El personaje principal, un frustrado y típico taxista (José Carlos Urteaga) que deambula por la calles de Lima, es contrastado con imágenes televisivas de eventos patriótico-castrenses en homenaje a Miguel Grau. Los diálogos 'fuera de sincro' dan al video un matiz casero, pero como en posteriores trabajos de Salazar se escucha una voz en 'off' que alude a la conciencia de los personajes que empiezan a narrar sus deseos y verdades. En este video es notoria la participación de muchos artistas peruanos tales como Herbert Rodríguez, Alfredo Márquez, Enrique Polanco y el propio Juan Javier Salazar. La exhibición individual de Salazar *Nunca digas siempre* (2000) es también un manifiesto irónico de la política de campaña preelectoral, relacionándola con su vida y sus problemas maritales; un intento constante en la obra de Salazar de mezclar arte y la vida. Como parte de este proyecto se desarrollaron tres trabajos de video, en los que como una broma escondida de humor negro mezcla los

sabores amargos de la vida con la ingesta (e indigestión) de una comida china ('chifa').

IV

Los proyectos colectivos en el arte electrónico han sido fundamentales, no sólo porque al ser un arte multidisciplinario requiere de la participación de un conjunto de personas con conocimientos y especialidades diversas sino que permite lograr un resultado que difícilmente se podría desarrollar en forma individual y que de una u otra manera permite un enfoque transversal para enriquecer la obra.

Los Aguaitones, grupo de jóvenes estudiantes de arquitectura y artes visuales dirigidos por María Burela y Jorge Villacorta, rescatan el proceso de la experiencia colectiva asociada al uso de recursos mediáticos. El proyecto *Radio Imagen* (1998), realizado con el artista francés Olivier Agid, fue una situación efímera, visual y sonora que involucró acciones y objetos en diferentes puntos del Parque Mariscal Castilla en Lince, así como la proyección simultánea de videos y diapositivas que presentaron el registro urbano durante el proceso de investigación y búsqueda. Este proyecto también involucró un concierto de música y sonidos titulado *Harto Ruido*. La intervención en el Parque Mariscal Castilla se transformó en una versión en internet denominada *Translíma* (www.cite-image.archi.fr) y en una exhibición presentada durante el 5 Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (2001) que intenta crear una experiencia 'transarquitectónica' mediante la navegación por los trabajos del proyecto asociados al contexto de la investigación urbana.

Alfredo Márquez y Perú Fábrica desarrollaron para la II Bienal Nacional de Lima el proyecto *(DES)INSTALACION PERÚ ECCE HOMO* (2000). Márquez, diseñador, arquitecto y activista cultural, fue preso político durante el gobierno de Fujimori en la década del 90. En este proyecto utiliza tanto el circuito cerrado de televisión como el internet

para lograr que el público penetre espacios privados. El espacio utilizado para el proyecto se encontraba completamente oscuro, y evidenciaba únicamente una línea iluminada en rojo con los nombres de todas las cárceles existentes en el Perú, creando una sensación de asfixia. El video es una secuencia, en circuito cerrado 'simulado', del registro de una habitación, supuestamente cercana a la instalación, donde descubrimos a un hombre en una celda (en este caso un actor, Daniel Brito, que también estuvo encarcelado con Márquez, hacía las veces de preso). Una segunda cámara instalada en el espacio en donde el público visualizaba el monitor registraba al espectador. El público entonces tenía a manera de diptico por un lado la imagen del hombre en la celda; y por otro su propia imagen vista por una cámara, una situación de simultaneidad y confrontación sobre la condición de un hombre encarcelado pero también la propia condición de 'encarcelamiento' del hombre contemporáneo. Por otro lado, una computadora contenía los informes de la Comisión Ad Hoc para presos injustamente encarcelados mientras que una webcam confrontaba nuevamente al público registrándolo en la pantalla mientras revisaban los documentos. Para Márquez, en su condición de preso político, el espacio pequeño de la celda era su vida diaria, y presentarla mediante esta instalación permite que el público contraste su situación con la de un preso, así como el espacio de una celda con el 'espacio artístico'.

Finalmente, pese a ser un proyecto de arte sonoro *Park-o-Bahn* (2001) propuso por primera vez en el país la sonorización continua durante 168 horas de un espacio público —el Parque Central de Miraflores—, basada en composiciones electrónicas originales, creadas por más de una docena de músicos y artistas peruanos para lograr una ambientación sonora. La importancia de *Park-o-Bahn* radicó no sólo en la acción como tal, sino en el acercamiento de las artes sonoras y el video, lo que permitió una proximidad entre el trabajo de músicos con el de artistas en video, logrando que el sonido y la música

—muchas veces dejada de lado en un trabajo de video (solucionado por medio de grabaciones o 'mixes' de 'soundtracks')— tenga ahora contenidos mucho más originales o específicos.

V

En la actualidad en el Perú, como en muchas partes del mundo, 'hacer video' es una simple connotación que va desde una práctica que está de moda hasta convertirse en medio de expresión de una nueva generación 'Post-MTV': personas que han tenido una estimulación temprana por la tecnología y los medios masivos. Sería bueno dejar pasar un tiempo y ver cómo se van desarrollando estos jóvenes creadores en contextos donde si bien es verdad que el video ha ganado hegemonía táctica, aun requiere de gran idoneidad, pues la competencia de imágenes (como la competencia del mercado económico) nos enfrenta a una guerra visual que no sólo se da en la TV sino también en las artes visuales. Sin embargo no podemos dejar de mencionar algunos casos de jóvenes creadores que han desarrollado no sólo una extensa producción sino una constancia que muchas veces es difícil de ver en sociedades donde el apoyo a la cultura es aún un privilegio y donde la banalización del arte solo genera gran confusión.

Carlos Letts ha desarrollado en pocos años un notable lenguaje visual con componentes particulares donde une en combinación ecléctica el diseño gráfico aplicado y las imágenes en movimiento, tendencia que quizá cobra influencia adicional debido a su trabajo en el medio publicitario. Ha asociado una forma particular de poética que se enfrenta y penetra la imagen con una manera clara y contundentemente mediática de hacer video experimental. En el caso de Carlos Letts, su participación inicial en el video arte se dio por su actividad de colaboración, como Coordinador Cultural de ATA, con los autores de muchas de las obras en video reciente, es decir, como un motor silencioso para la evolución de nuevos artistas peruanos. *Chumay on air* (2001) fue uno de sus

primeros trabajos, en el cual el consumo de información se presenta como un flujo normal, tolerable, adictivo y previsible, que se vuelve luego un elemento que se cuestiona y reacciona —agresivamente— bajo los conceptos de amistad o familia. En los últimos años la autoría de Letts ha sido sumamente fructífera, y entre los recientes trabajos existe un tema que se repite y que tiene que ver con el estado situacional del país, que es reflejado de modos que van desde hepáticos hasta irónicos. *Radio Pop* (2002) critica el contenido radial, la poca variedad en forma básica y elemental, con elementos sacados del típico contexto medial. *SP Super Perú* (2002), producido con Jorge Luis Chamorro, es uno de los trabajos con mayor contenido crítico que busca descomponer nuestra típica visión de las imágenes que vemos asociadas con la melodía del himno patrio peruano: héroes, monumentos, imágenes folcloristas, emblemas nacionales de orgullo cuestionable. Una secuencia de tomas frente a dos televidentes burlones son una recomposición visual del himno tomando la fría realidad de lo cotidiano, pero que mediatizado puede hacerlo parecer absurdo. Para enfocar aún más este trabajo en la escena de lo absurdo, como en el caso de Juan Javier Salazar, Letts invita a diversos artistas de video para que realicen todo tipo de actos insólitos sobre la temática de SER PERUANO. Al liberarnos de terminologías establecidas y revolver los términos se crean propuestas más bien locales a partir de referentes mediales-globales, lo que explica también por qué este tipo de trabajos suelen ser incomprendidos en otras realidades.

Si bien en el campo del arte electrónico, y en especial del corto experimental, hay artistas que luego de un desenfado inicial al no poder hacer cine en el país por sus altos costos buscan una alternativa narrativa a través del video, hay, sin embargo, otros que hacen lo opuesto, es decir, utilizan el lenguaje cinematográfico desde el video para percibir la realidad en forma de un lenguaje simbólico que entendamos con mucha facilidad. Este es el caso de Diego Lama, joven estudiante de arte y uno de los creadores que produce con mayor constancia adquiriendo en cada proyecto nuevas habilidades y retos cada vez más complejos.

Viendo retrospectivamente los trabajos que Lama ha venido desarrollando desde 1999 podemos notar que siempre ha persistido en la misma línea, incluso en los primeros que pudiesen ser más elementales, logrando en su obra un efecto ambiguo y con un constante y muy bien representado humor negro, como en *I got you under my skin* (1999) y *Beyond somewhere* (2000). Su interés innegable y persistente en el morbo y por otro lado en el lenguaje cinematográfico se evidencia en *Schizo Uncopyrighted* (2001), obra en la que presenta en forma de diptico (dos pantallas) las dos versiones de la película *Psicosis* (la original de Hitchcock y la relectura de Gus Van Sant), comparación que transforma la psicosis en 'schizofrenia', acompañada al ritmo de música de Frank Sinatra. Sus trabajos pueden ser muy breves y simples pero con un intento juvenil y hasta inocente de 'political engagement', como son *Mastercard* (2000) o *No-latin party* (2003).

Un trabajo que merece especial atención es *Family* (2002), video que expresa muchas de las experiencias de sus anteriores trabajos y recoge de una manera directa (mediante filmación) muchas fantasías perversas. De esta manera enfrenta al público a situaciones que van más allá del límite en contextos más bien convencionales que poco a poco van transformándose en estados que podrían parecerse a las más terribles pesadillas nocturnas, en el intento de crear una visión reflexiva de las situaciones a las que muchas veces nos enfrentamos en nuestra mórbida imaginación.

El Primer Premio del Primer Concurso Peruano de Video y Artes Electrónicas (organizado por el Centro Cultural de España y ATA en el año 2000) lo obtuvo Juan Diego Vergara con el video *Combi acción papel* (2001). Ésta era la primera vez que Vergara, alumno de la Escuela Nacional de Bellas Artes, hizo un trabajo en video. *Combi acción papel* es un trabajo sencillo, editado de manera artesanal. El trabajo es breve y describe en términos visuales algunas especificidades estéticas de Lima desde dentro de una 'combi'; sin embargo, lo valioso de la obra es que presenta con sencillez y espontaneidad (azar) un proceso de trabajo mediante el uso de elementos simples, cosa que hasta ese momento no se veía en los trabajos de video peruano. En

ese mismo concurso, Humberto Polar Pin, artista visual, creativo publicitario de profesión y músico electrónico propuso la video instalación *0:00* (2001), pieza minimalista en la que poco a poco se iba formando la bandera del Perú. El tratamiento sonoro creaba una situación expectante (como algo que va a estallar) estableciendo una atmósfera de tensión con pocos pero potentes elementos, con un manejo semiótico preciso apoyado en la sugerencia de una situación límite mediante una voz en 'off' que en forma esporádica y con actitud paciente dice: 'Ninguna persona fue herida durante la realización de este video'.

En el año 2002 Giuliana Migliori utilizó video para la presentación de un proyecto que gira en torno al control del cuerpo, la producción y el impacto de las imágenes creadas por los medios de comunicación masiva en la vida de las sociedades modernas. Empezado como su plan de tesis, *Eau de Sarita Colonia* (2002) es una investigación sociológica de la Lima de hoy, relacionando la imagen religiosa (o de culto) con la imagen medial. La primera parte de este proyecto involucró un 'casting' de gente de la calle, proceso que culminó con un portafolio en video del mismo. También desarrolló una suerte de videoclip pseudo comercial ambiguo sobre el producto *Eau de Sarita Colonia*, vinculado a los medios masivos y a la publicidad. El proyecto toma como metáfora una de las principales santas populares, Sarita Colonia, culto urbano popular que también representa el proceso social de migración a la ciudad que se da en el Perú a partir de los años 40. Como señala Migliori: "*Sarita Colonia es un producto de la contingencia y de la yuxtaposición de realidades culturales distintas. No se trata de un fenómeno legitimamente religioso, ni sincrético, sino político y estético: La transgresión de la herencia mestiza por su propia polarización, la llamada cultura chicha*". Su asociación entre las raíces locales o las tradiciones y la situación 'real' permite que la estética no sea transformada sino re-contextualizada en forma sutil. El trabajo de Migliori se basa en cómo esta experiencia de mediatización global es vivida en el Perú al lado del intento de lucha contra el subdesarrollo y los problemas sociales aun sin solución.

También Iván Lozano se interesa por los procesos socioculturales de migración hacia la capital y cómo estos generan subculturas y formas alternativas de desarrollo en una metrópoli como Lima. Sin embargo, a diferencia de Migliori, sus trabajos son un 'remix' de la nueva cultura visual. Uno de los primeros trabajos que explora estos recursos es *¿Dónde Habitas?* (2000), obra en video que utiliza las paredes despintadas, con afiches de diversa índole, graffitis asimilados con objetivos políticos, comerciales o de poder, para hacer una suerte de 'collage' natural que además es evidencia de las capas que van poniéndose una encima de otra y que descubren cómo se han venido creado subculturas dentro de un mismo contexto social. Al trabajar en animación hace mucho más evidente esta variación atípica pero real, pues genera un sentido de movimiento en donde muchas veces sólo vemos inercia. Lozano pone en carne viva esto aludiendo también a títulos vinculados a la ingesta de alimentos tales como *Somos lo que comemos* (1999) o *Virtual vedette (cómete mi carne)* (2002); esto se puede resumir con uno de sus más recientes trabajos, el proyecto en internet www.7sabores.com (2003) que incluye varios de sus trabajos en animación tales como *Combimen's*, *Virtual Vedette*, *Lucha Kings* o *Qué Rico Combinación*.

El arte electrónico en el Perú, si bien se encuentra en una etapa inicial, se puede definir como la nueva metáfora creativa que se identifica con el público joven, que busca una más auténtica forma de expresión asociada a la realidad peruana contemporánea. Es importante mencionar también que muchos de estos artistas han representado al Perú en Festivales y Exhibiciones en el extranjero con mayor regularidad y relativo éxito que en el caso de otras disciplinas artísticas durante los últimos cinco años, por lo que debemos analizar en forma crítica la constancia y la proyección del video en una perspectiva que compita a nivel internacional y que logre algún tipo de avance positivo, principalmente en proyectos multidisciplinares de colaboración conjunta.

Gracias a esta breve existencia y a los creadores que provienen de diferentes disciplinas no podemos definir líneas o patrones en el arte electrónico peruano sino una compleja heterogeneidad de propuestas lo cual ofrece diversos puntos de vista sobre nuestra realidad y, como bien lo aclara Muntadas, va 'en contra de un estilo y más cerca de un discurso' [8].

Notas

[1] Francisco Mariotti en: Dalmazio Ambrosioni, *Utilizo la tecnología pero trato de desmitificarla y...humanizarla*, en: *Azione*, Lugano, Suiza, 15 de setiembre 1994, p. 17.

[2] Catálogo Video Art USA, 1976. Archivo del Museo de Arte Italiano.

[3] "Lima verá por primera vez una exhibición de Video Art" en Boletín de prensa del Servicio Cultural e Informativo de los Estados Unidos de América (USIS), 24 de agosto, 1976. Archivo del Museo de Arte Italiano.

[4] Catálogo Video Art USA, 1976. Archivo del Museo de Arte Italiano.

[5] Al haber sido una muestra difundida por la Embajada de los Estados Unidos hay indicios fehacientes de que esta muestra itineró por otros países de América Latina. En una comunicación reciente (2003) con la curadora, Suzanne Delehanty, no se pudo establecer los otros países en los que se presentó la muestra.

[6] Si bien se denominó "VIII Festival Internacional de Video Arte", tal parece que el Perú fue el séptimo destino de esta muestra itinerante organizada por Jorge Glusberg. Según el crítico de arte argentino Rodrigo Alonso, los destinos de la muestra fueron: 1) Londres, 2) París, 3) Ferrara (Italia), 4) Buenos Aires, 5) Amberes (Bélgica), 6) Caracas, 7) Lima, 8) Barcelona, 9) México y 10) Japón.

[7] Como dato curioso de la historia mundial del video arte, la VideoPoemOpera de los Planetopolis de Gianni Toti incluye una toma de una pequeña figurilla de Marx producida por Francisco Mariotti y el periodista Gerardo Zanetti titulada "Carlos Marx canta y baila para usted la Internacional" (1984). De una manera profética, podemos pensar en la figurilla mediatizada de Marx en Planetopolis como el primer rastro peruano en el trabajo de Toti que desembocará después en el Proyecto Túpac Amauta.

[8] "Muntadas: a de-caffeinated experience (of net art)" entrevista de Josephine Bosma en: Alonso, Rodrigo (compilador): *Muntadas Con/textos*, Ediciones Simurg y Cátedra La Ferla (con el apoyo de ATA) Buenos Aires, 2002.

Agradecimientos

El autor expresa su agradecimiento a todas las personas que colaboraron a través de los años con este breve ensayo. Muy especialmente a Alfonso Castrillón, Jorge Villacorta, Carlos Letts, Rodrigo Alonso, Suzanne Delehanty, Irene Velachaga, Étida Román, Juan Javier Salazar, Slavko Kacunko, Rafael Hastings y Francisco Mariotti. De la misma manera a los artistas con los que he compartido experiencias de trabajo y amistad: Roger Atasi, Angie Bonino, Iván Esquivel, Max Hernández, Giuliana Miglionì y Álvaro Zavala.