

Video arte y experimental en Medellín

O la historia que está por escribirse

Por: Oswaldo Osorio

Aunque cada vez pasa menos, a esta ciudad todo ha llegado con retraso. Desde mediados de los años sesenta Nam June Paik y Wolf Vostell creaban las primeras obras de video arte, mientras aquí sus pioneros aparecieron veinte años después. No obstante, sin todavía contar con más de dos o tres videoartistas, a mediados de los años ochenta Medellín se convirtió en el centro de esta actividad a nivel nacional y comenzó lo que parecía ser un prometedor panorama.

Una muestra audiovisual organizada en 1984 y la presencia de obras en video en el IV Salón Arturo Rabinovich, sirvieron como precedente para la más importante muestra que hasta entonces se había hecho, no solo en la ciudad sino en todo el país, la I Bienal Internacional de Video Arte del Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM), realizada en 1986 y en la que participaron 132 obras de doce nacionalidades.

Si bien un puñado de artistas locales participó en este evento, como Marta Elena Vélez, Juan Guillermo Garcés o Luis Eduardo Maya, es la figura de Javier Cruz la que sobresale como el más activo y constante durante estos primeros años. Ya desde antes de la Bienal exploraba las posibilidades del video, incluso con la muy novedosa imagen creada por medio de un computador, o también llegó a realizar acciones (como enterrar un televisor) y video instalaciones.

El video arte y la video instalación, entonces, comienzan a tener una especial acogida por parte de la prensa y los artistas, quienes vieron en dicho evento un estímulo para incursionar en este medio, no solo por lo que pudieron hacer y mostrar sino, más importante aún, por los referentes que conocieron. Este estímulo se vio refrendado en 1988 con la segunda versión de la Bienal, la cual contó con una organización aún más ambiciosa, una muestra mayor y la realización de talleres a cargo de video artistas extranjeros.

Participaron en esta Bienal videoartistas que serían habituales como Javier Cruz, Luis Eduardo Maya y Veronique Mondejar (artista francesa radicada en Medellín y gestora de

algunas de las bienales), pero disminuyó su participación a favor de una apertura de la muestra hacia el documental y la ficción. Hay que tener en cuenta que en esta época el video era algo diferente al cine y por eso el formato era el que se imponía en esta comunión de categorías, sin importar que el lenguaje del documental y la ficción fueran más cercanos al del cine convencional que las exploraciones visuales y sonoras propias del video arte.

Lo mismo ocurrió con la tercera y cuarta Bienal, realizadas en 1990 y 1992. Incluso se amplió la participación de ese tipo de obras y su nivel fue muy cuestionado, además, no obtuvo la respuesta esperada por parte del público. A esto se suma el crítico momento, en términos de seguridad y orden público, por el que entonces pasaba la ciudad y, en consecuencia, llegó el fin de esta significativa iniciativa que no se repetiría en el país sino casi dos décadas después, aunque ya no en Medellín.

Para mediados de la década del noventa la presencia del video, ya sea como video arte, video instalación o video escultura, se hace común en los distintos salones, muestras y exposiciones. Esta consolidación se debió al importante precedente de las bienales del MAMM, la cada vez mayor accesibilidad a la tecnología por el auge y abaratamiento del video digital y el reconocimiento de la “oficialidad” artística de este nuevo medio, ya fuera abriéndole las puertas de salones, galerías y convocatorias, así como los premios otorgados a obras realizadas en video que competían con las formas artísticas tradicionales.

Es así como en Medellín el VI Salón Regional de Artistas incluía algunas video instalaciones como *Brutalmente Agredida*, de Carlos Echeverry, y *Mmm...*, de Ana Claudia Múnera, quien desde principio de los años noventa se ha mantenido como la videoartista más constante de la ciudad, a pesar de que en los últimos años ha disminuido su actividad. Sin embargo, hay que aclarar que tanto ella como muchos artistas que trabajan con video, son más proclives a trabajar la video instalación y video escultura que el video arte.

Y es que en el caso del video arte, en la última década se ha visto una tendencia un poco contradictoria, pues ha aumentado progresivamente la cantidad de trabajos en video con intenciones, si no artísticas, por lo menos formales y expresivas por la misma línea del video arte, y sin embargo, los artistas lo practican cada vez menos. El aumento de su producción, entonces, no está partiendo de los artistas mismos (quienes tienen al video solo

como una eventual técnica para su trabajo), sino de otro amplio sector de creadores que generalmente provienen del gremio audiovisual, ya del cine, la comunicación social o el diseño.

Este aumento en la producción, y por supuesto en la calidad, se puede constatar en la cantidad de eventos que giran en torno, ya no del video arte (y aquí entrarían en juego las especificidades de los rótulos), sino del video experimental o, para apelar a un término más usado, las artes electrónicas. Y para darles cabida, en el nuevo milenio fueron creados eventos de importancia en otras partes del país, como Artrónica, Experimenta Colombia, Cine Toro Film Festival o el Festival de la Imagen. A nivel local solo está el espacio que abre la Muestra Caja de Pandora del Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia o cuando eventualmente alguno de estos eventos nacionales traen parte de su muestra a la ciudad.

El problema es que de este nuevo tipo de creadores tampoco ha surgido una figura que tenga una permanencia en esta forma expresiva. Nombres como el de Hernán Arango, Juan Fernando Ospina o Paula Villegas han tenido cierta relevancia, pero solo a partir del trabajo realizado durante un periodo definido o de un limitado número de obras muy espaciadas en el tiempo. Así mismo, hay algunas promesas a futuro, como los realizadores Juan Cañola, Mrs. Dani (Daniela Giraldo) o Julián Bedoya, pero todavía no se puede saber cuánto les podrá durar su vocación experimental.

Este fue un recorrido apenas por la superficie de algunos eventos, nombres y procesos, porque luego de un primer acercamiento al tema, lo único que queda claro es que la historia del video arte y el experimental en Medellín aún está por escribirse. Por eso es que Vartex: Muestra de video y experimental, puede ser un buen punto de partida para iniciar esta necesaria labor de inventario y reconstrucción de esta historia.