

DEUS EX MEDIA
10º BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES
CHILE / 2012



Nestor Olhagaray

Director Bienal de Video y Artes Mediales

Primero se llamó Bienal de Video y Artes Electrónicas, luego a fines de los 90', Bienal de Video y Nuevos Medios, y hoy se llama Bienal de Video y Artes Mediales.

Por algo será que los seres humanos cada vez que aparece un cero colado a la derecha de un número, a manera de una reacción pavloviana, nos detenemos y sacamos cuentas. Cuentas que en general consiste en mirar hacia atrás, en busca de los hitos que hicieron de ese lapsus temporal, en este caso, a modo de una secuencia con sentido. Porque en este caso no se trata de un 9+1, sino de 10x1, 1 e incluyendo hasta varios -1.

¿Qué ha pasado desde que el Instituto Arcos de aquel 1993 nos facilitara una oficina en la cual contábamos solo con una línea telefónica y derecho a uso de fax y que auxiliado por Guillermo Cifuentes y Margarita Donoso emprendimos la producción de la I Bienal de Video y Artes Electrónicas?

Esta historia no nació espontáneamente como por voluntarismo, sino que fue producto de un proceso que hay que ir a buscarlo a principio de la década de los 80' con la creación de los Festivales Francochilenos de Video Arte.

Posiblemente cuando J.M. Solentes, agregado cultural de la Embajada de Francia en Chile, el año 1981, convoca conjuntamente a un reducido grupo de realizadores nacionales, artistas visuales y teóricos del arte, al Primer Festival Franco Chileno de Video Arte, más bien respondiendo a su interés y atracción por la cultura del video, no dimensionaba la proyección de esta iniciativa, que perduraría por nueve años más, y que incluso luego se prolongaría en los Festivales Franco Latinos de Video Arte, integrando a Colombia, Argentina, Uruguay y en un momento Brasil.

Estamos hablando de una iniciativa pionera a nivel continental, que en Chile al calor del éxito de la primera convocatoria derivaría en una decisión de política cultural encabezada especialmente por la Agregada Cultural Michèle Goldstein; tan política que no debía durar más allá del término de la dictadura cuando el país se dotara nuevamente de un sistema democrático. Para ello, incluso, la versión de 1990 tuvo el sentido de clausura al reunir expresamente, haciéndolos viajar por segunda vez a nuestro país a todos los artistas franceses que se habían sucedido como invitados para cada versión del Festival.

Como espacio de resistencia cultural tuvo el mérito de reunir diversas culturas y espacios de producción audiovisual. Un abanico que iba desde el documentalismo militante de la resistencia política, en manos de ONGs que crearon sus propias productoras, los decaídos -y en estado de cesantía crónica en ese entonces- cineastas nacionales, un grupo de productores audiovisuales ligados a la publicidad que lograban subsistir gracias a sus oportunos aggiornamientos tecnológicos de alto carácter profesional, artistas visuales, músicos, artistas escénicos, lingüistas y periodistas.

Los Festivales de Franco-Chilenos de Video Arte fueron además una escuela de la cultura y la estética del video arte. No pocos descubrían por primera vez las capacidades expresivas del video y muchos, como fue mi caso, encontraron, al fin, el espacio de preocupación que veníamos arrastrando y esperando, me refiero a la posibilidad de creación con la expresión audiovisual desde el campo del arte contemporáneo.

Colaboré, co-produje, escribí para sus catálogos, produje mis primeros videos arte y el año 1992 dirigí una versión de los Franco Latinos: en él conseguí que Juan Downey me autorizara montar su instalación "About cages".

EL CONCURSO LATINOAMERICANO A LA AUTORÍA Y CREACIÓN EN VIDEO JUAN DOWNEY

Conjuntamente y en cada versión de la Bienal, se llevó a cabo un espacio que invitaba sobretodo a jóvenes videastas a atreverse a indagar en la creación de video y al mismo tiempo ha sido un homenaje a la memoria de Juan Downey.

A Juan lo conocí personalmente, tardíamente, el año 1985. Desde ese instante comprendió que estábamos atrapados por la misma complicidad. Yo no inventé el estatuto de uno de los pioneros, que ya lo poseía hacia rato, en la práctica del video en el campo del arte. Juan Downey, de formación arquitecto, vivía en N.Y., sin dejar de visitar periódicamente su país de origen y el resto de Latinoamérica. El año 1975, trabaja en Santiago con el grupo de teatro Aleph, en una serie de registros performáticos ligados más bien a la cultura de la puesta en escena. Juan, no sólo

es un pionero en el uso del video, sino que comprende, que cuando aparece en el mercado el "porta-pack" de la SONY, es decir el primer sistema de registro audiovisual electrónico portátil (en oposición a los equipos estacionarios de la TV), y que cualquiera podía disponer y apropiarse de aquel sistema y que no estaba frente a una simple versión electrónica de la cinematografía, sino que se trata de otro medio, otro sistema de escritura que poseía sus propias vocaciones.

Hay dos videos de Juan que a mi parecer ilustran esta actitud. Por un lado "Shifters" (1984) en el cual despliega la lógica del mixer y la fusión, ya inaugurada por Nam June Paik en su "Global Groove". Que además corresponde a los aires de los tiempos con la lógica de transdisciplinaridad e interculturalidad. Downey nos sopla en el comienzo del video enunciando las operaciones que ocupará en el resto, e inscribe los siguientes conceptos: Simulacros-Interpretaciones-Traslaciones (o traducciones, aunque prefiero la traducción "literal" del inglés por ser más precisa en este caso)-Transposiciones.

Estas operaciones le ofrecen las bases para instalarse en la lógica de los simulacros y la transtextualidad, problematizando la relación entre copias y originales. O sino, no se podría comprender la relación que puede existir, y que nos muestra el video, entre un ingeniero arqueólogo, que nos relata y muestra las evidencias, de cómo Himotec, ingeniero del imperio egipcio (2700 AC), en la construcción de una réplica y nueva versión de un templo construido en maderas, imita la textura de la madera, pero esta vez en piedra. Y, por otro lado, el relato sobre una escultura a pedido, que representa al icono del proletariado, un obrero, realizada en el siglo XIX, y que el escultor, al someter la maqueta al jurado, este simplemente la rechazó por la ambigüedad de lectura que ofrecía. De hecho la escultura capta el gesto del obrero cuando tiene su saco a mitad de brazos, y no se sabe si se lo está poniendo para retirarse, lo que significaría una desertión o se lo está sacando para ingresar a la enaltecida actividad redentora del trabajo. Como vemos pura transividad.

El otro es "La sonrisa del lagarto" en que Juan participa de otra tendencia que hoy en día a cobrado bastante vigencia,

se trata de convertir al artista en el protagonista del video, en poner en escena el sujeto de la enunciación. Hace algún tiempo escribía [Catálogo Festival Downey-"Video porque TeVe-Ed. Visuala Galeria -Santiago-1987) sobre aquel video: "Downey estaba ahí, dentro, no fuera y la cámara no tuvo más opción que seguirlo. Downey era la cámara, una cámara como él, funcionaba guiada por la lógica de la improvisación programada, es decir alerta, en un estado de vigilancia permanente, entregado./ El hechizo viene de esa cámara tan ausente como presente. Porque ha sabido luchar con el espíritu cartesiano que significa la representación audiovisual. La cámara no está ahí por mera casualidad, instalando un "natural", sino que, es ella la que organizó todo, alrededor de ella, su presencia dispuso lo que iba a pasar delante de ella, organizó el rito.

Así un ritual, el de la escritura audiovisual, va al encuentro de otro ritual, esta vez acaecido en el fondo de la selva amazónica. Es simplemente conmovedora la escena cuando sus compañeros de viaje Yanomamis en un momento le apuntan inesperadamente sus armas y Juan instintivamente los encañona con la cámara. La cámara no capta la escena desde afuera de ésta, sino la construye protagónicamente, desde su interior.

El 25 de Diciembre de 1990, me escribe: "¿Qué hace un auto-exiliado en la soledad neoyorkina el día de Pascua? Idea: le voy a escribir a N. Heme aquí en una fecha completamente "cliché" anotándote algo totalmente de cajón "¡Feliz Pascua! y más abajo agrega "Espero que siempre sigamos esperando al Viejito Pascuero!"

CONTEXTO

Hay que agregar que todavía durante los 80', mi interés por el video me llevó a incrementar varias experiencias pedagógicas. En particular recuerdo los talleres de Video que organizaba con el Programa de Cine del Centro de Extensión de la Universidad Católica, que estaba a cargo de Ignacio Aliaga, y más tarde cuando Ignacio trabajaba en el Ministerio de Educación, en la División de Cultura organizamos varios talleres de capacitación en regiones. Creé también el primer espacio pedagógico regular con la creación del taller de video y la mención de video en el instituto ARCOS.

La situación política había cambiado, empezaba a dibujarse nuevas formas de participación ciudadana que necesitaban de institucionalidad cultural, y el desafío que había lanzado los Franco-chilenos no se estaba cumpliendo; que una vez terminada la dictadura seríamos los chilenos los que asumiríamos el espacio de la difusión del video arte. Además las nuevas autoridades del Instituto Francés de cultura había cambiado y no entendían por qué un personaje del Ministerio de Asuntos Extranjeros, desde las oficinas de París, insistía en hacer perdurar el festival importándolo además al resto del continente, es así como comprendieron que debíamos asumirnos y ser autónomos, incluso ayudaron a formar la Corporación chilena de video, que ha sido el respaldo asociativo y jurídico, hasta el día de hoy de las Bienales de Video. La primera se desarrolló en el reciente inaugurado espacio cultural y cine Alameda el año 1993, luego y hasta hoy día en el MAC.

Desde el principio contamos con la colaboración del Instituto Cultura de Francia, el Goethe Institut, la División de Cultura del Ministerio de Educación, hoy el CNCA, esporádicamente de la Fundación Andes, la embajada de Canadá y desde luego la incondicional del MAC y sobretodo de su director Francisco Brugnoli.

Otro evento que participara en fortalecer la plataforma de creación de la Bienal, sería mi participación como curador chi-

leno en los Festivales de Video del Cono Sur, iniciativa que inauguró Sergio Martignelli desde el Museo de la Imagen y el Sonido de Sao Paulo, y que logró constituir una muestra itinerante de autores Brasileños, Argentinos, Uruguayos, Paraguayos y chilenos, la cual engrosó en gran parte la I Bienal .



Esta foto del año 1995 da cuenta de la inserción cultural y artística que había logrado ya en la II Bienal. En esta podemos identificar: Sentados y de izquierda a derecha vemos a Claudia Aravena, Productora de aquella edición, el poetrónico (como se hacia llamar) italiano Gianni Toti, Louis Bronssard, publicista y jurado, Magali Meneses, artista chilena y atrás Sergio Navarro, Director de la Corporación chilena de video en ese entonces. De pié, de derecha a izquierda: Lucas Bambozi, videasta brasilero, jurado, Miky Kuella, director de Video-Fest de Berlín, Andrés Di Tella, artista argentino, jurado, John Orentlicher, realizador y director del departamento de Bellas Artes de la Universidad de Syracuse (USA), Martha Rossler, prestigiosa artista norteamericana, Roberto Farriol artista, jurado, unos jóvenes videastas cubanos, Thierry Ghein, artista francès, Andrés Tapia-Urzúa, realizador y curador de la Universidad Carnegie Mellon de Pittsburg (USA) y el director de la Bienal.

A fines de los años noventa hay dos fenómenos que influirán en la orientación de la Bienal. Uno sería la definitiva globalización y los avances tecnológicos de

6-La condición de la obra de integrar los significantes de la matriz-tecnológica-expresiva y de los modus-operanti de las interfaces, como garantía para impedir el uso puramente instrumental de estos medios.

7-Explotar la versatilidad plástica de los procesadores de la expresión sonora y visual, para transformarlos en lenguajes autorales y convertirlos en ideolectos particulares que hablen de imaginarios sensibles.

8-Por un arte experimental e indagativo como garantía para no sucumbir a ningún tipo de verosímil estético.

9-Resistir y subvertir al marco tecnócrata, ingenieril, comercial y de divertimento que pre-diseñan la concepción de las herramientas digitales, para no sucumbir a la cultura del consumo, el espectáculo y la decoración.

10-Reforzar el carácter no comercial ni de objeto tranzable en el mercado de las obras digitales.

las herramientas digitales, lo que traerá como consecuencias un mayor acceso de realizadores a plataformas y medios de producción, y el otro sería la definitiva instalación del video en los eventos de arte contemporáneo. Nuevos Medios y Artes Mediales eran los nuevos paradigmas. En el catálogo de la V Bienal se podía leer este manifiesto:

DECÁLOGO PARA LAS ARTES MEDIALES

1-Por la trans-medialidad -y no solo la simple y mecánica multimedialidad en boga- que anula fronteras entre soportes, formatos y medios. Garante de la poli-expresividad bajo una concepción de transdisciplinaridad.

2-Concebir el hipertexto del ciberespacio como las autopistas de las prácticas trans-textuales.

3-Por un arte de diálogo y comunión. Esto implica estrechar la distancia entre producción y lectura, a través de la interactividad, de modo que el lector participe a modo de co-autor de la obra, lo que conlleva revisar completamente la triangularidad artista-obra-lector.

4-Por un arte procesual, "La obra abierta", no encerrada en el fetichismo decorativo de la obra-objeto. Concebir los soportes digitales como un campo de operaciones y no como un museo.

5-Toda obra se debe a su contexto de producción y en este reside su inscripción socio-cultural.

Actualmente, las últimas versiones ha consistido en deshacerse de ciertos mitos que han acompañado muchas veces la producción de obras y que tiene que ver con un demasiado arraigo a la tecnología ella misma y problematizar con el estatuto de arte en estas manifestaciones. El 2005 con motivo de un seminario sobre Interactividad organizado por Fundación Cultural Telefónica Argentina escribía:

"Desde el mismo momento que nos acoplamos a un dispositivo o red digital, el sujeto adquiere una especie de ubicuidad dialógica... Podríamos ver inclusive una nueva percepción "sináptica" o "rhizomática", nacida del acoplamiento hombre/computador/hombre, que nos abrirá un espacio virtual reticular y conectivo, dotado de características topológicas específicas y constituyendo un lugar situado a mitad de camino entre lo individual y lo colectivo, el sujeto y la sociedad."(E. Couchot)

Creo, que lo que engloba las prácticas bajo el alero de Artes Mediales, se trata de un arte de la experiencia, en el sentido de vivencia, que moviliza una estrategia de la solicitud. Sentirse interpelado, actante, protagonista de un espacio dialogante. Hay otras culturas aparte del arte, que también lo intenta, como por ejemplo la publicidad; pero aquí se trata precisa-

mente de lo contrario, el arte de hoy dice no al espectáculo, no a la erotización alienante y sostenida, ni de sublimizar la frustración social por el placebo de la inserción simbólica al cuerpo que me repele. Tampoco del arte decorado, del arte cuyas claves las sigue manejando demiúrgicamente un autor, dejándome como simple espectador fuera de su empresa, ese arte, apela a hermenéuticas que no han facilitado mi adhesión y por lo tanto las veo como impositivas y distantes, ese arte, que no me deja intervenir, y que por último posee el estatuto de mercancía, me es extraño y distante. Pero aquí estoy ante un arte que me acoge, en una propuesta de materiales simbólicos dentro de una pluralidad estereográfica, que me invita a sumergirme en un tejido que debo ir urdiendo, como la lógica del ritual de los juegos. Que me impone un tráfico inter textual, (en un mundo ya nada de original), de un desplazamiento permanente entre "antecedentes" y "réplicas", y que en tanto participante-espectador, soy el co-autor de ese tejido textual, y que necesita de mí, en tanto lector-protagonista, un despliegue activo, crítico y creador. "El Texto (aunque fuera solamente por su frecuente <<ilegibilidad>>) decanta a la obra de su consumo y la recoge como juego, trabajo, producción, práctica. Ello quiere decir que el Texto exige el intento de abolir (o, al menos, disminuir) la distancia entre la escritura y la lectura, no intensificando la proyección del lector hacia el interior de la obra, sino ligada a ambos en una misma práctica significativa" ("De la obra

al Texto" R. Barthes). ¿Cómo establecer aquella comunión sino que a través de una tecnología destinada al diálogo?

Cuando habitamos un mundo tan diverso como el nuestro, no podemos depender de una sola hermenéutica para interpretarlo, salvo si lo que buscamos es simplificarlo. Cuando la cantidad de textos que nos acompañan cotidianamente en nuestro entorno, cuando el nivel de materiales simbólicos que se trafican sobrepasa el control de un sólo propietario o autor, cuando no existe, y no porque no te la han enseñado sino más bien por la irreductibilidad a paradigmas precisos, una gramática para descifrar todo esto. En ese caso nos vemos obligados a tejer nuestras propias redes discursivas y a respetar la estereofonia significante de la pluralidad, no nos queda más que asumir la autogestión co-autoral de este tejido. De esta manera me parece imposible quedarse en la actitud del consumismo, en su inercia paralizante que nos propone solamente un vínculo unívoco y simplificador, el de un simple espectador pasivo. Pero, ahí están las nuevas tecnologías, nos tienden las herramientas para practicar la interacción, para implicarme en tanto protagonista activo, y poder concebir mi relación con el entorno, como una relación que se va construyendo, procesando, un eterno work in process. El Arte que corresponde a este espíritu es aquel que reposa sobre el intercambio y el diálogo entre las personas, sobre una estética de la comunión, más que de la comunicación. Este Arte no puede ser más que obligatoriamente multimediativo, multidisciplinario, interactivo, no puede pertenecer al museo o la galería, sino a la cotidianidad, a un espacio global, dinámico, mutante y colectivo. Este arte es expansivo como el ciberespacio, se practica y se habita en tiempo real. No podemos concebir un Arte así sin los soportes digitales."

Néstor Olhagaray
Director
Bienal de Video y Artes Mediales
2012