

El video arte en Colombia

Muchos turistas y pocos habitantes

Oswaldo Osorio

El video arte es la más reciente expresión de las artes visuales y, aún así, ya tiene medio siglo de existencia. Surgido de la mano de Nam June Paik y Wolf Vostell como sus pioneros a principios de la década del sesenta, para cuando se empiezan a ver sus primeras y tímidas manifestaciones en Colombia no solo han pasado casi veinte años, sino que en Europa y Estados Unidos ya cuenta con una segunda generación de creadores, así como con una consolidación y reconocimiento público e institucional.

Pero en Colombia solo a finales de la década del setenta se hace la primera muestra de video arte y surgen sus pioneros en los nombres de Rodrigo castaño, Sandra Isabel Llano y Gilles Charalambos. Aunque esto sería como un falso arranque, pues por varios años no se dan más espacios para esta expresión y de los artistas mencionados solo Charalambos permanece activo.

Con esto se pueden identificar dos constantes presentes a lo largo de esta historia: la primera, es la gran cantidad de artistas que tienen al video arte solo como una fase de su trabajo, esto es, que realizan apenas algunas o incluso una única obra y abandonan por completo su práctica; y la segunda, que Gilles Charalambos se erige como la figura más importante del video arte nacional, no solo por su labor de pionero y su constancia en la producción (que abandonó solo hace unos años), sino también como formador desde la academia, estudioso (su historia del video arte en Colombia se encuentra en www.bitio.net/vac) y, últimamente, asumiendo una posición crítica ante la ausencia de esta en el país.

A partir de la segunda mitad de la década del ochenta hay un nuevo impulso con la aparición de eventos dedicados al video arte, la inclusión de obras en importantes muestras artísticas y el surgimiento de nuevos creadores que llegaron para quedarse. En el primer caso, están las cuatro bienales de video arte organizadas por el Museo de Arte Moderno de Medellín (la primera fue en 1986) y el Festival Franco Latino Americano de Video Arte, ya

a inicios de la década siguiente. Ambos eventos sirvieron como un espacio de exhibición de los videos nacionales, que ya mostraban una producción en aumento, y para que el público y los artistas tuvieran acceso a muestras y a reconocidos artistas del mundo, con todo lo que esto implica en la formación de los unos y los otros.

Complementariamente, la institucionalidad del arte empezó a permitir la entrada del video arte a su cerrado circuito, sobre todo a partir de su selección para salones regionales y nacionales de arte, incluso con la premiación de algunas obras. En este nuevo contexto surgen video artistas como José Alejandro Restrepo, Ana Claudia Múnera y Omaira Abadía, quienes inician su carrera con videos mono canal (el video arte que se presenta en un televisor o se proyecta en una pantalla), pero luego se pasan, eventualmente o por completo, a la creación de video instalaciones (obras concebidas con objetos, monitores y/o proyecciones dispuestos en un espacio).

A pesar de este segundo aliento, habría que esperar a que avanzaran los años noventa para que a esta situación, aún precaria, se sumaran otras importantes condiciones, como la creciente accesibilidad de los recursos técnicos, que con la emergente tecnología digital permitió el abaratamiento de procesos y la cual, además, llegó con un significativo incremento del arsenal de recursos y efectos visuales; de otro lado, la academia empezó a responder con la inclusión de cursos en las facultades de arte del país; así mismo, aumentó el apoyo institucional por vía de las muestras, los salones nacionales, las galerías y museos (aunque tienen una predominante preferencia por la video instalación); y con todo esto surgió una tercera generación de artistas -jóvenes y ya con recorrido en otras expresiones- entre los que se destacan los nombres de Andrés Burbano, Santiago Echeverry, Rolf Abderhalden, Clemencia Echeverri y Miguel Urrutia.

El video arte en Colombia entra al siglo XXI bien posicionado en la institucionalidad y con un considerable aumento en la producción de obras y aparición de artistas, aunque esto sea más por "oportunismo o turismo", según palabras de Charalambos. No obstante, los espacios de exhibición siguen siendo pocos, se mantiene como una expresión consumida solo por un público iniciado, los artistas permanentes terminan siendo muy pocos y la reflexión y la crítica aún son los grandes ausentes.

En los últimos años se está viendo una tendencia un poco contradictoria, pues este aumento en la cantidad de trabajos en video, con intenciones artísticas o en la misma línea expresiva del video arte, no necesariamente es el resultado de la producción de artistas de formación, quienes lo practican cada vez menos, ya porque se decantan más por la video instalación o porque solo lo visitan eventualmente (en sus trabajos de grado, por ejemplo). El aumento de esta producción, entonces, no está partiendo tanto de los artistas mismos, sino de otro amplio sector de creadores que generalmente provienen del gremio audiovisual, ya del cine, la producción de video, la comunicación social, la publicidad y hasta la televisión.

El panorama de las artes electrónicas -un rótulo más amplio que incluye otras expresiones audiovisuales- se está convirtiendo en una compleja maraña de nombres que solo podrá esclarecerse cuando, con el tiempo, solo algunos de ellos prueben su permanencia y se destaquen por su obra. Entre tanto, y para terminar este texto con la promesa que representan nuevos nombres, se pueden citar a los que ya hacen parte de una cuarta generación: Jesús Alberto Lezaca de paz, Tania Ruiz, Andrés García Larota, Francois Boucher y David Peña.

Publicado el 11 de mayo de 2014 en el suplemento Generación del periódico El Colombiano de Medellín.