

**ACERCAMIENTO A UNA HISTORIA DEL VIDEO EXPERIMENTAL DE MEDELLÍN  
EN EL SIGLO XXI**

**LAURA VALENTINA GIL RAMIREZ**

**Monografía de grado para optar al título de Maestra en Artes Visuales**

**Asesor**

**LUIS ÁNGEL CASTRO RUIZ**

Magister en Artes Digitales

**ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
MEDELLÍN**

**2020**

**ACERCAMIENTO A UNA HISTORIA DEL VIDEO EXPERIMENTAL DE MEDELLÍN  
EN EL SIGLO XXI**

**LAURA VALENTINA GIL RAMIREZ**

**Monografía de grado para optar al título de Maestra en Artes Visuales**

**ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
MEDELLÍN  
2020**

*Para todas las personas, las imágenes y los paisajes que han quedado en el olvido*

## **AGRADECIMIENTOS**

A todas las personas que me enseñan a crecer. A mi madre por darme su apoyo y amor incondicional. A todos los profesores que han aportado a mi crecimiento personal y académico, a Luis Castro por su compromiso, dedicación y conocimientos, a Danny Urrego, Fernando Rojo, y a Luz Analida Aguirre. Un agradecimiento especial a CINEVIVO. A mis amigos, especialmente a Laura Restrepo, Natalia Cadavid y Sirley Peña. A mi hermana que amo de forma incondicional. A mi padre que estaría orgulloso de esto.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>2</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>4</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>7</b>
<b>OBJETIVO GENERAL</b> .....	<b>7</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	<b>7</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>8</b>
<b>2. METODOLOGÍA</b> .....	<b>17</b>
<b>3. CINE EXPERIMENTAL Y VANGUARDIAS ARTÍSTICAS</b> .....	<b>19</b>
<b>3.1 EXPERIMENTAL: EL EXPERIMENTO INSERTO EN EL ARTE</b> .....	<b>19</b>
<b>3.2 EL CINE EXPERIMENTAL Y LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS COMO ANTECEDENTE PARA   COMPRENDER LOS SOPORTES CONCEPTUALES Y TÉCNICOS DEL VIDEO</b> .....	<b>21</b>
<b>3.3 APORTES DEL FUTURISMO (MÁQUINA- TÉCNICA)</b> .....	<b>22</b>
<b>3.4 APORTES DEL DADAÍSMO (MULTIMEDIALIDAD)</b> .....	<b>24</b>
<b>3.5 CINE ABSTRACTO (NO- OBJETUALIDAD)</b> .....	<b>26</b>
<b>3.6 ESCUELA DOCUMENTALISTA (MONTAJE)</b> .....	<b>29</b>
<b>4. EL VIDEO COMO MEDIO DE CREACIÓN</b> .....	<b>32</b>
<b>4.1 LAS NEO VANGUARDIAS COMO CONTEXTO</b> .....	<b>32</b>
<b>4.2 LA TELEVISIÓN (ESFERA MEDIÁTICA)</b> .....	<b>33</b>
<b>4.3 EL VIDEO (ESFERA ARTÍSTICA)</b> .....	<b>38</b>
<b>5. FRAGMENTOS DE LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES EXPERIMENTALES EN MEDELLÍN</b> .....	<b>41</b>
<b>5.1 EMERGENCIA DEL AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL EN COLOMBIA</b> .....	<b>41</b>
<b>5.2 ALGUNAS REFLEXIONES EN TORNO A LOS FENÓMENOS DE CREACIÓN AUDIOVISUAL CON FINES   ARTÍSTICOS</b> .....	<b>43</b>
<b>5.3 APROXIMACIONES A UNA SELECCIÓN DE LA PRODUCCIÓN EXPERIMENTAL EN MEDELLÍN:   MUESTRAS (2000-2019)</b> .....	<b>52</b>
<b>5.4 PRÁCTICA AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL - ALGUNOS NOMBRES PARTICULARES DE CREACIÓN   ACTIVA (2010- 2020)</b> .....	<b>61</b>

<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>66</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>68</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>70</b>

**TABLA DE ILUSTRACIONES**

Ilustración 1 Programa de T.V Experimento 1394, Archivo audiovisual cortesía de Televisión Universidad de Antioquia.....	52
Ilustración 2 Segunda muestra internacional de Artes Electrónicas (Artrónica), Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya.....	53
Ilustración 3 Festival Latinoamericano de Artes Electrónicas, Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya.....	55
Ilustración 4 Muestra Universitaria de Audiovisuales (MUDA), Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya.....	56
Ilustración 5 Afiche de muestra Intermediaciones. Recuperado de intermediaciones.org.....	57
Ilustración 6 II muestra de video y experimental Vartex. Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya.....	59
Ilustración 7 Primera muestra Circuito Corto. Archivo gráfico cortesía de Luis Castro .....	60

## RESUMEN

*Acercamiento a una historia del video experimental de Medellín en el siglo XXI* es una revisión, que resalta la emergencia de nuevas dinámicas en la experimentación de la producción audiovisual y la continuidad de los procesos que se dan en las primeras dos décadas del siglo. Por lo anterior, se propone un acercamiento a la definición de lo experimental en la historia del cine y el video, posteriormente una revisión de las prácticas en el panorama local y finalmente se destacan los eventos y personajes coyunturales en la ciudad; en un primer periodo el Programa de T.V. *Experimento 1394* (Universidad de Antioquia), *Experimenta* (Festival Latinoamericano de Artes Electrónicas), *Artrónica* (Muestra Internacional de Artes electrónicas) y *MUDA* (Muestra Universitaria de Audiovisual). Una segunda búsqueda, proyecta la producción que se da a partir del 2010 con Vartéx -muestra de video y experimental- e Intermediaciones. Finalmente se mencionan los nombres de algunos artistas en el panorama local que continúan explorando este lenguaje.

**Palabras claves:** Medellín, Videoarte, Narrativas audiovisuales experimentales, Archivo audiovisual.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo propone una lectura histórica y de visualidad que permite evidenciar el estado actual del video en Medellín y sus manifestaciones, desarrollo y condiciones dentro del panorama artístico, rastreando los artistas más relevantes de esta época y los espacios de difusión como muestras, festivales y circuitos de exhibición, además de las líneas de contingencia y problemáticas dentro de este mismo fenómeno.

Para el abordaje de esta monografía, se parte de plantear un objetivo general y los alcances de esta. En este caso particular, esta investigación busca realizar un análisis histórico y descriptivo de la producción audiovisual experimental en Medellín en las primeras dos décadas del siglo XXI. A partir de esto se identifican desde una lectura historiográfica la polisemia de los lenguajes audiovisuales experimentales a partir de las vanguardias artísticas; se conceptúan las relaciones de la esfera mediática, y la esfera artística del video como antecedente para entender el discurso técnico y conceptual del video, y por último, se determinan las posibilidades de sistematización y clasificación que haga posible el rastreo de eventos y artistas para una historia de la producción audiovisual experimental en Medellín en el siglo XXI.

En un primer momento se define la concepción de experimental como concepto, término y discurso dentro de las artes y cómo éste deviene en las experimentaciones formales que se van desarrollando a partir del siglo XX donde conjuntamente se analiza la historia del cine experimental como contexto histórico para comprender cómo la vanguardia artística va a ser un punto de inflexión para los nuevos soportes conceptuales y técnicos de la imagen en movimiento y precedente del video experimental.

En un segundo momento se plantea cómo el video no solo va a nacer de los movimientos sociales y políticos y los medios de información sino también de las vanguardias tardías que cambiarán la concepción de la imagen y el objeto artístico, subyugado más a los juegos interactivos con la obra, el espectador y la desmitificación del objeto como obra de arte.

Por último, se precisa un recorrido basado en el rastreo de artistas locales más relevantes que tuvieron producción audiovisual a partir de los años 2000 y una aproximación a los espacios, lugares y muestras de video experimental local.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las últimas décadas el uso de imágenes secuenciales en la producción artística ha estado presente por la implementación de tecnologías digitales. Los procesos de creación encuentran en ello nuevas posibilidades y los artistas se ven abocados a comprender y analizar las dinámicas en torno a procesos, reflexiones frente a la creación de imagen técnica y posibles abordajes conceptuales en la creación de imágenes que establezcan diálogos a partir de sus temáticas. Esta exploración tiene su génesis en gran parte por la experimentación con el medio que permite a los creadores comprender las diversas posibilidades de este.

Durante varias décadas con el surgimiento del cine, posteriormente del video y luego con la incursión de las computadoras y los procesos digitales; experimentar el medio ha sido de vital importancia para la construcción de un lenguaje que con el tiempo plantea formas y posibilidades expresivas que expanden las dinámicas de creación. Una revisión de estos procesos ha permitido además comprender y entender fenómenos colaterales alrededor de los intereses artísticos de la época.

Dada la particularidad de estos fenómenos y su importancia en el contexto de la creación audiovisual en las artes, se puede decir que dichas formas expresivas como el video experimental o el videoarte en el campo local son temas poco abordados. En primera instancia un problema recurrente y que se presenta en estas prácticas, es la falta de recopilación, tal vez por la falta de información, archivos, espacios y nombres. Las pesquisas se hacen complejas, ya que pocas veces se evidencian sistemas de catalogación y almacenamiento de dicho material para su posterior consulta e investigación.

Existe el ejercicio teórico de algunos exponentes en el campo del videoarte en Colombia por autores como Gilles Charalambos, y otros especialistas, profesores e interesados por abordar el tema a profundidad, estos intentos historiográficos por relatar este lenguaje artístico han hecho sus acercamientos más fuertes hasta el año 2000, centralizando sus investigaciones solo en esta época, y desde el contenido histórico no ha sido fuerte la vertiente experimental. Es claro que aún sigue siendo poca la información y un campo complejo y vasto por explorar.

Los últimos veinte años en el contexto local se vienen generando una cantidad de procesos audiovisuales con potenciales creativos que se encuentran dispersos y no han sido de interés para la catalogación de una memoria visual de la ciudad. Por lo anterior ¿es posible a través del archivo encontrado generar una historia las nuevas dinámicas de las narrativas audiovisuales experimentales en la ciudad de Medellín en las últimas dos décadas del siglo XXI?

## JUSTIFICACIÓN

En el ámbito local, durante los últimos años se ha realizado acercamientos con el fin de construir una historia que dé cuenta de los fenómenos concernientes al fenómeno de la creación audiovisual con fines artísticos. Sin embargo, esta tarea ha sido un tanto lenta y difusa pues no hemos tenido prácticas contundentes que permitan identificar el patrimonio audiovisual en dicho campo de creación.

El interés de esta investigación propone un acercamiento a las prácticas del videoarte y en particular el video experimental en las primeras dos décadas del siglo en la ciudad, con el ánimo de contribuir a un fortalecimiento de la memoria tan escasa en torno a los procesos y que permita un acercamiento al fenómeno de la creación audiovisual, para comprender su desarrollo en la ciudad. Se propone entonces, una observación de forma retrospectiva que permita rastrear los eventos más importantes y los nombres de algunos artistas que con su trabajo han activado y en algunos casos continuar fomentando prácticas alrededor de la producción.

La importancia de esta investigación radica en la reconstrucción de la historia artística del video en la ciudad. Esta aproximación propone un accionar investigativo importante en el contexto cultural, artístico y documental actual donde el acceso a los archivos y los espacios ha sido discontinuo. Además, por su enfoque articular, se puede abordar desde las problemáticas de las Artes y los Nuevos medios, dando pautas para una búsqueda histórica mucho más extensa.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Realizar un análisis histórico y descriptivo de la producción audiovisual experimental en la ciudad de Medellín en las primeras dos décadas del siglo XXI.

### **Objetivos específicos**

1. Identificar desde una lectura historiográfica la polisemia de los lenguajes audiovisuales experimentales a partir de las vanguardias artísticas.
2. Conceptuar las relaciones de la esfera mediática, y la esfera artística del video como antecedente para entender el discurso técnico y conceptual del video.
3. Determinar las posibilidades de sistematización y clasificación que haga posible el rastreo de eventos y artistas para una historia de la producción audiovisual experimental en Medellín en el siglo XXI.

## 1. MARCO TEÓRICO

¿Existe una definición precisa para lo experimental en el audiovisual? Hay un recurrente error al creer que la experimentación se basa solo en la exploración de los medios y la realización a través de la improvisación. Sin embargo, es importante acercarnos a una mejor definición de este concepto para entender su práctica a través de la historia. En el campo de las narrativas audiovisuales podemos definir lo experimental como “la destitución no sólo de las estructuras construidas sino también del mismo dispositivo con el que se trabaja. La máquina y la técnica existen para llevar sus posibilidades hasta el límite, romper los usos establecidos y crear nuevas modalidades. Se trata así de forzar la máquina por fuera de su programa establecido e incorporar el error como desvío productivo. En este sentido, el principio rector es la destitución de la norma que permite la creación de nuevas formas expresivas que nos invitan a darle espacio a los terrenos de la ambigüedad” (Incarbone, 2015, p. 10). Otra definición nos remite a que “el concepto de experimental envuelve más cosas que simples demarcaciones de una diferencia con relación a la producción audiovisual estandarizada. Como sugiere el propio nombre, el énfasis de este tipo de producciones está en la experiencia, en el sentido científico del descubrimiento de posibilidades nuevas” (Machado, 2007, p. 3).

De acuerdo con estas definiciones las narrativas audiovisuales experimentales serán procesos por los cuales los artistas explorarán nuevos medios y condiciones para acercarse a la fijación, a la innovación, a la combinación de técnicas y conceptos y al estudio del objeto artístico (medio artístico). Además, que, la principal tarea de estas experimentaciones será subvertir los lenguajes básicos del audiovisual, adoptando una postura crítica y reflexiva en la creación, pero con un “riesgo formal”.

El siglo XX fue quizás el periodo de tiempo donde el mundo del arte sufrió las mayores mutaciones en su extensa y compleja historia. En este contexto surgen las llamadas vanguardias históricas, que renovaron el arte e idealizaron nuevas formas de expresión, y que estuvieron vinculadas en gran medida al contexto social y político, influyendo en la concepción del hombre moderno y las estéticas artísticas. Es precisamente en este período donde el cine experimental, una nueva estrategia visual y conceptual será experimentada por algunos artistas y estará vinculado a los movimientos artísticos de las vanguardias como el Surrealismo, el Futurismo, el Dadaísmo, la Escuela Soviética y la Escuela Documentalista, y mucho después con el Cine Underground y los primeros inicios del video experimental.

Uno de los cambios más relevantes, a partir de las ideas artísticas es la ruptura de la narración clásica. El argumento ha cumplido un papel fundamental en la historia del cine, ya que de forma lineal cuenta los sucesos a partir de planos y secuencias que brindan información particular de un contexto, una época o un siglo. Sin embargo, la forma de narrar los acontecimientos y sucesos de esta manera fue cuestionada en el siglo XX pocos años después de su aparición con los inicios de avang-garde<sup>1</sup> y a su vez los fundamentos del cine experimental, el cual plantea la búsqueda de la imagen pura (cine pur<sup>2</sup>).

El historiador y teórico Siegfried Kracauer en la década del sesenta, en su libro *Teoría del Cine*, realizó un análisis del cine experimental bajo el concepto “la descomposición de la continuidad temporal” en las narrativas del cine tradicional. En este plantea como el cine experimental estaría vinculado a los movimientos artísticos de las vanguardias, y como esto

---

<sup>1</sup> Según el teórico Jean Mitry el avang-garde o cine de vanguardia es el nombre que se le dará a “todos los ensayos de laboratorio, films abstractos, surrealistas o cine underground” (Mitry, 1974, p. 27), además de todos los films que basaban sus posibilidades técnicas en la imagen y el ritmo.

<sup>2</sup> Las estructuras del lenguaje filmico basadas en las artes (pintura, música, literatura), antes que, en el Cine mismo, y con unas búsquedas estéticas alternas al Cine mecanizado.

permitirá la entrada del uso inusual de la imagen y la experimentación con los medios, como el uso de la cámara, los barridos, distorsiones, encuadres, con la intención de plantear la representación de la realidad de una forma no convencional, ni lineal.

Ahora bien, es muy importante recordar el concepto de descomposición de la continuidad temporal (espacio-tiempo) el cual será la clave para comprender cómo el cine experimental que se fundamenta después de los años 20 a través de corrientes como el cine abstracto, futurista, expresionista, surrealista y la escuela documentalista. En estas experimentaciones la imagen no estará sometida a la representación del tiempo, y su preocupación radicará en el lenguaje visual y sus propiedades técnicas.

Por ende, como menciona el teórico crítico y cineasta Jean Mitry se nombrará cine experimental a: "...todo film de vanguardia, ensayo de laboratorio, film abstracto, surrealista o (hasta el momento) cine underground. En este sentido, no existe film experimental antes de los años veinte. Por el contrario, de 1910 a 1920, todo film que contribuyó al descubrimiento y al perfeccionamiento de un lenguaje en busca de sus medios expresivos puede ser considerado como experimental, aunque haya formado parte- de obra maestra o no- de la producción corriente" (Mitry, 1974, p. 26).

Es a partir de estos conceptos que se busca una relación conceptual de la imagen a priori que empieza a ser representada por el cine experimental, y sus modificaciones en el tiempo de donde devienen nuevas representaciones. La época misma hará que los pensamientos de vanguardia se vayan modificando, y tanto el cine como otras expresiones artísticas modificarán la imagen, los medios de representación y la narrativa. Es por esto por lo que este trabajo propone inicialmente analizar la historia del cine experimental y su relación con la vanguardia artística como contexto histórico para comprender cómo empiezan a operar desde los medios artísticos contemporáneos -

como lo es video-, las dinámicas de conceptualización, reflexión y difusión de la creación a partir de los nuevos medios.

En los años 60 se dan los primeros visos para el nacimiento del video como medio artístico junto a las neo vanguardias. El Arte Pop, el Arte Minimal, el Arte Conceptual, el Fluxus, los Happenings y la música de vanguardia serán sus referentes más inmediatos; “son unos años en los que se experimenta el tránsito desde la obra objetual a la procesual y conceptual, en los que se impugna la propia naturaleza de la obra como objeto y se irrumpe en nuevos dominios y manifestaciones, como los Happenings y acciones Fluxus, las performances, los ambientes e instalaciones.” (Ornia y Rubio Gil, 1991). Esta época estará marcada por grandes cambios tecnológicos que incluye nuevos soportes y una transición en la naturaleza de las imágenes y el objeto como medio artístico en donde la obra va a ser inmaterial, una obra que no se puede vender ni comprar, una obra polisémica que tiene un significado intrínseco, en donde el arte no se podrá explicar de forma mediática a través de la expresión. El arte contemporáneo responderá a otros asuntos.

El video, entonces, se vale de las segundas vanguardias (neo vanguardias) para una concepción heterogénea de la imagen frecuente dentro de la historia del Arte. En el caso del Arte Pop, el video adoptará algunas de sus técnicas de acumulación que recurrirá a un juego de imágenes como mezclas y superposiciones que remitirá a los primeros experimentos de Rauschenberg y Paik; tanto en el Arte Conceptual como el Land Art compartirán el carácter no objetual y de carácter efímero en donde el video será el medio técnico para su registro. Pero lo más importante, es que el video nacerá entre un cúmulo de transformaciones que se comenzaban a dar desde las segundas vanguardias y generará nuevos objetos de estudio y discursos en el arte, además de que se convertiría en un recurso donde confluyen todas las manifestaciones artísticas.

El video como soporte y medio tecnológico se desarrolla en los sesenta cuando Sony lanza al mercado los primeros equipos de video: la porta pack. Precisamente estos nuevos equipos abren las posibilidades al video de creación artística, puesto que se aleja de la condición primaria de la televisión estandarizada que buscaba circuitos de masas, éste en cambio va a buscar otras visiones de la realidad ... “el vocablo video que significa yo veo parece marcar una clara distancia: frente a la denominación impersonalizada de televisión, se promueve una tecnología de la visión en primera persona” (Ornia y Rubio Gil, 1991). Algo así como una regresión a la escuela documentalista quienes veían en la máquina de captura una extensión del ojo, se verá la tecnología como apéndice del ojo, y promueve una mirada subjetiva de la realidad. Nam June Paik será el primer artista en usar la porta pack postulándolo como el pionero del videoarte y la instalación a partir del uso de objetos tecnológicos.

A continuación, se propone un panorama general para establecer algunos de los criterios artísticos para el surgimiento del audiovisual experimental a partir de la lectura cruzada entre la imagen visual y la imagen audiovisual en el contexto colombiano anterior a los años 2000 y como comienzan a configurarse nuevas estrategias como la deconstrucción de la imagen y del arte como un medio conceptual, donde los artistas hacen uso de las técnicas para responder sus propias preguntas, se empiezan a definir prácticas experimentales en el arte colombiano con nuevos soportes y la exploración de nuevas narrativas.

A partir de los años sesenta el contexto artístico colombiano se verá marcado por amplios campos desde el quehacer artístico, las primeras fisuras del modernismo se vislumbran en las experimentaciones formales y técnicas de Feliza Bursztyn, la exploración en prácticas conceptuales de carácter efímero y la introducción de nuevos materiales, en artistas como Hernando Tejada, Beatriz Daza, y el foto conceptualismo con Santiago Rueda, donde se da el

inicio de la fotografía como respuesta a las transformaciones sociales e industriales, es decir a la nuevas tecnologías y experimentaciones técnicas. El devenir de las distintas prácticas experimentales a partir del reconocimiento del arte conceptual y el foto-conceptualismo tomaron gran fuerza en eventos importantes en el contexto colombiano que empiezan a aparecer como los salones de artistas y el encuentro de arte no objetual.

El origen formal del video en Colombia se da de forma más lenta por las concepciones estéticas y las dificultades económicas y tecnológicas. Sin embargo, hay momentos de cruce importantes, como por ejemplo las Bienales del Coltejer que abrieron grandes campos interdisciplinarios para la difusión artística y en especial la tercera bienal que recoge obras de arte tecnológico. “La exposición de Videoarte en el Colombo Americano de Bogotá en 1976. El Salón de Atenas de 1978 que incluyó el trabajo video artístico de Sandra Isabel Llano, y Rodrigo Castaño. El primer Festival de Arte de Vanguardia en Barranquilla de 1979 que incluye arte conceptual e intermedial, y fomentó la investigación experimental. El primer Coloquio de Arte no objetual en 1981. La I Bienal Internacional de Videoarte del MAMM en 1986, que promovía las posibilidades narrativas y expresivas de los nuevos medios” (Charalambos, 2000, pp. 41-48). El video en un principio se verá centralizado en Bogotá y en Medellín, en donde a pesar de los alcances previos, hay un panorama carente en la falta de información, la crítica especializada, y enseñanza afín al tema.

Sin embargo, en la década anterior al cambio de siglo se observa que “se abrió el campo a muchos más artistas vinculados entre sí por relaciones de afinidad más que por jerarquías ; las voces críticas se ampliaron para incluir el discurso curatorial y la crítica institucional en la práctica artística; y el campo del arte en general se amplió, democratizó y diversificó” (Roca y Suárez, 2012, p. 13), por lo tanto a partir de los noventa en el contexto colombiano, el trabajo de

la crítica dentro del campo de las artes permitió nuevas miradas sobre el relato hegemónico y constante de la historia del arte y amplió las posibilidades de los artistas para repensar otros temas y problemas en los circuitos del arte, (una escena artística donde se amplía la difusión de roles e instituciones), además del uso de “nuevas prácticas experimentales” (una diversificación de prácticas y técnicas artísticas).

Por consiguiente, el aval que dan las instituciones artísticas a estas nuevas experimentaciones se enmarcará en el surgimiento y consolidación del curador como figura crítica y fundamental dentro del contexto expositivo, se consolida su figura como elemento dentro del discurso artístico y como una figura trascendental dentro del modelo modernista ya que “ el proceso de la curaduría implicó el abordaje de las obras antes y después del juicio de valor que caracterizó la crítica modernista ; así, instauró lógicas distintas de la del ordenamiento jerárquico de artistas, medios, técnicas y tendencias, lo que hizo prevalecer la enunciación de discursos transversales con respecto a conjuntos significativo de obras y de otros elementos” (Roca y Suárez, 2012, p. 23).

La emergencia de las prácticas audiovisuales y experimentales se fortalece a partir de la llegada de la computadora, y el surgimiento del video que permitirá la apertura a nuevos lenguajes audiovisuales, ya que precisamente este va subvertir los propósitos de la tv, su objetivo va ser opuesto al igual que su público más pequeño: “al video no le queda otra cosa ,entonces, que asumir la marginalidad de que es objeto todo sistema de producción cultural verdaderamente innovador y poseedor de un sentido crítico radical. como resultado, el video se limita a presentar, en cintas de uso doméstico o institucional, proposiciones correctivas o innovadoras, cuya lectura y aceptación son inevitablemente minoritarias, aparte de contravenir hábitos mayoritarios” (Ornia y Rubio, 1991). La televisión fue un medio de homogeneización de la cultura y

orientación política, por eso con la aparición del video a finales de los setentas y “la comercialización del porta pack, cámara con grabadora portátil a un costo muy inferior a todo equipo anterior de producción televisiva” (Ferla, 1996), abrió una nueva posibilidad de hacer uso de las tecnologías a costos más bajos, y esto impulsó la práctica creativa en el video. Este medio permitió desmitificar lo que la tv proponía y permitió una práctica contemporánea dentro de las artes, donde en un inicio los artistas lo usaban como un medio para el registro de obras efímeras, pero que después se convierte en un elemento de composición artística como por ejemplo las experimentaciones pictóricas dentro de los dispositivos televisivos del videoartista colombiano Javier Cruz.

Adicionalmente, surgen en las academias vinculadas a la formación en artes y comunicaciones cursos centrados en el lenguaje audiovisual, en el caso particular de la Universidad de Antioquia video I (lenguaje) y video II (videoarte). Y en otras instituciones de forma genérica, con el ánimo de fortalecer los procesos de creación artística vinculados a los nuevos medios.

Desde el interés de contar una historia que no ha sido recapitulada dentro del arte en Medellín; desde el planteamiento de la memoria de un archivo que se está perdiendo, y desde la concepción de accesibilidad a la información y obsolescencia, este trabajo conceptualmente se enmarca en la recuperación escrita del archivo audiovisual experimental específico en la ciudad de Medellín.

Esta cartografía se realiza en las primeras dos décadas del siglo XX, donde en todo el contexto nacional van a crecer las clases dictadas en las universidades afines en temas de realización audiovisual artística y la disponibilidad de las tecnologías para la creación vídeo. Además, con ello, emergen los nombres de nuevos artistas y eventos coyunturales importantes.

Entre estos están los mencionados anteriormente hasta el 2010, y además se encuentran Vartex e Intermediaciones, dos muestras para el video de creación experimental y de narrativa convencional, que desde el 2010 hasta nuestro presente han llegado a ser portales significativos para contar la historia de este fenómeno en la ciudad.

## 2. METODOLOGÍA

Investigación cualitativa de carácter descriptivo e histórico sobre el video experimental como fenómeno y campo artístico en la ciudad de Medellín a partir del año 2000, realizada metodológicamente a partir de la revisión documental y la observación no participante. Inicialmente, a partir de la revisión documental se da el reconocimiento a los conceptos básicos del fenómeno, que encuentra sus antecedentes en el cine experimental, las vanguardias artísticas y finalmente en el Video. Esto permite el acercamiento histórico de la teoría y el concepto de lo experimental a partir de las nuevas narrativas y la representación de la imagen. La revisión documental permite precisar un fenómeno que históricamente no lleva mucho tiempo y permite consolidar las bases para entender que autores han sido referentes principales en el campo y tuvieron una continuidad de acuerdo con las tendencias tecnológicas de cada época. Sin embargo, también hay que entender que este fenómeno artístico, aunque lleva unos 50 años a nivel local su sistematización no ha sido constante ni rigurosa, por ende, no se puede hacer un análisis completo del video como ente artístico sino más bien una aproximación y acercamiento a través de trabajos, festivales y muestras locales.

Posterior a ello, se propone un acercamiento a épocas y generaciones de artistas de Medellín que han trabajado el video experimental, y la caracterización de tendencias a partir de las posibilidades técnicas, expresivas y de difusión. De ahí que se haga un rastreo de varios eventos que tuvieron lugar desde el año 2000, donde se encuentran el festival Franco-Latino, la muestra universitaria audiovisual (MUDA) y Experimenta y Artrónica (Muestra Internacional de Artes electrónicas), estos eventos fueron los más importantes y relevantes en este campo en la ciudad

de Medellín, lo que conlleva hacer una revisión de archivos basada en fuentes primarias y secundarias escritas y orales, entre estas se encuentra la revisión de documentos escritos y audiovisuales de las sedes más importantes para estos procesos que son el Colombo Americano, y el Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM); y las entrevistas a expertos consultados, profesores y artistas.

Finalmente, y a la par de este proceso metodológico se desarrollará la observación no participante es decir la visualidad de todos los archivos audiovisuales a partir de la documentación relacionada con el video experimental. Y la visualidad de los eventos que aún se dan y a los que se pueden participar como lo son *Vartéx* e *Intermediaciones* realizados en la ciudad de Medellín.

### 3. CINE EXPERIMENTAL Y VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

#### 3.1 Experimental: el experimento inserto en el arte

De acuerdo a lo expresado por Papini en su libro *GOG*, también conocido como *El libro negro*, acerca de los historiadores, es lo siguiente:

Todos los historiadores son extrañas criaturas que tienen los ojos en el cogote o en la espalda. Su superstición constante, convertida ahora en una costumbre, es de proceder desde el tiempo pasado hacia el presente. Y es la razón por la que todos ellos, no han comprendido nunca nada de la historia de los hombres (...). El justo sistema para escribir la historia de un modo racional e inteligente es el de comenzar por los acontecimientos más recientes para terminar por los más remotos(...). Pero no destruyo la cronología si en vez de comenzar por el uno para llegar al mil, me apoyo en el mil para remontarme hasta el uno (Papini, 1970, p. 35).

La analogía anterior pretende declarar que algunas de las definiciones (conceptos, términos y discursos) que surgen y se desarrollan a través de la historia no se deben entender como una sucesión periódica de los hechos contados desde el pasado hasta el presente, debido a que la misma deviene una superposición de acontecimientos, movimientos, estilos y trayectos que no podemos describir de forma continua. Es así como, esta aproximación histórica aportará algunas pautas para entender los antecedentes teóricos y visuales del video experimental, el cual se verá sucedido por las grandes transformaciones del siglo XX en el campo de las artes y el cine.

Para iniciar, es preciso definir cómo la experimentación empieza a consolidar los fundamentos visuales que posteriormente se integrarán dentro de las futuras posibilidades del campo audiovisual. Las innovaciones e indagaciones tecnológicas como el daguerrotipo (1839) presentarán los primeros experimentos químicos que servirán como premisa al nacimiento del artefacto y que posteriormente será un recurso para la creación artística. Por esto “la fotografía,

que está además ligada a la primera revolución industrial, será la tecnografía que suministre la matriz icónica a las representaciones que se impondrán en la posterior cultura de la imagen: en el cine, la televisión y el video.” (Carreño, 2008, p. 14).

Esta experimentación del medio (la *tekné*) permitió que la representación de la realidad se viera cuestionada por dos factores notorios: primero, la preocupación de los artistas plásticos - desde el ámbito de la pintura-, que cuestiona el lenguaje debido a que la imagen fotográfica se ejecuta con un grado alto de iconicidad; y segundo, los nuevos modelos de visualización permitirán que personajes como los hermanos Lumiere se interesen por la imagen en movimiento y sea el objeto de estudio para las primeras exploraciones cinematográficas. Bajo estas dos premisas se consolida la noción de vanguardia artística y de cine. De esta forma se puede concluir como “...la producción artística del siglo pasado está marcada por la experimentación y la búsqueda de nuevas formas expresivas” (Ricapito, 2011, p. 20).

El término cine experimental aparece poco después del origen del cine, y agrupa una serie de aproximaciones prácticas y estéticas alternas a los cánones clásicos de éste. Las primeras exploraciones con el soporte consideradas bajo la denominación de experimental, para historiadores como Jean Mitry se dan a partir de 1920, pero como lo declara Vicente Sánchez Biosca “el cine de la década de los diez ¿no podría ser acaso calificado de experimental con toda justicia, aun cuando formará parte de la producción corriente?” (Biosca, 2004, p. 21), y es que, a propósito de esta cuestión, es evidente en estos primeros films la exploración del soporte con un alto grado de experimentación. Del mismo modo, estas investigaciones distinguen al cine de consumo mecanizado, y al cine de vanguardia basado en las artes plásticas, específicamente en la pintura. Por lo anterior, el cine experimental estará al margen de la industria, tendrá unas

búsquedas estéticas concretas - más allá de los límites de la percepción- teniendo como principal objetivo ser una antítesis del cine convencional.

### **3.2 El cine experimental y las vanguardias artísticas como antecedente para comprender los soportes conceptuales y técnicos del video**

La historia del cine experimental y sus paralelismos con la vanguardia artística son un punto de inflexión para los nuevos soportes conceptuales y técnicos de la imagen en movimiento y su correlación con las artes mediales. En el siglo XX bajo los ideales modernistas de progreso y revolución, la búsqueda constante de las vanguardias será la esencia de los lenguajes artísticos. Negando por completo la tradición del arte occidental, su preocupación primordial se vuelca en las condiciones formales de representación. Sin embargo, visto desde nuestra perspectiva histórica, la modernidad artística ha sufrido la extrapolación de haber sido validada por las instituciones del arte, y además contar con una gran diversidad de definiciones, por consiguiente una pertinente definición para este concepto sería: “el conjunto de movimientos, escuelas, tendencias o actitudes que durante las primeras décadas del siglo XX se rebelaron agriamente contra la tradición artística occidental, en particular contra un humanismo aburguesado” (Biosca, 2004, p. 15), en efecto los valores transgresores y positivistas de la vanguardia permitirá anticipar los valores artísticos de toda la modernidad donde “La vanguardia supone siempre una acción en primera línea; más concretamente, la vanguardia implica experimentación, exploración de territorios desconocidos y conquista pionera del porvenir. Se desarrolla en el territorio urbano y está orientada hacia un futuro siempre científico y tecnológico” (Ballarín, 1998, p. 4).

A partir de esta base se comienza a describir como el cine experimental y las vanguardias artísticas serán el mayor antecedente y detonante para la concepción del video como creación

artística. Por ende, se analiza y se plantea las contribuciones de diferentes tendencias de esta época que afectarán directamente la producción videoartista. Entre los principales se encuentra el cambio de lenguaje que se presenta con el dadaísmo y el cambio en la percepción del movimiento que se da con el futurismo. Teniendo en cuenta que hay otros aportes significativos del lenguaje audiovisual a partir de la escuela documentalista, el cine abstracto, y el cine independiente.

### **3.3 Aportes del Futurismo (Máquina- Técnica)**

La observación de la velocidad instauró esta corriente bajo una nueva mirada al tiempo. El futurismo como movimiento anarquista declara su manifiesto en 1909, cercano a un contexto político, el cual niega rotundamente el pasado y se interesa por la estética de la máquina y la guerra. Dentro de sus características pictóricas y cinéticas más evidentes se encuentra la superposición de planos y además el uso de la línea y la fuerza.

Como lo declara el manifiesto:

El cine, siendo esencialmente visual, tiene que realizar antes de toda la evolución de la pintura, desprenderse de la realidad de la fotografía, de lo bonito y de lo solemne. Debe volverse: anti bonito, deformante, impresionista, sintético, dinámico (...) Estamos convencidos que solamente por medio de él se podrá alcanzar esa poli expresividad hacia la cual tienden todas las tendencias artísticas más modernas (...) En la película futurista entrarán como medios de expresión los elementos más diferentes: desde el tema de vida real a la mancha de color, de la línea a las palabras en libertad, de la música cromática y plástica a la música de objetos. Será por lo tanto pintura, arquitectura, escultura, palabras en libertad,

música de colores, líneas y formas, revoltijo de objetos y realidad caotizada.” (Marinetti, 1909).

Acorde con esto, es de resaltar que los mayores aportes del futurismo a la producción audiovisual experimental -“bajo su poética del dinamismo, lo mecánico y lo abstracto”-, fue su interés por la experimentación con la cámara, lo que incluye los componentes en la imagen como la anti- representación siendo un elemento visual válido, su interés por el mundo industrial y la guerra que no solo rompió con los cánones de belleza establecidos anteriormente sino que además elevó “(...) la técnica al altar de lo sublime.” (Ballarín, 1998, p. 13). Donde emerge la pregunta por el tiempo y la narrativa; y la multimedialidad como el componente que une todas las prácticas artísticas posibles.

El televisor como objeto para transmitir imágenes a distancia tendrá relación directa con el futurismo ya que hará la misma mención a la estética de la máquina, “Cuarenta años más tarde, la televisión se convertiría en el icono por excelencia de aquellas obras que aluden, directa o indirectamente, a la estética maquinista. Los televisores -asegura Vostell- son las esculturas más móviles del siglo XX, con sus millones de electrones moviéndose incesantemente dentro del aparato. Sin embargo, los artistas de este período no pretenden -salvo raras excepciones- la entronización de la máquina; de la misma manera que el futurismo italiano promovía la máquina como símbolo del vitalismo, los artistas de los 60/70 que se dedicaron al vídeo concibieron éste como un emblema de la unión entre tecnología y comunicación, ya que se prestaba especialmente al desarrollo experimental y procesual del arte” (Ballarín, 1998, p. 15) . Los artistas se interesan en el dispositivo televisivo como un medio de exploración y de uso, más allá de la comunicación para experimentar y generar un discurso alrededor del arte, una crítica directa a la tecnología haciendo uso del artefacto.

### 3.4 Aportes del Dadaísmo (Multimedialidad)

El Futurismo y Dadá serán los más relevantes antecedente de los media. El dadaísmo, movimiento que se instaura con su manifiesto en 1916, retoma como punto de partida las declaraciones que ya habían tenido en cuenta los futuristas, como los espacios de encuentro para artistas e intelectuales y la apertura de los lenguajes artísticos de forma interdisciplinar, pero además, a diferencia de los futuristas que apoyaban la guerra y se involucraron directamente con el fascismo, esta corriente artística será un movimiento anarquista que además se desarrollará de forma internacionalista y se proyectará como “un arte sin sentido tradicional, provocativo y profundamente contrario al mercado burgués de las galerías” (Ricapito, 2011, p. 27), por sus mismas características el dadaísmo profanará el concepto de arte y su valor estético será *la palabra antes que la forma*.

Los dadaístas fueron el antecedente más relevante del cruce entra las artes performativas, las visuales y las sonoras al proponer “eventos con materiales artísticos heterogéneos al interior de una secuencia de acciones efímeras, como la lectura dramatizada, la danza, el canto, la música, la pantomima, las cuales los mismos artistas escenificaban, crearon lo que hoy en día se podría definir como una interfaz entre las artes escénicas, las visuales y las sonoras.” (Ricapito, 2011, p. 56), esta corriente será alusiva a la obra interdisciplinar que incluye música, imágenes, secuencias de acciones y otros elementos que lo que logran es potencializar la idea de juego y de creación a partir del azar, además de que “a partir de la década de 1910, el modernismo se radicaliza, y la polución sonora contagia a todas las disciplinas.” (Ricapito, 2011, p. 65), es decir, se verá influenciado por la creación sonora, donde se logra la conjunción entre imagen y sonido, creando la concepción ideológica del Audio-Visual.

De los mayores exponentes en esta corriente se podría mencionar a Marcel Duchamp y Man Ray. A partir de la creación literaria como lo fueron los cadáveres exquisitos, se interesan por técnicas usadas por Picasso y Braque denominada collage, con esto y en relación al cine experimental se presentan películas como *Anemic Cinema* de Marcel Duchamp, *Entr'acte* de René Clair, *Sinfonía diagonal* de Viking Eggeling, *Le retour à la raison* de Man Ray, *Ballet mécanique* de Franz Leger y *Vormittagsspuk* de Hans Richter (Ricapito, 2011, p. 57).

En estas películas se desarrolla la exploración del medio, es decir, la narrativa y estructura visual del film será la búsqueda objetiva; un cine formalista que a partir de un método científico busca explorar otras posibilidades visuales. En el caso de *Anemic Cinema*, Duchamp hace uso de un rotoscopio para generar una composición circular en donde se muestran objetos en movimiento; por otra parte en *Le retour à la raison*, Man Ray hace uso de su propio invento llamado *Rayograph* para conseguir un reflexión en torno al medio, que representaba una serie de formas, sombras y luces continuas creando así una sinfonía visual, “Fue un experimento hecho sin planificación, una especie de collage o ensayo de montaje de partes de películas impresas con el simple contacto de objetos comunes, sin la utilización de una cámara” (Ricapito, 2011, p. 60). Es tan evidente la exploración formal que la intervención del film se da directamente en la cinta, como más adelante lo hará el artista británico Norman McLaren o el videoartista contemporáneo de Medellín Juan David Jaramillo.

Desde la perspectiva de Laura Rossetti es importante recalcar sus aportes, en donde el futurismo y el dadá, permitieron la apertura a nuevos lenguajes y a nuevas formas de representación, pero además la inquietud por el soporte. Otras vertientes importantes sobre las cuales prosiguen otra exploraciones y experimentaciones en el audiovisual como lo conocemos ahora, se basará en el trabajo del cine documentalista donde sus modelos de representación se

basaran en: “las formas de percepción, la utilización de la luz y la óptica, y las posibilidades, a nivel de lenguaje, del montaje cinematográfico” (Ricapito, 2011, p. 69).

### **3.5 Cine abstracto (no- objetualidad)**

El planteamiento de la abstracción propone la premisa de liberar a la imagen de la representación. La búsqueda por un ritmo visual puro fue el interés de muchos artistas, reflejado tanto en la pintura como el cine, su pesquisa se centraba en reconocer las formas puras y sintéticas volcando la preocupación en la creación del film al campo de las ideas, y el “formalismo retiniano”.

Artistas anteriormente mencionados y pertenecientes al futurismo y el dadaísmo habían tenido intereses en deformar la imagen, presentando alteraciones ópticas y otro tipo de representaciones visuales. Por esto, va a ser evidente que el cine abstracto no se interese por la realidad objetiva y las convenciones estéticas canónicas, sus grandes aportes se verán evidenciadas en uso de prácticas como las exposiciones múltiples, las yuxtaposiciones o planos adyacentes y los cortes, que evidenciarán la aparición de una nueva realidad. Este es el caso del pintor sueco Viking Eggeling quien realizo el film *Symphonie diagonale (Sinfonía diagonal)* en 1924, en la cual “se desvelan los límites de las posibilidades humanas. Su línea evolutiva se dibuja con nitidez en la obra inacabada, horizontal-vertical. Aquí, a pesar de la configuración elemental, las formas son más complejas y, fuera del principio de orden y evolución, evocan la imagen de la multiplicidad” (Mitry, 1974, p. 101), a partir de esto, es que visualmente podemos evidenciar la simultaneidad de las formas y el juego rítmico del film.

Por otro lado, otra sobresaliente figura en cine abstracto experimental que permite visualizar los aportes de esta tendencia es Walter Ruttmann, pintor y director de cine alemán, que realiza

ensayos a partir del film *Eggeling* y entre 1923 y 1926 ejecuta *Opus 1,2,3,4,5*, donde “Ruttman intentó hacer mover sus formas en la tercera dimensión. Superponiendo sus figuras, sirviéndose tanto de grises intermedios como de superficies móviles, llegó a dar la ilusión de cubos, de esferas y de paralelepípedos variados” (Mitry, 1974, p. 106).

Estos antecedentes, son los que en el audiovisual consolidarán la idea antes que su materialización, prescindiendo de la realidad exterior. Como menciona Richter: “la opción de crear un cine abstracto no se enfocaba solo en la utilización de formas dibujadas o pintadas o en filmaciones realizadas con lentes deformantes o montajes acelerados, era para él, antes que todo, una búsqueda estética y una postura política” (Ricapito, 2011, p. 64). Esta elección visual de anti-representación o no –objetividad (no-realidad) era una negación a la historia clásica del cine y una búsqueda estética con fine concretos.

A pesar de que estas experimentaciones ya se venían dando desde los inicios del Cine de vanguardia, es con el Cine abstracto que se consolida la imagen desprendida de toda objetividad y representación, y esto posteriormente se prolongara en video artistas como Nam June Paik, el cual siguiendo como referencia este momento histórico y además con referentes como el trabajo experimental del artista Karl Otto Gotz<sup>3</sup>, juega ópticamente con: “imágenes realistas transformándolas hasta que resultaban prácticamente irreconocibles (...) sus creaciones se desplegaron por dos frentes: por un lado la distorsión de los rostros mediante la aplicación de imágenes y resistencias en la pantalla; por el otro, creó puros efectos de luz y color que cambiaban y modificaban sus formas a una velocidad frenética. La videosintetización, la

---

<sup>3</sup> Este artista como menciona Laura Ballarín “ya había comenzado a trabajar, en 1935, con osciloscopios y aparatos de radar en sus creaciones abstractas (...) Nam June Paik, no solo conocía y admiraba a este artista, sino que incluso llegó a hacer referencia explícita, en sus primeros escritos, a los trabajos de Gotz basados en la experimentación cinético-lumínica. (Ballarín, 1998, p. 51)

colorización, los feed-backs, la permutación y alternancia de fondos y primeros términos se imponían por encima de la realidad representada en las imágenes confiriendo identidad a la obra” (Ballarín, 1998, p. 51). El valor estético e identitario de una obra estaría enlazado al poner en consideración el hecho de que una imagen no tenía que representar fielmente la realidad, y la experimentación con el aparato tecnológico permitirá la distorsión de la imagen, la descomposición de la representación el fragmentarismo y el *collage*.

Es importante resaltar como Fernand Leger afirmaba que el error pictórico era el tema, pero el error del Cine es el guion, con esta declaración podemos deducir como la preocupación de casi toda una década serán los modelos de representación no objetiva (abstracción), pero además, cómo desde este punto de partida la narrativa también se verá dislocada en gran manera por estos experimentos abstractos donde “al no estar supeditado a las demandas narrativas los escenarios se autonomizan, transformándose, prácticamente, en los protagonistas de las películas. Lo narrativo se torna en topográfico en muchos cineastas que ya no hacen sus películas a partir de los guiones y las historias, sino a partir de los espacios. De la misma manera que ocurre con el espacio, los objetos ya no funcionan como simples complementos o adornos de un escenario” (Fernández, 2017, p. 337). Es precisamente esta noción del tiempo narrativo la que sucederá a las próximas generaciones en campo del videoarte.

Otra vertiente importante sobre la cual prosiguen otras exploraciones y experimentaciones en el audiovisual como lo conocemos ahora, se basará en el trabajo del cine documentalista donde sus modelos de representación se basarán en: “las formas de percepción, la utilización de la luz y la óptica, y las posibilidades, a nivel de lenguaje, del montaje cinematográfico” (Ricapito, 2011, p. 69).

### 3.6 Escuela documentalista (Montaje)

Las teorías documentales nacerán a partir de Dziga Vertov y el grupo de documentalistas de Kino-Glaz (cine ojo), en donde sus ideas girarán en torno a la selección y documentación de la realidad objetiva, que se constituye a partir del montaje. Por eso, aunque el documentalismo es catalogado dentro de las escuelas del Cine, las experimentaciones con la cámara y las realidades alternas construidas a posteriori abrirán un completo panorama para las nuevas formas de producción en el audiovisual, además una película como *El hombre con la cámara*, estará enmarcada en pro de la televisión, Vertov encuentra en la tv los medios necesarios para desligarse de los orígenes canónicos del cine.

El trabajo de estos documentalistas se basaba en registrar la realidad a partir de la extensión del ojo que era el artefacto (la cámara), y con base a estos fragmentos se seleccionaban, ordenaban y montaban. Así la significación provenía de la composición de estos fragmentos cuando se estructuraban unos con otros (Mitry, 1974, p. 122). El método en que se componían las imágenes a posteriori era muy relevante a la hora de disponer los elementos visuales, y el montaje intelectual que también tendrá relación con lo que hizo el director de cine Sergei Eisenstein, advertirá una “racionalidad de la construcción formal”. Las producciones de Vertov revelan una reflexión del medio audiovisual, una búsqueda estética que respondían al momento histórico en el que se hallaba inmerso. Con estas posibilidades en el lenguaje cinético, se lograron nuevas composiciones y narrativas.

Por ende, entre sus aportes más significativos se encontrará el hecho de que los límites entre lo real y lo virtual se vuelve difuso, insertando la cualidad más relevante de la televisión como aparato de transmisión en directo “lo que los espectadores ven en la sala de cine está en proceso de filmación. Todo su montaje alternado (cámara/realidad/pantalla/realidad/cámara) tiende a

alucinar esta anulación: ya no hay diferido entre el mundo y el filme, ni retraso de la cara sobre el ojo. El cine se desarrolla en el mismo instante. El cine solo puede ser el mismo si se transforma en televisión” (Jean-Paul Fargier, 2007, p. 204). podríamos catalogar a Vertov como uno de los primeros artistas que entiende que la televisión sería el formato por el cual el Cine tendría lenguaje propio y por ende hace uso del cine real, que se desarrolla en el mismo instante.

Por lo anterior, es la escuela documentalista la que inicia estudiando los dispositivos técnicos como prolongaciones del ojo que es simultaneo a la realidad, y se verán desplegadas en nuestro tiempo con los dispositivos usados por videoartistas como circuitos cerrados que involucran otras visiones de la realidad que van más allá de los límites perceptivos y funcionan como una extensión del ojo “ojo que se hace cámara” y que reinterpreta la realidad.

Los aportes más relevantes se verán reflejados en que, el video se usará como un medio de construcción del lenguaje a partir del montaje. Además , permitirá la entrada al uso de material de archivo (found footage) en donde los videoartistas harán uso de imágenes de cine ,televisión, y demás medios de comunicación para dar nuevos significados, “ así pues, las obras del found footage contemplan dos formas de abordar una obra que cada autor en particular planteará según sus necesidades y objetivos: por una parte debe tener en cuenta el procedimiento, que depende de la habilidad de cada realizador para manipular las imágenes; y por la otra, su capacidad para dominar las relaciones entre los planos y secuencias a los que recurre.” (Ballarín, 1998, p. 60). El hecho de dominar el ritmo de los planos y secuencias introducirá el uso del tiempo en el montaje, donde el factor de acelerar o ralentizar el tiempo generará otros discursos visuales que “(...) nos proporciona otra forma de lectura de las acciones y permite explorar una cuarta dimensión, donde el mismo universo se representa con otra intensidad” (Ricapito, 2011, p. 85).

Para finalizar, y dar continuidad a este relato que pretende acercarse a los modos de entender el audiovisual experimental como lo conocemos ahora , se puede resumir de forma clara y concisa como la vanguardia nutrirá el video en esta multifacética historia: insertando las nuevas posibilidades estéticas y visuales a partir de la exploración de los nuevos medios, los intereses de estos creadores por romper con los orígenes clásicos de representación y narración, y la cualidad multifacética e interdisciplinaria de este nuevo lenguaje.

## 4. EL VIDEO COMO MEDIO DE CREACIÓN

### 4.1 Las neo vanguardias como contexto

En los años sesenta y setenta del siglo XX se dan grandes cambios en el panorama artístico y en la naturaleza de las imágenes como objeto artístico. A partir de las neo vanguardias se comienzan a diversificar las tendencias artísticas y aparecen de forma paralela movimientos como el Arte Pop, el Arte Minimal, Arte Conceptual, el *Fluxus*, el *Happening*, la *performance* y el video como nuevos lenguajes artísticos.

El video no solo va a nacer de los movimientos sociales y políticos de la época, sino además de las vanguardias tardías, que cambiarán la concepción de la imagen y el objeto artístico subyugado más a los juegos interactivos con la obra, el espectador y la desmaterialización del objeto como obra de arte, que desmitifican el trabajo de las vanguardias anteriores y el discurso burgués de las instituciones. Este arte multimedial absorbe de otros y cruza disciplinas, por ende, su carácter híbrido resulta en recoger nuevos lenguajes visuales, para a creación de una estética particular.

La multidisciplinariedad de este formato es muy importante debido a que hay una síntesis entre imagen sonido, en este caso entre los aportes más significativos está el Fluxus, corriente que además robustecerá la historia del video con personajes como Jhon Cage -compositor que hizo parte de este movimiento. El nacimiento de *Fluxus* “contribuye en forma definitiva al surgimiento de un arte audiovisual, ya que plantea un concepto interdisciplinario en el que la música, los ruidos, el espacio escénico y las representaciones visuales adquieren relevancia y fuerza comunicativa para un amplio público” (Ricapito, 2011, p. 28).

Ahora bien, el video no solo se fortalece a partir de las neo vanguardias, de las que podríamos desencadenar diversos aportes, sino también del medio de masificación que estaba en su punto auge: la televisión.

#### **4.2 La televisión (esfera mediática)**

“¿Qué es la televisión? Vertov ya lo había comprendido: es el cine más la electricidad. Dicho de otra manera: el directo” (Fargier, 2007, p. 203), y es que precisamente al abordar este dispositivo la insignia más importante para ver sus consecuencias en el audiovisual es el factor del directo o en vivo “se las resume con mayor sencillez en inglés a través de la palabra *live*, en francés mediante la expresión en direct” (Fargier, 2007, p. 208). La imagen televisiva se convertirá en la representación real de lo que se ve, en donde gracias a su modelo de composición y la física de los electrones la realidad ocurre de forma simultánea y una pasado y presente.

El deseo de ver lo real y representar lo real, motivó a la creación de aparatos para acercarse a la cosa representada y se vuelve en un primer momento un sueño utópico, pero después desde los intentos con la fotografía, el cine y la televisión las visiones se modifican, el pensamiento en especial de los artistas cambia radicalmente. Y es que “desde platón los hombres soñaban con ver en directo”, y así lo relata Jean-Paul Fargier:

las imágenes que los prisioneros ven proyectadas sobre el muro de su prisión, muestran una realidad que se está desarrollando en el mismo instante (...) Estos espectadores no ven que los objetos y los seres que se agitan delante de ellos son sombras fabricadas por el sol al dar con sus rayos sobre las cosas (...) Se trata de la primera emisión de televisión jamás descrita. El sol no proyecta un filme ya realizado, sino que crea en el instante un espectáculo con los elementos de lo real de los cuales se adueña (Fargier, 2007, p. 208).

Este dispositivo como aparato tecnológico tiene sus primeros antecedentes desde finales del siglo XIX donde se buscan varios dispositivos que llegan a lo que serían los elementos fotosensibles de la televisión y que captaban las imágenes desde el vidicón, el tubo de rayos catódicos y los elementos de silicio y selenio que son los que permitirán la transmisión y reproducción de las imágenes. Sin embargo, es a Philo T. Farnsworth quien logra en 1927 enviar la primera señal electrónica “a través de un cable, a un receptor que se encontraba en otra habitación” (*Ferla, Televisión, imagen electrónica y formas culturales, 2007, p. 219*), y nos encontramos ante un nuevo soporte y es la imagen electrónica, una imagen creada a partir de señales electrónicas que es instantánea.

Los procesos para llegar a la imagen electrónica son lejanos a la imagen fotográfica o cinematográfica, ya que está a partir de la ilusión óptica crea la apariencia de un todo cuando solo son cientos de señales veloces que aparecen y se desvanecen, una eclosión de lo simultaneo. La ilusión retiniana nos permite la noción de una imagen como un efecto visual o “collage electrónico /collage virtual (...) mixtura pasta visual” (*Duguet, 2007, p. 260*).

La principal máquina para transmitir imágenes hasta el momento había sido el cine por ausencia de la tv, entonces ¿qué les inspiraba este medio que el cine no? Precisamente es este medio masivo de comunicación es el que abrirá nuevas posibilidades técnicas y conceptuales, narrativas alternas y atemporales, representaciones no objetuales además de la sensorialidad y pluralidad de los lenguajes. Los aportes de la tv se verán enmarcadas visualmente en los argumentos, las puestas en escena y las pantallas en fragmentos.

Y es que la televisión como aparato para transmitir imágenes contiene la misma reflexión del cine en cuanto a producir imágenes que viajaran a la velocidad de la luz, y como el alma de la televisión es la electricidad se potencializa su función “la magia de la electricidad, su potencia, su energía, su velocidad. Esta música llevada por flujos de electrones, fluida, veloz, terca, mareante, flota como un horizonte ideal a la persecución que televisión lanzo al cine (...) la televisión se convierte en eso que lo ve todo “siempre funcionando, siempre grabando” (Fargier, 2007, p. 206). Insertando el trabajo ‘en caliente’.

Ahora bien, ¿tiene la televisión una estética en particular? Si, y precisamente estas cualidades estéticas tendrán una relación importante con los medios audiovisuales, la televisión en este caso será la mejor ejemplificación de la realidad transmitida. Éste impartirá diversos aportes entre ellos la “aceleración del relato, multiplicación de escenas paralelas, situaciones más realistas, abolición de las fronteras entre lo real y la imagen, creciente mezcla de géneros, inspiración de los diálogos en el lenguaje corriente” (Fargier, 2007, p. 209) (...)“el uso de un medio de reproducción para producir universos contruidos/ La depuración sistemática del espacio de la pantalla y su saturación por acumulación y repetición” (Duguet, 2007, p. 258).

La cualidad de efímero, de lo que sucede en el instante y no se podía almacenar. Esto va generar un híbrido entre televisión y cine, ya que la señal de televisión no puede ser almacenada, el cine funcionaba como un reproductor de la imagen que al ser almacenada pierde su carácter o esencia pura e incrustaba un factor nuevo y ambiguo “esta paradoja es importante como concepto: el cine era el que volvía posible el almacenamiento de imágenes televisivas, que en verdad, al ser filmadas, ya perdían su especificidad y se convertían en un híbrido” (Ferla, Televisión, imagen electrónica y formas culturales, 2007, p. 219), la grabación de pantalla, lo real virtualizado.

La televisión como máquina es un medio simbólico, un medio de hegemonía política, medio propagandista de comunicación, de masas y alienación. El pasatiempo favorito desde mediados de los años 50. La televisión por sus fines masivos y comunicacionales es conservadora, con sus posibilidades técnicas y discursivas siempre fue “decente”, pero algunos artistas se atrevieron a explotar sus potenciales. En este caso la manipulación electrónica posibilitará nuevos discursos y esto es lo que hace el artista coreano Nam Jun Paik, potencializando el discurso, sus particularidades, y las especificidades tecnológicas, aunque se interesa más por el video que “establece múltiples contactos y relaciones de ruptura del ámbito televisivo”, también genera productos potentes para la televisión al servicio de sus cualidades estéticas “Estas obras existieron en su momento como una hora de transmisión en vivo y en directo vía satélite, en las que Paik ironizaba interviniendo de manera brillante en este género tan uniformizado como son las emisiones en directo vía satélite. Desde un switcher master, se mezclaron y manipularon en simultáneo las emisiones que en ese momento, y en vivo (...) Esta experiencia fue única por el tipo de emisión y por la estética que se imprimió en la mezcla simultánea y la combinación experimental de las distintas transmisiones” (...), con esto Paik hace uso de la televisión para experimentar con su composición, partículas como medio productor de imagen y así “inaugura un nuevo género experimental particular” (Ferla, *Televisión, imagen electrónica y formas culturales*, 2007, p. 227).

Los límites y análisis estéticos de la tv se abordan viendo el aparato solo como artificio y considerando su valor y posibilidades técnicas solo con sus innovaciones tecnológicas, no desde su eje conceptual, estructura visual y posibilidades del lenguaje a nivel audiovisual. Es una dualidad que desarrolla Arlindo Machado alrededor de los conceptos que se desarrollan para estudiar la televisión, que se debaten en la negación que han tenido muchos estudiosos del tema

como Marshall McLuhan y Theodor Adorno en considerar y analizar los contenidos de la tv antes que su construcción tecnológica. Pero también se permea con la postura de otros tantos, entre ellos Omar Rincón que defiende como la tv ha sido demasiado pensada desde los contenidos y no desde el dispositivo: “la maquina narrativa” como la describe él. Pero desde estas dos posturas es importante entender los aportes técnicos y conceptuales de la tv que devienen posteriormente en el video, “hay que asumir que la televisión es: modos de narrar, comunicabilidades estéticas, posibilidades de producción de subjetividades y ciudadanías desde la expresión” (Rincón, 2007, p. 271).

Es en los años 50, que se da el nacimiento de la videograbación como soporte para grabar imágenes y sonido de forma simultánea. Un aparato que desvirtúa los propósitos de la tv y el directo y que además posteriormente desarrollara el devenir de la edición y la posproducción “Este iba ser el embrión del proceso de edición, es decir, producir un montaje a partir del dub electrónico, en una etapa posterior al registro de la imagen” (Ferla, Televisión, imagen electrónica y formas culturales, 2007, p. 222), con posibilidades técnicas más asequibles y con el componente de la cámara en mano -pequeña- que también permitía el “en vivo” o “el directo” y será el antecedente más próximo al video.

Ahora bien, este contexto mediático de la televisión nos ayuda a comprender como el video será un ataque al género -antiestético, anti consumista-. Toma la televisión la resiste, la interviene y la transforma. En base a sus posibilidades la observa se nutre, la niega y hace algo diferente. De esta forma “la televisión se imagina y produce desde un horizonte industrial, desde ahí construye sus formatos de interpelación y sus maneras de actualizar al cine y de domesticar al video” (Rincón, 2007, p. 272).

### 4.3 El video (esfera artística)

*La estética no es discurso sobre lo bello ni sobre el arte, sino discurso sobre la sensación, sobre lo bello y lo gozoso, lo bello como eso ingobernable que se apodera de uno a pesar de uno mismo. Hay que aprender a pensar con imágenes*

Ferla

El video nace en los años cincuenta como un dispositivo alternativo al del cine y que además era asequible debido a que “la firma japonesa Sony y la holandesa Philips lanza al mercado en 1964-1965 los primeros magnetoscopios portátiles, equipos de video en cintas de bobina abierta a media pulgada, precios de tecnología de consumo” (Pérez, 2007, p. 283), este equipo despuntó un nuevo modelo de realidad.

Por su misma construcción etimológica es solo un sustantivo que acompaña algo que existe y es validado desde su práctica, en este caso conocemos las expresiones video-performance, video-escultura, video-danza, entre otros. Pero desde su estructura lingüística ‘yo veo’ inserta todas las formas posibles de visualidad, o representación de la realidad, siendo lo periférico como dice Philippe Dubois, ya que siempre lo acompañamos con otro lenguaje. Una visión que además se ejecuta desde el que ve (el realizador) siendo la marca que lo aleja abismalmente de la televisión. La cámara quería ver, el cine quería ver, la tv quería ver, pero es el video quien a modo personal permite ver por su adaptabilidad, su precio, sus alcances y su pluralidad de lenguajes.

Conjugando diversas definiciones que muestran la variabilidad de su identidad como lenguaje artístico y medio tecnológico el video es:

- “una señal que se despliega en el tiempo, y la imagen electrónica es una trama que está constituyéndose permanentemente.” (Duguet, 2007, p. 289)

- “es el mismo acto de la mirada (...) una acción en curso (un proceso), un agente que actúa (un sujeto) y una adecuación temporal al presente histórico (yo veo, es en directo; no se trata de (yo) he visto -la foto nostálgica- ni (yo) creo ver -el cine ilusionista- ni (yo) podría ver -la imagen virtual, utópica” (Dubois, 2007, p. 298).

Es desde el movimiento *Underground* que el video comienza a ser usado como instrumento de lucha política por algunos colectivos que surgen en contra de la información televisiva. También se le da otros usos a modo de archivo autobiográfico documental con un carácter íntimo singular. Ahora bien, el video de creación nace en 1965 cuando Nam Jun Paik presenta en el café á Go-Go la cinta donde graba a modo de registro la visita del papa Pablo VI, es a partir de este trabajo que surgen una serie de trabajos artísticos con el formato video, pero es Paik quien modifica directamente la señal televisiva.

El video tomará de la idea de ruptura y experimentación de la vanguardia artística, pero además como dice Gene Youngblood: “el video prosigue, de algún modo, la tradición del cine experimental pero con otro soporte” (Youngblood, 2007, p. 288), es por esto que entender los modelos de creación a partir del cine experimental es fundamental para entender las posibilidades que siguen explorando estos artistas.

Entre estos aspectos fundamentales que quedaron como base gracias a las experimentaciones del cine estará la sobre impresión de imágenes, es decir, esa que permite un efecto de espesor visual y que se verá reflejado por ejemplo en la obra Autorretrato del videoartista medellinense Hernán Arango , además de los “wipes” o los recortes que se convierten en “una figura de multiplicidad, como la sobreimpresión, pero por yuxtaposición no, no por superposición” (Dubois, 2007, p. 302); lo que podríamos referenciar como collage electrónico o “video-mixage”

donde se perpetua más la idea de que el video lo integra todo como formato visual y permanece dispuesto a ser manipulado.

Esto nos lleva también a pensar en la estructura narrativa del video, en donde no se rige por los preceptos establecidos de estructura visual para contar una historia sino que permite nuevas subjetividades como lo dice Omar Rincón “creo que las imágenes video, por sus búsquedas narrativas, sus múltiples fuentes de accesos creativos y subjetividades expresivas nos permiten, a nosotros los hijos de a tele, aprender a pensar con imágenes como lo dice el maestro Arlindo y experimentar nuevas poéticas” (Rincón, 2007, p. 279), en un ejercicio que permite encadenar ideas para pensar con imágenes. Muchos artistas se interesarán por estos modelos narrativos que brinda el video en el caso de Bill Viola que nos dice “mi primer impulso fue ralentizar la corriente de información que, obviamente, se manejaba a una velocidad muy alta” (Viola, 2007, p. 295).

El video empieza un proceso de difusión como lenguaje artístico alrededor del mundo, se va a ver particularmente centralizado en algunos países latinoamericanos como en Argentina donde se presenta un gran auge e interés por las artes multimediales. En el caso concreto de nuestro objeto de estudio, en Colombia sus primeros visos se presentan a finales de los 70 trazando los primeros ejercicios de experimentación con la cámara de video.

## **5. FRAGMENTOS DE LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES EXPERIMENTALES EN MEDELLÍN**

### **5.1 Emergencia del audiovisual experimental en Colombia**

¿Ahora bien, porque todo este contexto? ¿Para qué? Los antecedentes antes mencionados y delimitados nos ayudan a definir en particular el lenguaje de lo que nosotros llamamos video experimental, siendo este un ejercicio que más que extender sus límites técnicos, estudia la imagen, la intelectualiza y la construye a partir de un recorrido visual. Todo se resuelve con esta introducción “intentamos facilitar posteriores acercamientos estéticos, analíticos o críticos a particularidades de las obras, por parte de investigadores especializados, al igual que las soluciones a sus contingencias desde el trabajo artístico y profesional relacionado” (Charalambos, 2000, p. 63). Este es un contexto muy básico de los inicios de la producción video artística colombiana para adentrarnos a lo que realmente nos interesa.

Para hablar del video arte en Colombia tenemos que recurrir a la investigación ya realizada por Gilles Charalambos, que hace un análisis histórico de la emergencia de este nuevo lenguaje en el país, centrando su investigación desde el año 1976 hasta el 2000, el cual abordaremos a modo de contexto geográfico. Estos pequeños fragmentos se van consolidando por varias circunstancias, el advenimiento del video en Colombia no solo se debe a factores tecnológicos sino a otras expresiones artísticas que se comenzaban a dar como el caso de foto conceptualismo con nombres como Jorge Ortiz y el arte correo o mail art con Tulio Restrepo. Lo experimental se comienza a definir desde la lectura cruzada entre el audiovisual y lo visual. Las estructuras visuales cambian. El video es recurrente por su internacionalización, bienales festivales y salones nacionales, pero había una evidente carencia en dispositivos y estudios que restringiría su uso para la creación artística y que se extendió hasta nuestra época.

También tenemos un antecedente muy interesante, aunque escaso en nuestro país y poco analizado que es el cine experimental que se va a desarrollar entre los años sesenta y setentas con trabajos como *la langosta azul* una película de 1954 dirigida por Álvaro Cepeda Samudio, Enrique Grau, Luis Vicens y el escritor Gabriel García Márquez; y la versión anticatólica de *la María* de Jorge Isaac un film experimental de Enrique Grau. Estas cintas que quedaron en el olvido fueron restauradas gracias a un proyecto con la Fundación de patrimonio filmico, la biblioteca nacional de Colombia y el apoyo del ministerio de cultura nombrado “Recuperación de la Memoria del Cine Experimental en Colombia”, que se tomó el trabajo de recuperar, preservar y divulgar algunas obras cinematográficas de carácter empírico “que se encontraba dispersa y con alto riesgo de desaparecer, de hecho, muchas películas desaparecieron”.<sup>4</sup>

La experiencia en la ciudad ha dado cuenta de la poca acogida que se presenta a veces en las muestras o festivales de video o cine experimental. Como caso particular la serie de programas filmicos presentados por el museo de arte moderno en Medellín en el 2019 llamado *Ismo, Ismo, Ismo: Cine experimental en América Latina*<sup>5</sup> no tuvo mucha admisión incluso cuando se exhibieron trabajos como *La langosta azul* de los años cincuenta.

No solamente tenemos estas obras cinematográficas. Charalambos alude a una serie de películas que se presentaron entre los sesenta y setenta pero necesitaríamos generar otra vertiente para investigar este vasto lenguaje y su continuidad con otros artistas en nuestro presente. Asimismo, hay una marginación de las propuestas videográficas por parte de la televisión colombiana, exceptuando el trabajo laborioso de la crítica colombo argentina Marta Traba con su

---

<sup>4</sup> Recuperado de:

[https://bibliotecanacional.gov.co/esco/colecciones/audiovisual/cine\\_y\\_video\\_experimental/cine\\_video/cine\\_experimental.htm](https://bibliotecanacional.gov.co/esco/colecciones/audiovisual/cine_y_video_experimental/cine_video/cine_experimental.htm)

<sup>5</sup> Recuperado de :[https://www.elmamm.org/agenda/Calendario\\_general/ModuleID/595/ItemID/6533/mctl/EventDetails](https://www.elmamm.org/agenda/Calendario_general/ModuleID/595/ItemID/6533/mctl/EventDetails)

programa de tv en donde por una señal televisiva formaba un público para entender el arte que se producía en el momento, “a pesar de que la televisión, técnica e históricamente, era el medio idóneo para la trasmisión del videoarte, en Colombia la tv se ha marginado de obras artísticas realizadas con sus propia técnica y medios, lo que ha impedido tener criterios comparativos sobre sus posibilidades creativas” (Charalambos, 2000, p. 53), en contraposición a esto Omar Rincón expresa que la televisión no es el espacio del arte, expresa como la este medio ha sido creado fundamentalmente para “el tiempo de ocio, el tiempo libre, el tiempo del afecto y el tiempo de la televisión” (Rincón, 2017) y eso es algo que el videoarte de alguna manera por su condición rechaza. Sin embargo, va a ser un gran descubrimiento encontrar en nuestra ciudad un interés por transmitir televisivamente en espacios alternativos a esa visión totalizadora de la televisión comercial programas como *1394* y *La Sub 30*.

Delimitando nuestro objeto de estudio, que se concentra en recopilar los trabajos en niveles de categorización, se traen del olvido algunos de los eventos y artistas más significantes en nuestra ciudad en estas primeras dos décadas de siglo.

## **5.2 Algunas reflexiones en torno a los fenómenos de creación audiovisual con fines artísticos**

A continuación, se proponen algunas reflexiones que tienen como origen una selección de ideas, resultado de una serie de entrevistas que recogen opiniones de académicos, artistas y personas que han abordado el tema de la creación audiovisual con fines artísticos, su difusión y dinámicas de la época, revelando algunas premisas interesantes del panorama local.

En la mayoría de los casos la pregunta a estos realizadores de la época se basa en su relación con el medio, los procesos, las motivaciones y su percepción personal en torno al medio, su práctica y el estado actual del mismo.

Inicialmente uno de los primeros síntomas que generó un cambio radical en la forma de la producción, fue la introducción masiva de las tecnologías digitales. Caso particular en las instituciones de formación académica aparecen las primeras salas de cómputo y los estudiantes de las escuelas y academias en artes. inician sus procesos de creación con tecnologías digitales.

Al respecto, Luis Castro,<sup>6</sup> artista y docente interesado por la animación y la producción audiovisual con fines artísticos expresa:

Por aquella época -gracias al profesor Saúl Montoya-, había llegado la primera sala de cómputo con equipos tipo *Workstation* a la Facultad, que permitían la edición de video digital en formato DV (Digital Video), una precaria resolución si la comparamos con los estándares de producción actual<sup>7</sup>

Saul Montoya,<sup>8</sup> inicia su carrera a mediados de los años ochenta como profesor de fotografía y posteriormente de video con fines artísticos en el programa de artes de la universidad de

---

<sup>6</sup> **Luis Angel Castro Ruiz.** Maestro en Artes plásticas de la universidad de Antioquia (Medellín, CO.), Magister en Artes digitales del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, CO.). Interesado por la producción audiovisual con fines artísticos, se ha desempeñado como docente de animación y video (Universidad de Antioquia 2005 – 2017). Actualmente es docente en la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano y es tutor de CINEVIVO, semillero de Investigación creación en Cinevivo y Narrativas Experimentales (2015 - Actualmente).

<sup>7</sup> Encabezado de muestra *Circuito Corto*. Cortesía de Luis Castro. 2020.

<sup>8</sup> **Saúl Montoya Gutiérrez.** Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad Pontificia Bolivariana (Medellín, Colombia), DEA en estudios avanzados en la Facultad de Psicología y Ciencias de la educación en la Universidad de Ginebra (Ginebra, Suiza), Estudios y entrenamiento en cine, video y televisión, en el Instituto Nacional Superior para las Artes del Espectáculo y las Técnicas de Difusión -INSAS- (Bruselas, Bélgica). Se desempeño como docente de video en el Departamento de Artes Visuales de la Facultad de artes de la Universidad de Antioquia. Este sus textos se destacan “La producción de videos. Procesos y modos de expresión” e “Introducción a los Procesos de Investigación Creación e Innovación en las Artes”

Antioquia. Desarrolló su labor hasta el 2019, siendo parte de los procesos de formación audiovisual en los cursos: video I (lenguaje audiovisual) y video II (videoarte), convirtiéndose en la primera persona en dictar el curso de contribuyó en gran parte a la construcción teórica y práctica de la formación audiovisual por aquellos años. Comenta Saúl en una entrevista: “Yo tuve que empezar a montar el video y de una vez lo concebí con dos cursos distintos: un curso de introducción, articulado alrededor de manejo de cámara y un curso de edición”.<sup>9</sup> Además, plantea con relación a la formación en creación audiovisual a inicios del 2000 lo siguiente:

Resulta que artes tenía un curso de video, pero no tenía nada, nada de recursos. A mí me tocaba ir a prestar un televisor a otra dependencia y cargarlo hasta aquí. Es decir, era muy complejo. Fueron esos los equipos análogos que hubo en la facultad, unos televisores, unos equipos de Super VHS y una consola de video Panasonic. Lo digital empezó a entrar progresivamente. En los equipos empezaron a ingresar componentes digitales que permitían ciertas opciones y cosas.<sup>10</sup>

Estas opiniones permiten esclarecer la poca experticia técnica en este periodo de tiempo y su falta de acceso en las academias. Una de estas supresiones, se evidencia en el interés primario por el video por su condición de novedoso y particular, además del desconocimiento de la práctica. Contrariamente a medida que se comienzan a digitalizar los dispositivos y que todos pueden tener acceso al video incluso desde un celular “ El video se banalizó, ya muchas personas no sienten que necesitan estudiar video porque ven que es una cosa muy fácil de hacer, el video ya no tiene tanto atractivo como lo podía tener antes, sino que ya lo buscan es personas que sienten y que tienen interés, o talento para eso o que los atrae como medio. [...] En términos

---

<sup>9</sup> Cortesía Luis Castro (2015). Entrevista a Saúl Montoya, docente en Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia concedida al profesor Luis castro.

<sup>10</sup> Cortesía Luis Castro (2015). Entrevista a Saúl Montoya, docente en Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia concedida al profesor Luis Castro.

audiovisuales hay un analfabetismo.”<sup>11</sup> Por los anterior, la inconsistencia en los trabajos audiovisuales en este caso, se puede determinar por algunos factores que radican en la intermitencia de los procesos de creación audiovisual y en su analfabetismo.

En todas las historias a travesadas por la institución hay docentes que impulsan el trabajo creativo, por ende, en continuidad con estas opiniones es importante considerar el acompañamiento tanto de Montoya como de Castro en estos primeros años de formación audiovisual, en específico en el centro de recursos de formación informática CRECI en la Universidad de Antioquia. Fortaleciendo el trabajo creativo y fomentando la iniciativa de recurrir a muestras festivas y demás.

Por otro lado, Hernán Arango,<sup>12</sup> trabajó en esta primera década el video con fines artísticos participando en el programa 1394 de la universidad de Antioquia como investigador y narrador de notas junto con María Fernanda Arias, explicando conceptos en torno al uso del lenguaje experimental. Además de su participación en la muestra universitaria de audiovisual de Medellín con las obras *Mi casa* (2005), *Escher* (2004), *Rayuela* (2005) en compañía de Paula Villegas. Asimismo, su participación con la obra *Autorretrato* (2005) en la primera versión de Vartex. En su proceso de investigación, aunque sus intereses fueron mutando no deja de existir en sus trabajos licencias de corte experimental, y entre estas últimas se encuentran el documental

---

<sup>11</sup> Cortesía Luis Castro (2015). Entrevista a Saúl Montoya, docente en Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia concedida al profesor Luis Castro.

<sup>12</sup> **Hernán Arango**. Comunicador social de La Universidad Pontificia Bolivariana. Ha dictado diversas clases, en la UdeA empezó con montaje año y medio y desde el 2013 en la UdeA, el Politécnico, el ITM, La Bolivariana y en Lasallista, con apreciación cinematográfica. Realizó su trabajo de grado sobre video experimental y las obras experimentales “Autorretrato” y “Autorretrato de mi casa” en el 2005, además de una pieza extra a modo de animación basada en una imagen del libro *Rayuela* de Julio Cortázar. A partir de este primer acercamiento al trabajo experimental, realizó otras cuantas piezas y posteriormente se dedicó más a la narrativa convencional a partir de la televisión con piezas de corte documental.

experimental *María, Abril y la Zarca I* (2019), y el found footage *Ayúdenos sembrando odio* (2019).

Su trabajo se vio motivado por el juego visual con texturas y colores para afirmar sensaciones, esto le permitió realizar varios ejercicios, que incluso parecían ser documentales precarios, pero tomaban puntos de giro hacia lo experimental. Uno de sus resultados como trabajo de grado fue la obra audiovisual *Autorretrato*. Arango comenta:

Se trataba de un guion que había escrito de ficción, de un personaje que era exactamente igual a mí, pero sin referentes, y yo siempre he sido una persona de referentes, yo siempre he sido un cinéfilo, antes un bibliófilo, ¿qué pasaría si a mí se quitara todo eso? Entonces me surgió la pregunta ¿soy el mismo que era cuando tenía 4 años? Teniendo en cuenta que si yo voy a esos recuerdos siento que los estoy viendo con los mismos ojos que los estoy viendo ahora, entonces por esa pregunta de quién soy yo, si soy el de 20 el de 10 o el de 40, hice un video en donde está mi retrato en distintos años, combinando los rostros.<sup>13</sup>

En este trabajo es evidente el uso del video como lenguaje artístico en donde se permite a través de la superposición del rostro jugar con la imagen que se repite, se trasgrede y se deja manipular. Ahora bien, es interesante como a partir de estas ideas Arango asume la idea de que la experimentación ha sido un tanto marginal y eso coteja las posturas de artista e interesados que exploran este medio, como lo comenta:

Por cultura general cualquiera te puede decir quien es Charles Chaplin, cualquiera te puede decir quien es Jacques Cousteau que aparecía en televisión, o Carl Sagan, pero nadie va a saber quién es Nam Jum Paik porque ha sido un arte restringido a un público o interesado y a

---

<sup>13</sup> Entrevista a Hernán Arango. (Comunicador social). Mayo 2019.

las galerías y museos. Ese es un problema, yo por ejemplo hice esos tres cortos en 2005, y el autorretrato es al que más le trabaje, el que más elabore. Yo en esa época lo hice con uno de esos procesadores que salen de hace como veinte años, y había momentos en que decía en render “*one week*” -me pedía una semana de render-, porque yo dividía el rostro en varias partes y en cada una de esas señales electrónicas le cambiaba la velocidad para generar cosas, y hacia yuxtaposiciones con imágenes de cuando era más niño. Entonces cuando yo lo mostraba por ejemplo en uno de los festivales de Santa Fe de Antioquia, a la gente no le gustaba y en cambio Rayuela que lo hice en un momentico y que era ligero, les encantaba... Y es que uno mismo no es público para todo lo experimental”<sup>14</sup>

Con este comentario puntual Arango plantea como la experimentación audiovisual queda relegada a un público pequeño, porque por si misma su visualización a veces resulta tediosa. Por eso concluye que: “la experimentación es una tentación para los estudiantes de artes plásticas, de comunicación audiovisual y de cine, pero normalmente hacen un experimental o dos y lo dejan y lo olvidan, como en mi caso, pero hay algunos que han tenido cierta constancia”.<sup>15</sup>

Wilson Arango,<sup>16</sup> dentro de sus procesos e interés por la producción audiovisual y el cine, además de la instalación interactiva, declara el lenguaje audiovisual como un medio que requiere reflexión y experimentación. Arango cuenta a modo personal:

---

<sup>14</sup> Entrevista a Hernán Arango. (Comunicador social). Mayo 2019.

<sup>15</sup> Entrevista a Hernán Arango. (Comunicador social). Mayo 2019.

<sup>16</sup> **Wilson Arango:** (<https://www.wilsonarango.co/>) Maestro en Artes Plásticas y Magister en Artes de la Universidad de Antioquia, Magister en Cine Documental (Universidad del Cine, Argentina). Es director, productor de Animal Films. Se ha desempeñado como docente e investigador en diversas universidades en Medellín, Colombia. En varias ocasiones y ha sido ganador de estímulos a la creación artística y cinematográfica. (<https://www.animalfilms.co/>)

A mí me interesaban los medios porque tenía una pregunta plástica en mi proceso por la identidad a través de la televisión, pero yo esa pregunta la hubiese podido solucionar de múltiples formas, yo perfectamente podría hacer un trabajo de pintura, pero más allá de eso había un gusto por lo audiovisual, por probar con las cámaras por quemar una cámara porque era a ese nivel, por destapar un televisor y saber eso que tenía ,como funciona, como se comporta la imagen. Entonces ahí había algo muy interesante que era de aprendizaje, cuando el mismo medio, la misma obra justamente te va dando esos resultados que vos desconoces y que justamente empiezan a nutrir el mismo proceso, en muchas ocasiones eso termina nutriendo el proceso a nivel formal no necesariamente a nivel conceptual, en últimas es lo que hace que el lenguaje adquiera ciertas características. Por ejemplo, en mi caso, o por lo menos en esa época, los espejos eran una constante, casi todos mis trabajos eran videoinstalaciones que jugaban o buscaban muchas veces jugar con los reflejos, y construir una imagen desde el reflejo.<sup>17</sup>

En lectura cruzada con Lindy Márquez<sup>18</sup> quien ha utilizado el video como medio creativo (video-performance) su mirada se dirige hacia pensarse el video como algo específico, pero donde el trabajo de edición hace que el gesto crezca. Su trabajo se fortalece con las estrategias del video como el tiempo acción y el tiempo metafórico dando otra noción al gesto. Lo que se graba se convierte en una ficción. Márquez comenta “el video es muy noble, hace cosas que uno no se estaba buscando”<sup>19</sup> pero ella determina esto, por la forma que en que aborda el ejercicio

---

<sup>17</sup> Entrevista a Wilson Arango. (Maestro en Artes Plásticas, Magister en Cine Documental). 2019.

<sup>18</sup> **Lindy Márquez:** Realizó sus estudios de pregrado en la Universidad de Antioquia en donde obtuvo el título de Artista Plástica y Visual. Adicional a esto, es Magister en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. Actualmente se encuentra realizando una investigación sobre la infancia y la memoria en obras audiovisuales. Vive y trabaja en Medellín, y es docente de la Universidad de Antioquia y de Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín. Recuperado de: <https://www.casatrespatios.org/lindy-marquez>

<sup>19</sup> Entrevista a Lindy Márquez. 2019.

audiovisual. Esta postura, constata que el video como ejercicio formal requiere preguntarse por la intencionalidad del medio, en efecto, Wilson continúa relatando

Hoy en día, cuando usted hace un recorrido de como se ha desarrollado el arte multimedial o el arte de los medios o el videoarte uno se da cuenta de que la pregunta por el medio mismo es fundamental en todo esto, es decir casi que desde que Nam Jun Paik empezó a hacer videoarte él lo decía, este es el pincel -los tubos de rayo catódico- el pincel de ahora, pero a eso se refería, hay una cuestión con el medio. Entonces para mí fue muy importante entender que justamente para hablar de videoarte hay que preguntarse por el medio, una de las razones de ser que diferencia eso de otro trabajo audiovisual narrativo es la pregunta por el mismo dispositivo, por la cosa que está produciendo la imagen. Todo ese periodo del videoarte para mí fue eso, preguntarse por esa imagen, por esos dispositivos, eso como funciona, como produce una imagen.<sup>20</sup>

Por otro lado, desde el contexto de Arango, el videoarte fue muy generacional y tiene relación directa con las tecnologías que se van renovando. El video fue la tecnología de su tiempo, pero no muchos eran los entusiastas del video y esta problemática también se vio relegada en este periodo por los recursos en las academias:

Las tecnologías tienen costos altos, cambian muy rápido, sostenerlas es complejo entonces para que esto tenga un desarrollo, uno necesita herramientas con las cuales pueda trabajar y seguir experimentando y generar procesos. Al menos eso dentro de las universidades ha costado mucho, es muy complejo sostener eso. Pasa algo muy particular y es que el área a nivel de formación es débil, faltan muchos recursos, muchas cosas, pero usted va a ver los

---

<sup>20</sup> Entrevista a Wilson Arango. (Maestro en Artes Plásticas, Magister en Cine Documental). 2019.

ejercicios o trabajos finales de los estudiantes, ¿con que se gradúan todos? Todos empiezan a incluir trabajos audiovisuales, todos terminan haciendo videoarte o videoinstalación o la pieza de una u otra forma tiene un componente audiovisual, todos pasan un poco por eso ¿Por qué? Porque uno en ultimas terminan hablando y trabajando de su entorno, de los elementos y las cosas que conoce y que son más familiares, y hoy en día para nosotros la imagen en movimiento y/o audiovisual eso ya está en nosotros, todo el tiempo. La relación que se tiene con la imagen es esa.<sup>21</sup>

Se hace evidente que en la década pasada el video era el medio, el video era la herramienta inexplorada e inalcanzable que se ambicionaba conocer, pero que se relegaba a unos cuantos por la dificultad para acceder a los espacios de edición o montaje. En conversación con Wilson Arango, llega a los mismos puntos de inflexión y se reiteran las diversas problemáticas para relatar y buscar una oleada de artistas o unos tantos casos particulares que se prolonguen en la creación experimental. Esto se debe a varios factores que se postergan a los problemas de acceso a las tecnologías y también a la crítica. Además, el video se visualiza aislado de otros cruces de mediación artística, impidiendo otras lecturas y posibilidades a nivel conceptual.

Estas lecturas cruzadas entre algunos artistas, investigadores y docentes representativos en este periodo de tiempo evidencian una lectura concreta de lo sucedido en la ciudad. Posteriormente otro elemento fundamental para esta construcción teórica han sido los espacios, y plataformas de exhibición.

---

<sup>21</sup> Entrevista a Wilson Arango. (Maestro en Artes Plásticas, Magister en Cine Documental). 2019.

### 5.3 Aproximaciones a una selección de la producción experimental en Medellín: muestras (2000-2019)

El video experimental a través de los fragmentos del Programa

*Programa Experimento 1394- Programa de T.V / UdeA*



*Ilustración 1 Programa de T.V Experimento 1394, Archivo audiovisual cortesía de Televisión Universidad de Antioquia.*

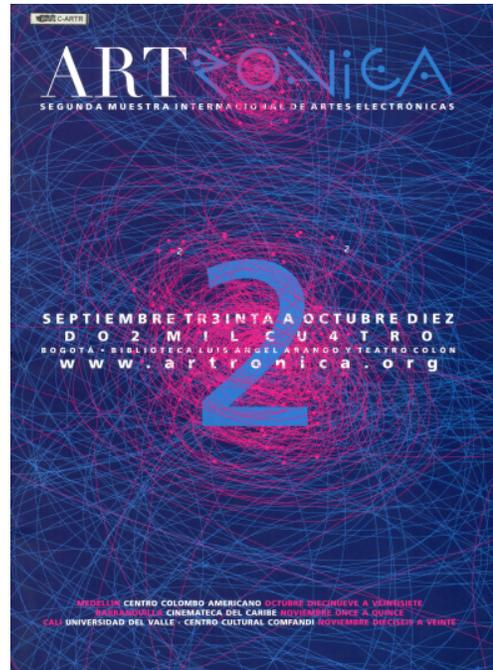
*Experimento 1394* nace como un proyecto del departamento de servicios audiovisuales de la Universidad de Antioquia. Se desarrolla como un programa para la televisión pública transmitida por canal U y canal Zoom (canal universitario nacional). Tenía como objetivo hacer uso de la televisión como un medio accesible a la información y a las artes, específicamente el video y las alternativas no convencionales dentro de este. Tenía además el propósito de mostrar a productores y artistas de la ciudad, los procesos de investigación enfocados en el video dentro de las instituciones universitarias y los artistas internacionales que trabajaron con este formato.

Entre los artistas invitados al programa y con obra experimental se encuentran: Hernán Arango, Paula Villegas, Juan Carlos Aguirre, Juan David Jaramillo, y Clemencia Echeverri.

Además, de varios expertos consultados en el tema como: María Fernanda Arias, Arlindo Machado, Sofia Suarez y Gilles Charalambos.

**El video experimental a través de Artrónica y Experimenta.**

*Muestra Internacional de Artes electrónicas / Centro Colombo Americano (2003-2004)*



*Ilustración 2 Segunda muestra internacional de Artes Electrónicas (Artrónica), Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya*

Un evento importante dentro de las prácticas experimentales en Medellín fue Artrónica, que nació como un espacio donde convergen diferentes expresiones artísticas y prácticas experimentales “(...) un punto de tránsito en el que se cruzan múltiples disciplinas, estéticas nacionales, e idiomas unidos por una interfaz común: la tecnología” (Artrónica, 2004)

Este evento inicia en 2003, por la asociación Goethe Institut Bogotá y la Embajada de Francia en Colombia, que se unen para abrir un espacio para la reflexión y la visualidad de las artes electrónicas. Este evento tenía como objetivo crear una política de promoción, reflexión y divulgación en torno a las artes electrónicas en Colombia. Fue también un gran espacio de discusión y encuentro entre estudiantes, académicos, intelectuales y artistas. Artrónica presentó al público colombiano trabajos en video, internet, arte interactivo y multimedia. El evento presentaba una selección de obras colombianas y de colecciones de reconocidos festivales e instituciones del mundo (Artrónica, 2004). Artrónica marcó un devenir importante, ya que abrió la posibilidad a la exploración de nuevos medios artísticos con el uso de la tecnología.

Fue un circuito importante en la ciudad, donde algunos pocos artistas de Medellín participaron, aun así, esto representó un derrotero importante dentro del contexto del video. Además, permitió la apertura a trabajos con nuevos medios y trabajos nacionales e internacionales.

Entre los trabajos presentados por artistas de Medellín se encuentran: David Esteban Sánchez, Daniel Gómez Henao, y Marlon Uberni Vásquez con la obra *Golfie*; Carlos Bernal con la obra *1.526 metros sobre el nivel del mar*, y con obras interactivas: Álvaro Andrés Osorio Bonilla con la obra *Medellín a solas contigo*; y Víctor David Garcés Ruiz con la obra *The force will with you*.

*Experimenta. Festival Latinoamericano de Artes Electrónicas / Colombo Americano (2005)*



*Ilustración 3 Festival Latinoamericano de Artes Electrónicas, Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya.*

Este festival nació de la necesidad de hacer disponible un espacio de exhibición y reflexión, además de encuentros de la producción audiovisual experimental nacional y latinoamericana que permitió que los artistas colombianos conocieran otros eventos y obras creativas dentro de las artes digitales para generar enlaces e intercambios con otros representantes dentro de este fenómeno, que se llevó a cabo en el centro Colombo Americano en el 2005, y dirigido por Marta Lucía Vélez, fue una iniciativa para recuperar la exhibición, reflexión y discusión sobre la producción artística en el video de América Latina, después de una larga ausencia de 9 años (desde 1996, fecha del último Festival Franco latinoamericano). Este evento contó con la participación de teóricos, académicos y artistas de América Latina. (Experimenta, 2005)

## El video experimental a través de la muestra Universitaria Audiovisual (MUDA)

### *MUDA. Muestra Universitaria de Audiovisual*



*Ilustración 4 Muestra Universitaria de Audiovisuales (MUDA), Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya.*

MUDA nace como un proyecto para ver el estado de la producción audiovisual universitaria en Colombia, desde sus diferentes facultades, y se proyectó en el Colombo Americano durante el periodo 2005-2008, denominándose un evento que “presenta una amplia muestra llena de diferentes propuestas y miradas que posibilitaron no solo la difusión, sino la reflexión en torno a la producción audiovisual” (MUDA, 2007). Se hizo uso de obras locales, nacionales e internacionales, que se consolidaron como referentes y portales para nuevos puntos de relación video artística. Se anexa el registro de las obras y artistas locales que participaron en MUDA (Ver tabla 1).

## El video experimental a través de la muestra Intermediaciones

*INTERMEDIACIONES. Muestra de videoarte y video experimental. (2014-2020)*



*Ilustración 5 Afiche de muestra Intermediaciones. Recuperado de [intermediaciones.org](http://intermediaciones.org)*

Este proyecto es llevado a cabo en la ciudad de Medellín desde el 2014 hasta el presente 2020, es coordinado por Adriana Marcela Rojas y Santiago Andrés Gómez, en colaboración con otras entidades culturales para su realización. Es una muestra interesada en divulgar los trabajos audiovisuales realizados por estudiantes, artistas e interesados.

Es una muestra que busca “crear un espacio para el videoarte y el video experimental en Medellín; espacio en el cual puedan apreciarse los trabajos de artistas, profesionales, estudiantes y aficionados”.<sup>22</sup> Su programación siempre coteja muestras locales, nacionales, internacionales y narraciones experimentales. Es importante recalcar en esta muestra la constancia de algunos artistas como Jan Marceau, Alejandro García Restrepo, y otras participaciones con Verónica

<sup>22</sup> <https://www.intermediaciones.org/>

Valencia, Felipe García, Ana Isabel Diez, Fátima Correa, Mónica Restrepo, Iñaki Gómez y muchos otros que están en construcción.



Ilustración 6 Afiche de muestra Intermediaciones. Recuperado de [intermediaciones.org](http://intermediaciones.org)

## El video experimental a través de Vartex

*VARTEX. Muestra de video y experimental (2013-2020)*<sup>23</sup>



*Ilustración 6 II muestra de video y experimental Vartex. Archivo gráfico cortesía de Wilson Montoya.*

Vartex es un evento liderado por Oswaldo Osorio y el acompañamiento de Julián Bedoya desde el 2013, contando con seis versiones. Tiene como objetivo visibilizar el video arte y el video experimental casi a modo de deuda por su falta de sistematización y espacios para este contenido.

Es un proyecto además que se genera a partir del compromiso de generar una muestra constante para la divulgación y reflexión en torno al lenguaje audiovisual. Se ha llevado a cabo en el Colombo Americano y el Museo de Arte Moderno de Medellín. Y es de recalcar que cada muestra permite no solo la visualización del panorama actual sino también conversatorios y talleres de producción audiovisual.

<sup>23</sup> <http://vartexmedellin.co/v6/>

## Los primeros visos para una nueva muestra en la ciudad

*CIRCUITO CORTO (2020)*



*Ilustración 7 Primera muestra Circuito Corto. Archivo gráfico cortesía de Luis Castro*

Circuito corto con el eslogan “una muestra audiovisual desde el olvido” es una reciente apuesta a la recuperación de la memoria audiovisual coordinado por Luis Castro, Celeste Betancur y David Sánchez. La muestra busca Recopilar, sistematizar y exhibir algunos de los trabajos de video realizados por los estudiantes de los programas de artes visuales de la ciudad. En su primera versión (2020), inició con una selección de 86 videos de trabajos de -en su momento-, estudiantes de los programas de Artes visuales de la Universidad de Antioquia y el Instituto tecnológico Metropolitano. El material fue exhibido en 4 emisiones a través de plataforma digital, por del canal de video del Parque Explora de la ciudad de Medellín.

#### 5.4 Práctica audiovisual experimental - Algunos nombres particulares de creación activa (2010- 2020)

##### *Julián Bedoya*

Es videoartista de la ciudad de Medellín que se ha interesado por las posibilidades del video a nivel no convencional, de la imagen y la narración, desde el experimental, y la videoinstalación. Ha participado de forma activa en el video local con obras como Bit Me Leven 1, Leven 2 y Leven 3 una serie en donde, como el mismo lo declara en su sitio web, lo que explora en esta propuesta es “la relación entre memoria e identidad y las sensaciones de nostalgia que pueden encontrarse en estos. Al tiempo que se indaga por el juego de infancia y se centra la atención en el mundo de los videojuegos”.<sup>24</sup>

En el 2009 a modo de trabajo de grado inicia su propuesta visual attack, un laboratorio de investigación creación en video experimental, donde se interesa específicamente por este tipo de lenguaje y su teoría. Con su participación curatorial en la muestra Vartex se ha tomado la tarea de indagar que ha pasado con el videoarte en el contexto local. Como resultado, en el 2019 realiza uno de sus trabajos más interesantes *Nadie tv*, este documental con poéticas experimentales, lo que hace es resaltar el trabajo del videoartista Javier Cruz.

De las diversas opiniones proferidas sobre el video experimental en la ciudad, es interesante recalcar como para este artista que permanece activo en la ciudad, el video está en su mejor momento en el sentido de que, se tiene los recursos y los espacios, y como él lo expresa, se están presentando eventos de calidad en la ciudad, por lo cual las obras resultan más interesantes.<sup>25</sup>

Otros de sus trabajos que se destacan en su prolífera producción son:

---

<sup>24</sup> <https://bitmevideoart.wordpress.com/acerca-de/>

<sup>25</sup> Entrevista a Julián Bedoya. Realizador audiovisual, Videoartista (2019).

2008 - *El barquito; Un barquito*. Estudios de stopmotion (Tríptico); *Rosa; En el fondo*.

2009 – *Pesadilla; Sopetranzas; Classroom; Jose y Suzy*. Animación; *Nitrodeath*.

2010 - *La cometa, una serie de eventos desafortunados*. (Díptico); *Lux; Keeping myself alive* (selfportrait); *Estampa; Galería móvil*.

2011- MDE *Nigth*.

2013- *Desde mi ventana; Radionoise* en el MAMM; *BitMe - Proceso01 Nes1; BitMe - Proceso02 Nes2Bahia; BitMe - Proceso03 Nes3Led; BitMe - Proceso03 Nes3Led; BitMe - Proceso04 Ascii; BitMe - Proceso05 DiseñoSonoro; BitMe - Proceso06 GameBoyCamera; BitMe - Proceso07 Gif; BitMe - Proceso08 Jam*.

2014- *Cyberboy*.

2015- *Surfing UdeA*.

## **CINEVIVO**

El semillero Investigación/Creación en Cinevivo y Narrativas Experimentales ha trabajado desde el 2016 como un colectivo adscrito a la Facultad de Artes y Humanidades del ITM. Institución Universitaria, en las líneas de investigación de Arte y Nuevos Medios, desarrollando proyectos en torno al medio audiovisual y la producción experimental desde el video y el cine “a través de tecnologías análogas y digitales, desde lo que se define como lo post-cinematográfico. Como eje central de sus ejercicios creativos, el grupo propone la creación audiovisual inmersa en lenguajes experimentales, con énfasis y el uso de la fotografía, el cine experimental y las artes visuales,

bajo la denominación de “Cinevivo”<sup>26</sup>. Por eso a modo de construcción teórica se pretenden declarar las intenciones de este colectivo desde sus antecedentes cinemáticos y videográficos.

Cuando se piensa en las piezas artísticas realizadas por este grupo vuelve a la memoria las intenciones artísticas de Abel Gance con la polivisión o multiplicidad de pantallas; o también las posibilidades artísticas del cine que proponía Paul Wegener al pensar en la posibilidad de grabar elementos microscópicos para crear universos paralelos; o incluso la teoría de Pierre Levy sobre “el predominio de lo universal, lo colectivo y la interacción en la cibercultura” (Ricapito, 2011, p. 20).

CINEVIVO se ha consolidado bajo bases teóricas y visuales que exploran no solo las preocupaciones conceptuales por el cuerpo sino toda una percepción de la imagen que se viene trabajando desde la lectura de las imágenes en movimiento. Es por esto, que se destacan varios factores en el trabajo de este colectivo que son: las tecnologías que usan para la realización, la interdisciplinariedad, y el espacio.

Pensando en los términos obsolescencia y resistencia, este colectivo se vale de tecnologías Low-Tech y High-Tech y con otros recursos para la creación visual, como el reciclaje de imágenes, Software libre y el Live Coding, creando además plataformas como herramientas alternativas para la creación audiovisual. Como lo mencionaba el artista Man Ray el objeto artístico debería “perturbar, molestar o inspirar reflexión, pero nunca debe despertar la admiración por la perfección técnica que exige habitualmente a una obra de arte. Las calles están llenas de excelentes artesanos, pero los soñadores prácticos son difíciles de encontrar” (Ballarín, 1998, p. 25) Buscando en la obsolescencia tecnológica elementos prácticos para desarrollar controladores, y proyectores de forma artesanal.

---

<sup>26</sup> <https://scinevivo.github.io/Acercade.html>

La interdisciplinariedad es un punto relevante en el trabajo de este colectivo ya que el trabajo en conjunto de artistas, músicos, diseñadores, programadores e ilustradores permite formas de abordar las metodologías y conocimientos a la hora de pensar la creación artística. Cada uno aporta desde su objeto de estudio y esto permite configurar una obra que integra las artes plásticas, visuales, la música y la puesta en escena.

*CINEVIVO* se ha interesado por el en vivo , o el cine en caliente también conocido como live cinema, donde sus mayores contribuciones se revelan en el cambio de tiempo, espacio, y unicidad de la obra debido a que en cada presentación esta puede cambiar según su contexto y ser una nueva; también dentro de los formatos , la obra puede permutar en cuanto se adapte a un espacio público o privado , un espacio cerrado o uno que no lo es, referenciándose de igual forma a sus antecedentes como el cine en donde las pantallas móviles referencian los cuadros en movimiento. Así su objeto de estudio pasa a ser el lenguaje, las formas de comunicación y la interacción. Asimismo, se cambian los paradigmas del espectador que solo observa, al espectador que se sitúa en el acto.

Por último, vale recalcar que sus trabajos dirigen la mirada sobre el cuerpo como un ente material y virtual, pero también como dispositivo por eso una de sus preguntas en cuanto a la creación es ¿Cómo pensar entonces una imagen de cuerpo, como construirla y proyectarla, como relacionarnos con esa materialidad desde los procesos de producción que proponen los “dispositivos” con los que nos relacionamos? Esta ha sido su búsqueda constante en obras como: *Corpus Random Binary* (2017), *Imago corpus* (2018) y *Binary corpus* (2019).

Algunos de los artistas que han hecho parte de *CINEVIVO* son: Erica Flórez Agudelo, Edwin Cortes Villegas, Raúl Andrés Benito, Alejandra García, Celeste Betancur Gutiérrez, Tatiana

Duran Duque, Luis Ángel Castro Ruiz, Luis Rodríguez, Laura Gil, María del Pilar Gálvez,  
Natalia Arredondo Ibarra, Manuel Buelvas Giraldo, Sirley Peña Guzmán.

## CONCLUSIONES

La exhortación de este trabajo es hacer memoria. Esta investigación recoge una reconstrucción parcial del archivo audiovisual en Medellín desde sus muestras, modos de difusión y nombres relevantes en las primeras décadas del siglo XXI. Permitiendo ser un punto de partida para futuras investigaciones, ya que es material de archivo que no se encuentra fácilmente en las bibliotecas.

Es un insumo que permite dar cuenta de muchos de los trabajos que se quedan en el archivo personal; del analfabetismo visual incluso desde la academia, que muestra como sigue habiendo un desconocimiento generalizado de la práctica y además como la experticia que se da en algunos casos particulares es por el interés de algunos realizadores que se han dedicado de forma alterna a la consolidación del lenguaje, demostrando como en nuestro contexto local es difuso el abordaje del video desde la pregunta por el medio.

Por lo anterior, y a modo de recapitulación, esta revisión ha permitido definir como en el periodo de tiempo que comprende la misma, el video comienza a adquirir relevancia y aceptación tanto desde la academia como desde otros portales artísticos. Inicialmente, el programa de tv Experimento 1394 surge como proyecto desde la Universidad de Antioquia, este extendió el panorama televisivo para que los interesados en el tema pudieran ver lo que se estaba haciendo en la ciudad dentro del campo del video experimental, además, resaltó la participación de teóricos y también artistas como: Hernán Arango, Paula Villegas, Juan Carlos Aguirre, Juan David Jaramillo, y Clemencia Echeverri. De este modo, Experimento 1394 se convierte en un antecedente muy importante dentro de esta cartografía para contar en retrospectiva la historia del video experimental en Medellín.

De igual modo, las muestras de: Experimenta, Artrónica y MUDA, abrieron las posibilidades para que los artistas medellinenses presentarán sus obras y se acercaran a la producción audiovisual de otros lugares, lo anterior permitió empezar a ver los nuevos medios como un canal para formalizar y conceptualizar las ideas y cuestiones sobre el arte, donde además se hizo posible “explorar ciertas particularidades y cierto tipo de lenguajes” con el formato video. Es precisamente en lo que se basan estas primeras exploraciones, son muestras que posibilitaron la difusión y la reflexión en torno al medio audiovisual. Además, portales como intermediaciones, *Vártex* y *Circuito Corto* permiten reconsiderar y recalcar a estos artistas y su producción para una nueva difusión y establecimiento no solo del video sino de las artes multimedia en la ciudad.

Por último, el video también ha contado con amplias limitaciones. El problema en nuestro contexto es que las obras que se están produciendo en el campo de las narrativas audiovisuales experimentales son muy pocas, todavía nos queda mucho por aprender. Nuestras limitaciones siempre se verán enmarcadas en que la difusión de estas producciones y la investigación y crítica entorno a estas es muy escasa, por eso cabe preguntarse ¿cuál ha sido la situación posterior de esta década hasta la actualidad?, ¿acaso el video está consolidándose o empobreciéndose?

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Artrónica. (2004). Muestra Nacional. *Muestra Internacional de Artes Electrónicas* , 6-17.
- Ballarín, L. B. (1998). *El vídeo y las vanguardias históricas*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Belting, H. (2010). *La historia del arte después de la modernidad*. Universidad Iberoamérica.
- Bermúdez, J. G. (2014-2015). La pulsión cartográfica en el arte contemporáneo colombiano. *Reconocimientos a la crítica y el ensayo. Arte en Colombia* , 32-38.
- Biosca, V. S. (2004). *Cine y vanguardias artísticas*. España: Paidós.
- Carreño, F. J. (2008). *Historia del Cine y de otros medios audiovisuales*. España: Ediciones Universidad de Navarra, S.A (EUNSA).
- Charalambos, G. (2000). *Aproximaciones a una historia del Video Arte en Colombia*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Dubois, P. (2007). *Para una estética de la imagen video*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Duguet, A.-M. (2007). *El video se inspira en las artes plásticas*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Eco, U. (2007). TV: la transparencia perdida. En C. Jorge La Ferla, *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Experimenta. (2005). Textos Experimenta. *Muestra. Festival latinoamericano de Artes Electrónicas* , 5-46.
- Fargier, J.-P. (2007). *El cine más la electricidad*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Ferla, J. L. (1996). *La Revolución del vídeo*. Argentina: Universidad de Buenos Aires.
- Ferla, J. L. (2007). *Televisión, imagen electrónica y formas culturales*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Fernández, H. M. (2017). *POSNARRATIVO. El cine más allá de la narración*. España: Shangrila.
- Florencia Incarbone. (2015). *El audiovisual experimental. La imagen fugitiva y la destitución de la semejanza* . Argentina: Museo Nacional de Bellas Artes.
- Godard, J.-L. (2007). El cine es arte. La televisión es cultura. . En C. Jorge La Ferla, *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Godard, J.-L. (2007). Qu'est-ce que le cinéma? En C. Jorge La Ferla, *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Kracauer, S. (2001). *Cap. 10 "Cine experimental", en Teoría del cine: La redención de la realidad física* . Madrid: Alianza.

- Kuspit, D. (2006). *Arte Digital y videoarte*. España: DIN impresiones SL.
- Machado, A. (2007). *Pioneros del video y del cine experimental en América Latina*. Colombia: Biblioteca Nacional de Colombia.
- Marinetti, F. T. (1909). *Manifiesto Futurista*. Francia: Le Figaro.
- Mello, C. (2007). Extremos del video. En C. Jorge La Ferla, *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Mitry, J. (1974). *Historia del cine experimental*. Valencia: Fernando Torres.
- MUDA. (2007). Muestra Nacional. *Muestra Universitaria de Audiovisuales*, 1-20.
- Ornia, J. R., & Rubio Gil, L. (1991). *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental*. Ediciones del Serbal: RTVE.
- Paik, N. J. (2007). Los orígenes. En C. Jorge La Ferla, *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Papini, G. (1970). *GOG*. Buenos Aires: Ediciones G.P.
- Pérez, J. R. (2007). *El arte del video*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Ricapito, L. R. (2011). *Videoarte herencia histórica. Del cine experimental al arte total*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rincón, O. (11 de Febrero de 2017). *La imagen Subversiva*. (p. 8, Entrevistador)
- Rincón, O. (2007). *Narrativas, accesos y subjetividades televisivas*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Roca, J., y Suárez, S. (2012). *Transpolítico: Arte en Colombia 1992 – 2012*. Bogotá: Editorial Lunwerg.
- Viola, B. (2007). *El tiempo del video*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Youngblood, G. (2007). *El cine se expande en el video*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Virilio, P. (2007). Todas las imágenes son consanguíneas. En C. Jorge La Ferla, *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

## ANEXOS

*Muestra Universitaria de Audiovisual MUDA*<sup>27</sup>

<i>Título</i>	<i>Artista</i>	<i>Medio o Técnica</i>	<i>Año</i>	<i>Dimensiones o Duración</i>	<i>Fuente</i>	<i>Observaciones</i>
<i>El parlache</i>	Juan Carlos Aguirre	Video experimental 1	2005	2'03"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Loops con imagen y sonido, imagen alterada en color
<i>Asepsia</i>	Camilo Arboleda, Valeria Llano, Jorge Londoño, Hernán Arango	Video experimental 1	2005	2'49"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Palabra sobre la imagen (opacidad y movimiento que deja un rastro que va alterando el color a su paso, imagen en mirror, cuadros sobre la imagen.
<i>Doméstico</i>	Fernando Montoya	Video experimental 1	2005	4'48"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Juego de plano; imagen difusa; movimiento que deja un haz
<i>Glory box</i>	Liliana P. Correa	Video experimental 1	2005	3'00"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Opacidad de la imagen que deja ver solo detalles como ... sobre posición de imágenes; suavidad en la imagen; imagen fija sobre una en movimiento; planos.
<i>El deshielo</i>	Carlos Andrés Londoño	Video experimental 1	2004	8'00"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Difusión en imagen; analogías; planos; imagen fragmentada; loops; imagen hacia atrás; inversa.
<i>Muñequero</i>	Juan Ricardo Urrego	Video experimental 1	2005	4'50"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Alteración en el color; tonos fríos / tonos cálidos; repetición en sonidos; ecos.

<sup>27</sup> La siguiente tabla recoge la catalogación de los trabajos presentados en la muestra universitaria de audiovisual. Siendo relevante su recopilación debido a que fue la que mas participación tuvo en sus diferentes versiones y además subraya algunos nombres que tuvieron una participación activa y los usos que le estaba dando a la imagen en estos años como la colorización, los loops, el uso de las superposiciones y las analogías.

<i>Cra. 56</i>	Daniel Felipe Gil	Video experimental 1	2004	2'00"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Registro de acciones cotidianas; palabras sobre imagen; imagen desarticulada.
<i>Vive Colombia</i>	Juan Carlos Monsalve, Jony Espejo, Juliana Torres, Johanna Díaz, Julián Tejada	Video experimental 1	2005	2'24"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Analogías con otras imágenes; Found footage; sonidos desgarradores; imágenes fijas de anacronismos; repetición de discurso.
<i>Cuerpo del dolor</i>	José Camilo Duque	Video experimental 1	2004	3'00"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Mascaras; pixelación de la imagen; sonido de televisión (ruido blanco); imagen fija que se fragmenta y se inserta en el video con un contraste de tonos fríos y cálidos
<i>Identidad</i>	Wilson Arango	Video experimental 1	2004	3'00"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Se inserta en el video una imagen concreta; invasión de imágenes de deporte; videos; noticias; el fondo es una acumulación de imágenes; grabaciones de comerciales; invasión de medios de comunicación, insertados todos en un rostro; found footage
<i>Escher</i>	Hernán Arango, Paula Villegas	Video experimental 1	2004	3'35"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Juegos con imágenes; rompecabezas; sonidos orgánicos; stop motion; ampliación y reducción de la imagen; sonido de televisión (ruido blanco); pantallas de colores; superposiciones.
<i>Mi casa</i>	Hernán Arango, Paula Villegas	Video experimental 1	2004		Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Alteración de tonalidades frías y cálidas; superposición en el mismo plano, con movimientos recurrentes; palabras sobre video; superposición del plano de la casa; narración; cambio de imagen (vertical-horizontal); imagen difusa en pixel; saturación do color; acercamiento y alejamiento; loops de música e imagen; planos pequeños sobre la imagen principal; color RGB.
<i>El paso del águila</i>	Daniel Herrera	Video experimental 1	2005	8'01"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Uso de imágenes fijas; planos superpuestos; construcción de imagen; efecto RGB

<b><i>Opus</i></b>	Juan Carlos Monsalve, Jony Espejo, Vanesa V., Cesar C.	Video experimental 1	2005	3'13"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	cuenta regresiva; ruido blanco (tv); texturas; desenfoque; imágenes fijas sobre otra en movimiento; imagen en B/W; negativo; superposición de planos; imagen vertical; loops; aceleración; imágenes que rebotan.
<b><i>Condenado al imaginario</i></b>	Hernan Arango, Paula Villegas	Video experimental 1	2002	4'15"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Imagen colorida; imagen en B/W; imágenes fijas (pedazos de rostro) sobre imagen en movimiento (superposición); diferentes planos; imagen que rebota; mascarar; loops; uso de imágenes de archivo; mirror de imagen con un efecto ralentizado que la imagen confrontada; imágenes de ruido blanco tv.
<b><i>Esta maquina</i></b>	Juan Gabriel Patiño	Video experimental 1	2003	4'31"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	cuenta regresiva; ralentizado; frases o palabras superpuestas; imágenes con grano en B/W; ruido blanco de TV; imágenes girando; superposición de planos; loop; stop motion
<b><i>Entre historias</i></b>	Leonor Hoyos, Andrés Henao	Video experimental 1	2002	1'45"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Encuadres; imágenes que pasan rápido; B/W; superposición de imágenes.
<b><i>Rayuela</i></b>	Hernán Arango	Video experimental 1	2004	1'46"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	El juego de rayuela versión animada donde se va formando la estructura de dicho juego; palabra sobre imagen.
<b><i>De aguas altas</i></b>	Susana Aristizabal	Video experimental 1	2004		Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Pantalla blanca; narrador; desenfoque; diferentes planos: opacidad; multiplicidad; performativo; Textura de ruido blanco TV.
<b><i>Retrete</i></b>	Juan Carlos Monsalve, Jony Espejo, David Roldan	Video experimental 1	2005	57"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Loops; Animación.
<b><i>Billy Puñales</i></b>	Juan Ricardo	Video experimental 1	2005	2'57"	Proviene del archivo de MUDA, en el centro Colombo Americano	Animación; narrativa.