

Live visual art: Creación Audiovisual en tiempo real en Medellín.

Julian Bedox <http://julianb2x.com>

Entendemos por Live Visual Art (Arte Visual en Directo) las propuestas y creaciones artísticas que cuentan como componente principal con el montaje de video en vivo, es decir donde el contenido es reproducido e intervenido a tiempo real y en la que el acto se considera efímero. No se reproduce un trabajo previamente realizado y que se considera finalizado, si no que se cuenta con un material preparado (clips, video loops), unos equipos determinados (proyectores, cámaras, luces, equipos de cómputo), un guión a forma de escaleta que puede variar y adaptarse en cada presentación de acuerdo a las condiciones del espacio, el clima y la respuesta/interacción con el público.

Entre las formas de live visual art podemos encontrar: vj, audiovisual performance, live cinema, video mapping, conciertos, medios interactivos y streaming. En el montaje en vivo el video no está necesariamente sincronizado con el audio o con un actor, el artista encargado del video '*dispara*' los clips en el momento apropiado, haciendo los ajustes necesarios '*en caliente*'. También hay acompañamiento en video para puestas en escena o escenografía realizada completamente con video, ampliando las posibilidades del performance, el teatro y la danza.

Las propuestas de Live Visual Art son presentadas generalmente en espacios no convencionales para el arte, estamos hablando de clubes, conciertos y fiestas (Vj), proyecciones sobre fachada y lugares arquitectónicos (video mapping), circuitos cerrados de tv y transmisiones por internet, y salas de teatro y salones de baile.

Entre los creadores encontramos principalmente artistas plásticos, artistas visuales, diseñadores gráficos, realizadores de video y tv, comunicadores audiovisuales. Debemos diferenciar claramente en este punto del creador de contenido y el operador de software: El artista visual es quien desarrolla un concepto con un propósito y lo formaliza por medio del video en vivo, el operador es quien se encarga exclusivamente de la herramienta y su función es dar *play* a clips de video predeterminados.

Una cronología de eventos, del underground a la relevancia académica

En Medellín la creación visual en vivo creció de la mano de las discotecas, los djs y las fiestas privadas. En la década del 2000 sellos independientes locales como pensaron sus presentaciones como shows audiovisuales donde lo que se escucha es tan importante como lo que se ve, y una serie de videoartistas y realizadores audiovisuales empezaron a ponerle color e imágenes a las fiestas, y de la mano del dj que mezclaba su música, ellos mezclan sus clips de video.

Técnicamente, con la capacidad de procesamiento cada vez más alta de los equipos de cómputo, el acceso a cámaras digitales y precios más asequibles en equipos tecnológicos, los creadores en video encontraron en estos espacios la posibilidad de formas más amplias de expresión y experimentación así como la necesidad del trabajo colaborativo y mancomunado con músicos, montajistas, desarrolladores y promotores. Siempre ha sido el trabajo en equipo y la autogestión la metodología que permitió realizar este tipo de intervenciones.

En el año 2006 y 2008 se realizó en el Jardín Botánico el evento *Medelink*, que se definió como el primer festival de la cultura digital de Medellín. Nació de la iniciativa de un grupo de artistas y entusiastas por la difusión de la tecnología al servicio del arte y las expresiones contemporáneas. [Registro fotográfico 1](#)

En 2007 se realiza *Pixelazo*, el nodo colombiano del festival Pixelache que se inició en Finlandia en el 2002 y que desde entonces se ha llevado a cabo en Estocolmo, Nueva York, Montreal y París. Pixelazo es un festival que promueve las artes o expresiones audiovisuales, nacidas de las nuevas tecnologías y los nuevos medios.

Poco a poco el live visual va integrándose en espacios académicos así como eventos en museos y festivales de cine. Los montajes y propuestas otrora vistas como accesorios, copia de la movida dj mundial o respuesta a adaptar lo último en tecnología, comienzan a hacer parte central en muestras y se llevan a cabo eventos exclusivos, pues el desarrollo técnico y conceptual alcanzado permite identificarlo como una forma de arte -aún con definiciones difusas y fronteras poco claras-

En 2011 se lleva a cabo en las instalaciones del MAMM (Museo de Arte Moderno de Medellín) *Labsurlab* un encuentro de laboratorios y trabajo colaborativo en red que contó con nodos de trabajo sobre redes y labs, artes vivas, instituciones y labs, documentación, ciencia y comunidades.

TUPV o Trae Un Proyector de Video (si puedes), se realizó en 2011 y 2012 en la Galería Casa Tres Patios. Evento espejo del *BYOB* Bring Your Own Beamer, se define como el primer encuentro dedicado al VJing y la creación audiovisual en tiempo real.

[Registro fotográfico 2](#) [Video registro 1](#)

En 2012 la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín realiza el diplomado *VJMED* Creación de Video en Tiempo Real. Como resultado de este diplomado se realizó en el Jardín Botánico de Medellín el encuentro de creación y producción de video en tiempo real, *VjMed 2012*, un espacio donde se mostraron los proyectos de estudiantes y docentes. El resultado de estos trabajos fue el ejemplo de que la cultura visual ha crecido constantemente en los últimos años, esto gracias a la accesibilidad tecnológica y de medios digitales y a la integración entre la tecnología y el arte. [Video registro 2](#)

Desde 2008 el [Festival INVAZION](#) funciona como plataforma de cultura urbana que lleva músicas contemporáneas a diferentes espacios. Abre espacio a artistas visuales para hacer colaboraciones con músicos y su programación cuenta con intervenciones audiovisuales. [Video registro 3](#)

En sus versiones de 2017 y 2018 el [Festival de cine de Jardín](#) incluyó en su programa la sección Cine Expandido, según la propia definición del festival: “Dejar atrás los formatos, las reglas establecidas en poco más de un siglo de historia cinematográfica y abrir las posibilidades a nuevos lenguajes que sobrepasen la tradicional pantalla, es el objetivo de Cine Expandido”.

Con versiones consecutivas desde 2013 [Vartex, Muestra de video y experimental de Medellín](#) propicia espacios para el videoarte, el experimental y en general las expresiones relacionadas con los nuevos medios.

El taller público de experimentación de Parque Explora realiza el Festival Fotosíntesis, con ediciones en 2015, 2017, 2018 y 2019 Fotosíntesis se está conformando como una plataforma pública para la ciudad de creación y exhibición, donde se motivan conversaciones, ejercicios creativos y prácticas pedagógicas alrededor de la ciencia, el arte y la tecnología. [Video registro 4](#)

[Ecologías Digitales](#) un evento académico y expositivo impulsado por el grupo de investigación *Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología* de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, "Constituye un espacio para el diálogo académico y la divulgación frente a procesos investigativos, artísticos y educativos que relacionan el arte, la tecnología y la sociedad". 2008, 2009, 2011, 2012, 2017 y 2019.

Creación, montaje y acción!

La relación entre arte y tecnología está mediada por el uso y apropiación de interfaces, software y hardware. El *ridder* mínimo necesario para una intervención visual es un dispositivo de salida (una laptop, un reproductor dvd, vhs, una videocámara, una señal de tv, etc) y uno de proyección (videobeam generalmente). Las propuestas se nutren con el uso de estos aparatos, en ocasiones con la mezcla de varios de ellos y múltiples proyecciones. Se requiere entonces del conocimiento técnico en conexión alámbrica e inalámbrica, transmisión de señales uhf, rtf, usb, vga, hdmi, y flujo de corriente eléctrica. Cualquier fallo en el montaje técnico puede generar interferencias y errores en el desarrollo de la obra.

Desde lo formal las propuestas se conectan directamente con el videoarte y lo que este conlleva: búsquedas de narrativas expandidas no limitadas por el lenguaje audiovisual y que buscan alterar o subvertir tanto temas y conceptos en general, como opiniones y sensaciones particulares del autor. La experimentación visual, las otras imágenes, la no linealidad, la no narrativa, el desenfoque, la abstracción, etc.

Las técnicas de creación usadas abarcan todas las posibilidades que el mismo medio provee, podemos mencionar: vídeo realizado con cámara; pirateo, remix y apropiación; animación stopmotion, animación 2d y 3d; gráficos generados por computador; circuitos cerrados y cámaras de seguridad; video en directo por internet; ambientación con luces dirigidas, luces estroboscópicas, tiras de luces led.

Finalmente el montaje va desde la proyección normal sobre una pantalla de lona a pantallas led de gran formato, proyección monumental, proyecciones múltiples, video wall, proyección 360°, proyecciones fulldome, instalaciones interactivas, integración con danza y teatro, captura de movimiento y todo lo que la mente del creador pueda proponer.

Conclusión y lo que sigue...

Lo que surgió como una curiosidad y posibilidad creativa en las fiestas y salones oscuros se ha consolidado como forma de creación, búsqueda experimental y tema de

investigación entre los videocreadores de la ciudad. El auge de las tecnologías y su innegable permeación de la cultura visual, la apropiación de las técnicas y la experimentación con narrativas audiovisuales mixtas (representados en el transmedia y el new media art), así como la alta demanda y el gran interés de los nuevos creadores -que en su momento no tuvieron la compañía por parte de la academia- ahora cuentan con más herramientas a su disposición, espacios de discusión, reflexión y difusión que se van consolidando y programas de formación que la incluyen en sus currículos, lo que a su vez posibilita la creación de nuevos grupos dedicados a ello: en 2015 se crea el Semillero de Investigación-Creación en Imagen Técnica y Narrativas Experimentales SIITNE (Facultad de Artes Universidad de Antioquia), en 2016 el Semillero Cine Vivo (Facultad de Artes y Humanidades Instituto Tecnológico Metropolitano), y en 2017 el Semillero Aleph grupo multidisciplinario de experimentación con ciencia, arte y tecnología (Exploratorio del Parque Explora). El Live Visual Art se va afirmando como una forma de arte válida, actual y con gran proyección dentro de los lenguajes contemporáneos.

Referencias Enlaces

Periódico el Mundo. 28 horas de propuestas musicales, video, aprendizaje y contenidos. Medelink, la ciudad conectada. 10 de Noviembre de 2006.

Periódico el Mundo. Colectivos independientes unidos: HágalaU e Intermundos. Pixelazo 2007: "La enREDadera". 19 de Junio de 2007.

Periódico el Mundo. La cultural digital se toma Medellín. 4 de Abril de 2011.

Libro Co•Operaciones. Edición: Ana María Jaramillo, Alejo Duque. 2012. Descarga: <http://intermundos.org/es/assets/LabsurlabCoOperaciones.pdf>

<http://www.invazion.net>

<http://vartexmedellin.co/>

<https://festicinejardin.com/>

<https://www.ecologiasdigitales.org/>

<https://www.parqueexplora.org/fotosintesis19>

<https://siitnelive.wordpress.com/>

<https://scinevivo.github.io/>

