

Entre el Ilinx y el Mimicry.

Aproximaciones al Arte Electrónico actual en el Peru.

PANEL DE CONTROL

"Los artistas anuncian el fin del video en pro del internet, por considerarlo ya obsoleto, mientras los conservadores de museo todavía están aprendiendo el ABC de lo que es el video arte. Creo que está en manos de todos intentar que estas lagunas se cubran"... / Carlota Alvarez Basso., (Media Arts - Manual de Instrucciones) ,

Desde la exposición de Wolf Vostell (Symon Gallery, Nueva York, 1963) y Nam Yum Paik (Galería Bonino, Nueva York- 1965), han transcurrido mas de 35 años, desde que los nuevos medios electrónicos se abrieran paso en el campo artístico. En aquellas obras en que se empleaba el vídeo como medio se generaron denominaciones tales como vídeoarte, video de creación o videocreación. Sin embargo desde el principio el termino vídeoarte ha sido el mas objetado, sobre todo por los artistas debido a su connotación excluyente con respecto a otras disciplinas que emplean como soporte el vídeo, ¿Es que acaso no existen obras de corte cinematográfico o cortometrajes realizados en video que no puedan considerarse artísticos? ¿Acaso se habla de una pintura arte o escultura arte?. Este tipo de interrogantes invitan a reflexionar acerca del uso de ciertas terminologías que desde los principios de la vanguardias han sido colocados a manera de etiquetas, demostrando "la falta de imaginación de aquellos críticos" que no investigan la diversidad de tendencias que emergen y sus posibles implicancias tanto artisticas como sociales.

Actualmente existen una diversidad de términos cuya intención es aproximarse a las infinitas posibilidades que nos ofrece la asociacion de los nuevos medios con la tecnología en el arte contemporáneo. Es así que ya no es ajeno escuchar palabras como transmedias, artes mediáticas, nuevos medios o artes audiovisuales, las cuales significan básicamente lo mismo pues todas aglutinan disciplinas como el net art, el multimedia (CD room), la videoinstalación, el vídeo arte, la mal llamada videoescultura (el término más apropiado es vídeo objeto), la vídeo performance, el diseño sonoro entre otros.

Para efectos practicos más no necesariamente etimológicos, la denominación **arte electrónico**, es la que contiene una suficiente apertura para incluir en forma apropiada a disciplinas que integran arte con ciencia y tecnología. Es así que tambien puede incluir obras de arte realizadas con tecnología robótica, o laser, el empleo de hologramas, realidad virtual , las diferentes formas de interactividad e interconectividad, etc.

MI PC

El panorama transmediático en el arte en nuestro país es heterogéneo debido a que la mayoría de artistas que realizan obras electrónicas provienen de diversas canteras tales como la fotografía, la pintura, el diseño, la música, la escultura, la instalación, el cine u otros géneros enriqueciendo con variedad de puntos de vista nuestra escena . Dentro de esto un reducido grupo opera con conocimiento de los principios de la imagen electrónica (criterios alfanuméricos) y con una profunda investigación temática en sus planteamientos artísticos. Sin embargo la **conceptualización** entre la mayoría de los artistas electrónicos en nuestro país se encuentran entre el **Ilinx**

(**vértigo**) y el **mimicry** (simulacro). Emplearé estos dos términos utilizados por el filósofo Robert Callois para su interpretación del fenómeno del juego debido a que esos términos se observan claramente en la relación que existe entre buena parte de artistas jóvenes y los transmedias . El **ilinx** en las palabras de Callois : "*Los niños se regocijan e inquietan a la vez con ese dar vueltas y vueltas sin termino, solos o entre dos hasta caer, sin clara conciencia de su orientación espacial*"... En los procesos creativos con las nuevas tecnologías se advierte la presencia de este

fenómeno, debido a las infinitas posibilidades que existen en la tecnología actual, es así que al enfrentarse en la informática por ejemplo a millones de variables de color, solarizados, herramientas de proceso de imágenes sin conceptualización previa se presenta el referido vértigo en terminos intelectuales, vértigo que a manera de juego lleva muchas veces al vacío conceptual alejándose de la profundización de las reflexiones teóricas.

El mimicry se aprecia en la imagen elaborada a través del ordenador, una imagen que no se encuentra en el monitor sino que es una simulación de la misma debido a que se encuentra en un soporte virtual. *"Los niños juegan simulacros, se introducen en situaciones fingidas, aceptan reglas imaginarias autoimpuestas para sus creaciones lúdicas circunstanciales, organizan mundos donde ellos protagonizan personajes, animales o cosas, aun combinaciones de estos factores"...* Dentro de las temáticas es frecuente encontrar historias que vuelan en la imaginación algunas basadas en referentes locales u otras en donde la imaginación alcanza límites insospechados intentando muchas veces desplazar los márgenes entre la ficción y la realidad, algo que no es exclusividad de estos nuevos medios debido a que el simulacro se ha dado tanto en imágenes plásticas como en las historias ficcionales en el uso de la narrativa en distintos niveles.

MIS DOCUMENTOS

En Lima, en **Septiembre de 1977** se realizó el VIII Festival Internacional de Video Arte, en la Sala de Exposiciones del Banco Continental. Fue coorganizado por Alfonso Castrillon, investigador de arte quien dirigía dicha sala de exposiciones y Jorge Glusberg del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires. Este evento contó con la presencia de obras de artistas internacionales de la talla de Wolf Vostell, Herbert Fischer, Valie Export y Nam Yum Paik. Dos videos del artista peruano Rafael Hastings representaban la única presencia de nuestro país en este importante esfuerzo de realizar el primer encuentro en el que se conjugaran arte, ciencia y tecnología. Hubo que pasar cerca de veinte años para que se realizara su continuación, con el 2 Festival Internacional de Videoarte (Lima, 1998), en el que se incluían obras de videoartistas peruanos. Aunque ya existían casos aislados de artistas que venían realizando obras electrónicas de forma independiente, este evento reabrió la presencia del arte electrónico en el Perú.

Actualmente existe una generación de artistas jóvenes que se vienen dedicando cada vez con más continuidad a la producción de arte electrónico en nuestro país incluso algunos se dedican íntegramente a ello. Observamos que han sentado las bases de una "movida electrónica" más notoria cada vez en nuestro medio. Entre los principales factores que han influido para que esto suceda podemos mencionar:

° La facilidad de acceso en nuestro medio a programas de computadora, debido al bajo costo de software en el mercado informal. Como contrapartida a su lescividad la piratería ha posibilitado que los artistas logren aprender en sus hogares el uso de nuevas herramientas informáticas, muchos con ayuda de manuales también pirateados, algo que de otro modo sería sumamente complicado debido a los elevados costos de softwares originales, u las altas mensualidades para realizar estudios

de computación que están en ciertos casos por sobre la capacidad económica de un artista joven que realiza trabajos sin fines de lucro.

° La invasión de la cultura mass mediática que desde los últimos treinta años ha logrado que se recepcionen los cambios bruscos de lenguaje mediático, en los cuales la rapidez, la ubicuidad de la información y su interactividad han formado a la niñez y la juventud actual, que se desenvuelve en un mundo poblado por el manga, el anime, el play station, el nintendo; que varían desde el pinball de bolsillo hasta el chat en internet. Es por ello que les resulta más sencillo y atractivo acceder y entender las nuevas tecnologías, pues forman parte de su cotidiano.

° La habilidad del artista para realizar sus proyectos con pocos recursos, algo que puede ser corroborado por la presencia en escena de artistas que si bien no cuentan con las últimas modelos de computadoras del mercado, resuelven sus necesidades mediante intercambios, prestamos o canjes. Algunos de ellos generan sus imágenes desde el ordenador logrando cierta independencia al uso de la videocámara lo cuál explica la fuerte presencia de la animación en los audiovisuales de

los eventos locales con obras realizadas desde una pentium con programas tan simples como los albums de fotografías, el power point, el adobe photoshop, el macromedia flash y otros

° La persistencia de algunas instituciones en producir, promover o auspiciar eventos de esta índole. Debemos mencionar :

- El 2 Festival de Video Arte en Lima (1997) organizado por **A.T.A y la Galería de artes visuales de la Universidad Ricardo Palma** , en donde encontramos nuevamente a Alfonso Castrillón a cargo de esta galería, que aperturó nuevamente un punto de convergencia de obras nacionales e internacionales, las cuales fueron en aumento en las siguientes ediciones de este festival.

- La labor constante que realiza **A.T.A Alta Tecnología Andina** en nuestro país presidida por Jose Carlos Mariategui. ONG pionera en su genero que apoya a los artistas en la edición de proyectos audiovisuales y que auspicia y organiza diversos eventos de ciencia, arte y tecnología como el 2º, 3º, 4º y 5º Festival Internacional de Videoarte-electronicas, y en este último se realizó la importante intervención sonora de espacio urbano Park-O-Bahn, Lima - abril 2001.

- El importante apoyo que diera la Galería Luis Miroquezada Garland, (Municipalidad de Miraflores) bajo la dirección de Jorge Villacorta, que en los últimos dos años logró un ambiente propicio para el ingreso de las nuevas tecnologías en este espacio, con eventos sumamente destacables como Terreno de Experiencia, o brindar la galeria para el 5º Festival Internacional de Video Artes- Electrónicas además de la Exposición del mundialmente reconocido artista australiano Stelarc.

- importante también es la gran actividad que realiza el **Centro Cultural de España** con variedad de exposiciones, conferencias y talleres ligados a los avances del panorama artístico nacional e internacional, en donde se han realizado las exposiciones de arte electrónico REC.Media Uno (2000) y Rec. Media Dos (2001) y en donde se realiza tambien el Concurso de Artes Electrónicas que coorganizan junto a A.T.A.

- También es preciso destacar las constantes colaboraciones del **Instituto Goethe** y de la **Alianza Francesa** .

- Activan además algunas agrupaciones integradas exclusivamente por artistas electrónicos tales como **Medios Nomades**, autores del evento Laberinto Sonoro, (Casa Museo Jose Carlos Mariategui, Lima - junio 2001), donde por primera vez el diseño sonoro fue la base de las diversas instalaciones y ambientes audiovisuales, generados en su totalidad en tiempo real, y en donde la interactividad fue un eje importante.

- **DACP**, Desarrollo Artístico Cultural Peruano, artistas electrónicos organizados para ayudar a artistas, coorganizador del REC Media Dos junto con El Centro Cultural de España y A.T.A. y auspiciador y organizador de eventos, además de ofrecer apoyo en la realización de proyectos electrónicos, especialmente ligados al sonido y música.

EXPLORADOR

Es notorio el porcentaje de artistas provenientes de la Escuela Nacional de **Bellas Artes** que producen obra electrónica. ¿Qué factores ocasionan esta presencia conociendo la extensa crisis por la que ha pasado esta institución?

Ante la carencia de una enseñanza acorde con los requerimientos de su época la búsqueda personal alejada del ámbito institucional se convirtió en leitmotiv para experimentar en lenguajes artísticos acordes con sus inquietudes. Dentro de ese contexto aparece en 1994 la exposición de Eduardo Villanes reflexión crítica acerca de la desaparición de estudiantes y profesores de la Cantuta, denominada Gloria Evaporada muestra en la que la instalación y el video se conjugaban en espacios donde el concepto se articulaba en forma eficaz, la cual abriría la mente de mas de un estudiante que veía a un artista de su institución que respondía a sus expectativas de contemporaneidad.

A diferencia de otras casas de estudios artísticos los alumnos de **Bellas Artes** frente a las predilecciones del medio artístico con respecto a egresados de otras instituciones decidieron lanzarse desde los primeros años de estudios a exponer y a ganar experiencia como parte de su aprendizaje autodidacta la cuál comprendía la biblioteca personal de la fotocopia con textos, libros

y revistas que pasaban de mano en mano. Es así que desde 1994, se producen exposiciones tanto individuales como colectivas de alumnos, en las que se pudieron observar trabajos de video, instalaciones, objetos, intervenciones en espacio público, performances etc expuestas tanto en galerías como en los lugares más inusitados. Reconvirtiendo así las carencias en motivaciones que permitieron afrontar con rebeldía y audacia un **sistema artístico de engranaje tan convencional y reducido** como el nuestro. Es necesario mencionar que en 1997, por ejemplo se realizó la exposición Ruido de Generación importante muestra en términos históricos debido a que por primera vez se reunían trabajos infográficos (Galería de la Escuela de Artes de la UNMSM) bajo el eje temático del empleo de ruido como información.

Es así que cuando se establecen eventos de arte electrónico en Lima tales como Los Festivales de Video y Artes Electrónicas u exposiciones como los Rec. Medias, o el Concurso de Video y Artes Electrónicas, existe una presencia notable en cuanto a participación de artistas de esta casa de estudios los cuáles ya habían experimentado por su cuenta con los nuevos medios.

CONFIGURACIÓN

Por la ya expuesto se nota que si bien existen actividades que refuerzan el panorama del arte mediático en nuestro país, estas resultan **insuficientes debido al potencial creativo existente**. Si nos ponemos a pensar en la cantidad de exposiciones de pintura, escultura y demás artes tradicionales que se realizan en nuestro medio, encontraremos que el espacio para las muestras de obras electrónicas resulta reducido aún, por lo cuál es imprescindible apoyar las iniciativas que fomenten el desarrollo de manifestaciones artísticas que se encuentran acordes con los avances de la ciencia y la tecnología y que responden directamente a la época en que estamos viviendo, más aún si nos ponemos a pensar que no existen en la actualidad modos específicos en nuestro país para que el arte electrónico pueda ser retribuido económicamente, es decir estamos frente a obras que no pueden ser vendidas dentro del mercado artístico, por muchas razones:

En primer lugar tenemos coleccionistas de arte acostumbrados a la adquisición de mercancías vistas en términos de objetos decorativos u de inversiones, cuyo valor se acrecienta con el paso del tiempo y en ambos casos como símbolo de status socioeconómico. Por otro lado la distancia generacional que existe con respecto a la cultura audiovisual referente a las nuevas tecnologías nos permite afirmar la existencia de un abismo generacional, que se acrecienta aún más cuando se mantiene el **stablishment de desinformación** con respecto a personas acostumbradas a disciplinas artísticas convencionales.

En el caso de artistas de sonido y música electrónica se pueden observar las iniciativas tomadas en algunos casos para la distribución y venta de sus obras a pesar de encontrarse en un medio poco prometedor, con acciones que van desde asociarse para formar sellos independientes, hasta incluirse en sellos que en el exterior editan sus trabajos con la posibilidad de venta en el extranjero. A pesar de las tantas dificultades es gracias a la producción de algunos artistas audiovisuales locales que hemos logrado representaciones destacables en eventos de primer nivel en el extranjero.

Aunque resultaría apresurado poder decir a que nos llevará la ebullición de obras de este corte resulta indiscutible la necesidad de apoyo a estos jóvenes artistas que enfrentan la problemática de un país como el nuestro y que sin el apoyo de todos no podrán continuar desarrollando sus proyectos que hasta el momento vienen dejando una meritoria huella tanto dentro como fuera del Perú.